

**Hochschule Neubrandenburg
University of Applied Sciences
Fachbereich Soziale Arbeit, Bildung und Erziehung**

**Soziale Arbeit im Kontext von
Computerspielabhängigkeit
Beratung für Kinder, Jugendliche, junge Volljährige und
ihre Eltern, mit besonderem Bezug auf das Online-
Rollenspiel *World of Warcraft***

**Wissenschaftliche Hausarbeit
zur Diplom-Hauptprüfung**

vorgelegt von

Sebastian Zakrzewski

Studiengang Soziale Arbeit

urn:nbn:de:gbv:519-thesis2009-0456-9

Erstgutachterin: Frau Prof. Dr. phil. habil. Barbara Bräutigam

Zweitgutachterin: Frau Dipl.-Päd./eTrainerin Claudia Emrich

WS 2009/2010 – Potsdam, den 14.10.09

Kurzfassung

Computerspielabhängigkeit ist ein modernes Phänomen unserer heutigen Informations- und Mediengesellschaft. Mit ihrer Entstehung können weitreichende negative Auswirkungen und gravierende Entwicklungsbeeinträchtigungen heranwachsender Menschen einhergehen. Im 1. Teil dieser Arbeit findet eine inhaltliche Auseinandersetzung mit diesem Krankheitsbild statt und wird anhand des populären Online-Rollenspiels *World of Warcraft* die Sogkraft der virtuellen Welten ergründet. Teil 2 widmet sich der Feststellung, dass Soziale Arbeit auf diese Form der Entwicklungsgefährdung reagieren sollte und dass sie dies in geeigneter Weise, vor allem im Sinne suchtpräventiver Ansätze, durch Beratungsarbeit tun kann.

Schlagwörter: Computerspielabhängigkeit, Beratung, Soziale Arbeit, Computerspielsucht, Suchtprävention

Abstract

Title: Social work in the context of video game addiction – Counselling for children, teenagers, young adults and their parents, particularly referring to the online role-playing game *World of Warcraft*

Video game overuse is a modern phenomenon of today's information and media society. Far reaching negative effects and serious impairments of adolescent persons can be associated with the development of this form of addiction. The first chapter discusses symptoms and analyses the fascination of virtual worlds, by reference to the popular online role-playing game *World of Warcraft*. Chapter two, deals with different ways on how social work can address and react to this kind of danger of child development, focusing on addiction preventive approaches like counselling.

Keywords: video game overuse, video game addiction, counselling, social work, addiction preventive approaches

Verwendete Redeform

In dieser Arbeit wird hauptsächlich das generische Maskulinum verwendet, womit in allgemeingültiger Bedeutung sowohl weibliche und männliche Personen gleichermaßen miteinbezogen werden sollen. Sind Frauen oder Männer, Mädchen oder Jungen im Speziellen gemeint, wird explizit im Text darauf hingewiesen.

Abkürzungsverzeichnis

BITKOM	Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien
CSV-R-	
SCREENER	Screening-Instrument zur Feststellung pathologischen Computerspielverhaltens
DSM-IV-TR	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Diagnostisches und Statistisches Handbuch Psychischer Störungen)
EEG	Elektroenzephalogramm (Aufzeichnung der elektrischen Aktivität des Gehirns)
E-Sport	Elektronischer Sport, Wettkampf im Austragen von Computerspielen im Mehrspielermodus
GG	Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland
HSO	Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige
ICD-10	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme)
JIM-Studie	Jugend, Information, (Multi-) Media
KFN-	Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen-
CSAS-II	Computerspielabhängigkeitsskala II
KIM-Studie	Kinder und Medien
MMORPG	Massively Multiplayer Online Roleplaying Game (Online-Rollenspiel)
MUD	Multi User Dungeon/Domain (Textbasiertes Online-Rollenspiel)
LOL	„Laughing Out Loud“ (Lautes Lachen – Abkürzung im Netzjargon)
PSP	PlayStation Portable (tragbare Spielkonsole)
SGB VIII	Achtes Buch Sozialgesetzbuch – Kinder- und Jugendhilfe
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
WHO	World Health Organisation (Weltgesundheitsorganisation)
WOW	World of Warcraft

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung/Abstract	2
Abkürzungsverzeichnis	3
Einleitung	10
Teil I: Eine definatorische Annäherung an das Problemphänomen	
<i>Computerspielabhängigkeit</i>	14
1. Theoretische Reflexionen des Spielbegriffs und deren Anwendung auf Bildschirmspiele	14
1.1 Historisch-philosophische Ideen zum Spiel	14
1.2 Spieltheoretische Ansätze und die sich daraus ergebende Bedeutung des Spiels für den Menschen	15
1.2.1 Die psychoanalytische Spieltheorie.....	16
1.2.2 Die entwicklungspsychologische Spieltheorie.....	16
1.2.3 Die lern- und motivationspsychologische Spieltheorie.....	17
1.2.4 Der symbolische Interaktionismus.....	17
1.2.5 Der phänomenologische Ansatz.....	18
1.3. Merkmale von Spielen bezogen auf Bildschirmspiele	18
1.3.1 Assimilation.....	19
1.3.2 Freiwilligkeit.....	19
1.3.3 Zweckfreies Handeln.....	20
1.3.4 Scheinhaftigkeit.....	20
1.3.5 Freier Spielverlauf.....	20
1.3.6 Ambivalenz und Aktivierungszirkel.....	20
1.3.7 Regeln und Absprachen.....	21
1.3.8 Flow-Erleben.....	21
1.3.9 Risiken und Herausforderungen.....	22

1.3.10	Macht, Herrschaft und Kontrolle.....	22
1.4	Der Computer im Alltag 6- bis 13-jähriger Kinder.....	22
1.4.1	Wie gelangt das Kind an den Computer?.....	23
1.4.2	Welchen Stellenwert hat der Computer bei der Freizeitgestaltung?.....	24
1.4.3	Ab wann nutzen Kinder den Computer?.....	25
1.4.4	Wo, wann und wie häufig nutzen Kinder den Computer?.....	25
1.4.5	Was machen Kinder am Computer?.....	27
1.4.6	Warum spielen Kinder am Computer?.....	27
1.4.7	Was spielen Kinder am Computer?.....	29
2.	Computer-, Video- und Bildschirmspiele.....	30
2.1	Definitionen von Bildschirmspielen.....	30
2.1.1	Bildschirmspiele.....	30
2.1.2	Computerspiele.....	31
2.1.3	Videospiele.....	32
2.1.4	Hand-Held-Games.....	32
2.1.5	Arcade-Spiele.....	32
2.2	Kategorisierung der Bildschirmspiele nach unterschiedlichen Spielgenres..	33
2.2.1	Allgemeine Klassifikation – Action, Denken, Geschichte	33
2.2.2	Differenzierte Kategorisierung nach Spielgenres.....	35
2.2.2.1	Kampfspiele.....	35
2.2.2.2	Jump&Run-Spiele.....	35
2.2.2.3	Adventure-Spiele.....	36
2.2.2.4	Simulationsspiele.....	37
2.2.2.5	Sportspiele.....	37
2.2.2.6	Renn- und Flugspiele.....	37
2.2.2.7	Denk- und Geschicklichkeitsspiele.....	38
2.2.2.8	Party-Spiele.....	38
2.2.3	Kategorisierungen in Fachmagazinen.....	38
3.	Online-Rollenspiele und deren populärster Vertreter WORLD OF WARCRAFT.....	39

3.1	Das Phänomen Online-Rollenspiele	40
3.1.1	Daten der Computerspielindustrie.....	40
3.1.2	Die Geschichte der MMORPGs.....	40
3.1.3	Goldfarmen.....	42
3.1.4	Ausblick.....	42
3.2	Beschreibung der Online-Rollenspiele am Beispiel von WORLD OF WARCRAFT	43
3.2.1	Kategorisierung.....	43
3.2.2	Kosten und Zugangsvoraussetzungen.....	43
3.2.3	Spielwelt.....	44
3.2.4	Spielablauf.....	45
3.2.5	Gilden.....	47
3.2.6	Kommunikation.....	47
3.3	Zielgruppe und Spieldauer	48
3.3.1	Wer spielt WORLD OF WARCRAFT? – Zielgruppe.....	48
3.3.2	Wie lange wird gespielt? – Spieldauer.....	49
4.	Die Gefahr der Abhängigkeit und Sucht – Ursachen und Merkmale des Krankheitsbildes Computerspielabhängigkeit	51
4.1	Exzessives Computerspielen und dessen Einordnung in die Suchtrubrik	51
4.2	Die Computerspielabhängigkeit als Verhaltenssucht	52
4.3	Das Suchtpotenzial der exzessiven Computerspielnutzung	54
4.3.1	Leidensdruck.....	54
4.3.2	Funktion.....	54
4.3.3	Fortsetzung trotz negativer Folgen.....	55
4.3.4	Kontrollverlust.....	55
4.3.5	Vernachlässigung alternativer Beschäftigungen.....	55
4.3.6	Toleranzentwicklung.....	56
4.3.7	Entzugserscheinungen.....	56
4.3.8	Starkes Verlangen.....	57
4.3.9	Rückfallrisiko.....	57
4.4	Der aktuelle Forschungsstand	57
4.4.1	Wissenschaftliche Auseinandersetzung.....	57

4.4.2	Computerspielabhängigkeit unter Jugendlichen in Deutschland.....	58
4.4.3	Reiz-Reaktions-Untersuchung.....	59
4.4.4	Lernprozesse.....	59
4.5	Das Abhängigkeitspotenzial der Online-Rollenspiele am Beispiel von WORLD OF WARCRAFT.....	60
4.5.1	Langzeitmotivation und finanzielle Bindung.....	60
4.5.2	Bindung durch die Gilde.....	60
4.5.3	Persistenz.....	61
4.5.4	Herausforderung und Levelaufstieg.....	61
4.5.5	Wettkampf und Sammelleidenschaft.....	61
4.5.6	Das Belohnungssystem und Glücksprinzip.....	62
4.5.7	Befriedigung emotionaler Grundbedürfnisse.....	63
4.5.8	Realitätsflucht und Selbstmedikation.....	63
4.6	Die Auswirkungen einer Computerspielsucht.....	64
4.6.1	Folgen, auch für das soziale Umfeld.....	64
4.6.2	Auswirkungen auf der sozialen Ebene.....	64
4.6.3	Realitätsflucht- und Verlust.....	65
4.6.4	Vernachlässigung realer Alltagspflichten.....	65
4.6.5	Körperliche Beeinträchtigungen.....	65
4.6.6	Psychische Folgeschäden.....	66
4.6.7	Extrembeispiele.....	66
5.	Das positive Potenzial der Computerspiele – Eigenschaften, welche die menschliche Entwicklung begünstigen können.....	66
5.1	Die Förderung sozialer und beruflicher Kompetenzen.....	67
5.1.1	Entwicklung sozialer Kompetenzen und Teamfähigkeit.....	67
5.1.2	Entwicklung der Kontaktfähigkeit.....	67
5.1.3	Entwicklung von Führungseigenschaften.....	67
5.1.4	Erfolgsvertrauen und Wettkampfstreben.....	68
5.2	Die Förderung der Identitätsentfaltung.....	68
5.2.1	Erlernen von Ausdauer und Geduld.....	69
5.2.2	Steigerung des Selbstvertrauens.....	69
5.2.3	Selbstreflexion durch Rollentausch.....	69

5.2.4	Erlernen von Selbstbeherrschung und Disziplin.....	70
5.3	Die Förderung des kognitiven und sensomotorischen Vermögens.....	70
5.3.1	Exploratives und selbstständiges Lernen.....	70
5.3.2	Vernetztes Denken und Problemlösestrategien.....	70
5.3.3	Auge-Hand-Koordination.....	71
5.3.4	Körperkontrolle.....	71
5.3.5	Reaktionsschnelligkeit und Konzentrationsvermögen.....	71
5.3.6	Räumliche Vorstellungskraft.....	72
5.4	Anwendung in lern-, verhaltens- und psychotherapeutischen Kontexten....	72
Teil II:	Beratung als Antwort der Sozialarbeit auf Gefahr und Auswirkung	
	einer Computerspielabhängigkeit.....	73
6.	Beratungsarbeit – Begegnungsansatz der Sozialarbeit in der	
	Suchtprävention.....	73
6.1	Computerspielabhängigkeit als Handlungsfeld der Sozialen Arbeit.....	73
6.2	Die Eignung der Beratung als präventive Maßnahme.....	77
6.2.1	Allgemeine Definition der Beratung.....	77
6.2.2	Vergleich zwischen Beratung und Therapie.....	79
6.2.3	Niedrigschwelligkeit als Vorteil.....	81
6.2.4	Weitere Maßnahmen präventiver Handlungsansätze.....	82
6.3	Medienpädagogik als Handlungsansatz.....	83
7.	Die Beratung von Eltern.....	86
7.1	Eine Diagnose in der Beratung – Die Analyse des Computerspiel-	
	verhaltens.....	86
7.2	Wie Eltern erkennen können, ob ihr Kind computerspielabhängig ist.....	87
7.2.1	Einschätzung des Verhaltens.....	87
7.2.2	Was tun, bei erkennbaren Symptomen?.....	88
7.3	Erziehungsverhalten im Sinne der Vorbeugung.....	89
7.3.1	Medienerziehung der Eltern.....	89

7.3.2	Die Wichtigkeit der elterlichen Auseinandersetzung mit dem Thema Bildschirmspiele.....	91
7.3.3	Reglementierung und Kontrolle durch die Eltern.....	93
7.4	Erzieherische Maßnahmen als Reaktion auf ein suchtartiges Computer- spielverhalten.....	94
8.	Die Beratung von Kindern, Jugendlichen und jungen Volljährigen... 96	
8.1	Der richtige Umgang mit Kindern und Jugendlichen in der Beratung.....	96
8.1.1	Die Anmeldesituation.....	96
8.1.2	Bedingungen für ein Beratungsangebot für Heranwachsende.....	97
8.2	Beratungsansätze bei süchtigem & suchtartigem Computerspielverhalten..	98
8.2.1	Diagnostische Einschätzung des Computerspielverhaltens.....	99
8.2.2	Die Vermittlung alternativer Bewältigungsstrategien und vernachlässigter Aktivitäten.....	100
8.2.3	Fachkenntnis, Interesse und Verständnis für die virtuellen Welten.....	101
8.2.4	Aufklärung über die Abhängigkeitsproblematik.....	102
9.	Die Angebotssituation in Deutschland.....	103
9.1	Beratungsangebote im Kontext einer Computerspielabhängigkeit in Deutschland.....	103
9.2	Was wäre notwendig, um in adäquater Weise auf die Computerspiel- abhängigkeitsproblematik zu reagieren?.....	105
9.2.1	Spezielle Computerspielsuchtberatungsstellen oder allgemeine Erziehungs- beratung?.....	105
9.2.2	Fort- und Weiterbildungsprogramme zum Thema Computerspielabhängigkeit.	106
9.2.3	Netzwerkarbeit – Zusammenarbeit verschiedener Helfersysteme.....	107
9.2.4	Öffentlichkeitsarbeit – Bekanntmachung der Beratungsangebote.....	108
	Zusammenfassung – Abschließendes Fazit.....	111
	Literaturliste.....	113

Einleitung

Sie sind zu einem medien-kulturellen Massenphänomen geworden, zu einer Ausnahmeerscheinung im Bereich der Freizeitgestaltung des 21. Jahrhunderts. Millionen von Menschen aller Altersklassen auf der ganzen Welt verbringen unzählige Stunden, manche sogar Jahre in ihnen und andere kommen gar nicht mehr davon los: Die Online-Rollenspiele. In ihrer heute bekannten Form existieren sie seit Anfang der neunziger Jahre, doch ihre Ursprünge gehen auf die siebziger Jahre und den damals entstandenen Pen&Paper-Spielen zurück (vgl. Schindler 1997, S. 151). Heute sitzen die Spieler nicht mehr mit Papier und Bleistift in kleiner Runde an einem Tisch, sondern „gehen online“ und betrachten eine riesige virtuelle Welt durch einen Computermonitor, sind mit Maus, Tastatur und Headset ausgerüstet und bewegen sich bzw. interagieren mit tausenden anderen Spielern gleichzeitig in dieser persistenten Umgebung. Die korrekte Bezeichnung dieses Genres lautet deshalb mit Recht *Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel* oder im englischen *Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Game*; Kurzform MMORPG. Die heutige Popularität dieser Spielgattung geht vor allem auf ein Spiel zurück: WORLD OF WARCRAFT. Im Jahr 2004 erschienen, 2007 und 2008 mit zwei Spielerweiterungen ergänzt (die dritte wurde bereits angekündigt), wird es mittlerweile von über 11 Millionen Nutzern weltweit gespielt und stellt damit das mit Abstand erfolgreichste unter den Massen-Online-Rollenspielen dar (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 7). Für die Entwicklerfirma BLIZZARD ENTERTAINMENT bedeutet dieser Erfolg einen jährlichen Gewinn von über einer Milliarde US-Dollar, womit auch die wirtschaftliche Bedeutung dieser virtuellen Freizeitunterhaltung deutlich auf den Punkt gebracht wird. WORLD OF WARCRAFT spielt in einer mittelalterlichen Fantasywelt, in der das Hauptziel im Sammeln von Erfahrungspunkten und Belohnungen für seine virtuelle Spielfigur besteht. Diese Aufgabe wird jedoch nicht nur im Alleingang, sondern vor allem im Zusammenschluss mehrerer Spieler zu einer Gruppe bewältigt, was die Gründung zahlreicher sogenannter Gilden mit sich bringt. Aus diesem sozialen Aspekt heraus, des kooperativen Zusammenspiels, einem ausgeklügelten Belohnungssystem und vieler anderer Faktoren bezieht das Spiel seinen großen Reiz, werden so viele Spieler dauerhaft motiviert, in der virtuellen Online-Welt zu verweilen. Jene Faszination birgt jedoch auch ein nicht zu unterschätzendes Risiko in sich, welches in der Gefahr begründet ist, dauerhaft einem solchen Spiel zu verfallen, dann davon nicht mehr loskommen zu können und gleichzeitig reale Beziehungen und Verpflichtungen immer mehr zu vernachlässigen und

die damit einhergehenden negativen Konsequenzen hinzunehmen. Wenn jener Punkt erreicht ist, ist die Grenze vom exzessiven zum abhängigen Verhalten überschritten, kann dem Spieler eine Computerspielabhängigkeit diagnostiziert werden (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 26). Von Eltern und Freunden wird eine solche Entwicklung meist erst zu spät erkannt und ist dann eine Verhaltensänderung des Betroffenen, oft nur noch mit therapeutischer Hilfe möglich. Ein Umstand, welchem in Deutschland derzeit nur unzureichend begegnet wird, denn eine bundesweite Grundversorgung an geeigneten Behandlungsangeboten existiert kaum in Ansätzen. Wie schwer dieses Defizit wiegt, zeigen unlängst verschiedene Studien, welche sich mit dem Thema der Computerspielsucht in Deutschland auseinandersetzen. Eine aktuelle Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen von 2009 zeigte auf, dass allein in der Altersklasse der 15-Jährigen, deutschlandweit mit 14300 von einer Computerspielabhängigkeit betroffenen Jugendlichen gerechnet werden muss. Gerade jene Gruppe spielte signifikant häufig das Online-Rollenspiel WORLD OF WARCRAFT und auch andere Untersuchungen weisen darauf hin, dass vor allem die MMORPGs ein hohes Suchtpotenzial in sich bergen. Und obwohl mittlerweile auch viele weibliche Spieler in den Online-Welten anzutreffen sind, gelten insbesondere Jungen bzw. junge Männer als Risikogruppe (vgl. Rehbein/Kleimann/Möbke 2009, S. 22, 26). In einer Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest von 2008 (JIM-Studie) zum Medienumgang 12-19-Jähriger, gaben 99 Prozent der Befragten an, einen Computer im Haushalt zur Verfügung zu haben, 96 Prozent sagten gleiches über die Verfügbarkeit eines Internetanschlusses aus (vgl. Feierabend/Rathgeb 2008, S. 8). Die medialen Voraussetzungen zum Konsum eines Online-Rollenspiels sind also ausreichend gegeben. Weiterhin wird den Herstellern der Spiele, aufgrund der wirtschaftlichen Erfolgsaussichten viel daran gelegen sein, durch immer ausgeklügelter werdende Marketingstrategien und ausgefeilter Spielkonzepte immer mehr Spieler anzulocken und an ihre Produkte zu binden. Dies lässt einen weiteren dramatischen Anstieg der von einer Computerspielabhängigkeit Betroffenen befürchten. Eine offizielle klinische Anerkennung der Computerspielabhängigkeit als eigenständiges Krankheitsbild in den internationalen Klassifikationssystemen psychischer Störungen, wie ICD-10 oder DSM-IV-TR existiert zwar noch nicht, jedoch findet seit 15 Jahren eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesem Thema statt und kann die Computerspielsucht anhand bestehender Abhängigkeitsmerkmale offizieller Diagnosemanuale als Verhaltenssucht bzw. exzessiv belohnende Verhaltensweise definiert werden (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 23, 31). Aus der Existenz des Krankheitsbildes

der Computerspielabhängigkeit, der damit verbundenen schädlichen Auswirkungen in psychischen, physischen, schulischen, beruflichen und sozialen Bereichen und der großen Zahl betroffener Jugendlicher bzw. der wahrscheinlich noch viel höheren Anzahl Betroffener, auch aus anderen Altersgruppen, lässt sich ein eindeutiger dringender Hilfe- bzw. gesellschaftlicher Handlungsbedarf für die betroffenen und bedrohten Kinder, Jugendlichen, jungen Volljährigen und Eltern formulieren. Auf unterschiedlichen Sektoren kann und sollte diesem Bedarf begegnet werden, vor allem aber sollte die Soziale Arbeit eine entscheidende Rolle übernehmen, diesem Problemphänomen zu begegnen und den Betroffenen mit geeigneten Hilfemaßnahmen zur Seite stehen. Neben suchtherapeutischen Behandlungsangeboten, sowohl in ambulanten, als auch stationären Formen, werden jedoch auch andere Handlungsansätze notwendig sein, um dem Krankheitsbild der Computerspielabhängigkeit in gerechtem Maße entgegenzuwirken. Vor allem im Rahmen der Erziehungs- und Familienhilfen hat Soziale Arbeit es sich zur Aufgabe gemacht, die gesunde Entwicklung junger Menschen, also von Kindern und Jugendlichen, aber auch jungen Volljährigen zu fördern und den Faktoren entgegenzuwirken, welche eine solche Entwicklung hemmen bzw. negativ beeinträchtigen. Soziale Arbeit verfolgt gleichzeitig das Ziel jene Eltern und Personensorgeberechtigten zu unterstützen, welche Schwierigkeiten haben, durch ihre eigene Erziehungsleistung eine förderliche Entwicklung ihrer Kinder zu gewährleisten. Vor diesem Verantwortungshintergrund der Sozialarbeit wird deutlich, dass es ihrem eindeutigen Auftrag entspricht, den durch die Auswirkungen hervorgerufenen Entwicklungsbeeinträchtigungen junger Menschen, verursacht durch die Verhaltenssucht Computerspielabhängigkeit, in geeignetem Maße zu begegnen. Der Bedarf an Hilfe und Unterstützung ist, wie bereits erwähnt, vorhanden, nur fehlen bislang ausreichende und angemessene Angebote; ein Zustand der die Relevanz sozialarbeiterischer Auseinandersetzung mit diesem Problemthema weiter unterstreicht. Es stellt sich die Frage, in welcher Art und Weise, mit welchen Methoden Soziale Arbeit diesem Phänomen entgegentreten soll: In Form speziell ausgebildeter Familienhelfer; durch erlebnispädagogische Ausgleichskonzepte oder mit frühzeitlichen, präventiven medienerzieherischen Ansätzen? Suchttherapeutische Handlungsmethoden sind zur Bekämpfung dieser Verhaltenssucht sicherlich unerlässlich und sollten ebenso ausgebaut werden. Doch wo eine Therapie ansetzt bzw. erforderlich wird, sind die Probleme und Schwierigkeiten des Menschen schon chronisch geworden und wird ein bestimmtes Verhalten schon als dauerhafte, einzig vorhandene und inadäquat eingesetzte Bewältigungsstrategie angewandt (vgl. Dietrich 1991, S. 14). Mit anderen Worten, die

Krankheit ist bereits ausgebrochen. Dem gegenüberstellend möchte ich mich in meiner Arbeit mit der Möglichkeit *beraterischer Hilfe* im Kontext einer Computerspielabhängigkeit beschäftigen. Dabei beziehe ich den Kontext nicht nur auf einen akuten Ansetzungspunkt bei bereits vorhandener Computerspielsucht, sondern möchte zeigen, dass *Beratungsarbeit* als Hilfeangebot der Sozialarbeit vor allem auch im Rahmen suchtpreventiver Methoden einen wertvollen Beitrag leisten kann, der Gefahr der Computerspielabhängigkeit entgegenzuwirken und schon vor Ausbruch der Krankheit, im Sinne präventiven Handelns, Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen und Eltern eine wichtige Hilfe sein kann. Daneben kann Beratung aber auch als begleitende Unterstützungsmaßnahme zu einer Therapie und als nachsorgende Hilfestellung von großer Bedeutung sein.

Es ist mir ein wichtiges Anliegen, den Kosmos der Video- und Computerspieler genau zu ergründen, um zu erfahren, was hinter der Motivation steckt, sich monatelang in einer solchen virtuellen Welt aufzuhalten. Deshalb soll in dieser Arbeit eine offene und objektive Auseinandersetzung mit dem Thema Bildschirmspiele und Computerspielabhängigkeit stattfinden. Denn nur dadurch ergibt sich die Chance, die Spieler zu verstehen, sie zu erreichen und geeignete Hilfeangebote bereitzustellen. Um dieses Ziel zu erreichen, werde ich mich in meiner Arbeit neben definitorischen Erläuterungen zu den relevanten Themen, im speziellen mit dem Spiel WORLD OF WARCRAFT auseinandersetzen und anhand dessen, die Faszinationskraft, aber auch die Abhängigkeitspotenziale der Online-Rollenspiele aufdecken. Ebenfalls von Bedeutung ist das Kapitel über die Chancen von Bildschirmspielen, da ich damit eine einseitige, nur negative Betrachtung des Themas vermeiden und einer Verteufelung dieser Freizeitunterhaltung entgegenwirken möchte. In dieser Intention steckt gleichzeitig ein wichtiger Grundgedanke, dessen Vermittlung im Beratungskontext nach meiner Meinung eine wichtige Rolle spielt: Eltern sollen sich mit diesem Thema auseinandersetzen, sich damit beschäftigen. Sie müssen Interesse für dieses Hobby ihrer Kinder aufbringen; sich zu ihnen gesellen, darüber reden, streiten, zugucken oder sogar mitspielen. Sie sollten aufgeklärt werden über die Risiken, die ein einseitiger, unkontrollierter Konsum dieser Unterhaltung mit sich bringt, aber auch über die Faszinationsgründe, den Zauber, der auf so viele Menschen wirkt und sie an die Bildschirme fesselt. Würde dies durch Beratungsarbeit erreicht, wäre schon ein bedeutender Schritt in Richtung vorbeugender Wirkung bzgl. der Entstehung einer Abhängigkeit getan.

Teil I: Eine definatorische Annäherung an das Problemphänomen *Computerspielabhängigkeit*

1. Theoretische Reflexionen des Spielbegriffs und deren Anwendung auf Bildschirmspiele

Beobachtet man ein Kind, egal welchen Alters beim Spielen, verfolgt seine Bewegungen, achtet auf seine Mimik und Gestik und lauscht seinen Äußerungen oder Lauten, so ist man versucht, diese bis zum Erwachsenwerden immer mehr in den Hintergrund tretende Tätigkeit mit der Ursachenwirkung des Spaßhabens zu erklären. Leider kann dieser Erklärung nicht kompromisslos zugestimmt werden, zumindest nicht dann, wenn man das Ziel verfolgt, dem Begriff des Spiels einer definatorischen Analyse zu unterziehen. Dass nicht jedes Spiel mit Spaß verbunden ist, zeigt schon ein Blick in die Erfahrungen der eigenen Spielvergangenheit: Einige Spiele waren z.B. von sehr angsteinflößenden Situationen geprägt (wie etwa das Nachtwandern), andere so stark durch strenge, selbstaufgelegte Regeln oder sich ständig wiederholende Handlungen durchzogen, sodass der Spaßfaktor hierbei eher in den Hintergrund trat. Trotzdem lässt sich natürlich nicht verschweigen, dass ein Großteil spielerischer Handlungen vor allem des Vergnügens, der Lust, der Freude, eben des Spaßes wegen vollzogen werden.

Darüber hinaus entstanden bis zum heutigen Zeitpunkt eine Vielzahl von Deutungen und Theorien, die das Wesen des Spiels zum Inhalt haben, erdacht und erforscht von einer ebenso großen Vielzahl von Philosophen, Psychologen, Analytikern und anderen. Diese Menge an theoretischen Ansätzen offenbart die Vielfältigkeit, die in dem Begriff des Spiels steckt. Im folgenden Kapitel möchte ich mich deshalb, damit zur Verdeutlichung dieser Vielfalt an Deutungen und Bedeutungen des Spiels für den Menschen, in Form eines groben Abrisses beschäftigen.

1.1 Historisch-philosophische Ideen zum Spiel

Historisch gesehen, waren es schon ARISTOTELES und PLATON, die sich von einem philosophischen Standpunkt aus betrachteten, mit dem Spiel beschäftigten. In ihrer Auseinandersetzung mit den spielenden Kindern der griechischen Antike stellten sie fest, dass das Spiel sowohl einen bildenden, sowie einen erziehenden Charakter besitzt und

statteten es mit zusätzlichen Komponenten aus, mit dem Ziel, das Stürmische der Kinder in ihrem freien Spiel zu bändigen. Neben den genannten Philosophen, wäre auch JOHN LOCKE zu erwähnen, der konstatierte, dass der Mensch spielt, um der Untätigkeit auszuweichen. Er verfolgte den Gedanken, diese Erkenntnis zu nutzen und somit schon das Spiel der Kinder als Lehrplattform zu gebrauchen bzw. um schon beim Spielen etwas beizubringen (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 43). In eine andere Richtung lenkte JEAN-JAQUES ROUSSEAU. Er meinte, man sollte das Kinderspiel nicht ausbeuten und instrumentalisieren. Wenn gespielt wird, so sollte dies nicht deshalb getan werden, um damit die Arbeit schmackhaft gemacht zu bekommen, sondern lediglich zum eigenen Vergnügen (vgl. Decker 1998, S. 84). Eine ähnliche Auffassung hatte auch IMMANUEL KANT, welcher zwar Spiel und Arbeit der Beschäftigung zuteilte, beide aber darin unterschied, dass das Spiel in Freizeit und Gelassenheit, die Arbeit hingegen im Zwang behaftet ist (vgl. Dittler 1993, S. 108). Für FRIEDRICH SCHILLER und FRIEDRICH DANIEL ERNST SCHLEIERMACHER standen indes der Kreativität fördernde Aspekt des Spiels und das schöpferische Potenzial, welches daraus entstehen kann im Mittelpunkt (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 43).

Bis hierher wird deutlich, dass im Begriff des Spiels eine Vielzahl von Deutungsinhalten steckt und schon die getroffene Auswahl an Philosophen lässt in ihren verschiedenen Betrachtungsweisen zwar auch Gemeinsamkeiten, vor allem aber unterschiedliche Interpretationen über Sinn und Bedeutung des Spiels erkennen. Eine allgemeingültige Begriffsbestimmung zu finden, gestaltet sich schwierig. Hilfreich für eine Beschreibung kann daher eine Aufzählung von Struktur- und Verhaltensmerkmalen sein. Im folgenden Abschnitt möchte ich mich deshalb kurz einigen Spieltheorien widmen.

1.2 Spieltheoretische Ansätze und die sich daraus ergebende Bedeutung des Spiels für den Menschen

Im Gegensatz zu den am Anfang des 20. Jahrhunderts aufkeimenden Spieltheorien, welche sich durch verschiedene Merkmale und Aspekte voneinander unterscheiden, wurde in den spieltheoretischen Gedankengängen des 19. Jahrhunderts der Fokus auf die biologische Funktion des Spiels gelegt. Man interpretierte das Spiel als Entspannung von der Arbeit, als Tätigkeit, überflüssige Kraft zu reduzieren oder um Momente des Erwachsenseins zu trainieren (vgl. Decker 1998, S. 84).

Die zu Beginn des 20. Jahrhunderts entwickelten Spieltheorien lehnten sich zwar an den bereits bestehenden Theorien an, kennzeichnend sind für sie jedoch auch jeweils andere Blickpunkte. Dadurch entstanden unterschiedliche spieltheoretische Ansätze.

1.2.1 Die psychoanalytische Spieltheorie

Einer dieser Ansätze spiegelt sich in der *psychoanalytischen Spieltheorie* wieder, nach der dem Spiel die Funktion zugesprochen wird, Bedürfnisse oder Wünsche zu erfüllen oder diesen zumindest entgegen zu kommen. Im Spiel mit dem Puppenhaus bspw. und der dazugehörigen Ausstattung und Puppenfamilie kommt es zum Aufbau einer eigenen Realität, in der spielend dem Wunsch nachgegangen wird, selbst schon erwachsen zu sein, mit einem eigenen Haus und einer eigenen Familie. Hierbei werden gleich mehrere Rollen angenommen (vgl. Oerter 1998, S. 252). Auch für den sicherlich namhaftesten Vertreter und Gründer der Psychoanalyse SIGMUND FREUD, diente das Spiel in erster Linie dem Ziel der Wunscherfüllung. So sei es durch das Spielen möglich, den Auflagen und Grenzen, die sich durch die Wirklichkeit aufzwingen, zu entkommen und gewisse impulsive (z.B. aggressive) Triebe zu verwirklichen. „Das Spiel gehorcht dabei dem «Lustprinzip»: die Befreiung von Ängsten erfolgt mit dem Ausleben unerfüllter Triebwünsche beim Spiel“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 17). Darüber hinaus besitzt das Spiel also die Funktion, bei der Verarbeitung bedrückender Ereignisse helfen zu können. Kinder, schon ab dem 3. oder 4. Lebensjahr und Jugendliche, denen es schwer fällt, sehr belastende Erlebnisse direkt zu verarbeiten, können sich diese Funktion zunutze machen, indem über das wiederholte Nachspielen einer schwierigen Situation aus ihrer Vergangenheit, sie diese dadurch assimilieren (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 43). Das Spiel bietet demnach die Möglichkeit einer kompensatorischen Handlungsoption, die helfen kann, traumatische oder zumindest schwer zu ertragene Erlebnisse erträglich zu machen.

1.2.2 Die entwicklungspsychologische Spieltheorie

In der *entwicklungspsychologischen Spieltheorie* ist vor allem die Relevanz des Spiels im emotionalen, motorischen, sozialen und kognitiven Blickfeld bedeutsam (vgl. Wegener-Spöhring 1997, S. 908). Weiterhin ist hierbei der Entdeckerdrang von Interesse. Im entwicklungspsychologischen Sinne bietet sich durch das Spiel demnach die Gelegenheit, dem Drang nachzugehen, ebenso stark und geschickt zu sein und einer Arbeit ausführend nachzustreben, wie die erwachsenen Vorbilder (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 17). Der Schweizer Entwicklungspsychologe JEAN PIAGET, welcher sich mit Fragen zur

Intelligenzentwicklung auseinandersetzte, legte dar, dass die Entstehung von Intelligenz und das kindliche Spiel in dichter Beziehung zueinander stehen (vgl. Decker 1998, S. 85). Die schon beschriebene Funktion der Assimilation wird hier umgedeutet und auf die Umwelt des ab etwa 18 Monate alten Kindes angewandt, wodurch durch das Spielen gelernt wird, sich seine Umwelt durch Integration anzueignen. Die Bedeutung der spielenden Integration nimmt ab dem 3. Lebensjahr weiter zu. Wenn im negativen Umkehrschluss das Kind am natürlichen, seinem Alter angemessenen Spiel gehindert wird, können Entwicklungsbehinderungen die Folge sein (vgl. Wegener-Spöhring 1997, S. 908). Nach den beiden bisher genannten psychologischen Theorien zufolge, besteht demnach ein wichtiges Ziel und damit eine relevante Bedeutung des Spiels darin, die in der entsprechend frühen kindlichen Entwicklungsphase noch nicht zur Verfügung stehenden Techniken und Mittel der Lebensbewältigung zu kompensieren und zu übernehmen (vgl. Oerter 1998, S. 252). Dieses Trainieren von für das Leben bedeutsamen Aufgaben stellt also den entwicklungsfördernden Aspekt des Spielens heraus.

1.2.3 Die lern- und motivationspsychologische Spieltheorie

Die der Realität zugewandte und die handelnde Komponente stehen im Fokus des Interesses der *lern- und motivationspsychologischen Spieltheorie*. Dabei wird das Spielen als aktive Auseinandersetzung mit einem Teil der Umwelt interpretiert (vgl. Wegener-Spöhring 1997, S. 909). Die Motivation ein Spiel zu beginnen, resultiert in dieser theoretischen Richtung aus der natürlichen Neugierde, dem Entdeckerdrang einerseits und der Suche nach Spannung andererseits.

1.2.4 Der symbolische Interaktionismus

In der soziologischen Theorie des *Symbolischen Interaktionismus* ist das Spiel vor allem in seiner Funktion der Integration in die Gesellschaft von großem Belang. Infolge dessen schreibt GEORGE HERBERT MEAD dem Spiel eine Förderung der Sozialisierung und der Ich-Entwicklung zu. Durch das Zusammenspiel von „play“, was dem Nachahmen entspricht und dem späteren „game“, welches sich durch ein Regelwerk und Wettkampfcharakter auszeichnet, kann die Übernahme alternativer Rollen bzw. das sich Hineinversetzen in andere Personen gelernt werden. Die Widerspiegelung des Verhaltensmusters der jeweils zugehörigen sozialen Gruppe als Ausdruck des Ichs, stellt für MEAD das Ziel der durch das Spiel unterstützten Sozialisierung dar (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 44).

1.2.5 Der phänomenologische Ansatz

Die Wesensmerkmale des Spiels sind der analytische Mittelpunkt des *phänomenologischen Ansatzes*. Das Spiel wird hiernach als kommunikativer Prozess mit der Umwelt interpretiert; als Dialog mit der Umgebung. Die Vertreter dieser Theorie, wie JOHAN HUIZINGA und HANS SCHEUERL, setzen sich mit den das Spiel leitenden Momenten auseinander. So wird das Kriterium der Freiheit genannt, welches umschreibt, dass das Spiel durch eine innere Endlosigkeit gekennzeichnet ist und keinen bestimmten Zweck besitzt. Weiterhin wird dem Spiel der Faktor der Scheinhaftigkeit zugeschrieben, denn beim Spielen kommt es zum Pendeln zwischen Realität und Illusion; ein gewissermaßen schwebender Zustand. Eine Erwähnung finden auch die Momente der Geschlossenheit und der Gegenwärtigkeit, womit zum einen erklärt wird, dass das Spiel zur äußeren Umwelt abgegrenzt ist, zum anderen verdeutlicht wird, dass im Spiel ein verändertes Zeitverhältnis vorherrscht (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 44).

Durch diesen kurzen Abriss spieltheoretischer Ansätze wurde der definatorische Rahmen zur Beschreibung des Spiels noch einmal erweitert. Eine punktuelle Definition des Begriffes ist deshalb zwar nicht einfacher geworden, und wird hier auch gar nicht angestrebt. Deutlich aber wurde vor allem die Relevanz des Spiels für die Entwicklung des Menschen.

1.3 Merkmale von Spielen bezogen auf Bildschirmspiele

In Anlehnung an den Abschnitt über Spieltheorien sollen nun im Folgenden, wesentliche Eigenschaften des kindlichen Spiels mit den Merkmalen von Bildschirmspielen in Verbindung gesetzt werden, um zu ergründen, inwieweit die Bezeichnung Spiel im Wortlaut Bildschirmspiel gerechtfertigt ist. LINDNER und WINK fassen dafür einige Eigenschaften des Spiels noch einmal zusammen:

- „• Assimilation durch Spiele
- Freiwilligkeit (intrinsische Motivation)
- Zweckfreies Handeln und „unproduktive“ Betätigung
- Durch Raum und Zeit festgelegte und abgetrennte Realität; innere Geschlossenheit; Charakter einer eigenartigen Zwischenwelt; Quasi-Realität; fiktive zweite Wirklichkeit; Scheinhaftigkeit
- Spielverlauf und Ausgang sind nicht festgelegt
- Ambivalenz

- Aktivierungszirkel
- Durch Regeln und Absprachen festgelegte Betätigung“ (Lindner/Wink 2002, S. 45).

1.3.1 *Assimilation*

Im Sinne der *Assimilation durch Spiele* ist vor allem die Problem verarbeitende Funktion des Spiels bedeutsam. LINDNER und WINK beziehen sich hierbei auf MAYER, der kritisch konstatiert, dass eine Problemassimilation durch die künstliche Herausforderung des Zieles eines Computerspiels und die vom Spielprogrammierer schon vorgegebene Rolle, welche den individuellen Rollenbedürfnissen des Einzelnen nicht mehr angepasst werden kann, nicht möglich ist. Jedoch kann unter Umständen für einige Spieler genau die im Spiel zur Verfügung gestellte Rolle und der dazugehörige Sachverhalt, den individuellen Bedürfnissen entsprechen, woraufhin sie als Folge, dieses Spiel immer wieder spielen, um zu lernen, mit ihren Problem umgehen zu können (vgl. Lindner/Wink 2002, S 45). Assimilation meint aber auch die spielerische Auseinandersetzung und Aneignung der Umwelt. Im Computer- oder Videospiel erfolgt diese Form der Assimilation durch das vorsichtige Herantasten bzw. durch die Übung der Steuerung, um dann allmählich den Umgang mit den steuerbaren Elementen des Bildschirmspiels zu perfektionieren und die virtuelle Umwelt zu erkunden (vgl. Dittler 1996, S. 42).

1.3.2 *Freiwilligkeit*

Es ist davon auszugehen, dass der Großteil der Video- und Computerspieler, sich aus eigener innerer Initiative heraus zum Spielen mit Bildschirmspielen entscheidet. Nach Angaben der aktuellen KIM-Studie von 2008, besteht die wichtigste Funktion des Computerspielens für die 6- bis 13-Jährigen darin, Spaß zu haben (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 54). Der hohe Unterhaltungswert für Kinder lässt demnach auf die Erfüllung des Merkmals der *Freiwilligkeit* schließen. Da sich Bildschirmspiele in der Kinder- und Jugendkultur großer Beliebtheit erfreuen, sie sozusagen „in“ sind, könnte daraus jedoch auch ein gewisser Anpassungsdruck entstehen, mit dem Resultat, sich besonders ausgiebig mit dem Medium auseinander setzen zu müssen, um mitreden zu können, nicht ausgeschlossen zu werden oder besonders gut zu sein. Dieser Umstand würde natürlich den Aspekt der Freiwilligkeit schmälern (vgl. Dittler 1993, S. 109).

1.3.3 Zweckfreies Handeln

Das *zweckfreie Handeln* des Spiels lässt sich auch auf das Computerspielen übertragen, welches im Bewusstsein der Spieler ausgeübt wird, Spaß zu haben bzw. sich unterhalten zu lassen. Davon ausgenommen werden, können allerdings Lernspiele, bei denen zwar auch ein vergnüglicher Aufbau möglich ist, die vor allem aber dem Zweck des Lernens dienen (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 45).

1.3.4 Scheinhaftigkeit

„Durch Raum und Zeit festgelegte und abgetrennte Realität; innere Geschlossenheit; Charakter einer eigenartigen Zwischenwelt; Quasi-Realität; fiktive zweite Wirklichkeit; Scheinhaftigkeit“ (Lindner/Wink 2002, S. 45): Diese Aspekte scheinen genau auf das Medium der Bildschirmspiele zugeschnitten zu sein. Wenn ein Kind oder Jugendlicher zu Maus und Tastatur greift, die Augen auf den Bildschirm richtet und beginnt, sich in der virtuellen Welt eines Computerspiels zu bewegen, würden die genannten Merkmale diesen Zustand äußerst treffend beschreiben. Diese vom Programmierer erdachte und erstellte Welt, wird durch die technischen Leitlinien des elektronischen Spiels bestimmt und ist somit deutlich von der Wirklichkeit abgegrenzt (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 46).

1.3.5 Freier Spielverlauf

Anders verhält es sich mit dem *nicht festgelegten Spielverlauf und Ausgang*. Diese Eigenschaft kann nur teilweise auf Bildschirmspiele übertragen werden. Ausschlaggebend für das Ausmaß des genannten Merkmals sind das Spielgenre und das betreffende Spiel selbst. Bildschirmspiele können den Spieler, je nach programmierten spielerischen Handlungsmöglichkeiten, zu einer gewissen Einflussnahme befähigen, was weiterhin dem Empfinden von Selbstbestimmung und Wirksamkeit dient (vgl. Dittler 1996, S. 43). Das entscheidende Kriterium, welches hierbei die virtuelle Welt und den Spielverlauf offen erscheinen lässt, ist die vom Entwickler vorbestimmte, dem Spieler zugute kommende Wahlfreiheit im Computerspiel (vgl. Rosenfelder 2008, S. 23, 33-35).

1.3.6 Ambivalenz und Aktivierungszirkel

Mit den Kriterien der *Ambivalenz* und des *Aktivierungszirkels* sind zum einen der Wandel zwischen Spannung und Entspannung; zwischen Vertrautem und Fremdem gemeint, zum anderen wird der Kreislauf von angespannten und entspannten Zuständen beschrieben. Beide lassen sich auch bei Bildschirmspielen entdecken. Auch das Computerspielen ist

geprägt von der Suche nach psychischen Spannungszuständen und Zuständen der Spannungslösung; dem freudigen Erhoffen von Überraschungen und Erwartungen von sehr schwer zu überwindbaren Aufgaben. Der programmierte Spielverlauf vieler Bildschirmspiele, wird diesen Anregungspotentialen gerecht (vgl. Dittler 1996, S. 43).

1.3.7 Regeln und Absprachen

Sich in die Welt eines Bildschirmspiels zu begeben heißt, sich bestimmten *Regeln* zu unterwerfen. Das Reglement wird von den Entwicklern der Spiele vorgegeben und ist im Programmcode der Software fest verankert. Eine Veränderung dieser Regeln durch *Absprachen* ist nicht möglich. Wer sich den Vorgaben im Spiel nicht beugen möchte, wird erstens Schwierigkeiten mit dem Spielfortschritt bekommen und entsprechend sanktioniert und zweitens wenig Spaß haben. Wie eingeschränkt die Handlungsfreiheit des Spielers ist, das heißt, wie engmaschig das Netz der Reglementierung gestrickt ist, hängt vom Willen, Geschick und der Kreativität der Programmierer ab, bzw. vom gewählten Spiel und Spielgenre (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 47).

1.3.8 Flow-Erleben

Die bisherige Darstellung verschiedener Eigenschaften des Spiels soll weiterhin ergänzt werden durch das Merkmal des *Flow- oder Flusserlebens*. Dabei geht der Spielende vollends in seiner Spielhandlung auf, während er seine Umwelt nicht mehr wahrnimmt und das Zeitgefühl verliert. Dieser im besonderen Maße von CSIKSZENTMIHALYI geprägte Begriff beschreibt ein Stadium, in welchem der Handelnde unbewusst einer inneren Logik folgt. Dabei fühlt er sich als Herr seiner Lage, ohne über den nächsten Schritt seiner Handlung nachdenken zu müssen. Diese Fusion von Handlung und Wahrnehmung ist ein Zustand, welcher auch beim Computerspielen auftreten kann und für viele Spieler einen entscheidenden Anreiz ausmacht. Damit das Flow-Erlebnis eintreten kann, benötigt der Spieler Aufgaben, zu deren Bewerkstelligung er in der Lage ist. Gleichzeitig dürfen sie ihn nicht unterfordern. Neben dem der Leistungskompetenz entsprechend adäquaten Grad der Schwierigkeit, sind vor allem ein klarer Handlungsauftrag mit eindeutigen Feedback und die Konzentration auf jene bestimmte Handlung von zentraler Bedeutung. Ein wesentliches Gefühl, welches zum Flusserleben dazugehört, ist das Empfinden von Kontrolle über das Spiel und die Sicherheit über die eigene Handlungssouveränität. Wenn diese Kriterien erfüllt sind, kann der Spieler im Akt des Spielens vollkommen aufgehen (vgl. Dittler 1996, S. 55).

1.3.9 Risiken und Herausforderungen

Bildschirmspiele bieten darüber hinaus die Möglichkeit, *Risiken* einzugehen und *Herausforderungen* anzunehmen, ohne direkte Folgegefahr von negativen Auswirkungen oder Konsequenzen für die Spielenden in der realen Welt (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 48). Gefährliche Situationen im Bildschirmspiel, wie etwa Hochgeschwindigkeitsrennen mit dem Auto, enden auch bei negativem Ausgang nur mit einem simulierten Totalcrash oder Unfalltod. Nach einem Neustart sind alle Schäden behoben, der Spieler bleibt in jedem Fall unbeschadet.

1.3.10 Macht, Herrschaft und Kontrolle

Weitere, vor allem für die Faszinationskraft bedeutende Merkmale, lassen sich durch das Erleben von *Macht, Herrschaft und Kontrolle* definieren, welche aus dem Beherrschen der Steuerung, der damit einhergehenden positiven Rückmeldung auf dem Bildschirm und daraus resultierenden Erfolgserlebnissen und Selbstbestätigungen als Ausgleich zum vielleicht erfahrenen Kontrollverlust in der Realität folgt (vgl. Fritz 1995, S. 38).

Die Ausführungen über den Vergleich von Bildschirmspielen mit allgemeinen Eigenschaften des Spiels machen deutlich, Bildschirmspiele können zu recht als Spiele bezeichnet werden. Ein wesentlicher Teil der Merkmale, lässt sich auch im Wesen der Bildschirmspiele wiederfinden, wenngleich auch nicht alle Kriterien ausnahmslos übertragen werden können. Ein entscheidender Unterschied von Bildschirmspielen lässt sich z.B. in der, durch den vorprogrammierten Ablauf, stark beeinflussten Spielsituation erkennen. Beim Spiel „Cowboy und Indianer“ können die Spielregeln bspw. selbst bestimmt und verändert werden. Das Spiel ist also freier und es bieten sich größere Gestaltungsmöglichkeiten. Im Bildschirmspiel ist man auf die durch den Programmierer vorgegebene Wahlfreiheit beschränkt. Letztlich muss aufgrund der Unterschiedlichkeit und Vielfalt an heutigen Spielgenres, je nach Bildschirmspiel differenziert werden, inwieweit die Wesensmerkmale mit dem ursprünglichen Spiel des Menschen übereinstimmen oder abweichen.

1.4 Der Computer im Alltag 6- bis 13-jähriger Kinder

Nach der kurzen Darstellung des Spielbegriffes, inhaltlich orientiert an verschiedenen spieltheoretischen Ansätzen und daraus schließenden Bedeutungserkenntnissen, möchte ich nun den Blick auf die Handlungsgrundlage des von mir behandelten Themas und den damit einhergehenden Bedingungen richten, welche in der heutigen Kinderkultur oder

einfacher gefasst, im gegenwärtigen Alltag eines Kindes vorherrschen: Dem Computer. Bei meinen folgenden Ausführungen stütze ich mich dafür hauptsächlich auf die aktuellste KIM-Studie (Kinder und Medien; Computer und Internet) aus dem Jahre 2008, einer Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-jähriger Schulkinder in Deutschland, auf Basis einer repräsentativen Stichprobe aus 1206 Zielpersonen, herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest.

1.4.1 Wie gelangt das Kind an den Computer?

Schon Anfang der achtziger Jahre entstanden für Kinder neue Möglichkeiten des Zugangs zu Computerspielen und Spielkonsolen. Auch und vor allem für jene Kinder, die aufgrund einer fehlenden Ausstattung im Haushalt der Eltern, bisher keine Gelegenheit dazu hatten. Grund dafür waren die großen Kaufhäuser, welche damit anfangen, Spielstände zum Ausprobieren von Computer- und Konsolenspielen aufzubauen und kostenlos zur Verfügung zu stellen (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 63).

Seither, über 25 Jahre später, hat sich die Situation entscheidend verändert. Zwar finden sich in den Kaufhäusern und Elektronikfachmärkten von heute immer noch kostenlose Videospielestationen zum Probespielen vor, jedoch hat sich die Zahl an verfügbaren Geräten, egal ob Computer allgemein oder Videospielekonsolen im Speziellen, sowohl im Haushalt der Eltern, als auch direkt in den Kinderzimmern, um ein Vielfaches erhöht. Laut aktueller KIM-Studie befindet sich in 88 Prozent aller Haushalte in denen Kinder leben ein Computer bzw. Laptop, in 85 Prozent dieser Haushalte auch ein Internetanschluss und in 68 Prozent sieht die Geräteausstattung eine trag- oder nichttragbare Spielkonsole vor. Dabei ist auffällig, dass im Vergleich zur KIM-Studie von 2006 vor allem die Anzahl der Internetanschlüsse in den Haushalten gestiegen ist (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 7). Ein bedeutendes Merkmal für die Ausstattung an medialen Geräten stellt das durchschnittliche Nettoeinkommen einer Familie dar. Danach kommen in Haushalten mit einem Einkommen von bis zu 1500 Euro im Monat generell weniger Geräte vor, als bei einem durchschnittlichen Nettoeinkommen von über 2500 Euro (vgl. ebd., S. 7). Weiter ausdifferenzierend und relevant für die Zugangsfrage ist die Frage, welche Geräte die Kinder direkt ihr Eigen nennen bzw. mit welcher technischen Ausrüstung das Kinderzimmer heutzutage ausgestattet ist. Die am häufigsten vorhandenen Geräte sind dabei trag- und nichttragbare Spielkonsolen mit 53 Prozent, wobei Jungen mit 59 Prozent im Vergleich zu Mädchen mit 48 Prozent deutlich besser ausgestattet sind. Dieses Bild setzt sich in ähnlicher Weise bei den Kategorien des eigenen Computers (Jungen 18%;

Mädchen 12%) und des eigenen Internetanschlusses (Jungen 12%; Mädchen 7%) fort, denn auch hierbei sind Jungen durchweg komfortabler eingerichtet (vgl. ebd., S. 8). Gemessen an den Spielkonsolen, wo ein Großteil durch die tragbaren Geräte wie dem NINTENDO DS ausgemacht wird, ist die Menge an eigenen Computern und Internetanschlüssen aber noch vergleichsweise gering.

Die erhobenen Daten machen deutlich, den 6- bis 13-Jährigen steht heute eine große Ansammlung medialer Geräte zur Verfügung. Insbesondere Computer mit Internetanschlüssen gehören nicht nur zur Ausstattung der meisten heutigen Haushalte, sondern haben auch Einzug in die Kinderzimmer gehalten. Damit bieten sich Kindern umfangreiche Zugangsmöglichkeiten und es entsteht die Frage, welche Art der Reglementierung durch die Eltern dem gegenübersteht.

1.4.2 Welchen Stellenwert hat der Computer bei der Freizeitgestaltung?

Die Tatsache, dass sich in vielen Haushalten und auch speziell in den Kinderzimmern Computer und Spielkonsolen befinden, sagt aber noch nichts über die Nutzungshäufigkeit derselben aus. Deshalb wird im Folgenden die Wichtigkeit des Computers und der Spielkonsole im Rahmen der kindlichen Freizeitbeschäftigung erörtert.

In der Umfrage der KIM-Studie 2008 wurde den Teilnehmern zur Kategorie der Freizeitgestaltung ein Antwortkatalog mit 33 unterschiedlichen Freizeitbeschäftigungen zur Verfügung gestellt. Zu unterscheiden war dabei auch die Häufigkeit der Nutzung von ein-/mehrmals pro Woche bis jeden/fast jeden Tag. Die Nutzung des Computers steht dabei mit 66 Prozent an neunter Stelle, wobei 43 Prozent der Teilnehmer zumindest regelmäßig Zeit am Computer verbringen, 23 Prozent sogar jeden/fast jeden Tag. Eine tragbare Spielkonsole benutzen mehr als die Hälfte der Kinder, nämlich 52 Prozent und immerhin auf Rang 21 mit 37 Prozent, rangiert die regelmäßige Nutzung einer Videospielekonsole, welche an einen Fernseher angeschlossen werden muss. Die ersten Plätze in dieser Liste der Freizeitaktivitäten werden von Hausaufgaben/Lernen (97%), Fernsehen (97%), Freunde treffen (96%) und Draußen spielen (94%) belegt (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 9). Jungen nutzen dabei zu einem größeren Anteil als Mädchen Computer- und Konsolenspiele, was mit den Daten zur Geräteausstattung einhergeht. Aber auch bei der Befragung zu den Lieblingsbeschäftigungen werden die geschlechtsspezifischen Unterschiede deutlich. Bei drei möglichen Nennungen schafft es der Computer mit 18 Prozent auf Platz fünf, wobei 13 Prozent der Mädchen und 23 Prozent der Jungen die Computernutzung als liebste Freizeitaktivität nannten (vgl. ebd., S.

10). Ein weiterer Punkt, der in der Studie auffiel, war die Tatsache, dass mit zunehmendem Alter auch die Attraktivität des Computers ansteigt, was bedeutet, dass je älter die Kinder werden, parallel dazu auch Zeit, die am Computer verbracht wird, zunimmt (vgl. ebd., S. 11).

Es kann also festgehalten werden, dass trotz der festen Eingliederung des Computers in den Alltag der Kinder, die Nutzung dessen, vor allem als Spielplattform, keinen übermäßig großen Raum bei der Freizeitgestaltung bei den meisten der 6- bis 13-Jährigen einnimmt. Seine Rolle ist eher im oberen Mittelfeld zu finden und er bleibt hinter Aktivitäten wie Fernsehen, Freunde treffen oder Sport treiben zurück.

1.4.3 Ab wann nutzen Kinder den Computer?

Zunächst kann konstatiert werden, dass schon allein aufgrund der hohen Anzahl an Computern in den deutschen Haushalten (88%), die meisten Kinder automatisch damit in Kontakt kommen. Deshalb haben mehr als dreiviertel der Kinder auch schon Erfahrungen im Umgang mit dem Computer sammeln können. Hierbei ist ein kleiner geschlechtsspezifischer Unterschied zu verzeichnen, da 80 Prozent der Jungen und 76 Prozent der Mädchen zu den Nutzern gehören. Bei der Nutzungshäufigkeit wird die schon beschriebene Differenz zwischen 6- bis 7-Jährigen und 12- bis 13-Jährigen erkennbar. Während die Jüngeren zwar immerhin schon zur Hälfte, zumindest selten, den Computer nutzen, sind es bei den 12- bis 13-Jährigen 95 Prozent, bei denen der Computer alltäglicher Begleiter ist (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 25). Die Autoren der Studie gehen weiterhin auf die Stagnation der Erfahrungen von Kindern im Umgang mit Computern im Vergleich zur Vorgängerstudie von 2006 ein und leiten daraus ab, dass eine Besorgnis über einen zu frühen kindlichen Kontakt mit dem Computer, realen Fakten entbehrt. Sie gehen von einer natürlichen Grenze der (selbst spielerischen) Computernutzung aus, vorgegeben durch bestimmte motorische und kognitive Grundvoraussetzungen (vgl. ebd., S. 25).

Wann genau ein Kind beginnt den Computer zu nutzen, geht aus der Studie leider nicht hervor. Es ist damit zu rechnen, dass zumindest ein größerer Teil der 6- bis 7-Jährigen schon Erfahrungen im Computerumgang sammeln konnte. Jedoch wird herausgehoben, dass die Nutzungshäufigkeit im Vergleich zu älteren Kindern deutlich niedriger ausfällt.

1.4.4 Wo, wann und wie häufig nutzen Kinder den Computer?

Da sich im Großteil der familiären Hausstände ein Computer befindet, ist zu vermuten, dass auch die Wohnung oder das Haus der Eltern die Orte sind, an denen Kinder am

häufigsten an einem Computer tätig sind. Die Zahlen der aktuellen KIM-Studie belegen dies. Ganze 88 Prozent der Computernutzer verwenden die elektronische Rechenanlage mindestens einmal in der Woche im häuslichen Bereich; davon Jungen zu 90 Prozent, Mädchen zu 85 Prozent. Dieselbe Nutzungshäufigkeit bei Freunden oder in der Schule fällt mit 38 Prozent schon deutlich geringer aus. Auch hierbei nutzen Jungen mit 42 Prozent die Gelegenheit bei Freunden den Computer zu gebrauchen öfter, als Mädchen mit 34 Prozent. Gut ein Viertel der Kinder kann den Computer, sei es als einfacherer Kindercomputer (12%) oder als herkömmlichen PC (15%) sogar direkt im eigenen Kinderzimmer benutzen (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 25). In einer älteren KIM-Studie aus dem Jahre 2000 fanden noch andere außerhäusliche Orte der Computernutzung eine Erwähnung: Kaufhäuser, Computerläden, Bibliotheken und Büchereien und speziell zur Internetnutzung auch Internetcafés (vgl. Feierabend/Klingler 2000, S. 23, S. 43). Aufgrund der heutigen guten häuslichen Ausstattung mit Personalcomputern und vorhandenen Internetanschlüssen, spielen diese Orte aber wohl nur noch eine untergeordnete Rolle. Im Verlauf eines Tages stellt der Nachmittag die Zeit der intensivsten Computernutzung für acht von zehn Kindern dar. Knapp die Hälfte der 12- bis 13-Jährigen beschäftigt sich auch am Abend mit dem Computer, während die Jüngeren hier eher selten zu Tastatur und Maus greifen. Vormittags in der Schule benutzen die 6- bis 7-Jährigen zu 10 Prozent, die 12- bis 13-Jährigen zu 30 Prozent den PC; die anderen Altersstufen pegeln sich dazwischen ein. Am Morgen, noch vor der Schule wird der Powerknopf nur in Ausnahmefällen betätigt (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 25). Da der Nachmittag eines Schultages in der Regel, abgesehen von Ganztagschulen, das meiste Freizeitpotenzial birgt und hier gleichzeitig die meiste Zeit am PC verbracht wird, ist zu erwarten, dass am Wochenende noch mehr Zeit und wahrscheinlich über den ganzen Tag verteilt, in Computernutzung investiert wird. Ein Drittel der im Umgang mit dem Computer erfahrenen Kinder gebraucht diesen jeden oder fast jeden Tag. Ein wenig mehr als 50 Prozent schaltet die Rechenmaschine mindestens einmal oder mehrmals pro Woche ein. Die Minderheit von 15 Prozent verwendet den PC, obgleich sie Computerkenntnisse besitzt, weniger als einmal in der Woche. Mit steigendem Alter erhöht sich auch die Nutzungsfrequenz: Sind es bei der jüngeren Zielgruppe 13 Prozent, so gehören bei den 12- bis 13-Jährigen schon 43 Prozent zu den Intensivnutzern. Ein weiteres schon häufiger beschriebenes Merkmal ist die bei Jungen im Gegensatz zu Mädchen etwas stärkere Alltagseinbindung des Computers (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 26). Bei der Frage nach der täglichen Spieldauer, bezogen auf Computer- und Konsolenspiele, geben 21 Prozent der Kinder an, die 60-Minutenmarke zu

überschreiten, 42 Prozent schätzen ihre Zeitspanne zwischen 30 Minuten und einer Stunde ein und 23 Prozent würden bis zu einer halben Stunde spielen. Dabei steigt der Anteil der intensiveren Spieler mit dem Alter an: 6- bis 7-Jährige sind zu 8 Prozent Intensivspieler; 12- bis 13-Jährige kommen schon auf 36 Prozent (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 29).

1.4.5 Was machen Kinder am Computer?

Nach den Ermittlungen der KIM-Studie zufolge, ist die beliebteste und von Kindern am meisten ausgeführte Tätigkeit am Computer das Spielen. Egal ob allein (62%) oder mit Freunden (50%), von Kindern wird der Computer in erster Linie zum Spielen benutzt. Auch in diesem Punkt setzen sich die Jungen mit 72 Prozent im Vergleich zu den Mädchen mit 50 Prozent durch eine stärkere Fokussierung aufs Spielen deutlich ab. Die Mehrheitsverteilung dreht sich jedoch bei jenen Tätigkeiten um, die viele Eltern wohl als sinnvoller klassifizieren. Denn beim Arbeiten für die Schule (gesamt: 44%) und der Beschäftigung mit Lernprogrammen (gesamt: 42%), liegen die Mädchen jeweils mit 48 und 47 Prozent im Gegenvergleich zu den Jungen mit 40 und 38 Prozent vorn (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 27). Mithilfe von Lernprogrammen wird vor allem Wissen zu den Fächern Mathematik und Deutsch vermittelt. Etwas weniger bedeutsam sind hierbei Sprachen, Sachkunde, Erdkunde und Biologie (vgl. ebd., S. 33). Relativ hoch rangiert mittlerweile auch das Surfen im Internet in der Liste der Tätigkeiten mit einer Steigerung von 2006 noch 41 Prozent auf 49 Prozent im Jahr 2008 (vgl. ebd., S. 27). Die Onlineaktivitäten der Kinder reichen von allgemeiner Recherche per Suchmaschinen, Informationssuche für die Schule, über den Besuch von Kinderseiten und Chatrooms, bis zu Ausflügen auf Erwachsenenseiten und alleinige und gemeinsame Nutzung von Onlinespielen (vgl. ebd., S. 41). Es folgen Anwendungen wie Texte und E-Mails schreiben, am Computer zeichnen, Musik hören, DVDs anschauen, Bilder bearbeiten oder etwas auf einen Datenträger brennen (vgl. ebd., S. 27). In der Schule wird der Computer hauptsächlich für Lernprogramme, zur Internetsuche, zum Texte schreiben und zum Erlernen verschiedener Programme genutzt (vgl. ebd., S. 36). Die Nutzungshäufigkeit der genannten Tätigkeiten ist mit mindestens einmal pro Woche angegeben (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 27).

1.4.6 Warum spielen Kinder am Computer?

Des Kindes liebste Tätigkeit am Computer ist das Spielen. In der Gesamtheit spielen 70 Prozent aller Kinder wenigstens selten am Computer. Davon bevorzugen 43 Prozent die

spielerische Verwendung der Rechenmaschine mindestens ein- bis mehrmals in der Woche; 13 Prozent zählen zu den Intensivspielern. Kaum einer erneuten Erwähnung bedarf es des geschlechtsspezifischen Unterschiedes innerhalb dieser Kategorie: Jungen spielen zu einem größeren Gesamtteil und in intensiverem Maße als Mädchen am Computer. Je älter die Kinder werden, desto fester werden Computerspiele in den Alltag integriert (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 28). Einer der Hauptgründe dafür, warum Kinder am Computer spielen, ist um Spaß zu haben. Im Vergleich zu anderen Medien steht das Computerspielen als Spaßfunktion mit 16 Prozent an zweiter Stelle, hinter dem Fernsehen mit 26 Prozent. Jungen bevorzugen den Computer als Unterhaltungsmedium in doppelt so hoher Zahl wie Mädchen (Jungen: 22%; Mädchen: 11%). Eine ebenfalls nicht unbedeutende Rolle spielt der PC als mediale Tätigkeit, die zusammen mit Freunden ausgeführt wird. Auch hier rangiert er mit 13 Prozent knapp hinter dem Fernseher mit 14 Prozent. Das Computerspielen scheint unter Kindern also vor allem auch eine Gemeinschaftstätigkeit zu sein, denn aufgrund von Einsamkeit gaben nur 7 Prozent der Kinder an, sich dem PC zuzuwenden, welcher damit nur auf Rang 5 hinter Fernsehen, Telefonieren und Lesen liegt (vgl. ebd., S. 54). Sich mit dem Freund oder der Freundin vor dem Computermonitor zu versammeln, hat seine Ursache nicht nur darin, sich gemeinsam die Zeit zu vertreiben. Es geht dabei auch darum, das Hobby mit anderen zu teilen, sich darüber auszutauschen und zu zeigen, welches Spiel gerade begeistert oder den aktuellsten Spielfortschritt zu demonstrieren. Auch das gemeinsame Probieren, um an besonders schwierigen Stellen im Spiel ein Weiterkommen zu erreichen, kann eine Rolle spielen. Zudem kommt der Wettkampfcharakter zum tragen, indem sich die Spieler untereinander vergleichen und z.B. über Highscore-Listen ermitteln, wer der Bessere ist oder direkt im Spiel gegeneinander antreten. Manche Spiele sind auch darauf ausgelegt, in Kooperation miteinander den Spielverlauf zu bestehen (vgl. Fromme 2000, S. 49). Ein weiterer Grund für Kinder, sich an den Computer zu setzen, besteht darin, etwas Spannendes zu erleben. Jedoch besitzt der Fernseher in punkto Spannung ein weitaus größeren Stellenwert für Kinder. Dies ändert sich aber mit zunehmendem Alter der Kinder und könnte mit den entsprechend zur steigenden Altersfreigabe auch spannender und anspruchsvoller werdenden Inhalten der Computer- und Videospiele zusammenhängen. Aus Langeweile begeben sich 10 Prozent der 6- bis 13-Jährigen vor den Computerbildschirm und auch hier sind es wieder die Jungen, die mit 15 Prozent gegenüber ihren weiblichen Konterparts mit 5 Prozent die Mehrheit bilden. Das Fernsehen ist auch bei Langeweile mit 47 Prozent der unangefochtene Spitzenreiter in der Liste der Medienfunktionen. Weitere Anlässe des

Computerspielens mit insgesamt geringerer Relevanz sind: Alles um sich herum zu vergessen, aufgrund der Tatsache sich geärgert zu haben oder aus Traurigkeit heraus (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 54).

1.4.7 Was spielen Kinder am Computer?

Bei der Frage, was Kinder am Computer spielen, muss zunächst nach der Plattform unterschieden werden, wobei ich nach drei Kategorien differenzieren würde. Zur ersten Kategorie gehören die normalen Personalcomputer, so wie man sie vom Arbeitsplatz eines Büros her kennt, mit Bildschirm, Maus und Tastatur, sowie auch die entsprechenden tragbaren Formen wie Laptops, Note- oder Netbooks. Die zweite Kategorie wird von den nichttragbaren Spielkonsolen gebildet, welche an einen Fernseher angeschlossen und in der Regel mit einem Joy- oder Gamepad gesteuert werden. Für den heutigen Markt relevant sind dabei MICROSOFTS X-BOX 360, SONY'S PLAYSTATION 3 und NINTENDOS WII. In der letzten Gruppe finden sich die tragbaren Spielkonsolen; die sogenannten Handhelds. Die aktuellen Vertreter dieser Gattung sind der NINTENDO DS und SONY'S PLAYSTATION PORTABLE, kurz PSP. Vor allem die tragbaren Spielkonsolen erfreuen sich großer Beliebtheit: 16 Prozent benutzen sie fast jeden Tag, 36 Prozent ein- bis mehrmals pro Woche und 20 Prozent seltener. Auf dem Computer wird ähnlich oft gespielt; die festen Konsolenspiele fallen in der Größenordnung etwas zurück. Die geschlechtsspezifischen Unterschiede sind hier besonders deutlich zu erkennen. Jungen benutzen mit 48 Prozent feste Spielkonsolen in signifikant größerem Maße als Mädchen mit 27 Prozent (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 29). Nach der Umfrage der aktuellen KIM-Studie zu urteilen, sind die für Kinder attraktivsten Genres die Jump'n'Run-Spiele, verschiedene Simulationen, Sport- und Actionspiele sowie Adventures. Das beliebteste Spiel ist demnach mit 16 Prozent SUPER MARIO, eine der bekanntesten und erfolgreichsten Jump'n'Run-Serien, gefolgt von DIE SIMS mit 11 Prozent, einer Simulation in der das Leben einer Familie simuliert wird und dem Fußballspiel FIFA mit 9 Prozent. Außerdem werden von den Kindern POKÉMON genannt, bei dem es darum geht kleine Cartoonmonster zu sammeln und gegeneinander antreten zu lassen, „Autorennspiele“ und NINTENDOGS, ebenfalls eine Simulation, bei der man sich, ähnlich der früheren TAMAGOTCHIS, um das Wohlergehen eines virtuellen Hundewelpen kümmern muss. Auch auf das Onlinerollenspiel WORLD OF WARCRAFT entfallen zwei Prozentpunkte. Bei den Jungen stehen vor allem Sport-, Adventure- und Actionspiele hoch im Kurs und auch sie sind es, die häufig mit dem Umgang mit für sie

noch nicht geeigneten Spielen, deren Altersfreigabe ihre eigne reale Altersgrenze übersteigt, liebäugeln. So werden auch First-Person-Shooter wie COUNTER STRIKE, CALL OF DUTY oder BATTLEFIELD genannt, welche in der Regel mit mehreren Spielern zusammen oder gegeneinander gespielt werden. Mädchen favorisieren hingegen Strategie-, Fun-, Gesellschafts- und Lernspiele. Bei ihnen sind vor allem DIE SIMS und NINTENDOGS beliebt (vgl. ebd., S. 30-31).

2. Computer-, Video- und Bildschirmspiele

Die Liste an Begriffen zur Benennung des Mediums der elektronischen Spiele ist lang: Bildschirmspiele, Computerspiele und Videospiele; Konsolenspiele, Telespiele und Arcade-Spiele; PC-Spiele, E-Games und Hand-Held-Games. Für Nichtkenner der Materie dürfte die Vielzahl an Begrifflichkeiten verwirrend sein. Einige der aufgezählten Bezeichnungen meinen dasselbe, andere drücken eine bestimmte Spezialisierung aus. Um Licht in den Definitionsdschungel der elektronischen Unterhaltungsmedien zu bringen, werde ich versuchen, den inhaltlichen Hintergrund der genannten Ausdrücke zu erläutern und der Frage nach einem geeigneten Oberbegriff nachgehen. Nachfolgend wird es um eine Rubrikordnung der unzähligen Softwarearten gehen, indem die unterschiedlichen Spielprinzipien in einzelne Genres aufgeteilt werden.

2.1 Definitionen von Bildschirmspielen

2.1.1 Bildschirmspiele

In der Überschrift dieses Abschnittes lässt sich schon ein in der Fachliteratur zu diesem Thema häufig gewählter Oberbegriff wiederfinden. Die Bezeichnung *Bildschirmspiel* ist unter vielen Autoren weit verbreitet. So verwenden z.B. DITTLER (vgl. Dittler 1996, S. 13), LINDNER und WINK (vgl. Linder/Wink 2002, S. 11) und FRITZ (vgl. Fritz 1997, S. 81) diesen Ausdruck, um nur Einige zu nennen. Folgt man der Definition von FRITZ, so stellt sich der Begriff Bildschirmspiel deshalb als geeignet dar, weil er alle mit einem visuellen Ausgabegerät verbundenen elektronischen Apparate zur Darstellung von Spielen zusammenfasst (vgl. ebd.). Demzufolge ist das entscheidende Charakteristikum zur Beschreibung dieses Mediums die optische Darstellung auf einem Bildschirm und infolge dessen, die Bezeichnung *Bildschirmspiel* als Oberbegriff durchaus angebracht. Ein

Bildschirmspiel wird definiert als ein Spiel, „auf deren Ablauf die Spieler Einfluss haben und deren Spielverlauf durch ein Computerprogramm festgelegt wird“ (Fehr 1997, S. 99). Richtet man den Blick jedoch auf den Computerbildschirm und recherchiert im Internet, so fällt auf, dass der Begriff des Bildschirmspiels zwar in der pädagogischen Fachliteratur häufig verwendet wird, im Sprachgebrauch der eigentlichen Nutzer dieser Medien, den Spielern, scheint er aber wenig populär. So ist es nicht verwunderlich, dass bei der freien Enzyklopädie WIKIPEDIA, unter jener Bezeichnung lediglich ein Artikel zum BILDSCHIRMSPIEL 01, einer zwischen 1980 und 1984 in der DDR gebauten Spielkonsole zu finden ist (Wikipedia 2009, Bildschirmspiel 01). Möchte man etwas über Bildschirmspiele in dem Sinne erfahren, wie weiter oben im Text beschrieben, sucht man in der Online-Enzyklopädie besser mit den Begriffen „Computerspiel“ oder „Videospiel“. Nach der Klärung des Oberbegriffes kann zwischen den weiteren Ausdrücken differenziert werden, wobei die Unterscheidung hauptsächlich durch das Merkmal der zugrunde liegenden Hardware vorgenommen wird. Daran orientierend kann eine übersichtliche Einteilung vorgenommen werden: Es gibt den Computer, die Videospielekonsole, die tragbare Videospielekonsole und den für den Heimgebrauch kaum relevanten Spielautomaten.

2.1.2 Computerspiele

Bei einem *Computerspiel* handelt es sich demnach um ein Spielprogramm, welches auf einem entsprechenden Heim- oder Personalcomputer genutzt wird, welcher außer zum Spielen, auch für viele andere Zwecke verwendet wird (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 11). Zur notwendigen Ausstattung gehören neben dem Gehäuse mit dazugehörigem Laufwerk, ein Bildschirm, eine Maus und eine Tastatur als Eingabegeräte, als mögliche ergänzende Peripherie ein Joystick oder Gamepad und Lautsprecherboxen, um das audiovisuelle Erlebnis zu vervollständigen. Um die aktuellsten Spiele flüssig spielen oder überhaupt zum laufen bringen zu können, ist eine regelmäßige technische Aufrüstung des Computers notwendig. Dazu gehören vor allem eine leistungsfähige Grafikkarte, sowie ausreichend Arbeits- und Festplattenspeicher. Als Datenträger, auf denen sich die Software, also das Computerprogramm befindet, dienen heutzutage in der Regel DVDs. Diese lösten die vormaligen CD-ROMs ab, welche aufgrund der immer komplexer werdenden und damit wachsenden Datenmengen der Spiele, nicht mehr genügend Speicherplatz boten. In den 80er Jahren handelte es sich dabei um Disketten (vgl. Fritz 1997, S. 81).

2.1.3 Videospiele

Unter dem Begriff *Videospiel* können all jene Programme zusammengefasst werden, welche auf einer Spiel- oder Videospielekonsole abgespielt werden, weshalb auch der Terminus *Konsolespiel* geeignet ist. Diese Geräte sind, im Gegensatz zu handelsüblichen PCs, ausschließlich zum Spielen gedacht, werden an einen Fernseher angeschlossen und über ein Joy- oder Gamepad gesteuert. Bis Mitte/Ende der 80er Jahre war anstelle von Videospiele, die Bezeichnung *Telespiel* gebräuchlich. Die Software kam in Form von Modulen bzw. Cartridges in den Handel und wurde meist in dafür auf der Oberseite der Konsole vorgesehenen Schlitz eingesteckt (vgl. Dittler 1996, S. 13). Im Laufe der technischen Entwicklung wurden diese durch CD-ROMs, später durch HD-DVDs und BLU-RAY-DISCs ersetzt. Aktuelle, auf dem Markt präsente Vertreter dieser Gattung sind NINTENDO mit einer Konsole namens WII, MICROSOFTS X-BOX 360 und die PLAYSTATION 3 vom japanischen Elektronikriesen SONY (vgl. Ollech 2009).

2.1.4 Hand-Held-Games

Die Kategorie der Videospiele kann unterteilt werden in die eben erläuterten nichttragbaren oder festen und die tragbaren Videospiele. Diese tragbaren Videospiele werden als *Hand-Held-Games* („in den Händen halten“) bezeichnet und benötigen keinen externen Bildschirm zur Darstellung. Die visuelle Wiedergabe erfolgt über ein kleines Display, welches direkt in die eigentliche Konsole implementiert ist; die Steuerungseinheiten befinden sich ebenfalls an diesem Gerät (vgl. Fritz 1997, S. 81). Aufgrund ihres kleineren Formats, bleiben die tragbaren Konsolen in punkto technischer Leistungsfähigkeit hinter den größeren nicht tragbaren Geräten zurück. Dies wirkt sich letztlich vor allem auf die grafische Darstellung der Spiele aus, welche weniger komplexe und der Realität nahe kommende Welten und Figuren zeigen können. Der Handel wird derzeit laut MEDIA CONTROL vom eindeutigen Marktführer NINTENDO DS bestimmt. Ebenfalls aktuell vertreten ist SONYS PLAYSTATION PORTABLE, kurz PSP (vgl. Ollech 2009).

2.1.5 Arcade-Spiele

Eine weitere Form der Bildschirmspiele sind die *Arcade-Spiele*. Diese Videospieleautomaten wurden erstmals Anfang der 70er Jahre in den USA in Fußgängerzonen und Gaststätten aufgebaut, bis später ganze Spielhallen damit gefüllt waren. Die entscheidenden Unterschiede zu den anderen Formen der Bildschirmspiele

bestehen in der menschengroßen Aufmachung der Geräte, mit integriertem Monitor und Steuerungskomponenten und dem hauptsächlich öffentlichen Betrieb durch das Einwerfen von Münzen. Vor allem in Japan ist die Kultur der Automaten Spiele bis heute sehr beliebt. In westlichen Gefilden haben Arcade-Spiele stark an Bedeutung verloren; abgelöst durch Bildschirmspiele in den heimischen vier Wänden (vgl. Dittler 1996, S. 13).

Das Wort *E-Game* steht als Abkürzung für *Electronic Game* und wird als zusammenfassender Oberbegriff für Computerspiele respektiere Bildschirmspiel benutzt (vgl. Wikipedia 2009, Computerspiel).

2.2 Kategorisierung der Bildschirmspiele nach unterschiedlichen Spielgenres

Der Versuch einer Kategorisierung von Bildschirmspielen gestaltet sich aufgrund der Schnelllebigkeit dieses Mediums schwierig. Jahr für Jahr drängt eine Vielzahl neuer Spiele für die unterschiedlichen Plattformen auf den Markt. Aufgrund der Vielfältigkeit ihrer Machart, entziehen sich viele dieser Spiele einer Einordnung in eine der bisher bestehenden Kategorien. Oft handelt es sich dabei um Genre-Mixe, die mehrere Gameplay-Merkmale miteinander kombinieren. Die rasante technische Entwicklung ermöglicht es den Programmierern zudem, dank leistungsstärkerer Computerchips und neuartiger Steuerungselemente immer ausgefeilter, komplexer oder auch skurriler werdende Spielkonzepte umsetzen zu können. Dabei kommt die Übersicht rasch abhanden. Um trotzdem einen Überblick bzw. eine Orientierung zu erhalten, ist es daher zweckmäßig eine Kategorisierung vorzunehmen.

2.2.1 Allgemeine Klassifikation – Action, Denken, Geschichte

Für eine allgemeine Klassifikation der Bildschirmspiele war in den 80er Jahren das Prinzip der bipolaren Unterteilung von Bedeutung. Ausgehend von der Art der Spielanforderungen, ließen sich zur damaligen Zeit zwei Pole festlegen, zu denen ein Spiel mehr oder weniger tendierte: Bestand die Herausforderung des Spiels im direkten, auf schnelle Reaktion und Aktion ankommendes Verhalten, so ließ es sich den *Action- oder Knöpfchenspielen* zuordnen; wurde das Handeln eher indirekt durch Nachdenken und Reflektieren bestimmt, war eine Zuordnung zu den *Denk- oder Köpfchenspielen* angebracht (vgl. Fritz 1995, S. 22). Anfang der 90er Jahre stellte FRITZ fest, dass die bipolare Unterteilung dem wachsenden Spielmarkt mit sich immer weiter verändernden Bildschirmspielen nicht mehr gerecht wurde. Für eine geeignete Ordnung der Spiele fügte er den beiden bestehenden Polen „*Action*“ und „*Denken*“ einen Dritten hinzu, der durch

das Merkmal „*Geschichte*“ gekennzeichnet ist. Damit ist gemeint, dass durch das Handeln des Spielers nicht nur eine Welt, sondern auch eine Geschichte geöffnet wird. Anhand dieser drei Hauptmerkmale zeichnete FRITZ eine „*Landkarte der Bildschirmspiele*“, auf derer jedes Spiel, ausgehend von den zugrundeliegenden wesentlichen Spielelementen, entsprechend nah oder entfernt zu den Polen bzw. Bezugspunkten platziert werden kann (vgl. ebd.). Wie bereits erwähnt, wird das Merkmal des Denkens durch indirektes Handeln definiert und ist dadurch gekennzeichnet, dass vor der Handlung nachgedacht und strategisch überlegt werden muss, um einen erfolgreichen nächsten Schritt vollziehen zu können. Man steuert statt einer Spielfigur nur Spielelemente und die Handlung erfolgt meist zeitverzögert und mittelbar. Die Anforderungen solcher Spiele liegen in der Anwendung von Denkprozessen, wobei die Denkanstrengung von sehr abstrakt bis höchst komplex, also im Bereich des operativen Denkens, reichen kann (vgl. Fritz 1997, S. 88). Denkspiele fordern Konzentrationsfähigkeit, Merkfähigkeit, Kombinationsvermögen und logisches Denken (vgl. Vollmer 2000, S. 38). Das Action-Merkmal zeichnet sich hingegen durch direkte Aktionen der vom Spieler gesteuerten Spielfigur aus, welche unmittelbar und sofort, manchmal auch unter Zeitdruck, auf dem Bildschirm ausgeführt werden. Entsprechende Spiele fordern vom Anwender in erster Linie sensomotorische Fähigkeiten ab, wie eine gute Auge-Hand-Koordination, schnelles Auffassungsvermögen, Stressresistenz, Reaktionsschnelligkeit und räumliches Orientierungsvermögen (vgl. Fritz 1997, S. 89). Beim Geschichts-Pol ist die Gewichtigkeit bzw. die Dichte der Geschichte herausragendes Element. Wenn ein Spiel eine besonders komplexe Geschichte aufweist, deren Verlauf sich durch das Handeln des Spielers entwickelt und beeinflusst werden kann, kommt eine Zuordnung nahe dieses Pols auf der Landkarte in Frage. Die spielerischen Merkmale solcher Spiele sind oft durch Vielfältigkeit geprägt, was bedeutet, dass sowohl actionlastige als auch von Denkprozessen beanspruchte Passagen in den Spielverlauf integriert sind. Der Ablauf des Geschehens ist dabei in sich geschlossen. Die Spielfigur kann direkt oder indirekt gesteuert werden; oft schließen sich im Spiel mehrere virtuelle Figuren zu einer Party zusammen (vgl. Fritz 1995, S 27).

Mithilfe der „*Landkarte*“ von FRITZ kann eine allgemeine Kategorisierung der Bildschirmspiele vorgenommen werden, die einerseits eine übersichtliche Orientierung der Masse an Software möglich macht und andererseits, auf die Vielfältigkeit der Spiele zugeschnitten ist. Durch die Festlegung der drei Bezugspunkte entsteht ein ausreichend großer Zuordnungsspielraum, sodass auch schwer kategorisierbare Spiele platziert werden

können. Es bleibt abzuwarten, inwiefern diese Landkarte in der Zukunft durch weitere Pole ergänzt werden muss.

2.2.2 Differenzierte Kategorisierung nach Spielgenres

Nach der allgemeinen Kategorisierung möchte ich nun noch kurz auf eine mehr ins Detail gehende und nach speziellen Genres zuordnende Einteilung eingehen. Denn nur so kann man der Mannigfaltigkeit und Unterschiedlichkeit der Bildschirmspiele gerecht werden. Die „Landkarte der Bildschirmspiele“ muss dabei nicht ausgeblendet werden, sondern kann in Bezug auf die differenzierteren Genres als Übersichtsschablone verwendet werden. VOLLMER unterscheidet dabei nach sieben Hauptgenres, die im Folgenden vorgestellt werden.

2.2.2.1 Kampfspiele

Beim ersten Genre handelt es sich um die *Kampfspiele*. Diese werden wiederum in die Untergruppen *Ballerspiele*, *Prügelspiele* und *Weltraumkampfspiele* unterteilt. Auf der „Landkarte der Bildschirmspiele“ von FRITZ wäre diese Kategorie sehr nah am Action-Pol einzugliedern. Wie der Name vermuten lässt, dominieren aggressive Handlungen dieses Genre: Um das Ende eines Levels zu erreichen, muss sich der Spieler mithilfe von Waffengewalt gegen feindliche Angreifer zur Wehr setzen und dabei durch geschickte Steuerung der eigenen Spielfigur, versuchen eigenen Schaden zu vermeiden. Während bei den Ballerspielen im Wesentlichen Schusswaffen zur Anwendung kommen und die Spielfigur aus der Ich-Perspektive gelenkt wird, wehrt man sich in Prügelspielen mit Händen und Füßen oder Stöcken und Schwertern und blickt dabei aus der Perspektive der dritten Person auf den gegnerischen und den eigenen Recken. Bei der Gruppe der Weltraumkampfspiele wird indes im Pilotensessel eines schwer bewaffneten Raumschiffs Platz genommen, wobei die Perspektive meist wahlweise zwischen der Cockpit- und der Außenansicht des Sternenschiffes gewechselt werden kann (vgl. Vollmer 2000, S. 35f).

2.2.2.2 Jump&Run-Spiele

Als zweite Kategorie werden die *Jump&Run-Spiele* genannt. Diese stellen in gewisser Weise eine niedlichere bzw. kindlichere Umsetzung des Action-Elements dar, womit sie nach FRITZ ebenfalls nah am Bezugspunkt Action einzuordnen sind. Denn auch hier werden vor allem die sensomotorischen Fähigkeiten des Spielers beansprucht. In einem meist comicartig gestalteten Setting, übernimmt der Spieler aus dem Blickwinkel der

dritten Person die Kontrolle einer Cartoonfigur. Der Spielverlauf wird bestimmt von, teils sehr anspruchsvollen Sprung- und Kletterpassagen, deren Überwindung dem Spieler viel Geschick und Geduld abverlangt und zum erfolgreichen Bestehen eines Levels führt. Fehlritte der Spielfigur können zum Absturz in bodenlose Tiefen, feurige Lavaseen oder mit spitzen Stacheln besetzte Fallen führen und den Verlust eines virtuellen Lebens zur Folge haben. Auch allerlei Gegner lassen sich in den Jump&Run-Welten finden, welche oft durch einen beherzten Sprung auf deren Häupter eliminiert werden können. Des Weiteren wird der Sammeltrieb des Spielers angesprochen. So gibt es meist eine Vielzahl kleiner Gegenstände einzusammeln, wodurch sich entweder die Fähigkeiten der Spielfigur verbessern oder die Punktezahl erhöht wird (vgl. ebd., S. 36).

2.2.2.3 *Adventure-Spiele*

Das dritte Hauptgenre wird durch die *Adventures-Spiele* begründet. Auch hierbei nimmt VOLLMER eine Unterteilung nach *Action-Adventures*, *Rätsel-Adventures* und *Rollenspielen* vor. Diese Kategorie würde nach FRITZ sehr nah am Geschichts-Pol liegen, da Abenteuerspiele sehr häufig von einer dichten Geschichte durchzogen sind. Die Untergruppe der Action-Adventures würde auf FRITZ' Landkarte in etwa zwischen dem Geschichts- und dem Action-Pol zu finden sein. Spiele dieser Gattung lassen einen in die Rolle eines, meist von hinten betrachteten Helden schlüpfen, der abwechselnd mit Waffengewalt gegen Feinde vorgeht, kletternd, rennend und springend das komplexe virtuelle Terrain zu überwinden versucht und kleinere Rätsleinlagen zu lösen hat, die ein wenig den Denkapparat beanspruchen. In Rätsel- oder Text-Adventures hingegen, wird auf das Action-Element komplett verzichtet. Statt schneller Reaktionen kommt es in diesem Segment der Bildschirmspiele auf Attribute wie Ausdauer und Geduld, Kombinationsgabe und logisches Denken an, was jene Spiele stark zum Bezugspunkt des Denkens tendieren lässt. Die Geschichte als roter Faden, ist jedoch ebenfalls von großer Bedeutung. Das wesentlichste Spielelement besteht im Lösen von Rätseln. Hierbei übernimmt man nicht die direkte Kontrolle einer Spielfigur, sondern lenkt einen Cursor per Maus oder Joystick über die gezeichneten und gerenderten Bilder, untersucht dabei genau die Umgebung nach wichtigen Gegenständen, sammelt diese ein, um sie mit anderen zu kombinieren oder an späterer Stelle einzusetzen und unterhält sich mit Spielcharakteren oder liest Dokumente, um die Geschichte voranzutreiben und Informationen zu erhalten. Die dritte Untergruppe, die Rollenspiele, ist häufig durch eine epische Geschichte eines fantastischen oder mittelalterlichen Universums gekennzeichnet. Der Spieler muss sein strategisches

Geschick in oft rundenbasiert ablaufenden Kämpfen beweisen, wobei meist eine ganze Gruppe von Figuren gesteuert wird. Man bewegt sich durch eine sehr weitläufige Welt, unterhält sich mit deren zahlreichen Bewohnern und konzentriert sich auf die Weiterentwicklung der Spielfiguren durch das Sammeln von Erfahrungspunkten und dem damit einhergehenden Levelaufstieg. Rollenspiele tendieren stark zum Geschichts-Pol (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 39).

2.2.2.4 *Simulationsspiele*

Die vierte Hauptkategorie wird als *Simulationsspiele* bezeichnet und in *Wirtschaftssimulationen*, *Schlachtensimulationen* und *Aufbau- oder Systemsimulationen* unterteilt. Planvolles Handeln, taktisches Vorgehen und strategische Überlegungen bestimmen in dieser Kategorie den Spielinhalt. Dies lässt eine Einordnung nahe dem Denk-Pol zu. Das Geschehen wird meist aus der sogenannten Vogelperspektive dargestellt, der Spieler betrachtet die Welt somit von oben und steuert, mal in Echtzeit, mal ohne Zeitruck, indirekte Spielelemente, klickt sich also durch Menüs oder befiehlt ganze Armeen und Truppenverbände (vgl. Vollmer 2000, S. 37).

2.2.2.5 *Sportspiele*

Als weiteres Genre werden die *Sportspiele* angegeben. Nahezu jede denkbare Sportart von den Olympischen Spielen, über Fußball, Tennis, Baseball oder Golf, wurde bereits von Spielprogrammierern virtuell umgesetzt. Der spielerische Fokus liegt bei den Sportspielen meist auf dem sportlichen Wettkampf, wodurch die Action-Elemente im Spielgeschehen dominieren. Teilweise wird dem Spieler aber auch taktisches Vorgehen abverlangt, wenn er bspw. vor Spielbeginn die Mannschaftsaufstellung festlegen muss (vgl. ebd.).

2.2.2.6 *Renn- und Flugspiele*

Renn- und Flugspiele stellen die sechste Kategorie dar. Die Rennspiele können je nach Komplexität noch einmal in einfache und simulationsartige Rennspiele aufgegliedert werden. Bei einfachen Rennspielen steht der pure Fahrspaß an erster Stelle; auf eine realitätsnahe Umsetzung der Fahrphysik wird verzichtet. Rennsimulationen hingegen versuchen einer realistischen Steuerung möglichst nahe zu kommen, was den Schwierigkeitsgrad erhöht und bieten dem Nutzer neben dem eigentlichen Renngeschehen, die Teilnahme an Boxenstops und taktischer Vorgehensweisen samt virtueller Werkstatttüftelei, um die Fähigkeiten des Rennwagens zu verbessern. In Flugsimulationen

steigt man ins Cockpit eines entsprechenden Fluggerätes, um sein Können als Pilot unter Beweis zu stellen. Dies wird möglichst realistisch umgesetzt (vgl. ebd., S.38).

2.2.2.7 Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Als letztes Hauptgenre nennt VOLLMER die *Denk- und Geschicklichkeitsspiele*. Die Einordnung entsprechender Spiele auf der „Landkarte der Bildschirmspiele“ ist, bedingt durch die Denkanforderung sehr dicht am Denk-Pol vorzunehmen. Die Spieler müssen sich gut konzentrieren, logisch denken, kombinieren und manchmal auch schnell reagieren können, um die grafisch meist eher abstrakt dargestellten Aufgaben zu meistern. Es gibt keine Figuren, die direkt gesteuert werden; der Spieler lenkt Spielelemente, wie im Beispiel von TETRIS, vom oberen Bildschirmrand herunter fallende Steine, um diese in richtiger Kombination zu platzieren. In jenes Genre fallen auch die elektronischen Umsetzungen bekannter Brett-, Karten- und Gesellschaftsspiele (vgl. ebd., S.38).

2.2.2.8 Party-Spiele

Zudem kamen in den letzten Jahren immer mehr Spiele auf den Markt, welchen ein neues, eigenes Genre gewidmet werden müsste. Die Fachpresse ist sich bzgl. des Begriffes zwar nicht einig, aber folgende Bezeichnungen lassen sich immer wieder dafür finden: *Gesellschaftsspiel*, *Fun- oder Party-Spiel* oder *Social-Game*. Die entsprechenden Titel lassen sich meist mit mehreren Spielern gleichzeitig spielen und sind häufig Bestandteil der jugendlichen Partykultur. Beispiele dafür sind viele der für NINTENDOS WII-Konsole veröffentlichten Spiele, welche den Körpereinsatz der Nutzer voraussetzen (Bsp. WII-SPORTS), BUZZ! für die PLAYSTATION 3, eine virtuelle Rätsel-Show mit passendem Buzzer-Controller, Karaoke-Spiele wie SINGSTAR, mit dazugehörigem Mikrofon oder GUITAR HERO, ebenfalls ein Musikspiel, bei dem der Spieler per Gitarren-Controller die authentischen Musikstücke mit dem richtigen Tastendruck versucht, nachzuspielen (vgl. GamePro 02/2009, S. 70).

2.2.3 Kategorisierungen in Fachmagazinen

Ein Blick in aktuelle Fachzeitschriften zum Thema Video- und Computerspiele offenbart vor allem zweierlei Erkenntnisse. Erstens herrscht in diesem journalistischen Segment eine größere Differenzierung der Spiele nach unterschiedlichen Genres vor, als dies in der, meist pädagogisch betrachteten Fachliteratur zum Thema der Fall ist. Vor allem im Bereich der Computerspiele ist diese der Vielfältigkeit der Spielkonzepte Rechnung

tragende, mehr ins Detail gehende Kategorisierung auffallend. Sogenannte Baller- oder Abschießspiele werden hier bspw. unterteilt in: Ego- oder First-Person-Shooter, Mehrspieler-Shooter, Taktik-Shooter und Schleich-Shooter (vgl. PC Games 08/2009). Zweitens scheint es trotz einer genaueren Sondierung der Spiele nach Genres, keine wirkliche Klarheit über die Zugehörigkeit zum jeweiligen Genre zu geben, was durch eine teils scheinbare Beliebigkeit der Zuteilung zu Tage tritt. Zumindest ist nicht immer ein roter Faden in der Kategorisierung der Spiele zu erkennen. Oft werden auffallend ähnliche Spiele unterschiedlichen Genres untergeordnet (vgl. GamePro 02/2009).

Das Angebot an Spielsoftware hat sich in den vergangenen Jahren stetig erweitert und Ordnungsfetischisten könnten der Versuchung erliegen, für jedes neuartige Spiel ein weiteres Genre zu erfinden, um einer akribischen Kategorisierung gerecht zu werden. Schließlich existieren neben den üblichen Baller-, Abenteuer-, Sport- und Denkspielen auch exotischere Konzepte, bei denen man bspw. als virtueller Mosquito auf Blutjagd geht oder sogenannte Evolutionssimulationen. So könnte man das Spiel DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING, welches auf dem NINTENDO DS erschien und in dem man einfache Aufgaben wie Kopfrechnen, Zählen, schnelles Lesen oder Silbenzählen übernehmen muss, um sein Gehirn zu trainieren, als „Braingame“ bezeichnen (vgl. Rosenfelder 2008, S. 86f). Einfacher wäre es aber, dieses Produkt schlicht zu den Denkspielen zu zählen.

3. Online-Rollenspiele und deren populärster Vertreter WORLD OF WARCRAFT

Online-Rollenspiele stellen eine Ausnahmeerscheinung im Bereich medialer Freizeitgestaltung dar. Der Sog dieser riesigen virtuellen Online-Welten erfasste bisher Millionen von Menschen aller Altersstufen auf dem ganzen Globus. Die Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele oder Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games (kurz: MMORPGs) sind nur über das Internet zugänglich und spielen in einer persistenten virtuellen Welt, welche gleichzeitig von mehreren tausend Mitspielern erkundet werden kann. Im nun folgenden Kapitel werde ich mich mit diesem Genre auseinandersetzen und den zurzeit namhaftesten Repräsentanten dieser überaus erfolgreichen Spielgattung, WORLD OF WARCRAFT, als beschreibendes Beispiel näher vorstellen.

3.1 Das Phänomen *Online-Rollenspiele*

3.1.1 *Daten der Computerspielindustrie*

Die Spielindustrie schreibt seit Jahren glänzende Umsatzzahlen und hat mittlerweile, ökonomisch gesehen sogar Hollywood als dominante Kulturindustrie abgelöst: Der Umsatz mit Bildschirmspielen ist seit langem bedeutend höher, als der Gewinn mit Kinofilmen (vgl. Rosenfelder 2008, S. 124). Weltweit wurde im Jahr 2008 ein Wert von 30 Milliarden US-Dollar innerhalb der Computerspielindustrie erwirtschaftet. Allein für Deutschland meldete der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware 2008 einen Rekordumsatz mit Computerspielen von 1,57 Milliarden Euro. Vom Jahr 2002 bis 2006 konnte der Bildschirmspielmarkt ein Wachstum von 40 Prozent verzeichnen (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 5). Einen nicht unwesentlichen Anteil an diesem Gewinn haben die Online-Rollenspiele mit mittlerweile schätzungsweise über 15 Millionen Nutzern weltweit (vgl. Grünbichler 2008, S. 16). Das mit Abstand erfolgreichste der Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele trägt den Titel WORLD OF WARCRAFT (kurz: WOW) und konnte bis Anfang 2009 11,5 Millionen aktive Nutzer verbuchen (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 7). Die Anschaffungskosten der eigentlichen Grundsoftware von WOW und die zusätzlich anfallende monatliche Abonnementgebühr von ca. 12 Euro (vgl. Grünbichler 2008, S. 24), sind wichtige Bestandteile des Umsatzplus' der Computerspielindustrie. Wie kam es zu solch einer bemerkenswerten Entwicklung?

3.1.2 *Die Geschichte der MMORPGs*

Die Ursprünge der virtuellen Rollenspiele gehen auf die Pen&Paper-Spiele, den sogenannten Papier-und-Bleistift-Rollenspielen, zurück, deren erster kommerziell erfolgreicher Vertreter DUNGEONS & DRAGONS von GARY GYGAX war, welches 1974 diese Spielart begründete. Wie auch viele der heutigen elektronischen Rollenspiele, basierten die Pen&Paper-Spiele inhaltlich auf einem Fantasy-Universum. Das Spielkonzept vereint Komponenten des Brettspiels und des Geschichtenerzählens (vgl. Schindler 1997, S. 151). Der Spielverlauf wird dabei vom Geschichtenerzähler gelenkt, welcher auch gleichzeitig den Spielleiter darstellt, während die anderen Mitspieler fiktive Rollen übernehmen und in der Identifikation mit diesen, das erzählte Abenteuer durchleben. Dabei gehorcht jedes Rollenspiel einem eigenen Regelwerk (vgl. Grünbichler 2008, S. 24). Auf der Entwicklungslinie hin zum heutigen Online-Rollenspiel, haben weiterhin die erstmals Ende der 70iger Jahre auftauchenden Multi-User-Rollenspiele bzw.

Multi-User-Dungeons/Domains (kurz: MUDs) eine bedeutende Vorreiterrolle inne. Sie boten bereits mehr als zwei Spielern die Möglichkeit, gemeinsam in einer Online-Welt ein auf Texttafeln basierendes Abenteuer zu bestehen, sich gegenseitig oder computergesteuerte Gegner zu bekämpfen, Reichtümer zu sammeln und die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Trotz der sehr einfachen grafischen Darstellung, fesselten die schon damals vorhandenen Möglichkeiten der Interaktion und Kommunikation die Spieler (vgl. Schindler 1997, S. 137). Als ab dem Jahr 1993 durch die Bereitstellung der ersten Internet-Browser immer mehr Menschen Internetzugangsmöglichkeiten erhielten, waren Bedingungen am Entstehen, die den Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspielen den Weg ebneten. Es sollte noch drei Jahre dauern, als 1996 MERIDIAN 59 erschien, welches erstmals wirklich über das Internet mit vielen Anwendern gleichzeitig gespielt werden konnte und deshalb als erstes MMORPG bezeichnet werden kann. Im Vergleich zu seinen Nachfolgern mutete dessen Nutzerzahl von 12000 Spielern aber noch relativ klein an. Ein Jahr später erschien ULTIMA ONLINE und übertraf mit 200000 Abonnenten den Erstling bei weitem, womit das Genre der MMORPGs erstmals Ausmaße annahm, die dem Begriff eines Massenmarktes gerecht wurden. Im Laufe der Folgejahre entwickelte sich das Genre mit der Veröffentlichung künftiger, teils sehr erfolgreicher Vertreter sowohl grafisch, als auch spielerisch immer weiter (vgl. Grünbichler 2008, S. 25). Mit immer schnelleren und kostengünstigeren Internetverbindungen verbesserten sich die Voraussetzungen zum Spielen von Online-Rollenspielen zunehmend, doch als im Jahr 2004 in den USA (Europaveröffentlichung 2005) die Firma BLIZZARD ENTERTAINMENT das Spiel WORLD OF WARCRAFT in den Handel brachte, wurden die kühnsten Erwartungen und Prognosen der Branche übertroffen. Bis 2009 haben sich mittlerweile mehr als 11,5 Millionen Menschen für das Spiel registriert (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 7), welches jährlich einen Umsatz von mehr als einer Milliarde US Dollar erwirtschaften soll und in seinen Ausmaßen und Auswirkungen den Titel eines Phänomens errang. Die Knotenpunkte der weltweiten WOW-Aktivität befinden sich im asiatischen Raum, in Europa, Russland und Nordamerika (vgl. Grunewald 2009, S. 58). Merchandising-Produkte, Werbespots mit bekannten Persönlichkeiten, Romane, Comics, eine Hommage in einer bekannten US-Zeichentrickserie und ein geplanter Kinofilm nährten das Phänomen bzw. tragen zu dessen Ausbreitung bei (vgl. Wikipedia 2009, World of Warcraft).

3.1.3 Goldfarmen

Insbesondere in China hat sich ein Wirtschaftszweig rund um WORLD OF WARCRAFT entwickelt, der rechtlich gesehen fragwürdig ist und vom Spielhersteller missbilligt wird: Die Goldfarmen. Dabei handelt es sich um Firmen, die außerhalb der Grenzen des Spiels, mit dem virtuellen Gold und Gegenständen Handel betreiben. Sie beschäftigen meist junge, von der Straße angeworbene Männer und auch Kinder, die gegen niedrige Löhne in 12-Stundenschichten und ohne Pausen im Akkord am Rechner sitzen und virtuelles Gold bzw. wertvolle Gegenstände erspielen. Diese Exponate werden dann gegen echtes Geld über Online-Auktionshäuser wie EBAY weiterverkauft. Die Nachfrage ist vor allem in Amerika und Europa vorhanden, denn etliche Nutzer der Online-Rollenspiele kaufen sich lieber Spielgold, als dafür stunden- und tagelang vor dem Bildschirm zu verbringen. Manche Goldfarmen sind in engen Garagen untergebracht, andere haben sich ganze Büroetagen gemietet. Obwohl China mit mittlerweile über zweitausend dieser Goldfarmen diesen Markt dominiert, existieren auch in Mexiko, Rumänien, auf den Philippinen und in Indonesien Firmen dieser Art (vgl. Siemons 2006). Die chinesische Regierung geht indes gegen das Geschäft mit dem virtuellen Gold vor: Zum Juni 2009 wurde vom chinesischen Handels- und Wirtschaftsministerium ein Beschluss erlassen, der den Handel von virtuellem gegen reales Geld verbietet. Nach einer Studie sollen im Jahr 2008 bis zu 700 Millionen Euro mit dem Verkauf virtueller Währungseinheiten erwirtschaftet worden sein (vgl. Chip-Online 2009). Für 5000 G WOW-Gold müssten aktuell (Stand: August 2009), 22 reale Euros bezahlt werden; 20000 G WOW-Gold kosten entsprechend 88 Euro (vgl. Ebay 2009).

3.1.4 Ausblick

Es bleibt abzuwarten, ob die Zahl an Teilnehmern solcher Online-Rollenspiele noch weiter ansteigen wird. Die bisherige Entwicklung, vor allem in Hinblick auf Verfügbarkeit von Computern und Internetanschlüssen (siehe z.B. die aktuellsten KIM- und JIM-Studien von 2008) sprechen jedenfalls dafür. Laut BITKOM wird der Markt für Online-Spiele, insbesondere für Online-Rollenspiele weiter rasant anwachsen: Es werden Wachstumsraten von jährlich 18 Prozent prognostiziert. Das Fernsehen soll in naher Zukunft sogar als Leitmedium durch Online-Spiele abgelöst werden (vgl. Graf 2009, S. 26). Des Weiteren wissen die Entwickler der Spiele natürlich um deren immensen wirtschaftlichen Erfolg und werden infolge dessen versuchen, durch einerseits immer neue Spielerweiterungen die vorhandenen Spieler bei Laune zu halten und andererseits durch immer ausgefeilter

werdende Spielkonzepte und immer aufwendiger gestaltete Welten, neue Abonnenten zu erreichen. Trotz Wirtschaftskrise könnte man den Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspielen deshalb eine rosige Zukunft vorhersagen und nebenbei zynischerweise bemerken, dass man doch vor allem als Arbeitsloser, dem immens hohen Zeitaufwand, den eine erfolgreiche Karriere in einem Online-Rollenspiel erfordert, gerecht werden könnte.

3.2 Beschreibung der Online-Rollenspiele am Beispiel von WORLD OF WARCRAFT

3.2.1 Kategorisierung

Würde man Online-Rollenspiele einer allgemeinen Kategorisierung unterordnen wollen, so ließen sie sich auf FRITZ' „Landkarte der Bildschirmspiele“ (vgl. Fritz 1995, S. 23) nahe des Geschichts-Pols wiederfinden; basiert es doch ursprünglich auf den Pen&Paper-Rollenspielen, dessen wesentlicher Teil des Spielkonzeptes im Geschichtenerzählen besteht (vgl. Schindler 1997, S. 151). Da aber sowohl actionlastige Elemente des Kampfes, als auch taktisches und strategische Vorgehen, bspw. in der Vorbereitung eines Schlachtzuges oder der Entwicklung der Charaktereigenschaften, das Spielprinzip ergänzen, lässt sich ein Online-Rollenspiel ebenfalls zwischen Action- und Denk-Bezugspunkten einordnen. Was ein MMORPG von einem normalen Rollenspiel unterscheidet, wird schon in der Begriffszusammensetzung erkennbar: „Massen-Mehrspieler“ bedeutet, dass hunderte bis tausende Menschen miteinander interagieren können; der Ausdruck „Online“ verrät, die gemeinsame Interaktion findet über das Internet auf einem speziell dafür zur Verfügung gestellten Server statt (vgl. Grünbichler 2008, S. 19). Obwohl auch konsolenbasierte Online-Rollenspiele, wie das für PLAYSTATION 2 und X-BOX 360 erscheinende FINAL FANTASY XI veröffentlicht werden (vgl. Wikipedia 2009, Final Fantasy XI), basiert der Großteil der Genrevertreter auf der Plattform des Personalcomputers. Viele der MMORPGs versetzen den Spieler in eine mittelalterliche Fantasywelt, in der sich hunderte bis tausende Spieler gleichzeitig tummeln. Dies trifft auch auf den Genre-Primus WORLD OF WARCRAFT zu, welches nun genauer vorgestellt wird.

3.2.2 Kosten und Zugangsvoraussetzungen

Voraussetzung zum Spielen von WORLD OF WARCRAFT ist eine entsprechende technische Ausstattung des Heimcomputers, eine ausreichend schnelle Internetverbindung und die Erstellung eines Online-Accounts. Nachdem sich der Spieler über diesen Account

in die Software eingeloggt hat, steht ihm der Zugang über einen lokalen, mit einem WOW-Server verbundenen Rechner offen. Diese von der Entwicklerfirma BLIZZARD betriebenen Dienste sind über verschiedene Areale verteilt, sodass der Nutzer eines deutschsprachigen WOW-Server-Zugangs bspw. im deutsch-, englisch-, spanisch-, russisch- und französischsprachigen Raum spielen kann (vgl. Grunewald 2009, S. 59). Neben den Kosten für Internetanschluss und Anschaffung des Hauptspiels, welches einen kostenlosen Freimonat zur Verfügung stellt, muss der Spieler eine monatliche Grundgebühr von 12,99 Euro zahlen. Zudem wird die Möglichkeit einer drei- oder sechsmonatigen Account-Verlängerung mit monatlichen Gebühren von je 11,99 Euro bzw. 10,99 Euro angeboten. Sogar Guthabekarten mit einem Spielwert von 60 Tagen sind im Handel für 26,99 Euro zu ersteigern (vgl. ebd.). Das Spiel hat eine Altersfreigabe ab 12 Jahren.

3.2.3 Spielwelt

Die Geschichte von WOW spielt in einer mittelalterlichen Fantasywelt namens AZEROTH, welche für einen Teil der Spieler einen gewissen Wiedererkennungswert haben dürfte, da die Programmierer dieselbe Szenerie schon in früheren, im Strategiegenre angesiedelten Computerspielen verwendeten. Der Begriff „Fantasy“ macht deutlich, hier geht es neben den Menschen um die Belange von Elfen, Orcs, Trollen, Drachen, Zwergen und ähnlichen, vor allem aus literarischen Fantasywerken wie J. R. R. TOLKIENS HERR DER RINGE Trilogie inspirierten Geschöpfen. Bestehend aus zwei Kontinenten, kann der Spieler in dieser Welt verschiedenste Landschaften wie Wälder, Dschungel, Wüsten, sowie Dörfer und Städte erkunden und trifft dort auf zahlreiche andere, von Menschen und vom Computer gesteuerte Spielfiguren. In der Interaktion mit diesen kann kommuniziert, gekämpft und gehandelt werden. Daneben gibt es besondere, von der Hauptwelt separierte Spielgebiete, Instanzen genannt, die meist in Form von Höhlen, dunklen Gemäuern oder Kerkeranlagen erscheinen und bestimmte, in der Regel auf Kampfhandlungen abzielende Aufgaben bereitstellen. Entfernungen werden zu Fuß oder mithilfe schnellerer Fortbewegungsmittel wie Zeppeline, Flugtiere oder Boote zurückgelegt. Zur visuellen Darstellung der dreidimensionalen Grafik, griffen die Entwickler auf einen comicartigen Stil zurück, der die liebevoll und detailreich ausgearbeitete Fantasiewelt wiedergibt; samt Tag- und Nachtrhythmus und wechselnden Wetterbedingungen (vgl. Grünbichler 2008, S. 19f.). Ein entscheidendes Merkmal von WORLD OF WARCRAFT, sowie der anderen MMORPGs, ist deren persistente Spielwelt. Diese kann von allen Spielern zu jeder Zeit,

Tag und Nacht betreten werden; auch wenn der Spieler selbst nicht eingeloggt und aktiv am Spielgeschehen beteiligt ist, das virtuelle Leben im Spiel geht 24 Stunden am Tag weiter und kontinuierlich vollziehen sich Ereignisse. Gespeichert und erhalten bleibt jedoch die Spielfigur, in ihrem aktuellen Entwicklungsstand (vgl. ebd., S. 21).

3.2.4 Spielablauf

Nachdem man sich als Nutzer des Spiels registriert hat, besteht die erste Aufgabe darin, die eigene, den Spieler stellvertretende Spielfigur, den sogenannten Avatar zu erstellen und einen Namen zu geben. Da die Spielgeschichte vom Kampf der beiden rivalisierenden Streitmächte der Allianz und der Horde erzählt, muss sich der Spieler für eine dieser beiden Parteien entscheiden. Hat er dies getan, stehen ihm jeweils unterschiedliche Völker und Klassen zur Auswahl, die Aussehen und Fähigkeiten des Spielcharakters bestimmen. Der Allianz gehören bspw. unter anderem die Völker der Menschen, Zwerge und Nachtelfen an, während in der Horde z.B. Orcs, Untote und Tauren auswählbar sind. Je nach Volk stehen verschiedene Klassen zur Verfügung, wie Krieger, Magier, Priester, Schamane oder Schurke; insgesamt sind es zehn an der Zahl. Mit der Wahl der Klasse ergeben sich verschiedene Besonderheiten und Vorteile im Spielgeschehen: Ein Krieger z.B. ist sehr stark im Nahkampf und zudem widerstandsfähig, während ein Magier eher aus der Defensive heraus angreift, weniger Schaden einstecken kann, dafür aber über wirksame Heilzauber verfügt (vgl. Wikipedia 2009, World of Warcraft). Zwar werden die Grundzüge des Aussehens durch die Wahl des Volkes bestimmt, im Detail gibt es aber innerhalb des Editors zur Charaktererstellung zahlreiche Optionen (z.B. Kopfform, Haarschnitt, Haarfarbe usw.), deren Veränderung ein individuelles Erscheinungsbild möglich machen (vgl. Grunewald 2009, S.60). Wurden vom Spieler alle notwendigen Entscheidungen getroffen, findet er sich mit seinem Avatar, dem er über die Schulter blickt und per Maus und Tastatur steuert, im Heimatland seines Volkes wieder. Von hier aus wird mit der Erkundung der Fantasywelt begonnen, welche eine Flut von Aufgaben bzw. Missionen für den Spieler bereithält, wobei neben den normalen Aufgaben, auch spezielle von der restlichen Welt abgegrenzte Passagen, Instanzen genannt, erledigt werden können. Beim erfolgreichen Bestehen dieser sogenannten Quests, von denen es mittlerweile über 8000 gibt, erhält der virtuelle Charakter Erfahrungspunkte, deren Sammlung zum Levelaufstieg und damit zur Weiterentwicklung der Spielfigur führen. Wenn eine gerade Stufe des Levelaufstiegs erklommen wurde, kann sich der Spieler für neue Fähigkeiten entscheiden, die seinen Avatar stärker machen. Im ersten Hauptspiel ist ein Anstieg bis Level 60

möglich; es folgten mit den beiden Erweiterungen Erhöhungen der Levelgrenze auf erst 70, dann 80. Erfahrungspunkte können weiterhin durch das erfolgreiche Bekämpfen von computergesteuerten Gegnern und durch die Erkundung unbekannter Gebiete erlangt werden. Schwierigkeitsgrad und Anspruch der Aufgaben steigen mit der Höhe des Levels an, sodass man sich alsbald in Gruppen mit anderen Spielern organisieren muss, um gemeinsam vorzugehen. Neben gewonnenen Erfahrungspunkten winken dem Spieler virtuelles Gold, Ausrüstungsgegenstände oder andere Items als Lohn für seinen Kämpfergeist und Entdeckerdrang. Das Gold kann im Spiel gegen wertvolle Gegenstände wie Rüstungsteile, Waffen und anderes eingetauscht werden. In Auktionshäusern innerhalb des Spiels kann mit erbeuteten oder selbstständig angefertigten Gegenständen Handel betrieben werden. Nachdem eine Auktionsgebühr entrichtet wurde, darf der Spieler mit bieten bzw. sofort kaufen oder Dinge zum Verkauf bereitstellen (vgl. Wikipedia 2009, World of Warcraft). Zudem bietet sich dem Spieler die Möglichkeit aus einer Liste verschiedener Berufe, zwei Hauptberufe zu erlernen. Es gibt Sammelberufe wie Bergbau, Kräuterkunde und Kürschnerei und verarbeitende Tätigkeiten, so etwa Alchemie, Schmiedekunst oder Schneiderei. Nach abgeschlossener Ausbildung kann ein Schmied bspw. kostbare Gegenstände herstellen oder ein Bergbauarbeiter viel Gold erwirtschaften. Zusätzlich können die drei Nebenberufe Kochkunst, Angeln und Erste Hilfe ausgeübt werden (vgl. ebd.).

Es wurde bereits von Servern in Bezug auf geografische Gebiete bzw. Sprachen gesprochen. Doch es kann eine weitere Unterscheidung von Servertypen unternommen werden, deren Wahl das eigentliche Spielgeschehen beeinflusst. Zum einen kann auf sogenannten Player-versus-Environment-Servern, also Spieler gegen Umwelt, gespielt werden. Der Großteil des bisher beschriebenen Spielablaufs trifft darauf zu; der Spieler erledigt die von den Entwicklern vorgegebenen Aufgaben und kämpft allein oder in der Gruppe mit anderen Mitspielern gegen vom Computer gesteuerte Widersacher. Bei dem anderen Servertyp handelt es sich um Player-versus-Player-Server, auf denen man im offenen Kampf in Duellform oder im Ausmaß von Massenschlachten, auf der Seite der eigenen Streitmacht gegen menschliche Spieler und ihre Avatare der gegnerischen Streitmacht antritt. Weiterhin existieren innerhalb dieser beiden Servertypen spezielle Rollenspiel-Server, auf denen ein bestimmtes Verhalten, gemessen an einem Verhaltenskodex mit spezifischen Regeln, vom Spieler erwartet wird. Selbst der Name der Spielfigur und Art und Weise der Kommunikation können einem strengen Fantasy-Regelwerk unterliegen. Einfache Unterhaltungen über alltägliche Dinge aus der „realen“

Welt, wie etwa die neusten Fußballergebnisse, sind hier verpönt und können sogar mit einem Verweiß geahndet werden (vgl. ebd.).

3.2.5 Gilden

Wenn man einen bestimmten Punkt in WORLD OF WARCRAFT erreicht hat, kommt man als Einzelkämpfer nicht mehr weiter, da dann der Anzahl und Stärke der Gegner nur noch gemeinsam und in Gruppen mit anderen menschlichen Mitspielern erfolgreich begegnet werden kann. Zu diesem Zweck lassen sich Gilden gründen, in denen sich mindestens 10 Spieler zusammenschließen. Eine Gildensatzung wird erstellt und von allen Mitgliedern unterschrieben. Der Gildenmeister, meist Gründer der Gilde erwirbt diese Satzung. Aus der Gründung einer Gilde ergeben sich viele Vorteile für die einzelnen Spieler: Gegenstände werden gegenseitig getauscht, billig verkauft oder verschenkt; die Spieler lernen sich besser kennen und finden für die entsprechenden Aufgaben schneller gemeinsame Mitstreiter; man kann sich ergänzen, indem bspw. ein Spieler mit verarbeitendem Beruf mit Rohstoffen von einem Spieler mit Sammlerberuf versorgt wird. Entscheidend ist auch, dass sich eine Stammgruppe durch ihre eingespielte Teamfähigkeit und Taktik auszeichnet, denn jeder weiß genau was er wann in einem schwierigen Kampf zu tun hat. Nur durch gutes Zusammenspiel sind die späteren, sehr anspruchsvollen Aufgaben des Programms zu lösen. Vor allem aber wird das Spielgefühl durch ein starkes Gemeinschaftsgefühl ergänzt und dadurch intensiviert (vgl. Wikipedia 2009, WoW). Wichtig bei der Zusammensetzung einer Gilde ist die Ausgewogenheit der darin vorkommenden Klassen. Mit Kriegerern oder Paladinen allein, lässt sich kein Kampf gewinnen. Entscheidend ist das Zusammenwirken und sich Ergänzen der unterschiedlichen Klasseneigenschaften (vgl. Grunewald 2009, S. 62).

3.2.6 Kommunikation

Es gibt mehrere Arten, über denen sich die Spieler in WOW miteinander austauschen können. Eine davon ist die Nutzung der Chatkanäle, wobei sich in Textform unterhalten wird. Dabei kann auf vorgefertigte Befehle zurückgegriffen werden, die für alle in der nahen Umgebung stehenden Mitspieler im Chatfenster erkennbar sind oder aber man „schreit“ sein Anliegen mit entsprechendem Befehl hinaus, sodass alle im Gebiet sich aufhaltenden Spieler erreicht werden. In speziellen Kanälen können die Nutzer allgemeine Fragen stellen, Handel betreiben, etc. oder über ein Gruppensuchsystem automatisch nach Mitgliedern suchen lassen, die gerade dieselbe Mission angehen wollen. Ein Postsystem

sorgt zudem für den Versand von Nachrichten, Gold und Gegenständen innerhalb der Welt. Diese Lieferungen werden dann aus Briefkästen in den Städten in Empfang genommen. Emotionen können in Form von Gesten dargestellt werden, die die Spielfigur auf Befehl hin auf dem Bildschirm sichtbar ausführt. So kann man den Avatar z.B. winken, tanzen oder pfeifen lassen. Will man sich verbal mit anderen Spielern unterhalten, so bietet sich die Möglichkeit per Sprachchat. Diese Systeme, Teamspeak oder Ventrilo genannt, erlauben die Kommunikation über ein Mikrofon, was in schwierigen Instanzen oder Schlachten sehr hilfreich sein kann, da so der Spielleiter bspw. schnelle Befehle an seine Mitspieler richten kann. Die Kommunikation ist nur innerhalb der eigenen Streitmacht möglich; ein Austausch zwischen Hordenmitgliedern und Allianzangehörigen bleibt somit aus. In der Szene der MMORPG-Spieler hat sich im Laufe der Zeit eine eigene Chattersprache herausgebildet, welche für Außenstehende nur schwer bis gar nicht verständlich sein dürfte. Es handelt sich dabei im Wesentlichen um Wortabkürzungen, die das Ziel einer rascheren Kommunikation in hektischen Spielsituationen hat. Ein Beispiel: Der Ausdruck eines herzhaften Lachens wird als „lol“ (englisch: *laughing out loud*) wiedergegeben und jeder Eingeweihte weiß, dass damit ein lautes Lachen gemeint ist. Interessanterweise werden diese Abkürzungen auch schon wörtlich verwendet, was bedeutet, dass manche Spieler im Sprachchat bspw. statt zu lachen, einfach „lol“ sagen (vgl. Wikipedia 2009, World of Warcraft).

3.3 Zielgruppe und Spieldauer

3.3.1 Wer spielt WORLD OF WARCRAFT? – Zielgruppe

Laut der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (kurz: USK) hat WORLD OF WARCRAFT eine Altersfreigabe ab 12 Jahren bekommen. Das Spiel ist grundsätzlich also eher für Spieler ab dem Jugendalter geeignet; dies dürfte auch an der Komplexität des Spielprinzips liegen, obwohl der Spieleinstieg sehr schnell gelingt und die anfänglichen Schritte noch recht einfach gehalten sind. Nach der KIM-Studie 2008 benannten immerhin zwei Prozent der 6- bis 13-Jährigen WOW als Lieblingsspiel, wobei nicht genau zu entschlüsseln ist, ob die unter 12-Jährigen darunter zu zählen sind (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S.31). In einer anderen Studie der BERLINER LÄNGSSCHNITT MEDIEN wurden Fünftklässler, durchschnittlich 11,5 Jahre alt, nach ihren Lieblingsspielen befragt: Hier nannten weder Jungen noch Mädchen das Spiel WORLD OF WARCRAFT; es zeigte sich, dass Kinder unter zwölf Jahren zwar auch

Online-Rollenspiele nutzen (z.B. METIN 2), diese jedoch nicht mit den viel komplexeren MMORPGs zu vergleichen sind. Demzufolge ist zu vermuten, dass die anspruchsvollen Szenarien eines WOW erst für Kinder bzw. Jugendliche ab Vollendung des 12. Lebensjahres, ganz entsprechend der Altersempfehlung, interessant werden (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 40). Geschlechtsspezifisch gesehen, bevorzugen Jungen weitaus häufiger als Mädchen Computerspielarten, die ausgedehnte Zeitspannen des Spielens erfordern; so auch MMORPGs wie WOW (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 6). Die zugrunde liegende Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen befragte auch Jugendliche mit einem Durchschnittsalter von 15 Jahren nach ihren favorisierten Spielen. Danach gaben knapp zehn Prozent der Jungen WOW als Lieblingsspiel an, während nur 1,3 Prozent der Mädchen das Online-Rollenspiel bevorzugen (vgl. ebd., S. 18). Aufgrund dieser Studien und Daten zu vermuten, dass hauptsächlich männliche Jugendliche ihre Freizeit in MMORPGs verbringen, wäre allerdings falsch. Nach Umfragen des Soziologen OLGIERD CYPRA von Ende 2004, beträgt das durchschnittliche Alter deutscher Nutzer von Online-Rollenspielen 22,5 Jahre, womit junge Volljährige die Hauptzielgruppe darstellen würden (vgl. Cypra 2005, S. 71, vgl. nach Grünbichler 2008, S. 29). Mittlerweile gehen vorsichtige Schätzungen sogar von einem Anteil weiblicher WOW-Spieler von 35-40 Prozent aus. Viele Frauen bzw. Mädchen würden dabei von ihren schon spielenden Freunden an dieses Genre herangeführt (vgl. Grünbichler 2008, S. 29). So kommt es auch öfter vor, dass Ehepartner oder Freund und Freundin gemeinsam als Paar in einer Gilde die Online-Abenteuer bestreiten. Der Figureneditor bietet zudem durch seine Einstellungsmöglichkeiten, zu denen auch die Wahl des Geschlechts gehört, eine gute Identifikationsgrundlage.

3.3.2 Wie lange wird gespielt? – Spieldauer

Der Aspekt der Spieldauer kann von zwei verschiedenen Interpretationsstandpunkten aus beleuchtet werden. Bezieht man sich auf die vom Spielablauf implizierte Spielzeit, so sind MMORPGs in aller Regel so konzipiert, dass es kein natürliches Spielende, bspw. durch das Besiegen eines Oberbösewichtes, gibt. Solche Endgegnerherausforderungen warten zwar auch auf die Spieler, jedoch wird die Geschichte durch Erweiterungen, Add-ons genannt, immer weiter erzählt und die Spielwelt durch neue Gebiete und Aufgaben ergänzt, sodass es für die Nutzer von Online-Rollenspielen quasi immer wieder etwas Neues zu tun gibt (vgl. Grunewald 2009, S 59). Eine Hauptaufgabe in den MMORPGs besteht in der Entwicklung der Spielfigur durch das Aufleveln. Auch dieses motivierende

Merkmal, welches im Hauptspiel bis zur Stufe 60 begrenzt war, wurde durch die beiden kostenpflichtigen Spielerweiterungen THE BURNING CRUSADE und WRATH OF THE LICH KING ausgedehnt. Ein drittes Add-on namens CATAclysm wurde bereits vom Hersteller angekündigt (vgl. Wikipedia 2009, World of Warcraft). Die Spieldauer von WORLD OF WARCRAFT kann also als sehr zeitaufwendig bezeichnet werden. Die Spielwelt ist riesig; die Aufgaben und Gegner sind sehr zahlreich; manche organisierte Gruppenangriffe, „Raids“ genannt, können mehrere Stunden dauern und der Spieler-gegen-Spieler-Server hat noch nicht mal eine begrenzende Geschichte. Außerdem können ganz eifrige Spieler bei Bedarf einfach einen neuen Spielcharakter erstellen und dafür eine andere Streitmacht, Klasse und Rasse wählen, um das Spiel erneut durchzuspielen, wodurch sich das Spielgefühl noch einmal verändern und die Spieldauer noch weiter ausdehnen kann.

Der zweite Interpretationsstandpunkt der Spieldauer bezieht sich auf die tatsächliche Zeit, die ein Nutzer in der virtuellen Welt von WOW verbringt. Zu unterscheiden sind dabei mehrere Kategorien, von Nicht- bzw. Gelegenheitsspielern bis Viel- bzw. Exzessivspielern, die mehr als 2,5 oder mehr als 4,5 Stunden täglich spielen (vgl. Rehbein/Kleimann/Mößle 2009, S. 19). Nach der Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen platzierte sich WORLD OF WARCRAFT auf einer Top-10-Liste der beliebtesten Spiele männlicher Jugendlicher (Durchschnittsalter 15,5 Jahre) mit dem Fokus auf deren Abhängigkeitspotential, auf Platz 1. Unter der Gruppe der WOW-Spieler zählen 36 Prozent zu den Exzessivspielern, die täglich 4,5 Stunden und mehr spielen. Jene Gruppe hat eine tägliche Gesamtspielzeit von 230 Minuten, was durchschnittlich 88 Minuten mehr sind, als bei Spielern, die andere Spiele bevorzugen. In Bezug auf das Suchtpotential ermittelte die Studie, dass 8,5 Prozent der WOW spielenden Jugendlichen bereits abhängig sind; 11,6 Prozent sind zumindest gefährdet (vgl. ebd., S. 26). Auf dem zweiten Platz dieser Liste befindet sich mit GUILD WARS ebenfalls ein MMORPG, was das Abhängigkeitspotential solcher Spiele, gegeben durch das zugrunde liegende Spielprinzip, unterstreicht (vgl. ebd.). Auch von diesem zweiten Standpunkt aus betrachtet, entpuppt sich WOW als ein Spiel, welches die Investition von viel Zeit voraussetzt. Und die bisherige Lebensdauer dieser seit 2004 auf dem Markt bestehenden Software, samt der ungebrochenen Popularität auch noch im Jahr 2009, bestätigt diese Feststellung.

Abschließend sei gesagt, dass die vorliegende Beschreibung zwar einen Überblick und Eindruck über das Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel WORLD OF WARCRAFT zu vermitteln vermag, der eigentlichen Komplexität des Spielprinzips wird sie aber noch nicht gerecht. Die MMORPGs sind eine Wissenschaft für sich, die zu begreifen wohl nur durch das wirkliche Spielen selbiger möglich ist; eine Erfahrung, die auch dem Autor dieser Arbeit bislang fehlt.

4. Die Gefahr der Abhängigkeit und Sucht – Ursachen und Merkmale des Krankheitsbildes Computerspielabhängigkeit

Bildschirmspiele sind populäre moderne Möglichkeiten des medialen Müßiggangs. Sie üben auf viele kindliche, jugendliche und erwachsene Spieler einen großen Reiz aus und werden in erster Linie des Spaßfaktors wegen genutzt. Aus Spaß wird jedoch Ernst, wenn der Reiz ein Unkontrollierbarer wird, wenn sich die Nutzer dieser elektronischen Unterhaltung in den virtuellen Welten verlieren und immer seltener den Weg zurück in die Realität finden. Wenn sich die Spieler kaum noch vom Bildschirm lösen können und das Spielen zu einer exzessiv durchgeführten Tätigkeit geworden ist, kann bereits eine Abhängigkeit vom Computer entstanden sein; eine Computerspielsucht. Doch nicht jedes exzessive Verhalten, das aus Vergnügen heraus getätigt wird, stellt automatisch eine süchtige Verhaltensweise dar. Deshalb ist es wichtig, eindeutige diagnostische Kriterien zuschreiben zu können, was zumindest offiziell gesehen noch nicht gelingt, denn eine klinische Anerkennung der Computerspielsucht in den internationalen Klassifikationssystemen psychischer Störungen, fehlt bis heute. Im folgenden Kapitel soll dennoch versucht werden, das Krankheitsbild der Computerspielabhängigkeit nachvollziehbar zu beschreiben und anhand des bekannten Online-Rollenspiels WORLD OF WARCRAFT zu veranschaulichen.

4.1 Exzessives Computerspielen und dessen Einordnung in die Suchtrubrik

Um zu klären, inwieweit die Bezeichnung Sucht auch auf das exzessive Spielen eines Bildschirmspiels, speziell eines Online-Rollenspiels übertragen werden kann, wird zunächst der allgemeine Suchtbegriff erläutert. Sucht kann definiert werden als eine Gier oder Lust, entweder nach einer Droge oder nach einem bestimmten Verhalten, welche durch Unabdingbarkeit und hohe Intensität gekennzeichnet ist. Der Süchtige strebt nach

einem seinen Bedürfnissen entsprechendem Bewusstseins- oder Erlebniszustand, den zu erreichen sein aktuell wichtigstes Lebensziel darstellt. Sowohl sein Denkvermögen, als auch seine Gefühle beugen sich diesem Ziel, was letztlich zum Kontrollverlust führt. Um den gewünschten Zustand zu erreichen, muss mit der Zeit eine Erhöhung der Dosis vorgenommen werden. Unablässig ist das Verlangen nach jenem Verhalten oder jener Droge präsent und wird es nicht ausreichend befriedigt, fühlt sich der Süchtige schlecht; er ist nicht mehr fähig, abstinent zu bleiben. Unterteilt werden kann die Sucht in stoffgebundene und stoffungebundene Suchtformen. Während zu den stoffgebundenen Süchten z.B. das Verlangen nach Alkohol, Zigaretten (Nikotin), Tabletten oder illegalen Drogen wie Heroin zählt, sind die stoffungebundenen Suchtformen durch ein bestimmtes Verhalten gekennzeichnet, wie bspw. die Spielsucht, der Missbrauch elektronischer Medien, Essstörungen oder Sexsucht. Die Folgen einer Sucht sind meist verheerend und betreffen sowohl Psyche und Körper des Süchtigen, als auch dessen soziales bzw. gesellschaftliches Umfeld, welches sich oft von ihm abwendet (vgl. Gross 1995, S. 22f).

Um eine Abhängigkeit klinisch diagnostizieren zu können, hat die Weltgesundheitsorganisation (WHO) nach ICD-10 sechs Kriterien aufgestellt:

- Entzugserscheinungen bei Nichteinnahme des Suchtmittels
- Vernachlässigung alternativer Interessen und Tätigkeiten; zeitliche Konzentration auf Suchtmittelbeschaffung und Einnahme
- Starkes Verlangen oder Zwang, das Suchtmittel einnehmen zu wollen bzw. zu müssen
- Kontrollverlust hinsichtlich Beginn, Beendigung und Dosierung der Substanz
- Toleranzentwicklung; Dosis muss für gleiche Wirkung nach und nach erhöht werden
- Konsum wird trotz bewusster negativer Folgen fortgesetzt (vgl. Dilling 2005)

Diese Kriterien beziehen sich nur auf eine stoffgebundene Abhängigkeit. Eine Computerspielabhängigkeit ist jedoch zu den stoffungebundenen Suchtformen zu zählen, da dabei, um den gewünschten Erlebniszustand zu erreichen, keine psychotropen Substanzen eingenommen werden (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S 21).

4.2 Die Computerspielabhängigkeit als Verhaltenssucht

Die stoffungebundenen oder nichtstoffgebundenen Süchte werden auch als Verhaltenssüchte bezeichnet, da ihnen nicht eine bestimmte von außen zugeführte, das Bewusstsein verändernde Substanz, sondern ein spezifisches Verhalten zugrunde liegt, welches beim Abhängigen körpereigene biochemische Veränderungen auslöst (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 21). Dazu zählen neben der Spielsucht, Essstörungen,

Arbeitssucht, Liebessucht, Kleptomanie und der Sucht nach Extremsituationen, auch der Missbrauch elektronischer Medien, wie Fernsehen oder Computer (vgl. Gross 1995, S. 23), womit auch die Computerspielsucht als Verhaltenssucht bezeichnet werden kann. Es handelt sich bei diesen Formen des abnormalen Verhaltens um exzessiv belohnende Verhaltensweisen, da der davon Betroffene durch sein spezifisches Verhalten sich selbst belohnt, das heißt er erlebt durch das Ausführen der Tätigkeit eine kurzzeitige Gefühlsverbesserung (z.B. Euphorieeffekt), was erstens das Verhalten positiv verstärkt und zweitens fast immer mit einer Flucht vor realen Problemen einhergeht (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 24). Die Glücksgefühle entstehen durch die Ausschüttung körpereigener Stoffe wie Adrenalin und Dopamin (vgl. Grünbichler 2008, S. 62). Das Verhalten wird deshalb zur Sucht, weil es über ein normales Maß hinaus in exzessiver Weise betrieben wird. Es ist jedoch zu berücksichtigen, dass nicht jedes exzessive Verhalten auch als süchtiges Verhalten gilt. Deshalb ist es wichtig, anhand eines Kriterienkatalogs das Suchtverhalten genau zu definieren, um den Suchtcharakter gegenüber nur exzessivem Verhalten herauszustellen (vgl. Grünbichler 2008, S. 47). Bis heute hat die Verhaltenssucht noch keinen Eintrag als eigenständiges Krankheitsbild in die internationalen Klassifikationssysteme psychischer Störungen, wie ICD-10 oder DSM-IV-TR erhalten (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 23). Damit ist auch die Computerspielsucht noch nicht offiziell klinisch anerkannt, kann demzufolge keine offizielle Diagnose gestellt werden und ist eine durch Krankenkassen finanzierte Therapie nicht möglich. Einzig das pathologische Glücksspiel wurde bislang als suchartiges Verhalten in die Klassifikationssysteme aufgenommen und als Störung der Impulskontrolle kategorisiert, wobei ein unkontrollierter Impuls das gestörte Verhalten auslöst (vgl. ebd.). Diese bisherige Nichtanerkennung der Verhaltenssuchte als offizielles Krankheitsbild deckt sich nicht mit dem hohen Beratungs- und Hilfebedarf Betroffener, was nach einer zeitnahen genauen Klassifizierung und darauf aufbauenden geeigneten Hilfsangeboten verlangt. Aus diesem Grund ist es zwingend notwendig, und einige Studien beschäftigten sich bereits damit, das Suchtpotenzial der exzessiv belohnenden Verhaltensweisen wissenschaftlich zu bestätigen bzw. die Gemeinsamkeiten zur anerkannten Substanzabhängigkeit aufzuzeigen (vgl. ebd., S. 25).

4.3 Das Suchtpotenzial der exzessiven Computerspielnutzung

4.3.1 Leidensdruck

Für die Unterscheidung von exzessivem und süchtigem Verhalten stellt der persönliche *Leidensdruck* eines Menschen ein wichtiges Merkmal dar. Wenn ein Leidensdruck benannt werden kann, lässt dies in aller Regel auch auf eine Abhängigkeit schließen. Bei Computerspielern im Kindes- und Jugendalter lässt sich jedoch genau dieses Kriterium oft nur schwer nachweisen, da jene exzessiven Computerspieler in vielen Fällen dazu neigen, ihr Verhalten als Bagatelle zu verharmlosen und entweder gar keinen Leidensdruck verspüren oder ihn nicht zeigen wollen. Dies erschwert eine genaue Diagnose. Nichtsdestotrotz entstehen bei den meisten Abhängigkeitsspielern, aufgrund der negativen Begleiterscheinungen einer Computerspielsucht, innerpsychische Probleme und somit auch ein Leidensdruck (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 22). Anders als bei vielen Kindern und Jugendlichen, ist bei jungen Volljährigen in der Regel ein deutlicher Leidensdruck bzgl. sozialer Auswirkungen und in Hinsicht auf die Bereiche Leistung und Gesundheit zu erkennen (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 42).

4.3.2 Funktion

Neben den diagnostischen Kriterien ist zunächst auch die *Funktion* der Verhaltensweise von großer Relevanz, um ein exzessives Verhalten als Suchtverhalten klassifizieren zu können. Ähnlich der Wirkung von Substanzen, erfüllt auch eine exzessive, krankhaft ausgeführte Verhaltensabhängigkeit wie die Computerspielsucht, die Funktion einer unverhältnismäßig angewandten *Strategie zur Verarbeitung von Problemen und Stress* (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 25). Diese Strategie ermöglicht es dem abhängigen Spieler, in erfolgreicher und effizienter Weise negative Gefühle wie Unsicherheiten, Frustrationen und Ängste zu unterdrücken oder zu regulieren. Es findet eine Art Selbstmedikation bzw. Selbstbelohnung statt, da durch das Verhalten der Betroffene sein Leben erträglicher zu machen vermag (vgl. ebd.). Damit wird das Computerspielen nicht mehr des ursprünglichen Zweckes, nämlich der Unterhaltung wegen genutzt, sondern als Seelentröster zweckentfremdet (vgl. ebd., S. 39). Auch das dauerhafte aus dem Weg gehen der eigenen Probleme, typisch für eine Sucht (vgl. Gross 1995, S. 233) und der voranschreitende Verlust der Fähigkeit der Problemkonfrontation zählen zu den Eigenschaften abhängigen Verhaltens (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 25).

4.3.3 Fortsetzung trotz negativer Folgen

In Anlehnung an die spezifischen Merkmale einer Abhängigkeit des ICD-10, sollen diese nun hinsichtlich ihrer Anwendung auf eine exzessive Computerspielnutzung und einer daraus möglichen Abhängigkeitsdiagnostik betrachtet werden. Ein bei jeder Abhängigkeit vorkommendes Charakteristikum und bedeutendes Wesensmerkmal ist die *Fortsetzung des Suchtmittelkonsums bzw. des Verhaltens, trotz des Bewusstseins eindeutiger negativer Auswirkungen*. Da diese Unfähigkeit der Verhaltensänderung, trotz des Wissens um die schädlichen Folgen als substanziellstes Merkmal einer Abhängigkeitserkrankung gelten kann, sollte sie sich auch im Zusammenhang mit einer Computerspielabhängigkeit erkennen lassen (vgl. Rehbein/Kleimann/Mößle 2009, S. 12). Ein abhängiger Computerspieler investiert demnach so viel Zeit vor dem Bildschirm, dass dadurch negative Auswirkungen im Zusammenhang mit verschiedenen Verpflichtungen (z.B. Verlust des Ausbildungs- oder Arbeitsplatzes, schulische Leistungsverlechterungen), mit seinem sozialen Beziehungsgefüge (z.B. Abwendung des Partners, soziale Isolation, Auseinandersetzungen mit Familie und Freunden) und seiner körperlichen Verfassung (z.B. Übermüdung, Mangelernährung usw.) entstehen und er diese Folgen, zugunsten des weiteren Zeitaufwands für das Bildschirmspiel hinnimmt. In dieser Akzeptanz der Negativfolgen ist ein wesentlicher Unterschied zu einem nicht auffälligem exzessiven Spieler zu sehen (vgl. ebd., S. 13).

4.3.4 Kontrollverlust

Für die Diagnostik eines suchartigen Computerspielverhaltens ebenfalls von entscheidender Bedeutung ist der *Verlust der Kontrolle* in Hinblick auf Einschränkung der Zeitspanne und Frequenz des Spielens. Nicht mehr fähig, das Computerspielen in Übereinstimmung mit anderen Tätigkeiten zu rationieren, kann der abhängige Spieler weder Beginn, noch Ende seiner Spielsitzungen kontrollieren (vgl. ebd.).

4.3.5 Vernachlässigung alternativer Beschäftigungen

Ein weiteres Abhängigkeitsmerkmal nach ICD-10 besteht in der *Einengung des Handlungsspielraums*, wobei entscheidend ist, dass sämtliche alternativen Beschäftigungen der Suchtmittelbeschaffung und deren Einnahme untergeordnet sind. Demzufolge sollte auch das Tätigkeitsfeld eines Computerspielers im Rahmen einer Abhängigkeitsdiagnose stark auf das Spielen konzentriert sein, sodass andere, in der Vergangenheit wichtige Beschäftigungen dem Computerspielen als tagesdominante

Handlung weichen. Da die Suchtmittelbeschaffung aber im Falle des Computerspielens keine allzu aufwendige Aufgabe darstellt, da Computer und Spiel ja in der Regel frei und ständig zur Verfügung stehen, wäre eine Umbenennung des Merkmals in „Einengung des Denkens und Handeln“ angebracht. Dies würde der Tatsache gerecht werden, dass selbst in Zeiten, in denen das Spielen am Computer unterbrochen ist (z.B. in der Schule), die Gedanken fast ausschließlich auf das Spiel und damit verbundenen Erlebnissen, Problemen etc. konzentriert sind. Die starke gedankliche Beschäftigung stützt sich auf das international gültige Merkmal für das pathologische (Glücks-)Spiel (vgl. ebd.).

4.3.6 Toleranzentwicklung

Mit der *Toleranzentwicklung* sei ein Diagnosekriterium für Abhängigkeitserkrankungen genannt, welches sich schwieriger, als die bisherigen auf die Diagnose einer Computerspielsucht übertragen lässt. Eine damit gemeinte Dosissteigerung, um eine nachlassende Wirkung auszugleichen, ist z.B. bei den schon von vornherein sehr zeitaufwendigen Online-Rollenspielen, in Form einer Erhöhung der Spieldauer nur bedingt möglich. Eine Dosiserhöhung im Rahmen einer Substanzabhängigkeit führt durch die stärkere Anregung des Nervensystems, auch zu einem intensiveren Erleben. Beim Computerspielen ist der Zeitrahmen schnell aufgebraucht, kann eine solch qualitative Intensivierung des Bewusstseins- und Erlebenszustands also nur schwer erreicht werden. Deshalb sollte das Kriterium der Toleranzentwicklung nur als untergeordnetes Merkmal zur Diagnostik einer Computerspielabhängigkeit verwendet werden (vgl. ebd., S. 14).

4.3.7 Entzugserscheinungen

Nach der WHO gehören auch *Entzugserscheinungen* bei Unterbrechung bzw. Nichteinnahme der Substanz zu den relevanten Merkmalen für eine Abhängigkeit. Angewandt auf das Verhalten exzessiver Computerspieler, lassen sich in manchen Fällen bei Spielpausen Abstinenzerscheinungen wie Nervosität, Anspannung und gesteigerte Erregtheit bis hin zu Aggressionen und vegetative Symptomaten (Schwitzen, Zittern usw.) beobachten. Jedoch scheint es nicht bewiesen zu sein, ob solche Erscheinungen die Regel darstellen. Zudem lassen sich Situationen, die zu Entzugserscheinungen führen könnten, anders als bei Substanzmittelvorräten, mit einem durchgängig vorhandenen Computer besser umgehen (vgl. ebd.). Um zwischen problematischem und pathologischem Spielverhalten unterscheiden zu können, kann das beschriebene Merkmal demnach Anwendung finden, was allerdings mit Einschränkungen verbunden ist.

4.3.8 Starkes Verlangen

Beim Kriterium *starkes Verlangen* bestehen Bedenken hinsichtlich dessen Bezugs auf eine Computerspielabhängigkeit. Das Problem ist in der befürchteten falschen Interpretation nur eifriger passionierter Spieler zu sehen, welchen ein starkes Verlangen angehaftet werden könnte, was wiederum eine Fehldiagnose nähren würde. Denn starkes Verlangen sollte nicht mit Spielleidenschaft verwechselt werden. Außerdem zeigt sich starkes Verlangen bei einem Süchtigen in erster Linie in Perioden des Entzugs und bei psychischen Spannungszuständen und herrscht nicht permanent vor (vgl. ebd.).

4.3.9 Rückfallrisiko

Auch ein *Rückfallrisiko* nach längerer Computerspielabstinenz sollte nicht unbeachtet bleiben und kann dem Merkmalkatalog hinzugefügt werden. Durch Erleben eines konditionierten suchtmittelassoziierten Reizes kann das vormals unterdrückte Verlangen schnell erneut zum Durchbruch kommen (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 45).

Aufgrund der vorgenommenen Gegenüberstellung diagnostisch relevanter Merkmale einer Substanzabhängigkeit und einer Computerspielabhängigkeit ist festzuhalten, dass ein Großteil der Kriterien, wenn auch unter Vorbehalt einiger Nebenbestimmungen, auf das Krankheitsbild eines pathologischen Computerspielverhaltens übertragen werden kann und eine Definition als Abhängigkeitserkrankung bei Übereinstimmung von mehr als drei der Merkmale durchaus gerechtfertigt ist. Um ein dem Krankheitsbild der Computerspielsucht entsprechendes Diagnoseinstrument zu entwickeln, müssen diese Nebenbestimmungen mit einbezogen werden, was das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen bei der Ausarbeitung der KFN-CSAS-II berücksichtigt hat. Mit dieser Computerspielabhängigkeitsskala werden Informationen zu den Kategorien Einengung des Denkens und Verhaltens, Negative Konsequenzen, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen und Toleranzentwicklung gesammelt (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 20).

4.4 Der aktuelle Forschungsstand

4.4.1 Wissenschaftliche Auseinandersetzung

Seit Mitte der 90iger Jahre ist der Terminus des exzessiven Computerspielens in der wissenschaftlichen Literatur und in verschiedenen Studien bzgl. des Mediengebrauchs von Relevanz. Trotz bisheriger fehlender Einträge in offiziellen Klassifikationssystemen und

damit einhergehender Nichtanerkennung als klinisches Krankheitsbild, ist die Computerspielabhängigkeit vor allem in wissenschaftlichen Studien des ostasiatischen Raums (Südkorea, China, Taiwan), aber auch aus den USA, Großbritannien und Deutschland, Gegenstand der Untersuchung. Die Computerspielsucht wird darin in aller Regel anhand bestehender Abhängigkeitsmerkmale offizieller Diagnosemanuale wie ICD-10 oder DSM-IV-TR, als exzessive Verhaltenssucht definiert. Jedes Verhalten, welchem diese Hauptmerkmale einer Substanzabhängigkeit zugeschrieben werden können, ist der Bestimmung nach laut GRIFFITHS und DAVIES eine Verhaltenssucht (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 31). Die bisherigen Ergebnisse der Studien und Umfragen zur Prävalenz von Computerspielabhängigkeit sind als sehr inkongruent zu bezeichnen; die Zahlen gehen zum Teil weit auseinander. Die Gründe dafür liegen zum einen in der Verwendung sehr unterschiedlicher Operationalisierungen des Krankheitsbildes Computerspielabhängigkeit, zum anderen werden die Diagnosemerkmale zur Erkennung eines suchartigen Computerspielverhaltens oft in nur ungenügendem Maße gebraucht (vgl. Wölfling 2009, S. 135).

4.4.2 Computerspielabhängigkeit unter Jugendlichen in Deutschland

Dieser Tatsache zum Trotz soll kurz das Ergebnis einer relativ aktuellen deutschen Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen von 2009 vorgestellt werden. In die Auswertung miteinbezogen wurden 10402 Jugendliche mit einem Durchschnittsalter von 15 Jahren. Als Grundlage für die Befragung diente die schon erwähnte KFN-CSAS-II unter enger Anlehnung an die Abhängigkeitsklassifikation des ICD-10. Die Auswertung ergab einen Wert von 1,7 Prozent an von Computerspielabhängigkeit betroffenen Jugendlichen; 2,8 Prozent gelten als gefährdet. Da die Studie repräsentativ für die 843200 15-Jährigen in Deutschland ist, beläuft sich die Hochrechnung auf 14300 abhängige Jugendliche und 23600 von Computerspielabhängigkeit gefährdeter Jugendlicher deutschlandweit. Auffallend ist der hohe Anteil betroffener Jungen, welche mit 4,7 Prozent abhängigkeitsgefährdet und 3 Prozent abhängig sind (deutschlandweit: 13000 Jungen abhängig). Nur 0,5 Prozent der Mädchen sind gefährdet, 0,3 Prozent abhängig (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S.22). Es ist zu beachten, dass sich diese Werte lediglich auf die Population der 15-jährigen Jugendlichen in Deutschland beziehen. Erhebungen mit repräsentativen Zahlen zu anderen Altersklassen fehlen bislang.

4.4.3 Reiz-Reaktions-Untersuchung

Eine andere Untersuchung der Interdisziplinären Suchtforschungsgruppe der Charité Berlin zeigte des Weiteren, signifikante Ähnlichkeiten der Hirnreaktionen von Computerspielabhängigen und Alkohol- bzw. Cannabissüchtigen. Die Forschungsergebnisse beruhen auf Vergleichen von Gelegenheitsspielern und Exzessivspielern, wobei beide Probandengruppen per EEG untersucht wurden, während ihnen visuelle Reize in Form von Computerspielscreenshots vorgeführt wurden. Die drogenassoziierten Reize riefen bei den Exzessivspielern eine spezifische Erregung hervor; sie zeigten eine starke „emotional-motivationale“ Reaktion, während die Gelegenheitsspieler auf dieselben Reize neutral reagierten. Diese Reaktionen ähneln den Mechanismen von Suchtmittelabhängigen, womit dies ein Indikator für das Abhängigkeitspotenzial der Bildschirmspiele ist (vgl. JournalMED 2009).

4.4.4 Lernprozesse

Nach aktuellem Forschungsstand wird davon ausgegangen, dass die Entwicklung und das Fortbestehen abhängigen Verhaltens, stark durch Lernprozesse beeinflusst werden. Entscheidende Funktionen dabei haben die klassische und operante Konditionierung und Modelllernen. Beim zweiten könnten z.B. Eltern, im Falle der Computerspielsucht auch große Geschwister oder Freunde, ein suchartiges Verhalten vorgelebt haben. Mit der klassischen Konditionierung erklärt sich, wie ursprünglich neutrale Reize, wie das Bild aus einem Computerspiel (siehe oben) oder einfach die Betrachtung eines Computermonitors, aber auch bestimmte Gefühle, mit dem abhängigen Verhalten und dessen Effekte in Verbindung gesetzt werden. Nach mehrfacher Kopplung des Reizes mit dem Suchtverhalten, entstehen erlernte (konditionierte) suchtmittelassoziierte Reize, welche als konditionierte Reaktion ein starkes Verlangen bzw. die darauf folgende Ausführung des Verhaltens hervorruft. Dies kann auch eine verstärkte Rückfallgefahr bedingen. Auch die operante Konditionierung ist hinsichtlich der Entstehung abhängigen Verhaltens von entscheidender Bedeutung. Durch die belohnende Wirkung des Spielens (z.B. Gefühl der Macht) entsteht eine positive Verstärkung der Verhaltensweise. Andersherum tritt bei Umgehung von Abstinenzerscheinungen und psychischen Belastungssituationen, durch das Ausführen des exzessiv belohnenden Verhaltens eine negative Verstärkung auf. Dadurch kommt es zu einer immer häufigeren Wiederholung des Suchtverhaltens (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 45).

4.5 Das Abhängigkeitspotenzial der Online-Rollenspiele am Beispiel von WORLD OF WARCRAFT

AZEROTH, das Fantasy-Reich aus dem Online-Rollenspiel WORLD OF WARCRAFT hat bis dato viele Millionen Spieler in seinen Bann gezogen. Doch nicht wenige sind mit der Zeit diesem Rollenspielzauber ganz verfallen und können sich aus der fantastischen Internetwelt nur noch schwer lösen. Diese von BLIZZARD entwickelte Software strahlt ein nicht zu unterschätzendes Suchtpotenzial aus. Im folgenden Abschnitt sollen die Ursachen dafür untersucht werden.

4.5.1 Langzeitmotivation und finanzielle Bindung

Exzessiv belohnendes Verhalten kann zuallererst anhand des Ausmaßes der Tätigkeit erkannt werden, welches über ein normales Maß hinaus geht. Grundbedingung muss also sein, dass der Spieler eines MMORPGs viel Zeit in der virtuellen Welt verbringt, was im Beispiel von WOW als Voraussetzung gegeben ist. Für genauere Erläuterungen sei auf den Abschnitt über die „Spieldauer“ im 3. Kapitel dieser Arbeit verwiesen. Nur soviel: Allein durch die Spielerweiterungen wird die ohnehin schon sehr lange Spielzeit immer wieder verlängert; auch für eifrige Spieler gibt es immer wieder etwas Neues zu tun. Ein Anreiz für die Bindung entsteht also durch die hohe *Langzeitmotivation* (vgl. Grünbichler 2008, S. 52).

Des Weiteren vermag das Spiel den Nutzer auch in *finanzieller Form* an sich zu binden, da die Spieler durch die Abonnementgebühr eine Vorauszahlung tätigen und durch regelmäßige Besuche auf den WOW-Servern ihrer Investition gerecht werden wollen.

4.5.2 Bindung durch die Gilde

Das Stichwort der Bindung des Spielers spielt aber vor allem bei der Gildebildung eine entscheidende Rolle. Wie bereits erwähnt, setzt das Spiel aufgrund seines späteren Schwierigkeitsgrades ein ausgeklügeltes Teamplay voraus, weshalb sich viele Spieler als Gruppen in Gilden zusammenschließen. Diese Zusammenarbeit mehrerer Spieler ist von großer Bedeutung für den Spielfortschritt und bringt gegenseitige Hilfe und Unterstützung mit sich. Doch das anfänglich als positiv empfundene Gemeinschaftsgefühl als Mitglied einer gut funktionierenden, weil im Kampf erfolgreichen Gilde, kann schnell in ein *Pflichtgefühl* umschlagen. Es entsteht ein *sozialer Druck*, ein Gruppenzwang, ausgehend von den anderen Gildemitgliedern, welche man nicht im Stich lassen will bzw. glaubt, unentbehrlich zu sein, sodass die Gruppe ohne den eigenen Spieleinsatz nicht gewinnen

könne. Wenn man diesem Druck nicht gerecht wird, können der Gildenausschluss, Enttäuschung und Missachtung der Anderen die Folgen sein (vgl. ebd., S. 54).

Neben dem Empfinden der eigenen Unerlässlichkeit, spielt auch der im Laufe der Zeit gereifte, *persönliche Kontakt* zu den Gildenmitgliedern eine wichtige Rolle. Über den Sprachchat tauscht man sich auch über private Dinge aus, lernt die Anderen persönlich kennen; Beziehungen entstehen. Solche Beziehungen zu enttäuschen, fällt schwer. Für viele Spieler stellen diese Kontaktmöglichkeiten einen großen Reiz dar, die virtuelle Welt immer wieder zu betreten und Ähnlichkeiten zur ebenfalls bekannten Chatroom-Sucht sind nicht von der Hand zu weisen (vgl. Pfeiffer 2009, S. 7).

4.5.3 Persistenz

Außerdem ist die Welt von WOW eine persistente, in der es keine Pausen gibt, wenn der Spieler sie verlässt. Demzufolge kann bei Spielern die gerade nicht in der Software eingeloggt sind die Angst entstehen, *etwas verpassen* zu können (vgl. Grünbichler 2008, S. 54).

4.5.4 Herausforderung und Levelaufstieg

Ein weiterer Grund für die Bindung an das Programm ist im eigentlichen Spielprinzip der MMORPGs und somit auch von WOW zu sehen. Die Entwickler haben ihre Software mit einem sehr *ausgewogenen Schwierigkeitsgrad* versehen, der die Spieler durch hoch angesetzte, aber zu erreichende Spielziele motiviert. Neben dieser Balance, machen auch die Entwicklungsmöglichkeiten bzw. *Levelaufstiegchancen* der Spielfigur einen großen Anreiz aus, das Spiel mit hohem Zeitaufwand zu nutzen. Gelingt dieser Aufstieg zu Beginn noch recht schnell, so benötigt man dafür im späteren Verlauf immer mehr Stunden, besiegte Gegner und gelöste Aufgaben. Für den Spielfortschritt ist der Levelaufstieg sehr wichtig, da dadurch der Spielcharakter mächtiger und stärker wird, was wiederum die Voraussetzung für das Bestehen der weiteren Aufgaben ist. Je mehr Spielzeit investiert wird, desto mehr Erfolg ist einem vergönnt, was ebenso mit Stolz und Anerkennung einhergeht (vgl. ebd., S. 52).

4.5.5 Wettkampf und Sammelleidenschaft

Auch nach Erreichen der Levelobergrenze bleibt der Ansporn zum Weiterspielen vorhanden, da der Avatar durch das Suchen neuer, noch wertvollerer Gegenstände immer besser ausgerüstet und damit weiterentwickelt werden kann. Dadurch lassen sich Vorteile

gegenüber anderen Spielern erlangen, da sich die Fähigkeiten verbessern, was wiederum mit Ansehen belohnt wird. *Sammelleidenschaft und Wettkampfdenken* werden hierdurch beim Spieler angeregt (vgl. ebd., S. 53).

4.5.6 Das Belohnungssystem und Glücksprinzip

Eine stark motivierende Anreizrolle besteht demnach im *Belohnungssystem* von WOW. Die Suche nach den kostbaren Gegenständen entwickelt sich im Laufe des Spiels zu einem *Glückspiel*, was auch wörtlich verstanden werden kann. Denn ob ein besiegter Gegner einen dieser Gegenstände fallen lässt, dieser zur eigenen Klasse passt und ob man ihn auch wirklich als eines der Mitglieder der Gruppe erhält, ist vom Zufall abhängig. „Das sehnsüchtige Warten auf diese unvorhersehbaren Glücksfälle ist das Kern-Element beim Entstehen der Sucht“ (Pfeiffer 2009, S. 5). Damit zeigt WOW signifikante Parallelitäten zu Spielautomaten oder Roulette; ist die Computerspielabhängigkeit vergleichbar mit dem international klinisch anerkannten pathologischen Glücksspiel. Wie beim Einwerfen der Münze in den Spielautomaten und der damit verbundenen Hoffnung des zu erzielenden Jackpots, kämpft sich der Spieler mit der Gruppe tage- und wochenlang, durch die immer gleichen Gegnerhorden in froher Erwartung, dass irgendwann ein seltener Gegenstand als Belohnung winkt. Doch damit nicht genug des Glücksprinzips, denn wenn ein solch wertvolles Item erscheint, muss erst jeder der bis zu 40 Teilnehmer eines Schlachtzugs darauf würfeln. Nur die höchste Würfelzahl gewinnt den Gegenstand. Dem Glück kann durch ein kompliziertes Punktevergabesystem auf die Sprünge geholfen werden: Durch besonders viel investierter Spielzeit und der Art und Weise der Beteiligung am Vernichten der Gegner, erlangt der Spieler sog. „Dragon-Killing-Points“. Je mehr der Spieler von diesen Punkten gesammelt hat und beim Würfeln um die Gegenstände davon bietet, desto höher ist seine Chance auf Erhalt des Items. Der Spieler wird also in einen „Dauerzustand von erregter Glückserwartung versetzt“ (ebd.). Lerntheoretisch bedeutet dies, dass konstant gleichmäßig zur Verfügung gestellte Prämien weniger Folgsamkeit erzeugen, als eine unregelmäßige Lohnverteilung. Im Falle von WOW wird ein Spieler deshalb, selbst bei langer Abstinenz von Glück, nicht den Mut verlieren und aufhören zu spielen, sondern im Gegenteil gerade dann annehmen und erwarten, dass eine Belohnung für seinen Einsatz nicht mehr lange auf sich warten lassen wird (vgl. ebd.).

4.5.7 Befriedigung emotionaler Grundbedürfnisse

Abgesehen vom durchdachten Belohnungssystem, übt WOW auch hinsichtlich der Erfüllung vieler *emotionaler Sehnsüchte* eine große Faszinationskraft aus: Überlegenheit gegenüber Mitmenschen; Honorierung für Bemühungen; Rangfolgenaufstieg; Anhäufung von Vermögen; Tragen hübscher Kleidung; Einholen einer Zielsetzung; Attraktives Erscheinungsbild; Meistern von Schwierigkeiten; Flirtversuche; Aneignung neuer Kenntnisse; Führen von Unterhaltungen; Erleben unterschiedlichster Ereignisse; Empfinden von Zugehörigkeit; Spüren von Macht, Kontrolle, Stärke und Herrschaft (vgl. ebd., S. 6). Werden diese Bedürfnisse erfüllt, können sich beim Spieler *positive Effekte* wie Euphorie, Ausschüttung von Adrenalin, Wachheit, allgemeine Befriedigung, Machtgefühle, Selbstvertrauen und die Verdrängung negativer Gefühle einstellen (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 28). Erreicht werden können diese positiven Gefühle durch einerseits erlebte Erregung („Kick- oder Flow-Erlebnisse“), andererseits in Form von Entspannungszuständen („Abtauchen“) beim Spielen (vgl. ebd., S. 32).

4.5.8 Realitätsflucht und Selbstmedikation

Gerade dieses positive Erleben kann jedoch dazu führen, dass die Realität zunehmend an Attraktivität verliert und gleichzeitig reale Probleme des Alltags ausgeblendet werden. Die Entstehung neuer Probleme, gerade durch das exzessive Spielen, kann dann eine noch stärkere Flucht ins Rollenspieluniversum bedingen (vgl. Pfeiffer 2009, S. 6). Somit kann sich das exzessive Spielen mit der Zeit zu einer exzessiv belohnenden Verhaltensweise, einer Verhaltenssucht entwickeln, welche die Funktion der alleinig verbliebenen Bewältigungsstrategie, hinsichtlich einer eigenständig vorgenommenen Arzneimittelverordnung hat. Dadurch sollen Stressfaktoren und psychische Belastungen wie Hemmungen, Unsicherheiten, mit Sorgen beladener Alltag, Kontaktarmut, Beziehungslosigkeit, Scham- und Verlegenheitsgefühle, Monotonie, Frustrationen, Erfahrungen des Misserfolgs, Erwartungsdruck und als kompliziert erlebte Entwicklungsprozesse gelindert werden (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 26).

Es ist deutlich geworden, dass die Spielprogrammierer mit dem Spiel gute Voraussetzungen geschaffen haben, die Nutzer durch ausgeklügelte Motivations- und Anzeielemente an die Software zu binden, was letztendlich gute Bedingungen für die Entstehung einer Abhängigkeit offenbart. Und vergleicht man die schon in Abschnitt 4.3 erläuterten Kriterien einer Computerspielabhängigkeit mit den zahlreichen, in Internetforen und auf diversen Websites veröffentlichten Schilderungen und Erfahrungsberichte über

Menschen, die von ihrer Sucht nach WORLD OF WARCRAFT und den dadurch entstandenen negativen Auswirkungen erzählen (Bsp.: HSO 2007 e.V. – www.onlinesucht.de; www.bronski.net; www.sw-guide.de; www.rollenspielsucht.de etc.), lassen sich in vielen Fällen eindeutige Merkmale einer Abhängigkeit wiedererkennen.

4.6 Die Auswirkungen einer Computerspielsucht

4.6.1 Folgen, auch für das soziale Umfeld

Im Rahmen des Kriterienkatalogs wurde bereits über die negativen Folgen einer Computerspielabhängigkeit berichtet. Diese betreffen zunächst den Abhängigen selbst und wirken sich auf seinen psychischen und physischen Zustand, aber auch auf den schulischen bzw. beruflichen, gesellschaftlichen und sozialen Bereich aus. Damit wird auch sein soziales Umfeld von den schädlichen Auswirkungen der Verhaltenssucht berührt. Eltern, Geschwister, Freunde, Bekannte und (Ehe-)Partner haben einen Teil der Last der Abhängigkeit mitzutragen und sehen sich oft mit Gefühlen wie Verzweiflung, Ohnmacht, Hoffnungslosigkeit, Wut und Trauer konfrontiert. Vor allem bei Hilfsangeboten wie etwa der Beratung, ist deshalb darauf zu achten, die sozialen Bezugspunkte mit einzubeziehen.

4.6.2 Auswirkungen auf der sozialen Ebene

Gravierende Folgen einer Computerspielsucht ergeben sich häufig auf der sozialen Ebene. Der süchtige Spieler läuft Gefahr, entweder soziale Interaktionen zu verlernen oder durch den Daueraufenthalt in der virtuellen Welt gar nicht erst zu erlernen. Natürliche Schüchternheit, im Spiel durch die „Maske des Avatars“ versteckt, führt somit zur weiteren Verringerung von Fähigkeiten zur Kontaktaufnahme im realen Alltag (vgl. Grünbichler 2008, S. 59). Gleiches gilt für Kompetenzen im Konfliktmanagement, da Problemen im Spiel relativ leicht aus dem Weg gegangen werden kann, etwa durch das Ausloggen oder dem Erstellen einer neuen Spielfigur. Damit einhergehend kann es zum Verlernen der Problemkonfrontation im wirklichen Leben kommen (vgl. ebd., S. 61). Der hohe Zeitaufwand führt letztlich zur Vernachlässigung realer sozialer Beziehungen, was anfangs mit sich häufenden zwischenmenschlichen Konflikten und Auseinandersetzungen mit Familie, Freunden und Partnern, sowie innerpsychischen Problemen beim Abhängigen selbst verbunden ist. Oft wenden sich in der Folge bei anhaltendem Suchtverhalten viele Bezugspersonen ab, was Isolation und Vereinsamung des Computerspielsüchtigen mit sich bringt (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32).

4.6.3 Realitätsflucht- und Verlust

Warum sich viele Spieler aus der Realität in die Welt eines Computerspiels flüchten, wurde bereits beschrieben. Die Konsequenz daraus kann ein anhaltender Realitätsverlust sein, da die Scheinrealität neben ihren vielen Interaktionsmöglichkeiten und positiven Erfahrungen, auch klare Ziele mit einem klaren Zweck bietet. Deshalb wird die reale Welt, oft mit Perspektivlosigkeit und negativen Gefühlen verbunden, als Erlebniswelt in den Hintergrund gedrängt und zunehmend unwichtiger bzw. unwirklicher (vgl. Grünbichler 2008, S. 62).

4.6.4 Vernachlässigung realer Alltagspflichten

Verbunden mit dem Realitätsverlust ist auch die Vernachlässigung verschiedener Pflichten auf der Ebene von Schule, Ausbildung, Hobby und Beruf, mit möglichen Folgen wie Notenverschlechterung, Ausbildungs- und Arbeitsplatzverlust, sowie einer Flucht vor den realen Problemen des Alltags (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 28).

4.6.5 Körperliche Beeinträchtigungen

Aber auch physische Folgen können durch ein dauerhaft abhängiges Spielverhalten, als negative Auswirkungen die Gesundheit des Spielers beeinträchtigen. Das lange Ausrichten der Augen auf den Computermonitor kann zur Verschlechterung der Sehfähigkeit, Augenflimmern und Kopfschmerzen führen. Während der ausgedehnten Spielsitzungen und dem damit gleichbedeutenden Bewegungsmangel können Haltungs- und Wirbelsäulenschäden, sowie Gliederschmerzen und Verspannungen entstehen. Die ununterbrochenen Feinmotorikbewegungen der Finger an Maus und Tastatur, rufen ebenfalls Verspannungen bis hin zu Sehnscheidenentzündungen hervor (vgl. Grünbichler 2008, S. 63). Da Exzessivspieler pausenlos mit dem Spielen beschäftigt sind, vernachlässigen sie sogar ihre natürlichen Hunger- und Durstgefühle, mit der Folge von Mangelernährung. Manche kompensieren ihre knappe Zeit mit schnellen, aber sehr fetthaltigen Fastfood-Gerichten und erleiden in Verbindung mit dem Bewegungs- und Sportdefizit Übergewicht und Fettleibigkeit. Andere verlieren stark an Gewicht, da sie fast gar nichts essen. Die zeitliche Konzentration auf das Spielen, führt weiterhin bei einigen Betroffenen zu stark vernachlässigter körperlicher Hygiene und Schlafmangel bzw. starke Übermüdung infolge von durchgespielten Nächten (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 33).

4.6.6 Psychische Folgeschäden

Wissenschaftlich noch nicht ausreichend untersucht, jedoch aus einigen Berichten bekannt, sind psychische Störungen wie Angsterkrankungen (z.B. Sozialphobie, Schulangst), Persönlichkeitsstörungen und Depressionen als Folge einer Computerspielsucht (vgl. ebd., S. 53).

4.6.7 Extrembeispiele

Einige seltene Beispiele beschreiben sehr extreme Folgen des exzessiven Spielens. So gibt es vier dokumentierte Fälle, in denen Menschen durch exzessives Dauerspielen zu Tode kamen und an Erschöpfung oder Hungertod starben (vgl. Wikipedia 2009, Computerspielsucht). Außerdem existieren Berichte über einen Rachemord unter Freunden, aufgrund des Verkaufs eines virtuellen Gegenstandes und über den Selbstmord eines chinesischen Jungen, der sich nach einem Spielmarathon aus dem Fenster seines Hochhauses stürzte (vgl. Grünbichler 2008, S. 43). Solche Extremfälle bilden jedoch die Ausnahme.

5. Das positive Potenzial der Computerspiele – Eigenschaften, welche die menschliche Entwicklung begünstigen können

Als Ausgleich zu den bisher beschriebenen negativen Folgen von Bildschirmspielen, dargelegt unter der Überschrift der Computerspielabhängigkeit, sollen an dieser Stelle auch die positiven Effekte des Spielens mit dem Computer oder der Videospielekonsole behandelt werden. Es wird damit das Ziel verfolgt, einer einseitigen Dämonisierung oder Verteufelung dieser Art der Freizeitgestaltung entgegenzuwirken. Bildschirmspiele dienen in erster Linie der Unterhaltung des Menschen und was so vielen Spielern jeden Alters und jeder Couleur Spaß bereitet, kann nicht nur als schlecht gelten. Doch neben der Unterhaltungsfunktion können Bildschirmspiele auch Eigenschaften offenbaren, welche in verschiedener Hinsicht Entwicklungschancen bereithalten. Das nächste Kapitel wird Platz bieten, sich damit kurz auseinanderzusetzen.

5.1 Die Förderung sozialer und beruflicher Kompetenzen

5.1.1 Entwicklung sozialer Kompetenzen und Teamfähigkeit

Es wurde schon beschrieben, dass vor allem in Online-Rollenspielen die Bildung von Spielerverbänden, egal ob lang beständige Gilden oder nur für einzelne Kämpfe zusammengestellte Gruppen, für das Erreichen der Spielziele von großer Bedeutung ist (vgl. Graf 2009, S. 30). In der Vorbereitung und Planung eines Schlachtzuges müssen die Spieler eine Strategie bzw. Taktik festlegen und diese im Chat oder Sprachchat miteinander besprechen. Dabei, aber auch während des Kampfes und danach, bei der Beutevergabe, wird von den Spielteilnehmern in aller Regel Höflichkeit, Disziplin und Hilfsbereitschaft erwartet, da dies der allgemeinen Gruppendynamik dient. Eine funktionierende Zusammenarbeit ist unerlässlich für den Spielerfolg. Respektloses, unhöfliches und eigennütziges Verhalten wird nicht toleriert und kann dazu führen, allein, ohne unterstützende Gruppe dazustehen. Damit fördern entsprechende Spiele das Gefühl einer Gruppenzugehörigkeit und Teil einer Gemeinschaft zu sein, die sich gegenseitig unterstützt. Diese Förderung sozialer Gruppenerlebnisse kann also zur Entwicklung sozialer Kompetenzen hinsichtlich des Handelns in einem Team, Empathie, Kooperationsfähigkeit und Hilfsbereitschaft führen (vgl. Witting 2007, S. 25).

5.1.2 Entwicklung der Kontaktfähigkeit

Entgegen der Beschreibungen negativer Folgen wie Isolation und Einsamkeit, gibt es auch gegenteilige Schilderungen von Spielern, welche durch das gemeinsame Erleben im Computerspiel, reale persönliche Kontakte knüpfen konnten. Die in der virtuellen Welt entstandenen Freundschaften wurden dann im realen Alltag fortgeführt. Für einige Spieler besteht darin eine vorteilhafte Ausgangsposition zum Kennenlernen neuer Personen, da man sich schon ein gewisses Bild des anderen innerhalb des Spiels machen konnte und eine gemeinsame Interessen- bzw. Gesprächsgrundlage besteht. Demnach können Mehrspielerspiele im Internet die Kontaktfähigkeit fördern (vgl. Beranek/Cramer-Düncher/Baier 2009, S. 78).

5.1.3 Entwicklung von Führungseigenschaften

Die Gründung von Gilden, Clans oder Sippen ist bei MMORPGs ein grundlegender Bestandteil des Spielkonzepts. Ein Führer einer solchen Spielergruppe zu sein, erfordert jedoch besondere Fähigkeiten. Schon allein die Koordinierung einer Gruppe im Kampf, an

dem bis zu 40 Mitglieder beteiligt sein können, stellt eine sehr komplexe Aufgabe dar und verlangt detaillierte Kenntnisse über Theorie und Anwendung der strategischen und taktischen Möglichkeiten des Programms und erfordert Organisationstalent, sowie Multitasking-Fähigkeiten. Auch die Fähigkeit, die Spielzüge auswerten zu können, ist von entscheidender Bedeutung. Der Gildenführer sollte zudem eine gewisse Anziehungskraft und Kompetenz ausstrahlen, um die Spieler um sich versammeln zu können. Gleichzeitig muss er in der Lage sein, Konflikte zu lösen und zwischen Spielern vermitteln zu können. Dabei braucht er ein bestimmtes Maß an sozialer Feinfühligkeit, da ihm sonst schnell fähige Mitspieler abhanden kommen können und zu anderen Gilden wechseln. Außerdem sollte er fähig sein, Trainingsprogramme zu entwerfen und neue Spieler anzuwerben. Einem erfolgreichen Gildenführer aus WORLD OF WARCRAFT, der alle genannten Fertigkeiten und noch weitere beherrscht, kann deshalb eine gute Schule in Sachen Führungseigenschaften bescheinigt werden (vgl. Brown/Thomas 2006). Die Möglichkeit des Erwerbs von Führungskompetenzen durch das Spielen von Online-Rollenspielen, will sogar eine amerikanische Studie mit dem Titel „Leadership in Games and at Work“ nachgewiesen haben (vgl. Graf 2009, S. 38).

5.1.4 Erfolgsvertrauen und Wettkampfstreben

Ein Wesensmerkmal vieler Bildschirmspiele und in besonderer Weise auch der Online-Rollenspiele besteht in deren ausgeprägten Wettkampfgedanken, der sich darin zeigt, dass die Spieler stets bemüht sind, ihre Avatare weiterzuentwickeln, stärker und mächtiger werden zu lassen, um sich mit anderen Spielern messen zu können bzw. deren Bewunderung und Respekt zu erlangen. Diese Fähigkeit des intensiven Wettkampfstrebens kann sich auch im Berufsleben positiv auswirken, wenn der Spieler daraus nämlich lernt, kontinuierlich an seinen Möglichkeiten zu arbeiten, also Ehrgeiz auch in schulischer und beruflicher Hinsicht entwickelt. Somit kann das beim Spiel erworbene Erfolgsvertrauen und die Freude am Wettbewerb auch zur Chancenerhöhung realer Ziele dienen (vgl. Grünbichler 2008, S. 76).

5.2 Die Förderung der Identitätsentfaltung

In der heutigen Gesellschaft stellen Bildschirmspiele jeglicher Art ein bedeutendes Kulturgut dar. Sie sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels der Kinder und Jugendlichen geworden, womit sie einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung derselben haben. Im Fokus des Interesses stehen in diesem

Zusammenhang die positiven Aspekte der persönlichen Entwicklung, durch die Nutzung von Bildschirmspielen. Grundvoraussetzung für eine solch positive Entfaltung oder der Prävention einer entwicklungshemmenden bzw. anderweitig negativen Wirkung, ist ein sicheres, halt gebendes Sozialgefüge. Familie, Freunde, Nachbarn, Verwandte und Schule müssen einen verantwortungsvollen, fördernden, sowie anregenden Rahmen bieten (vgl. Petzold 2009).

5.2.1 Erlernen von Ausdauer und Geduld

Online-Rollenspiele verlangen vom Nutzer ein sehr großes Zeitkontingent ab. Das langwierige Aufleveln der Spielfigur, die Überwindung riesiger Distanzen in der Spielwelt oder das Warten auf eine komplett zusammengestellte Kampfgruppe sind sehr zeitintensiv. Deshalb ist die Fähigkeit Geduld und Ausdauer zu haben, eine grundlegende Voraussetzung zum Gebrauch solcher Spiele bzw. können diese in ihnen erprobt und trainiert werden (vgl. Grünbichler 2008, S. 70).

5.2.2 Steigerung des Selbstvertrauens

Auch Selbstvertrauen kann in Bildschirmspielen erworben werden. Respekt und Anerkennung der anderen Spieler, Erfolgserlebnisse, erreichte Ziele oder die Erfahrung von Macht und Kontrolle sind selbstwirksame Erfahrungen, die dem Spieler Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten vermitteln (vgl. ebd., S. 73).

5.2.3 Selbstreflexion durch Rollentausch

Ein interessanter Aspekt der Online-Rollenspiele besteht in deren Möglichkeiten, verschiedene Identitäten auszuprobieren. Rollenwahlmöglichkeiten ergeben sich z.B. durch die verschiedenen Klassen oder den Wechsel des Geschlechts, womit Chancen entstehen, unterschiedliche Potenziale des Selbst in spielerischer Weise ausleben zu können (vgl. Wiebe 2001, S. 170). Dadurch ergeben sich verschiedenartige Handlungsoptionen: Ein männlicher Spieler mit weiblichem Avatar kann z.B. (abgesehen vom Sprachchat) in seinem Handeln vollkommen als weibliche Person aufgehen und von anderen Mitspielern auch als solche wahrgenommen werden. So sind bestimmte geschlechtsspezifische Erfahrungen möglich, wie die den weiblichen Spielern von männlichen Nutzern oft angebotene Hilfsbereitschaft, welche als Inkompetenzunterstellung gedeutet werden könnte. Solche Erfahrungen differenzierter Reaktionen anderer bzgl. der eigenen Person

oder des anderen Geschlechts, können eine Selbstreflexion der eigenen Verhaltensmuster fördern und somit zur Identitätsentwicklung beitragen (vgl. Grünbichler 2008, S. 72-73).

5.2.4 Erlernen von Selbstbeherrschung und Disziplin

Der Reiz durchdachter Bildschirmspiele entsteht durch einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, der sich den Spielern in einer Balance von Herausforderung und Erreichbarkeit präsentiert. Trotz dieser Ausgewogenheit ergeben sich für viele Spieler Momente des Frusts, welche bei MMORPGs vor allem im Zusammenwirken der Spielergruppen entstehen können. Daher lernen viele Spieler sich selbst einschätzen zu können und mit ihrer realen Leistungsfähigkeit in Einklang zu bringen. Voraussetzung dafür sind emotionale Eigenschaften, wie widerstandsfähig gegen Stress zu sein, sich selbst beherrschen bzw. disziplinieren zu können und Herr über die eigene Gefühlslage zu bleiben. Komplexe Bildschirmspiele bieten eine gute Grundlage, solche Eigenschaften (z.B. Frustrationstoleranz) zu erlernen, welche ebenfalls einen Einfluss auf die Entfaltung der Persönlichkeit haben können (vgl. Witting 2007, S 25).

5.3 Die Förderung des kognitiven und sensomotorischen Vermögens

5.3.1 Exploratives und selbstständiges Lernen

Bildschirmspiele sind in ihrer Struktur durch die von den Programmierern festgelegten Regeln bestimmt. Dennoch haben sich im Laufe der technischen Entwicklung der elektronischen Spiele, immer weitergehende Interaktionsmöglichkeiten herausgebildet. In Online-Rollenspielen gehört es bspw. mittlerweile zum Spielalltag, sich über Mikrofone mit anderen Spielern zu unterhalten. Des Weiteren bietet sich den Nutzern ein Groß an Wahlmöglichkeiten (Wahl der Streitmacht, Wahl der Klasse, Wahl des Berufs, Wahl des Aussehens, Wahl der Aufgaben etc.), die ein hohes Maß an Entscheidungsfähigkeit und Flexibilität mit sich bringen. Deshalb fordern und fördern solche Spiele exploratives und selbstständiges Lernen; kommen sie damit den Bedürfnissen Jugendlicher, experimentieren und erforschen zu können, nach. Dadurch kann sich selbstorganisiertes Lernen entwickeln (vgl. Müller 2001, S. 44).

5.3.2 Vernetztes Denken und Problemlösestrategien

Von manchen, meist komplexeren Bildschirmspielen ist bekannt, dass deren Spielablauf vom Anwender die gedankliche Erstellung einer Art Fahrplan erfordern, um einer

Problemlösung gerecht zu werden. Jene gedanklichen, von Rationalität und Logik geprägten Prozesse, begünstigen den Erwerb von Fähigkeiten hinsichtlich des vernetzten Denkens und der Entwicklung von Problemlösestrategien (vgl. Aufenanger 2009).

5.3.3 Auge-Hand-Koordination

Schon Kleinkinder können, sofern der moralische und pädagogische Wertekodex der Sorgeberechtigten dies zulässt, anhand von Computerspielen die Hand-Auge-Koordination trainieren, was einer Verbesserung der sensomotorischen Fähigkeiten entsprechen würde (vgl. Petzold 2009). Ältere Spieler profitieren ebenfalls davon, da sie mit Spielen umgehen, die wesentlich mehr visuelle Reize erzeugen und eine entsprechend schnelle motorische Reaktion (Maus-, Tastatur-, Gamepad-Befehl) erfordern, die im hohen Maße die Hand-Gehirn-Koordination optimieren. Aus dieser Disziplin hat sich bereits ein global erfolgreiches Wettkampfgeschehen entwickelt: Der E-Sport (elektronischer Sport). Dabei treten Athleten aus aller Welt in unterschiedlichen Genres gegeneinander an und zeigen, dass sie wahre Feinmotorikakrobaten sind, denn sie fliegen dabei förmlich mit ihren Fingern über Maus und Tastatur, mit einer Geschwindigkeit von durchschnittlich 400 Aktionen pro Minute (vgl. Rosenfelder 2008, S. 90, 91).

5.3.4 Körperkontrolle

Beim Beispiel der Wii-Konsole der japanischen Firma NINTENDO erfolgt die Steuerung des Spielgeschehens über einen neuartigen Controller, der einer Fernbedienung ähnelt. Über darin eingebaute Bewegungssensoren werden Position und Bewegungen des Controllers im Raum registriert und auf Figuren bzw. Objekte auf dem Bildschirm übertragen. Dies bedeutet, dass man bei entsprechend programmierter Software statt Knöpfe zu drücken, durch die Bewegung des Controllers, das Spielgeschehen steuert. Ein Beispiel: Beim Tennis führt man im richtigen Moment, mit der Wii-Fernbedienung eine schwungvolle Armbewegung aus, während die Figur auf dem Bildschirm als Folge den Ball mit dem Tennisschläger über das Netz befördert. Dadurch werden neben der visuell-motorischen Koordination, auch die Körperkontrolle gefördert (vgl. Petzold 2009).

5.3.5 Reaktionsschnelligkeit und Konzentrationsvermögen

Um auf die teils sehr hektischen Vorgänge auf dem Bildschirm reagieren zu können, ist Reaktionsschnelligkeit gefragt. Diese wird in vielen Spielen hinreichend gefordert, möglicherweise auch mit Auswirkungen auf das Agieren außerhalb eines Computerspiels

(vgl. Grünbichler 2008, S. 68). Gleiches gilt für die Verbesserung des Konzentrationsvermögens, gefördert durch die Konzentration auf die Verarbeitung vieler informatorischer audio-visueller Quellen gleichzeitig.

5.3.6 Räumliche Vorstellungskraft

Die dreidimensionale Darstellung der heutigen Bildschirmspiele bringt weiterhin mit sich, dass durch die Bewegung in diesem virtuellen 3D-Raum und der gedanklichen Rekonstruktion desselben, die räumliche Vorstellungskraft des Spielers und damit auch seine visuellen Fähigkeiten verbessert werden (vgl. Witting 2007, S. 25).

5.4 Anwendung in lern-, verhaltens- und psychotherapeutischen Kontexten

Bisweilen wird auch der Einsatz von Bildschirmspielen in der Schule, in lern-, verhaltens- und psychotherapeutischen Kontexten oder in der Erziehungsberatung diskutiert. So sind z.B. Projekte denkbar, bzw. wurden schon realisiert, bei denen es im Unterricht um die spielerische Vermittlung von politischen Inhalten, etwa umweltrelevante Themen, Informationen über Europa, die infrastrukturelle Entwicklung einer Stadt am Beispiel von SIM CITY (vgl. Franz 2001, S. 117, 122) oder auch interaktive geschichtliche Analysen (Siedlung und Städtebau in der ANNO-Serie) geht (vgl. Aufenanger 2009); Bildschirmspiele als Wissensvermittler also. Im beraterischen Bereich, unter anderem bzgl. spiel- und kindertherapeutischer Praktiken, können Bildschirmspiele wichtige Indikatoren für Kontaktbrücken sein und Kinderfreundlichkeit demonstrieren; Kinder und Jugendliche fühlen sich besser angenommen, wenn sie sich mit den Mitteln ausdrücken können, mit denen sie sich identifizieren (vgl. Koch-Möhr 2001, S. 198, 199). Ähnlicher Auffassung ist BERGMANN, der konstatiert, „Computer kommen den impulsiven Wahrnehmungsgeschwindigkeiten und ihren in sich differenten Strukturen entgegen“ (Bergmann 2001, S. 191). Gemeint ist die Anwendung von Bildschirmspielen bei der Betreuung von impulsiven bzw. aufmerksamkeitsgestörten Kindern (vgl. ebd.). Somit kann den Bildschirmspielen auch ein förderlicher Einsatz im Bereich der Sonderpädagogik, (auch unter dem Aspekt des Trainings kognitiver Fertigkeiten) bescheinigt werden (vgl. Petzold 2009).

Bei all den genannten Möglichkeiten der Förderung und Entwicklung durch Bildschirmspiele muss beachtet werden, dass deren reale Wertigkeit zu einem großen Teil davon abhängt, ob und in welcher Weise die in der virtuellen Welt erlernten Kompetenzen,

in die Realität umgesetzt werden. Die Chancen von Bildschirmspielen zu erkennen, heißt nicht, in krampfhafter Weise nach einer pädagogischen Legitimation dieser elektronischen Unterhaltung zu suchen. Es bedeutet, sich mit diesem Thema auseinander zu setzen und als etabliertes Kulturgut der heutigen Kinder- und Jugendgeneration anzunehmen bzw. zu akzeptieren. Wer dazu nicht fähig ist und sämtliche Bildschirmspiele auf eine einsame Insel verbannen möchte, raubt vielen Kindern und Jugendlichen eine wichtige Identifikationsgrundlage, verschließt sich vor deren Welt und wird damit nicht in der Lage sein, pädagogische Brücken zu ihnen zu bauen.

Teil II: Beratung als Antwort der Sozialarbeit auf Gefahr und Auswirkung einer Computerspielabhängigkeit

6. Beratungsarbeit – Begegnungsansatz der Sozialarbeit in der Suchtprävention

6.1 Computerspielabhängigkeit als Handlungsfeld der Sozialen Arbeit

In der vorliegenden Arbeit wird sich mit dem Thema der Computerspielabhängigkeit auseinandergesetzt. Im inhaltlichen Fokus des ersten Teils standen essenzielle Begriffsbestimmungen und Beschreibungen. Dadurch sollte der definitorische Rahmen abgesteckt und eine Verständnisgrundlage geschaffen werden. Der nun anschließende zweite Teil baut auf dieser Basis auf und stellt sich der Frage, wie im Sinne der Sozialen Arbeit einer Computerspielabhängigkeit begegnet werden kann.

Um sich dieser Fragestellung anzunähern, soll zunächst geklärt werden, welcher Sinnzusammenhang zwischen dieser Abhängigkeitserkrankung und der Sozialarbeit, im Kontext von möglichen Hilfeangeboten besteht.

Soziale Arbeit hat, einfach ausgedrückt, die Funktion der Lösung, Linderung oder Verhinderung praktischer sozialer Probleme. Ihrer Bestimmung nach soll sie der Entwicklung des Menschen in förderlicher Weise dienen und dazu beitragen, Faktoren, die die Entwicklung beeinträchtigen, entgegenzuwirken (vgl. Bienemann/Hasebrink/Nikles

1995, S. 9). Erziehung kann als Unterstützung des Lernens eines jungen Menschen, innerhalb seines Sozialisationsprozesses bezeichnet werden. Da der Lernvorgang, vor allem im Kindes- und Jugendalter am stärksten ausgeprägt ist, hier am meisten gelernt wird, treten auch in dieser Lebensphase die meisten Schwierigkeiten beim Lernen auf; sind hier die meisten Lernhilfen notwendig (vgl. Trabandt o.J., S. 4). Laut Verfassung und der naturgegebenen Verantwortung ist die Ausübung der Erziehung das Recht und die Pflicht der Eltern (vgl. Art. 6, Abs. 2 GG, Stascheit 2007, S. 18). Soziale Arbeit ist zwar nicht mit Erziehung gleichzusetzen, jedoch enthält auch sie pädagogische Anteile, die je nach Arbeitsfeld, mal stark, mal weniger stark ausgeprägt sind (vgl. Trabandt o.J., S. 4). Wenn Eltern ihrer Erziehungsverantwortung nicht oder nicht mehr genügend gerecht werden können und durch die Defizite ihrer Erziehungsleistung, den Heranwachsenden keine ausreichenden Lernhilfen mehr zur Verfügung stehen, ihre gesunde Entwicklung also gefährdet ist, muss Soziale Arbeit die Erziehung für das Erziehungssystem (zumindest teilweise) übernehmen; wenigstens bis das Erziehungssystem soweit gestärkt bzw. gefördert wurde, dass eine förderliche Entwicklung der Heranwachsenden wieder gewährleistet ist (vgl. ebd., S. 6). Dieses Handlungsfeld wird in der Sozialen Arbeit durch die Kinder- und Jugendhilfe abgedeckt und in Form der Erziehungs- und Familienhilfen dargestellt. Computerspielabhängigkeit stellt einen eindeutigen Faktor dar, eine wie oben beschriebene Entwicklungshemmung hervorzurufen. Doch bei der Entstehung einer Abhängigkeit sind eben auch in einem nicht unwesentlichen Maße, Defizite der Entwicklungs- und Erziehungsförderung beteiligt (vgl. Pöggeler 1995, S. 137). Sind die Eltern nicht in der Lage, das Aufkommen einer solchen Beeinträchtigung zu erkennen und dagegen zu wirken, sollten die Erziehungs- und Familienhilfen greifen. Jugendhilfe hat somit die Aufgabe, dem jungen Menschen zu seinem Recht auf die „Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ zu verhelfen (vgl. § 1, Abs. 1 und 3 SGB VIII, Stascheit 2007, S. 1116). Neben der Förderung der individuellen und sozialen Entwicklung des Heranwachsenden und der Funktion des Abbaus und der Vermeidung von Benachteiligungen des selbigen, besteht eine weitere wichtige Aufgabe in der Unterstützung und Beratung der Eltern und anderer Erziehungsberechtigter bei der Erziehung (vgl. § 1, Abs. 1, S. 2 SGB VIII, Stascheit 2007, S. 1116). Schon im eben genannten Absatz wird also darauf hingewiesen, dass ein wesentlicher Ansatz der Kinder- und Jugendhilfe in der Beratung der Eltern besteht. Nach § 16, Abs. 2, S. 2 SGB VIII soll durch „Angebote der Beratung in allgemeinen Fragen der Erziehung und Entwicklung junger Menschen“ eine allgemeine

Förderung der familiären Erziehung gewährleistet werden (vgl. § 16, Abs. 2, S. 2 SGB VIII, Stascheit 2007, S. 1120). Ähnliches sieht § 28 Erziehungsberatung des SGB VIII vor, wobei dieser in die Hilfen zur Erziehung eingegliedert ist und sich im Speziellen auf die „Klärung und Bewältigung individueller und familienbezogener Probleme und der zugrunde liegenden Faktoren“ bezieht, bzw. zur Klärung spezifischer Erziehungsfragen beitragen soll (vgl. § 28 SGB VIII, Stascheit 2007, S. 1125). Damit ist der inhaltliche Bogen gespannt, zur gesetzlichen Grundlage sozialarbeiterischer Beratungstätigkeit als vorbeugende Maßnahme und mögliche Reaktion auf das Krankheitsbild Computerspielabhängigkeit.

Beratungsarbeit im Kontext einer Suchtberatung bei einer ausgeprägten oder angehenden Computerspielabhängigkeit, sollte im Sinne einer Zielgruppenbestimmung für alle Altersklassen zur Verfügung stehen, denn auch wenn Bildschirmspiele oft nur mit Kindern und Jugendlichen in Verbindung gebracht werden, so sind doch vor allem in Online-Rollenspielen Nutzer aus sämtlichen Altersklassen vertreten, auch wenn die Zahl der ab 15-25-Jährigen die Mehrheit ausmacht (vgl. Grünbichler 2008, S. 29). Mit Bezug auf den präventiven Ansatz sozialarbeiterischer Beratung und der Einbettung in die Erziehungs- und Familienhilfen kann die Zielgruppe jedoch, im Rahmen erzieherischer Beratung, etwas eingegrenzt werden: Am ehesten werden danach auf der einen Seite Kinder und Jugendliche, auf der anderen Seite Eltern bzw. andere Erziehungsberechtigte angesprochen. Aber auch junge Volljährige gehören laut § 41 SGB VIII zu diesem Personenkreis (vgl. § 41 SGB VIII, Stascheit 2007, S. 1129).

Den Verlauf einer Computerspielabhängigkeit betrachtend fällt auf, dass der Prozess vom exzessiven zum abhängigen Spielen ein schleichender ist. Dies bringt zwar die Gefahr mit sich, dass ein Leidensdruck des Betroffenen, oft auch für ihn selbst, nur schwer und erst sehr spät erkannt wird und auch Angehörige in vielen Fällen erst dann reagieren, wenn die Suchterkrankung bereits weit fortgeschritten ist (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 22). Es birgt aber auch die Chance einer längeren Zeitspanne, um präventive, unterstützende Hilfestellungen zu initiieren und einer Abhängigkeit entgegenzuwirken. Die Gefahr einer Abhängigkeitserkrankung mit zahlreichen, schwerwiegenden schädlichen Auswirkungen auf psychische, physische, soziale und gesellschaftliche Bereiche des Lebens, wurde im vierten Kapitel dieser Arbeit bereits hinreichend beschrieben. Auch wurde Bezug genommen, auf das besondere Abhängigkeitspotenzial, welches von den Online-Rollenspielen wie WORLD OF WARCRAFT ausgeht. Kommt es also zur Ausbildung einer solch exzessiv belohnenden Verhaltensweise, ist die gesunde und natürliche

Entwicklung eines heranwachsenden Menschen in gravierender Weise gefährdet. Studien über die Prävalenz der Computerspielsucht belegen, dass bereits ein nicht unwesentlicher Teil der deutschen Gesellschaft von diesem Phänomen betroffen ist (vgl. Rehbein/Kleimann/Möbke 2009, S. 22). Allein in der Altersklasse der 15-jährigen Jugendlichen ist deutschlandweit mit einer Anzahl von derzeit 14300 betroffenen Computerspielabhängigen zu rechnen, wobei der Großteil von männlichen Jugendlichen ausgemacht wird. Dies impliziert den deutlichen Handlungsbedarf der Gesellschaft (vgl. ebd., S. 41). Da es ihrem gesellschaftlichen Auftrag entspricht, sollte sich die Soziale Arbeit deshalb, jener Entwicklungsgefährdung annehmen und durch geeignete Strategien, den Suchtrisiken solcher Bildschirmspiele entgegenarbeiten (vgl. Grünbichler 2008, S. 77). Es handelt sich dabei um Methoden der Suchtprävention, welche im Sinne der Vorbeugung eines Suchtleidens angewandt werden. Hierbei lautet also das vordringliche Ziel der Sozialarbeit, Computerspielabhängigkeiten zu verhindern, um Voraussetzungen für entwicklungsfördernde Verhältnisse für heranwachsende Menschen zu schaffen (vgl. Hallmann 1995, S. 179). An dieser Stelle sollte Soziale Arbeit im Rahmen von Beratungsangeboten in erster Linie ansetzen, womit die *Primärprävention* gemeint ist. Primärprävention kommt vor dem Ausbruch einer Erkrankung zum Einsatz und soll verhindern, dass neue bzw. überhaupt Beeinträchtigungen auftreten. Anleitende und beratende Angebote sind dabei die gebräuchlichsten und am besten geeigneten Maßnahmemethoden (vgl. Sting/Blum 2003, S. 38). Mit dem Verlauf der Entstehung abhängigen Verhaltens lassen sich weitere Zeitpunkte erkennen, an denen präventive Arbeit ansetzen kann. Wenn bereits Anzeichen einer Suchterkrankung vorliegen und diese Gefährdungen erkannt werden, setzt die *Sekundärprävention* ein. Ihre Maßnahmen zielen darauf ab, einer Verfestigung des suchartigen Verhaltens entgegenzuwirken und auch hierbei gehören Beratungen, neben Früherkennungsmethoden zu den wichtigsten Angebotsbereichen (vgl. ebd.). Liegt erst einmal ein ausgeprägtes pathologisches, suchartiges Spielverhalten vor, sind die Grenzen der Wirkkraft beraterischer Konzepte hinsichtlich einer Verhaltensänderung erreicht. Dann muss der Betroffene in aller Regel suchtherapeutische Angebote wahrnehmen, um Wege aus der Abhängigkeit zu finden. Beratungsarbeit kann jedoch auch dann noch im Rahmen *tertiärer Prävention*, bei der Begleitung dieser Therapieprozesse und vor allem in Form der nachfolgenden Betreuung (Nacherziehung, Verringerung des Rückfallrisikos) sinnvolle Hilfestellungen leisten, wenn es bspw. darum geht, den Betroffenen in schulischer, beruflicher, aber auch in Fragen der Sozialkompetenz zu beraten (Resozialisierung, schulische bzw. berufliche

Wiedereingliederung, Nachsorge) und die negativen Erfahrungen der Abhängigkeit aufzuarbeiten. Auch Angehörige der Betroffenen, wie Eltern und Geschwister sollten in dieser Phase von entsprechenden Beratungsangeboten profitieren (vgl. ebd., S. 39).

6.2 Die Eignung der Beratung als präventive Maßnahme

Bei der Verhaltenssucht Computerspielabhängigkeit handelt es sich um ein gesellschaftliches Problemphänomen, welches bisher eine nicht zu unterschätzende Anzahl von Kindern, Jugendlichen und jungen Volljährigen erfasst hat und sich künftig weiter ausbreiten wird. Kommt sie zum Ausbruch, sind die Folgen oft gravierend und ist die Entwicklung eines heranwachsenden Menschen gefährdet. Im vorangegangenen Abschnitt wurde herausgestellt, dass Soziale Arbeit deshalb darauf reagieren muss und dass sie dies im Rahmen der Suchtprävention vor allem in Form von Beratungsangeboten tun kann. Der folgende Abschnitt soll verdeutlichen, warum gerade die Beratung als Hilfeform geeignet ist, der Computerspielabhängigkeit zu begegnen.

6.2.1 Allgemeine Definition der Beratung

Um dies zu klären, wird der Begriff der Beratung zunächst definiert. Beratung kann bestimmt werden als eine „Form einer interventiven und präventiven helfenden Beziehung, in der ein Berater mittels sprachlicher Kommunikation und auf der Grundlage anregender und stützender Methoden [...] versucht, bei einem [...] Klienten einen auf kognitiv-emotionale Einsicht fundierten aktiven Lernprozeß in Gang zu bringen“ (Dietrich 1991, S. 2). Personen, welche beraterische Hilfe in Anspruch nehmen, sind meist entweder von Desorientierung bzgl. Definition und Erreichen eigener Ziele betroffen oder im Verhältnis zu ihren Fähigkeiten und Kompetenzen in unangemessener Manier belastet oder entlastet (vgl. ebd., S. 3).

Damit ein Berater dem Ratsuchenden einen Rat zukommen lassen kann, muss als Voraussetzung ein asymmetrisches Verhältnis zwischen beiden gegeben sein. Jene Asymmetrie entsteht durch die Ratlosigkeit aufgrund einer individuellen Problemlage auf der Seite des Klienten und dem Nicht-Betroffensein von jenen Schwierigkeiten aufseiten des Beraters (vgl. Schmitz/Bude/Otto 1989, S. 123).

Das Ziel der Beratung besteht darin, die Fähigkeiten des Klienten hinsichtlich seiner Handlungskompetenz, seines Selbststeuerungs- und Problemlösevermögens und seiner Bereitschaft sich selbst zu helfen, zu steigern (vgl. Dietrich 1991, S. 3). Die Definition von DIETRICH weist darauf hin, dass die Beratung ein Akt eingreifender und vorbeugender

Maßnahmen darstellt. Damit lassen sich eindeutige Parallelen zu den schon angestellten suchtpräventiven Ausführungen ziehen: Beratung dient also zum einen der Elimination oder Verminderung von Störungen, Belastungen usw. (Sekundär-, Tertiärprävention), zum anderen soll durch sie die Entstehung etwaiger Negativentwicklungen verhindert werden, was der Primärprävention entsprechen würde (vgl. ebd., S. 9). Des Weiteren wird auf die Grundmethoden beraterischer Tätigkeiten, der Stützung und Anregung, eingegangen. Wenn hier von Anregung gesprochen wird, so ist damit gemeint, den Klienten zu ermuntern, sich mit sich selbst auseinander zu setzen, seine individuelle Problemsituation zu reflektieren, um dadurch ggf. auch Gefühle zu erfahren, die vorher im Verborgenen lagen (vgl. ebd., S. 7). Ein vormals verdrängter oder kaum wahrgenommener Leidensdruck, aufgrund eines angehenden exzessiv belohnenden Computerspielverhaltens, negative Gefühle, Ängste, Einsamkeit oder Versagenserlebnisse etwa, sollen dadurch vom Betroffenen erkannt und aus dem Verdrängten herausgeholt werden (vgl. Rehbein/Kleimann/Mößle 2009, S. 42). Der Klient wird animiert, alternative Handlungsoptionen bzw. Problembewältigungsstrategien zu durchdenken und er wird gleichzeitig in Hinblick auf seine Entscheidungsfähigkeit gestärkt und angeregt, in vorausschauender und umsichtiger Weise eine Orientierung an neuen Zielen vorzunehmen. (vgl. Dietrich 1991, S. 7). Damit wird eine entscheidende problematische Wirkung abhängigen Computerspielverhaltens tangiert, nämlich die Funktion der alleinigen, unverhältnismäßigen Problemverarbeitungsstrategie und der Unterdrückung negativer Gefühle. Diese Funktion der Verhaltenssucht soll durch den Beratungsprozess aufgedeckt, für den Klienten sichtbar gemacht und Wege aufgezeigt werden, neue Positionen einzunehmen und Verhaltensalternativen zu erwägen. Aber auch stützende Verfahren sind wesentliche Bestandteile in der Beratung. Denn die durch die anregenden Prozeduren angestoßenen Gedanken und Optionen, müssen in aufbauender, motivierender, stabilisierender und leitender Weise begleitet werden (vgl. ebd., S. 8).

Ein bedeutender Wesenszug der Beratung besteht in deren Entwicklung verschiedener Handlungsmöglichkeiten, bei gleichzeitiger Verdeutlichung der Gründe dafür. Mithilfe des Sachverstands des Ratgebenden wird eine Einsicht in die Situation geschaffen und in der Regel auch eine Handlungsempfehlung ausgesprochen. Wichtig ist jedoch, dass es dabei um die Einsicht in die Voraussetzungen der Entscheidung des Ratsuchenden geht, denn die eigentliche Entscheidung muss vom Klienten getroffen werden; er selbst hat seine Entscheidungsverantwortung wahrzunehmen, Beratung kann nur dazu anregen (vgl. Bollnow 1984, S. 81). Die Berücksichtigung dieses wichtigen Merkmals beraterischen

Handelns bei der Beratung heranwachsender, von Computerspielabhängigkeit bedrohter oder schon betroffener Klienten, ist von hoher Bedeutung für einen erfolgreichen Ausgang der Hilfe im Sinne einer Änderung des Verhaltens. Es unterstreicht gleichzeitig, warum sich die Beratung als Hilfestellung für die Unterstützung abhängiger Spieler eignet: Der Betroffene wird einerseits von einer Person mit erhöhter Sachkenntnis angeregt, seine Problemlage zu erkennen und zu akzeptieren, zusammen mit ihm werden neue Handlungsoptionen ausgelotet, andererseits bleibt die Entscheidungsfreiheit bzgl. der Wahl der Alternativen beim Ratsuchenden, wodurch er Selbstwirksamkeit in Bezug auf die Gestaltung seines Lebens erfahren kann. Erfahrungen die wichtig sind, um exzessiv belohnende Verhaltensweisen als alleinige Problemlösestrategien abzulegen. Durch die Beratung wird versucht, dem Betroffenen seine „problematisierte lebenspraktische Autonomie“ wieder herzurichten (vgl. Schmitz/Bude/Otto 1989, S. 124).

Das entscheidende Gestaltungsmittel der Beratung ist die Kommunikation. Sprechakte und der damit verbundene geistige Austausch sind das Wesensmerkmal einer beratenden Intervention. Berater und Rateinholender begeben sich in dieser Hilfebeziehung in einen Dialog, der bestimmt wird, vom Problem des Ratsuchenden und der Suche nach einer Lösung dafür (vgl. Dietrich 1991, S. 7).

6.2.2 Vergleich zwischen Beratung und Therapie

Es wurden ja schon einige Charakteristiken der Beratung aufgezählt, welche die Eignung jener Form mitmenschlicher Hilfe verdeutlichten. Um noch besser zu erkennen und herauszustellen, warum die Beratung als Hilfeleistung im Zuge des Krankheitsbildes der Computerspielabhängigkeit eine so wichtige Bedeutung hat, auch und vor allem neben den therapeutischen Maßnahmen, scheint es notwendig, diese beiden Formen der Lebens- und Entwicklungshilfe vergleichend gegenüberzustellen, wobei der Fokus auf die Unterschiede gerichtet wird. Als erstes Unterscheidungsmerkmal wird auf den Grund bzw. Anlass einer Beratung/Therapie eingegangen. In eine Beratung begeben sich Menschen anlässlich akuter Problematiken, welche bei ihnen einen hohen Belastungsdruck hervorrufen und durch Lösungsschwierigkeiten gekennzeichnet sind, was von Entscheidungsschwierigkeiten bis hin zu störungsartigen Verhaltensabweichungen reichen kann. Wenn sich diese Schwierigkeiten zu ausgeprägten Störungen entwickelt bzw. zu einem chronischen Maße ausgeweitet haben und in inadäquat genutzten Stress- und Problembewältigungsstrategien resultieren, ist der Anlass einer Therapie gegeben. (vgl. Dietrich 1991, S. 13, 14). Hierbei ist erkennbar, dass Beratungsarbeit sich an der Stelle

anlehnt, wo es darum geht, Problemlagen eines Menschen zu beheben, bevor sie chronisch werden und bevor exzessives Spielen zum pathologischen Spielverhalten wird. Ein weiteres Kriterium der Gegenüberstellung ist das der jeweiligen Ziele. In der Beratung geht es um den Auf- oder auch Wiederaufbau bestimmter Kompetenzen und um die Herstellung der Autonomie des Klienten. Kompetenzen, wie sich selbst zu helfen oder die Fähigkeit zur Selbstregulation sollen dabei gestärkt werden. Therapeutische Zielsetzungen sind durch den „Neuaufbau der Person aus einer Situation der massiven Störung heraus“ (Dietrich 1991, S. 14) gekennzeichnet, weniger durch die Stimulation nicht ausgebaute Potenziale. Im Vergleich zur Therapie ist die Beratung von eher kurzer Dauer, da sie versucht, eine Verhaltensänderung in einem vergleichsweise kurzen Zeitraum zu erzielen. Der beraterische zeitliche Aufwand ist begrenzt, während therapeutische Prozesse eine mittlere bis lange Zeitspanne umfassen (vgl. Brem-Gräser 1993, S. 20). Auch beim Merkmal der Mittel zur Zielerreichung unterscheiden sich beide Hilfeformen. Während beraterische Methoden wie bereits erwähnt, im Stile der Anregung und Stützung angewandt und als „Umbauhilfen“ bezeichnet werden können, wird bei der Therapie im Sinne der Bekämpfung der Störung vor allem mit „Abbauhilfen“ gearbeitet, bevor andere Mittel der Hilfe beim Klienten als sinnvoll gelten (vgl. Dietrich 1991, S. 15). Beleuchtet man die Rollenbeziehung zwischen Helfer und Hilfesuchendem im beraterischen und therapeutischen Kontext, so fällt auf, dass in der Beratungssituation der Klient die größere Autonomie zu haben scheint, was sich in erster Linie mit dem stark partnerschaftlich ausgeprägten Rollenverhältnis zwischen Berater und zu Beratendem erklärt. In der Beratung kann der Klient in viel größerem Maße frei und diskret für sich entscheiden, wie er zum professionellen Helfer steht und was er von seinen Ratschlägen und sonstigen Äußerungen hält, als dies in einer therapeutischen Sitzung der Fall ist. Kriterien, wie die Wahl zwischen Möglichkeiten, Entscheidungsfreiheit- und Verantwortung, Empfehlungen des Beraters, statt direkte Einflussnahmen auf die Entscheidung des Klienten, bedingen einen relativ großen Freiraum des Ratsuchenden (vgl. ebd.). Trotz des partnerschaftlichen Rollenverhältnisses soll aber darauf hingewiesen werden, dass im Rahmen der Beratung sowohl Berater als auch Rateinholender Verpflichtungen wahrzunehmen haben. So ist der Berater verpflichtet, nach bestem Wissen, bei eindeutiger Bedürftigkeit einen Rat zu erteilen, welcher gleichermaßen den Ratsuchenden nicht der Mündigkeit berauben darf. Der Bedürftige wiederum hat die Verpflichtung der inneren Offenheit gegenüber der ihm unterbreiteten Beratung, da er es ist, welcher sich zum Rateinholen entschieden hat. Sollte er schon vor der Beratung für sich entschieden haben, wie er vorgehen möchte und den

Ratschlag des Helfers nur als Bestätigung nutzen wollen, sich also allen anderen Vorschlägen gegenüber von vornherein versperrt, würde er seiner Verpflichtung nicht nachkommen und die Beratungssituation missbrauchen (vgl. Bollnow 1984, S. 83). In dem Merkmal der Partnerschaftlichkeit der Beratung ist ein weiterer Vorteil dieser Hilfeform, im Hinblick auf deren Anwendung im Zusammenhang mit Computerspielabhängigkeiten zu erkennen; vor allem für jugendliche Betroffene. Denn besonders dem jugendlichen Bestreben nach Autonomie und Selbstbestimmtheit in der Phase der Adoleszenz, kommt der beraterische Aspekt, dem Klienten großzügige Entscheidungsfreiräume einzuräumen, entgegen.

Anhand dieser Gegenüberstellung wird deutlich, dass zwar speziell auf das Krankheitsbild zugeschnittene Therapien zur Behandlung einer ausgeprägten Computerspielsucht unerlässlich sind, dass diese Maßnahmen jedoch lediglich reagieren, wenn sich das Risiko bereits zu einer schädlichen Tatsache entwickelt hat. Ebenso gut erkennbar wird dadurch aber auch die Unverzichtbarkeit vorbeugender und niedrigschwellig ansetzender Handlungen, wie die Beratung eine ist, um Ausbruch und Ausbreitung solcher Verhaltenssüchte frühzeitig einzudämmen bzw. ihnen schon auf „halber Strecke“ zu begegnen. In dieser Erkenntnis liegt das Schlüsselmoment der Relevanz beraterischen Handelns im Kontext einer Computerspielabhängigkeit: Der präventive Ansatzpunkt und Handlungshintergrund der Beratung als vorbeugendes Hilfeangebot. Während Therapie erst dann ansetzt, wenn das Kind oder der Jugendliche bereits „in den Brunnen gefallen“ bzw. in der virtuellen Welt gefangen ist, wird durch Prävention und darauf zielt Soziale Arbeit in Form von Beratungsangeboten, unter anderem durch Aufklärung versucht, das Kind oder den Jugendlichen vom Brunnensims herunterzuholen und vor einem Sturz in diesen zu bewahren. Darüber hinaus haben die Schilderungen zur Suchtprävention gezeigt (Primär-, Sekundär-, Tertiärprävention), dass Beratung aufgrund ihrer Einsetzbarkeit zu unterschiedlichen Zeitpunkten einer Suchtentwicklung, sich durch ihre Vielseitigkeit auszeichnet. Denn neben der eigentlichen Vorbeugung, kann sie auch sehr sinnvoll als Begleitmaßnahme zu einer Therapie und zur Nachsorge einer Computerspielabhängigkeit eingesetzt werden.

6.2.3 Niedrigschwelligkeit als Vorteil

Ein weiterer Vorteil der Beratung als Hilfemaßnahme besteht in deren Niedrigschwelligkeit. Diese ist darin begründet, dass bei einer Beratung im Gegensatz zu

einer stationären Therapie oder auch einer längerfristigen, ambulanten therapeutischen Behandlung, viel niedrigere Kosten entstehen, was im Zuge der bisherigen Nichtanerkennung der Computerspielabhängigkeit als offizielle klinische Krankheit und der damit einhergehenden fehlenden Übernahme von Kosten durch die Krankenkassen, für den Bürger noch stärker ins Gewicht fällt. Darüber hinaus dürfte die Hemmschwelle, eine Beratungsstelle zu betreten, niedriger sein, als eine Suchtambulanz oder Klinik aufzusuchen. Beratung bietet also durch ihre niedrigschwellige Form des Eingreifens, einen schnelleren Zugang zu den Menschen (vgl. Esser/Zimmer 2006, S. 87).

6.2.4 Weitere Maßnahmen präventiver Handlungsansätze

Ich möchte darauf hinweisen, dass ich weitere Überlegungen, die im Sinne einer Prävention, aber außerhalb des Rahmens eines Beratungsangebotes getätigt werden könnten, auslassen werde. Da diese den maximalen Umfang dieser Arbeit sprengen würden, werden sie an dieser Stelle nicht diskutiert. Gemeint sind, und bei dieser Nennung möchte ich es belassen: Erstens z.B. Änderungen des Jugendschutzes, bspw. eine ernsthafte Berücksichtigungen der Abhängigkeitsmerkmale und des daraus resultierenden Suchtpotenzials der MMORPGs durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Dies könnte eine Heraufsetzung der Altersfreigabe von 12 Jahren (Beispiel WORLD OF WARCRAFT) auf 18 Jahren bedingen, so wie dies das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen vorschlägt (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 44). In China wurden bspw. Maßnahmen ergriffen, das Abhängigkeitspotenzial von WOW einzudämmen. Ein unter Aufsicht der chinesischen Generaladministration für Presse und Publikation entwickeltes Spielbeschränkungssystem verfügt darüber, dass der Spieler nach einer Spieldauer von drei Stunden merklich weniger Erfahrungspunkte, Gegenstände und Gold für seine Spielfigur erspielen kann, als ursprünglich vom Programm vorgesehen. Hat der Spieler fünf Stunden gespielt, wird die Belohnungsvergabe nochmals drastisch minimiert. Je länger der Nutzer also spielt, desto mühseliger ist es, einen spürbaren Erfolg zu erfahren. Erst nachdem sich der Nutzer fünf Stunden lang aus seinem Account ausgeloggt hat, also eine ausgedehnte Spielpause eingelegt hat, wird der normale Status wieder hergestellt (vgl. Wikipedia 2009, World of Warcraft). Zweitens, der (sei es der moralische oder staatlich-rechtliche) Appell an die Spielhersteller, sich ihrer Verantwortung bewusst zu werden und über Möglichkeiten der Eindämmung des Abhängigkeitspotenzials ihrer Spiele nachzudenken; z.B. Möglichkeiten der Begrenzung der Spielzeit im Programm durch die Eltern (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 45). Drittens, Medienerziehung/

Medienkompetenzvermittlung in Kindergärten, Schulen usw. Nichtsdestotrotz können diese pädagogischen Aspekte ebenfalls einen wichtigen Teil der Beratungskonzepte ausmachen, wenn es darum geht, im Rahmen des medialen Risikos Computerspielabhängigkeit vorbeugend und aufklärend zu handeln. Infolge dessen werde ich mich im nächsten Abschnitt mit einer kurzen Erläuterung der Medienpädagogik beschäftigen.

6.3 Medienpädagogik als Handlungsansatz

In Kapitel 5 dieser Arbeit wurden die möglichen Entwicklungschancen des Computerspielens hinsichtlich sozialer und beruflicher Kompetenzen, der Persönlichkeitsentwicklung und bzgl. der Förderung sensomotorischer und kognitiver Fähigkeiten dargestellt. Diese Chancen zu sehen, spiegelt die medienpädagogische Betrachtungsweise auf das Thema Bildschirmspiele wider (vgl. Graf 2009, S. 38). Medienpädagogik will also die Vorteile der neuen Medien und deren Entwicklung hervorheben und betrachtet die Beschäftigung der Kinder und Jugendlichen mit Bildschirmspielen in positiver Weise, als deren spielerische Vorbereitung auf die digitale Zukunft; als entwicklungsförderlich im heutigen Informationszeitalter. Damit solch eine förderliche Entwicklung des jungen Menschen möglich ist, muss nach dem medienpädagogischen Musterbild eine grundlegende Medienkompetenz vorhanden sein, welche mit Hilfe entsprechender Konzepte beigebracht werden soll. Das Ziel besteht darin, Verantwortung bzgl. der Mediennutzung zu schulen und einem Missbrauch vorzubeugen, woran der präventive Charakter der Medienpädagogik erkennbar wird (vgl. ebd., S. 39). Medienkompetenz kann als vordringlichste Zielstellung medienpädagogischer Arbeit bezeichnet werden (vgl. Eirich 2002, S. 13). Doch was bedeutet, medienkompetent zu sein? Abstrakt ausgedrückt, können zunächst unter dem Begriff Medienkompetenz all jene Fähigkeiten zusammengefasst werden, welche der Mensch braucht, um sich in der Informations- bzw. Mediengesellschaft zurechtzufinden. Jene Fähigkeiten umfassen die pure Befähigung der Bedienbarkeit der Medien im Sinne einer Anpassung an die technischen Vorgaben, aber auch das Vermögen der kritischen Auseinandersetzung und aktiven Gestaltung einzelner Medien, sowie vernetzter sozialer Medienumgebungen (vgl. Schorb 2005, S. 257). Medienkompetenz zu besitzen, drückt die Qualifikation aus, sich Medien zu Eigen machen zu können, in deren Handhabung einerseits genießerisch, andererseits kritisch und reflexiv zu sein und „sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem

Handeln zu gestalten“ (Schorb 2005, S. 262). Medienkompetenz als Begriffskonstrukt kann für eine klarere Bestimmung der unterschiedlichen Fähigkeiten in drei Gruppen unterteilt werden: Medienwissen, Medienbewertung und Medienhandeln. Medienwissen umklammert Funktions-, Struktur- und Orientierungswissen und umfasst damit die Fähigkeit, Medien in den unterschiedlichen Dimensionen wahrnehmen bzw. sich in der Medienlandschaft orientieren zu können; Zusammenhänge zu verstehen und zu interpretieren, Medien in ihrer Ästhetik zu erkennen und zu deuten, technische Kompetenzen zu haben. Medienbewertung bezieht sich auf die Fähigkeit der kritischen Reflexion von Medientechniken und Medieninhalten, auf Basis einer ethischen und kognitiven Eignung. Und schließlich Medienhandeln im Sinne einer Medienaneignung, welches das Vermögen impliziert, Medien zu nutzen, sich daran zu beteiligen und sie mit zu gestalten (vgl. ebd., S. 259). Eine andere, aber ähnliche Ausdifferenzierung nimmt PÖTTINGER vor. Er bleibt beim Begriff der Kompetenz und unterscheidet zwischen Wahrnehmungs-, Nutzungs- und Handlungskompetenzen (vgl. Vollbrecht 2001, S. 62).

Eigentlich unnötig zu erwähnen ist es, dass bei Entstehung einer Computerspielabhängigkeit eine ausreichende medienkompetente Vermittlung augenscheinlich versäumt wurde. Im Idealfall wird Medienkompetenz durch die Eltern vermittelt. Aber auch Institutionen wie Kindergarten und Schule sollten bei der Medienerziehung eine wichtige Rolle übernehmen. In dieser Arbeit wird sich auf die Instruierung medienpädagogischer Leitgedanken im Beratungskontext bezogen. Es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass Medienerziehung als Teil der Gesamterziehung zu begreifen ist und nicht in Abgrenzung dazu erfolgen darf. Das heißt, dass die Bemühung um die Vermittlung eines kompetenten Medienverhaltens durch Lehrer, Erzieher und Berater in Abstimmung und Kooperation mit den Eltern bzw. den Haupterziehern geschehen muss. Wird eine derartige Form der Zusammenarbeit und Absprache nicht berücksichtigt, besteht das Risiko eklatanter Gegensätze der erzieherischen Leitgedanken, mit der Folgegefahr, dass die medienpädagogischen Ansätze bei den Heranwachsenden nicht greifen (vgl. Eirich 2002, S. 10). In Bezug auf den Beratungskontext bedeutet dies, dass bei Beratungen von Kindern und Jugendlichen immer auch die Miteinbeziehung der Eltern angedacht ist, was aber, sollte der Erstkontakt durch das Kind oder den Jugendlichen zustande gekommen sein, immer in Absprache mit diesem passieren muss, da sonst ein Vertrauensbruch in der Berater-Klienten-Beziehung droht.

Der objektive Blick der Medienpädagogik auf die neuen Medien erfordert eine genaue Auseinandersetzung mit der Kultur der Bildschirmspiele; vor allem mit der

Erfahrungssicht der Kinder und Jugendlichen. Dabei werden sowohl Chancen und Faszinationsgründe, als auch Risiken und Gefahren beleuchtet. Als Folge sollte sich ein Fachwissen ergeben, welches in der Beratung von großem Nutzen ist. Um das Phänomen der Computerspielabhängigkeit zu verstehen, ist es wichtig, sich mit der virtuellen Wirklichkeit der jungen Menschen ernsthaft zu befassen. Andernfalls kann es schnell passieren, dass sich die Betroffenen in der Beratungssituation versperren, weil sie sich weder ernst genommen, noch verstanden fühlen. Medienpädagogik bedeutet also neben einer optimistischen Betrachtungsweise der Medienentwicklung und der damit einhergehenden Akzeptanz der Medienaneignung junger Menschen, sich ernsthaft für die digitalen Lebenswelten der Heranwachsenden zu interessieren. In der sich schnell verändernden und entwickelnden Medienwelt heißt dies, unter anderem für Medienpädagogen und Berater, in dieser Hinsicht Fortbildung zu betreiben. Nur so wird sich ein grundlegendes Verständnis für das Verhalten der Kinder und Jugendlichen entwickeln und nur so kann ein wirklicher Zugang zu ihnen entstehen (vgl. Graf 2009, S. 40). Die besondere Bedeutung der Medienpädagogik ergibt sich aus dem schon erwähnten Charakter der Prävention, womit sie sich als Handlungsansatz hervorragend für die, ebenfalls als vorbeugende Maßnahme intendierte Beratungsarbeit eignet; ja gewissermaßen als Standbein präventiver Beratungstätigkeit bzgl. des Phänomens Computerspielabhängigkeit bezeichnet werden kann. Da die Konzepte der Medienpädagogik darauf abzielen, einer unachtsamen und missbräuchlichen Nutzung der neuen Medien, somit auch der Bildschirmspiele, vorzubeugen bzw. entgegenzuarbeiten, wird durch diese Vermittlung von Medienkompetenzen, sowohl an junge Menschen direkt, als auch in Form von Informations- und Aufklärungsarbeit an die Eltern zur Weitergabe an die Kinder, ein wichtiger Beitrag zur Vorbeugung einer Computerspielabhängigkeit geleistet. Hierbei wird der Nutzen der medienpädagogischen Fachkompetenz, vor allem in Bezug auf das Erkennen eines missbräuchlichen und bedenklichen Computerspielverhaltens und der Fähigkeit, dieses von einem normalen Verhalten unterscheiden zu können, deutlich, was im Ausfindigmachen und Erfassen der Risikofraktion, einer entscheidenden Funktion präventiven Handelns entspricht (vgl. ebd.). Bis hierher kann zusammengefasst werden, dass Medienpädagogik in ihrer Aufgabe der Medienkompetenzvermittlung zwei grundlegende Ziele verfolgt: Zum einen versucht sie im Sinne der Prävention, schädliche Auswirkungen durch eine unachtsame und missbräuchliche Mediennutzung zu vermeiden; zum anderen sieht sie die durch den Mediengebrauch möglichen Entwicklungschancen junger Menschen im Sinne der

Maximierung des Nutzens und versucht zugleich, sie sozial und politisch zu beteiligen (vgl. Eirich 2002, S. 1).

Für die Behandlung des Problems der Computerspielabhängigkeit ist die Medienpädagogik bzw. die Vermittlung von Medienkompetenzen deshalb von entscheidender Bedeutung. Werden Kinder und Jugendliche frühzeitig darin gestärkt, die Folgen ihrer Mediennutzung selbst bewerten und reflektieren zu können, werden sie zu einem sinn- und verantwortungsvollen Umgang erzogen, sind gute Voraussetzungen geschaffen, einem unachtsamen und missbräuchlichen Computerspielverhalten vorzubeugen.

7. Die Beratung von Eltern

7.1 Eine Diagnose in der Beratung – Die Analyse des Computerspielverhaltens

Einer der wichtigsten Klärungspunkte im Beratungskontext einer (möglichen) Computerspielabhängigkeit, ist die Analyse des Computerspielverhaltens des Betroffenen. Dabei geht es darum festzustellen, in welchem Stadium der Entwicklung sich die Computerspielsucht befindet. Es ist ein Unterschied, ob ein Kind gerne des Öfteren (in den Augen der Eltern vielleicht zu oft) am Computer spielt, ob es dieses Hobby exzessiv, das heißt, in einer wirklich hohen zeitlichen Konzentration betreibt oder ob es bereits verhaltenssüchtig ist (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 31). Auf diese Unterschiede wurde schon in Kapitel 4 dieser Arbeit hingewiesen. Je nachdem wie fortgeschritten das exzessiv belohnende Verhalten bereits ist, muss entschieden werden, welche alternativen weitergehenden Hilfemaßnahmen, neben der Beratung notwendig sind. Bei einer ausgeprägten Computerspielabhängigkeit kann Beratung nur noch begleitend helfen. Dann ist eine ambulante oder gar stationäre Therapie erforderlich, um eine Veränderung des Suchtverhaltens bewirken zu können. In jedem Fall sollten die Befürchtungen der Eltern zunächst ernst genommen werden. Für eine dann folgende Analyse im Sinne einer Anamnese, müssen von den Eltern detaillierte Informationen über das Computerspielverhalten ihres Kindes eingeholt werden. Die Eltern sollten z.B. Auskunft darüber geben können, wie oft und wie lange der Betroffene spielt, was er spielt, ob und welchen anderen Freizeitbeschäftigungen er nachgeht, wie sein soziales Bezugssystem aufgebaut ist und ob es starke Vernachlässigungen bzgl. verschiedener Verpflichtungen, wie Schule und Haushalt oder grundlegenden Handlungen wie Ernährung, Schlaf und Sauberkeitshygiene gibt. Im beraterischen Idealfall sollte auch der Betroffene selbst, über

sein Verhalten berichten und seine persönliche Sicht der Dinge schildern. Wenn also die Eltern ohne ihr Kind die Beratungsstelle aufsuchen, ist zunächst in Erfahrung zu bringen, ob das betroffene Kind von ihrem Vorhaben in Kenntnis gesetzt wurde und was es dazu meint, um es dann zur nächsten Beratungssitzung mit einzuladen. Dann sollte jedoch dem Heranwachsenden die Möglichkeit eingeräumt werden, sich ohne Beisein der Eltern, in einem Vier-Augen-Gespräch dem Berater mitteilen zu können.

Zur Unterscheidung zwischen exzessivem und abhängigem Verhalten bzw. um ein pathologisches Computerspielverhalten diagnostizieren zu können, eignet sich z.B. die vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen entwickelte Computerspielabhängigkeitsskala (KFN-CSAS-II). Mit Hilfe des Datenabgleichs des Betroffenen in Einordnung der durch diese Skala vorgegebenen Kategorien, wie negative Konsequenzen, Entzugserscheinungen, Kontrollverlust, Toleranzentwicklung und Einengung des Denkens und Verhaltens, können zuverlässige Aussagen über den Stand des Krankheitsbildes gemacht werden. Mindestens drei dieser Merkmale müssen zutreffen, um von einer Computerspielabhängigkeit reden zu können (vgl. Rehbein/Kleimann/Möbke 2009, S. 20). Die Unterscheidung zwischen exzessivem Spielen, welches von vielen Eltern bereits als Suchtverhalten fehl interpretiert wird und abhängigem Verhalten ist deshalb so wichtig, weil beide Verhaltensvorkommen ganz unterschiedliche Handlungsbedarfe implizieren. Auf eine Computerspielsucht muss mit einer Suchttherapie reagiert werden, um den Abhängigkeitskreislauf zu durchbrechen und schnellstmöglich weitere schädliche Auswirkungen zu verhindern. Einfache Ratschläge würden dann nicht mehr greifen. Hier muss sich Beratung der Grenzen ihres Handelns bewusst sein. Bei exzessivem Computerspielverhalten hingegen, mit Tendenzen zu einem suchartigen Verhalten, kann im Rahmen der Suchtprävention, durch beraterische Unterstützung einer Computerspielabhängigkeit noch entgegengewirkt werden. In jedem Fall sollten besorgte Eltern eine Beratungsstelle aufsuchen, um gemeinsam mit dem Berater zu klären, welche weiteren Handlungsschritte notwendig sind.

7.2 Wie Eltern erkennen können, ob ihr Kind computerspielabhängig ist

7.2.1 Einschätzung des Verhaltens

Zur diagnostischen Klärung einer Computerspielabhängigkeit gibt es, trotz der noch nicht offiziellen Anerkennung als Krankheitsbild verschiedene Diagnoseinstrumente, welche sich an den Kriterien für das pathologische Glücksspiel und die Substanzabhängigkeit

anlehnen (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 71). Anhand eines Merkmalkatalogs, wie er in Kapitel 4.3 dieser Arbeit dargestellt wurde, kann ein krankhaftes Computerspielverhalten definiert werden (vgl. ebd., S. 32). In der Theorie sollten sich Eltern an diesen Kriterien orientieren, um zu vergleichen, ob sie bei ihren Kindern entsprechende Merkmale wiedererkennen. In der familiären Alltagspraxis jedoch, dürfte sich dieser Abgleich als ungeeignet und schwierig herausstellen; sollten handlichere Arbeitsmittel zur Verfügung stehen. Ein Beispiel dafür könnte ein Frage- und Erhebungsbogen sein, wie ihn GRÜSSER und THALEMANN zur Beobachtung in der Familie entwickelt haben. Dabei geht es nicht nur um die Feststellung, ob eine Computerspielabhängigkeit vorliegt, sondern auch darum, weshalb das Kind ein problematisches Computerspielverhalten an den Tag legt, welche Funktion dieses bei ihm erfüllt. Weiterhin sollen die Ressourcen des Kindes und Möglichkeiten sinnvoller Unterstützungsmaßnahmen ermittelt werden (vgl. ebd., S. 71). Der Fragebogen beinhaltet die Beobachtungskategorien: Freizeitaktivitäten, neben dem Computerspielen und Haushaltsverpflichtungen; gesundheitliche Merkmale, wie Schlaf, Sport und Ernährung; die Frage nach der Stressbewältigung (auch durch das Kind zu beantworten); soziale Kontakte und Reaktionen des Kindes bei Computerspielverboten. Jene Abschnitte sind jeweils von den Eltern auszufüllen. Die sechste Kategorie, die Einschätzung des Computer- und Videospielverhaltens anhand mehrerer Thesen ist sowohl von den Eltern, als auch vom Kind zu bearbeiten (vgl. ebd., S. 72ff).

Ein solcher Fragebogen könnte den Eltern nach dem Erstgespräch vom Berater ausgehändigt werden, um ihn bis zum nächsten Termin ausfüllen zu lassen oder auch schon im Vorfeld einer Beratung, bspw. als Download zum Herunterladen im Internet zur Verfügung stehen.

7.2.2 Was tun, bei erkennbaren Symptomen?

Wenn der Fragebogen im Rahmen einer Beratung ausgefüllt wird, muss er natürlich im Anschluss mit dem Berater ausgewertet und analysiert werden. Gemeinsam, nach Möglichkeit mit dem betroffenen Kind oder Jugendlichen, wird dann das weitere Vorgehen erörtert.

Haben die Eltern noch keine Beratungsstelle aufgesucht, muss innerhalb der Familie darüber entschieden werden, ob professionelle Hilfe in Anspruch genommen werden soll. Bei erkennbaren Symptomen spricht natürlich vieles dafür. Sollte der junge Mensch selbst, solch einen Schritt ablehnen, ist es ratsam, erstmal als Elternpaar allein, sich professionellen Rat einzuholen (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S.71).

Die aus dem Beobachtungsbogen gewonnenen Informationen können auch schon für die Eltern wichtige Hinweise bereithalten, welche auf ein suchtartiges Verhalten schließen lassen und sollen als Anlass dienen, sich mit diesem möglichen Problemverhalten ihres Kindes genauer auseinanderzusetzen. An dieser Stelle soll erwähnt werden, dass einerseits eine Beschäftigung der Eltern mit dem Thema Bildschirmspiele und mögliche Folgen, als eine der wichtigsten Grundvoraussetzungen zur Vorbeugung einer Computerspielabhängigkeit angesehen wird und darauf im weiteren Verlauf der Arbeit noch eingegangen wird. Andererseits sollte den Eltern gerade in Bezug auf das Erkennen und Unterscheiden von exzessivem und abhängigem Verhalten, professionelle Unterstützung beratend zur Seite stehen; sollten sie von der Fachkompetenz anderer profitieren. Denn im Ausfindigmachen und Erreichen der Risikogruppen, besteht eine der Hauptaufgaben präventiver Arbeit (vgl. Graf 2009, S. 40). Deshalb ist ein Arbeitsmittel wie der Fragebogen in erster Linie als Orientierungshilfe zu begreifen, welche dazu anregen soll, weitere Handlungsschritte, wie das Aufsuchen einer Beratungsstelle zu initiieren.

7.3 Erziehungsverhalten im Sinne der Vorbeugung

Beraterische Präventionsarbeit kann einen wichtigen Beitrag dazu leisten, der Entstehung einer Computerspielabhängigkeit vorzubeugen. Im Sinne der Primärprävention setzt sie zu einem sehr frühen Zeitpunkt, noch vor Entwicklung der signifikanten Merkmale der Verhaltenssucht ein. Der folgende Abschnitt beschäftigt sich deshalb mit, durch die Beratung zu vermittelnde Interventionsstrategien zur Stärkung der elterlichen Erziehungskompetenz, im Kontext der Vorbeugung einer möglichen Computerspielsucht

7.3.1 Medienerziehung der Eltern

Die Kinder unserer Gegenwart wachsen in einer Mediengesellschaft auf. Nahezu sämtliche Bereiche des Lebens werden von den sogenannten neuen Medien beeinflusst; der Einsatz des Computers ist allgegenwärtig. Kaum ein Haushalt ist nicht mit einem Computer ausgestattet und auch das World Wide Web steht einem Großteil der Bevölkerung zur Verfügung. Mit der Geburt eines Menschen, wächst dieser automatisch in eine Informationsgesellschaft hinein. Vor diesem starken Einfluss der Medien können Kinder nicht bewahrt, sondern müssen auf den Umgang mit ihnen vorbereitet werden. Deshalb ist Medienpädagogik heutzutage nicht mehr eine Sonderform der Erziehungswissenschaft, sondern wichtiger Bestandteil jeder Erziehung und obliegt demzufolge auch der Pflicht

und Verantwortung der Eltern (vgl. Moser 2000, S. 28). Stoßen Eltern aufgrund fehlender eigener Medienkompetenzen an ihre medienerzieherischen Grenzen, sind sie als Folge mit entscheidenden Erziehungsfragen in Hinblick auf die Vermittlung von Medienkompetenzen an ihre Kinder überfordert (vgl. Vollbrecht 2001, S. 86). Dies betrifft natürlich auch den Umgang mit Bildschirmspielen. Wenden sich Eltern mit diesem Defizit in fragender Weise an professionelle Helfer, so ist es Aufgabe der Beratungsarbeit, diesen Kompetenzmissstand aufseiten der Eltern abzubauen. Hierbei geht es also erstmal darum, medienpädagogisch auf die Eltern zu wirken, um in der Stärkung ihrer Kompetenzen, eine Weitergabe derselben innerhalb der Familie an die Heranwachsenden zu bewirken. Das Ziel besteht also darin, die Haupterzieher für eine medienerzieherische Kompetenz zu befähigen, was als eine der wichtigsten Aufgaben der Medienpädagogik angesehen werden kann (vgl. Grünbichler 2008, S. 85). Jene Erwachsenenbildung erfolgt in der Beratung in Form verbaler Wissensvermittlung, wodurch sich die Eltern also Medienwissen aneignen bzw. ihre Wahrnehmungskompetenz erweitern. Dadurch werden sie in ihrer Fähigkeit gestärkt, die Strukturen, Gestaltungsformen und Wirkungsmöglichkeiten der Medien/Bildschirmspiele zu entschlüsseln. Die Tangierung dieser Kompetenzerweiterung bzgl. der Nutzungs- und Handlungskompetenz ist jedoch umstritten, da kognitiv-explizites Wissen, also Einsicht und Erkenntnis, im Sinne einer Medienkompetenzvermittlung immer auch an struktural-implizierten Wissen, also faktischem Können gekoppelt ist. Dessen Vermittlung ist im Beratungskontext nur bedingt möglich. (vgl. Vollbrecht 2001, S. 83).

Es bleibt festzuhalten, dass die Familie als Ort des Lernens in Hinblick auf einen verantwortungsvollen und reflektierten Medienumgang, vor allem bis zur Pubertät, eine essenzielle Rolle spielt. Denn obwohl die jungen Menschen eine augenscheinlich hohe Medienkompetenz ausstrahlen, bezieht sich diese zumeist nur auf eine bloße Bedienung der Hard- und Software. Bezüglich des reflektierten Umgangs und einer auf den Kontext bezogenen Bewertung und Einordnung der Inhalte, sind sie meist überfordert (vgl. Graf 2009, S. 41). Ihren bis dahin großen erzieherischen Einfluss müssen die Eltern nutzen, um ihre Kinder bei der Mediensozialisation zu begleiten und anzuleiten. Können sie dieser Aufgabe nicht gerecht werden, sollten medienpädagogische Angebote bereitstehen, sie dabei zu unterstützen und zu fördern. Beratungsstellen können entscheidende Orte sein, um diesem Defizit zu begegnen und elterliche Erziehungskompetenzen zu stärken.

7.3.2 Die Wichtigkeit der elterlichen Auseinandersetzung mit dem Thema Bildschirmspiele

Wenn es einen Leitsatz gäbe, der in der Beratung besorgter oder ratsuchender Eltern mitzuteilen wäre, so würde er wie folgt lauten: Beschäftigen sie sich mit diesem Hobby ihres Kindes, dem Video- und Computerspielen! Um die jungen Menschen und ihre Leidenschaft für die virtuellen Welten zu verstehen und mit ihnen darüber in einen Diskurs gehen zu können, ist es notwendig und damit wären wir wieder bei der Kompetenzerwerb, sich mit jenem Themenkomplex auseinanderzusetzen, Interesse zu zeigen, sich Wissen anzueignen. Diese Prämisse gilt natürlich und insbesondere auch für Sozialarbeiter, Sozialpädagogen, Therapeuten, Psychologen und andere Helfer, die sich im Problemfeld der Computerspielabhängigkeit bewegen (vgl. Graf 2009, S. 40). Auch wenn Eltern das Gefühl haben, aufgrund der enorm schnellen technischen Entwicklung, in der Aktualisierung ihres Kenntnisstandes nicht hinterherzukommen und ihren Kindern in punkto Anwendung der neuen Medien stets unterlegen zu sein, koppelt sie das nicht von ihrer Verantwortung einer medienkompetenten Erziehung ab. (vgl. ebd., S. 41). Den Eltern kann hierzu geraten werden, neben dem eigenständigen Erwerb von Sachkompetenz durch Internet-, Literatur- und Zeitschriftenrecherche bspw., sich auch von ihren familieninternen Experten, ihren Kindern beraten zu lassen. Zwischen Eltern und Kindern muss ein Dialog über das Thema stattfinden, denn durch das ernst gemeinte Bekunden von Interesse, fühlen sich Kinder und Jugendliche hinsichtlich ihrer Lebenswelt ernst genommen, was die Grundlage für Diskussionen und Vereinbarungen bzgl. eines kompetenten Umgangs mit Bildschirmspielen ist. Aber auch der Berater in der Beratungsstelle kann bzw. muss im Sinne der Aufklärung und Wissensvermittlung, als erkenntnisreiche Quelle von Informationen zu Bildschirmspielen, vor allem zu den möglichen Risiken und Gefahren, z.B. über das Abhängigkeitspotenzial der Online-Rollenspiele oder zum achtsamen und verantwortungsvollen Umgang mit ihnen dienen. Damit wird das Ziel verfolgt, die Eltern für das Thema zu sensibilisieren (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 45). Nur wenn sich die Eltern gegenüber der medialen Lebenswelt ihrer Kinder und den Erfahrungen, die sie darin machen, öffnen und im Gespräch zum Thema machen, kann der Grundstein gelegt werden, um von elterlicher Seite aus, in wirkungsvoller Weise medienerzieherisch zu handeln (vgl. Grünbichler 2008, S. 85). Eltern würden erstaunt sein, was ihre Kinder alles an positiven, aber auch negativen Erfahrungen über ihre Ausflüge in die virtuellen Welten erzählen könnten. Kinder müssen an der Diskussion über Gefahren und Chancen ihres Hobbys, des Computerspielens beteiligt werden. Und was in der Beratung im Diskurs zwischen jungem Menschen und Berater gängige Praxis sein sollte, muss schon in der

Familie zwischen Eltern und Kind beginnen. Darauf aufbauend kann eine Orientierung und ein Grenzen gebender Rahmen gezogen werden, der wichtig ist, möglichen Gefahren wie einer Abhängigkeit entgegenzuwirken (vgl. Graf 2009, S. 41).

Die Notwendigkeit der klaren Herausstellung dieser Voraussetzung elterlichen Interesses, ergibt sich unter anderem durch einen eindeutigen Mangel an dieser Fähigkeit. Sei es Unsicherheit oder die Angst vor Überforderungen aufgrund fehlender Kenntnisse und Kompetenzen oder ganz einfach Desinteresse: Forschungsergebnisse belegen, dass viele Eltern nicht bereit sind, diese Defizite wahrzunehmen oder etwas dagegen zu unternehmen (vgl. Grünbichler 2008, S. 86). Deutlich wird dieser Punkt bspw. in der KIM-Studie von 2008. In einer Befragung von 26 Interessengebieten, sollten die Eltern ihre Prioritäten anhand einer Skala von 1, interessiert sehr bis 6, interessiert überhaupt nicht, angeben. Das Thema „Kinder und Medien“ erreichte dabei nur den siebten Platz und lediglich elf Prozent der Erwachsenen gaben an, sich für „Computerspiele“ zu interessieren, was nur jedem zehnten Elternteil entspricht und den letzten Platz auf dieser Liste ausmacht (vgl. Feierabend/Rathgeb 2009, S. 57). Dieser Trend setzt sich in der Kategorie „Mediennutzung in der Familie“ fort. Eltern leisten nur in 19 Prozent der Fälle, ihren Kindern beim Spielen mit dem Computer oder der Konsole Gesellschaft. Zum Großteil spielen die Kinder allein oder mit Freunden. Dass es sich dabei hauptsächlich um fehlendes Interesse handeln muss, macht die Tatsache deutlich, dass zum gemeinsamen Fernsehgucken immerhin 81 Prozent der Eltern Zeit finden oder Lust haben (vgl. ebd., S. 60). Somit erfahren viele Heranwachsende nicht nur, dass ihre Eltern keine Anteilnahme an diesem Teil ihrer Lebenswelt anstreben, sie werden gleichzeitig in unkontrollierter und unbeaufsichtigender Weise mit ihrem Hobby allein gelassen. Mit einer solchen Taktik bleiben Eltern ahnungslos, in Hinsicht auf mögliche Risiken oder auch ganz einfach darüber, was ihr Kind spielt und sind zudem nicht in der Lage, mitreden zu können. Wenn die Haupterzieher nicht gerade mitspielen wollen, so würde es sich schon als sinnvoll erweisen, sich wenigstens ab und zu in die kindliche Spielhöhle zu begeben, um zuzugucken und interessierte Fragen zu stellen; auch wenn die Vermutung nahe liegt, dass solch ein Vorgehen von den Töchtern und Söhnen zunächst als nervende Störung aufgefasst wird. Erfahrungen, auch aus Beratungen zeigen, dass Kinder ihre (virtuelle) Welt gern erklären, wenn Eltern auf sie zugehen (vgl. Beranek/Cramer-Düncher/Baier 2009, S. 81). Bei jugendlichen Computer- und Videospilern sieht das Verhalten der Eltern ähnlich aus. Das Thema scheint noch nicht mal ein besonders großes Konfliktpotenzial in sich zu bergen, was nochmals auf eine nur sehr geringe elterliche Auseinandersetzung

damit schließen lässt. Siebzig Prozent der 12-19-jährigen Spieler sagen aus, dass sie nie mit ihren Eltern über das Thema Computerspiele streiten (vgl. Feierabend/Rathgeb 2008, S. 44). Es kann festgehalten werden, dass das Thema Bildschirmspiele für die Haupterzieher keine allzu große Relevanz zu haben scheint. Ändert sich diese Haltung des Desinteresses und des Wegsehens nicht, kann die Entstehung einer Abhängigkeit schnell übersehen werden, ist präventives Vorgehen kaum möglich.

7.3.3 Reglementierung und Kontrolle durch die Eltern

Wenn über Möglichkeiten der Vorbeugung einer Computerspielabhängigkeit nachgedacht und beraten wird, so kommt man nicht um Maßnahmen der Kontrolle und Reglementierung herum, um erstens, Kinder nicht völlig unbeaufsichtigt/unkontrolliert zu lassen und zweitens, handlungspraktische Methoden der Eindämmung der Spielzeit zur Verfügung zu haben. Ein Beispiel dafür, ist die beim Spiel WORLD OF WARCRAFT seit 2005 vorhandene Möglichkeit der Ersteinrichtung der elterlichen Freigabe, die Eltern erlaubt, die tägliche Spieldauer ihrer Kinder durch eine Festlegung zu begrenzen. Dabei kann eine Gesamtspielzeit bestimmt oder anhand eines Kalenders die Tageszeit definiert werden, wann der Nutzer spielen darf. Nach Einrichtung der elterlichen Freigabe können Änderungen nur noch mit Eingabe des festgelegten Passwortes vorgenommen werden (vgl. Wikipedia 2009, World of Warcraft). Eine durchaus sinnvolle Möglichkeit, die helfen kann, eine unkontrollierte Ausdehnung der Spielzeit zu begrenzen; aufgrund der mangelnden Beschäftigung der Haupterzieher mit der Materie, vielen Eltern aber unbekannt sein dürfte.

Außerdem ist wichtig zu beachten, dass eine solche technische Begrenzung, nicht die Notwendigkeit medienkompetenter Erziehung ersetzt und dass eine nur reine und permanente Kontrolle, wiederum der falsche Ansatz wäre und Medienerziehung damit scheitern würde. Das ausgewogene Mischverhältnis aus kontrollierender und interessierender Anteilnahme einerseits und des zur Verfügung stehenden Freiraums zur Selbsterprobung andererseits, stellt eine Bedingung dar, um den verantwortungsvollen Umgang mit Bildschirmspielen zu gewährleisten (vgl. Vollbrecht 2001, S. 86).

7.4 Erzieherische Maßnahmen als Reaktion auf ein suchtartiges Computerspielverhalten

Als erstes soll darauf hingewiesen werden, dass die folgenden Ratschläge nur als Ergänzung zu einer suchttherapeutischen Behandlung zu begreifen sind, sollte eine ausgeprägte Computerspielabhängigkeit bereits vorliegen. Es handelt sich um Informationen, zum Handeln innerhalb der Familie, mit dem Ziel, einer Verhaltenssucht vorzubeugen bzw. einem bereits anfänglich problematischen Computerspielverhalten entgegenzuwirken. Diese Anregungen sollen als inhaltlicher Ausschnitt einer im Kontext eines Computerspielproblemverhaltens stattfindenden Beratung verstanden werden und ergänzen die in Abschnitt 7.3 beschriebenen Vorschläge.

Ein komplettes Verbot des Computerspiels kann keine Lösung darstellen und sollte als Maßnahme vermieden werden. Da das Kind oder der Jugendliche mit dem Computerspielen oft die einzige ihm zur Verfügung stehende Bewältigungsstrategie hat, um mit Problemen umzugehen, würde sich dadurch sein Leidensdruck nur vergrößern (vgl. Jäger/Moormann 2008, S. 20). Außerdem kann es bereits verlernt haben, sich durch andere Beschäftigungen Vergnügen zu verschaffen; Computerspielen als exzessiv belohnende Verhaltensweise verhindert, dass durch andere Strategien Belohnung oder Befriedigung empfunden werden kann (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 81). Die Reaktion des Betroffenen auf ein Kompletต์verbot kann deshalb in aggressiver Weise von verbalen Beleidigungen bis hin zu körperlichen Angriffen oder Zerstörung der Wohnungseinrichtung reichen (vgl. ebd., S. 79). Trotzdem besteht natürlich bei einem Verhalten mit schädlichen Konsequenzen das Hauptziel im Reduzieren der Spielzeit (vgl. Wölfling 2009, S. 147). Wichtig ist zunächst zu verstehen, welche Funktion das Spielen mit Computer oder Konsole für das Kind hat. Auch wenn diese Aufgabe sehr anspruchsvoll ist und viel Feingefühl erfordert und deshalb beraterische, psychologische oder therapeutische Professionen notwendig machen kann, sollten Eltern versuchen, sie wahrzunehmen. Es gilt herauszufinden, ob und welche Probleme der Heranwachsende beim Spiel mit der elektronischen Rechenmaschine zu kompensieren versucht; etwa Schulangst, Einsamkeit oder Misserfolgserlebnisse. Eine vordringliche Aufgabe besteht dann darin, den jungen Menschen beim Erlernen alternativer Problembewältigungsstrategien zu unterstützen, was sowohl von den Eltern, als auch professionellen Helfern, wie Beratern und Therapeuten angeleitet werden kann. Im Anschluss ist mit ihm gemeinsam über Möglichkeiten der Eindämmung der Spielzeit zu

reden und sind entsprechende Vereinbarungen zu treffen. Es sollten von Anfang an klare Regeln bestimmt werden, an denen sich Kind oder Jugendlicher orientieren können und welche die Nutzungsdauer begrenzen (vgl. Jäger/Moormann 2008, S. 21). Eine weitere wichtige Aufgabe der Eltern besteht in der Förderung von Beschäftigungsalternativen, welche die Spielkonsole zwar nicht ersetzen, deren Monopolstellung im Freizeitverhalten jedoch auflösen sollen (vgl. Grünbichler 2008, S. 93). Gute Kontraste bieten z.B. verschiedene Sportdisziplinen, die die Bewegung des ganzen Körpers fördern und zudem einen Ausgleich zur körpereigenen biochemischen, durch das Computerspielen hervorgerufenen und als positiv empfundenen Veränderung, bieten können. Denn auch durch sportliche Aktivitäten können Endorphine, also körpereigene Glückshormone produziert werden und ein Gefühl der Befriedigung mit sich bringen (vgl. Gross 1995, S. 12). Der Eintritt in Sportvereinen eröffnet zudem die Möglichkeit, reale soziale Kontakte zu knüpfen; einer weiteren wichtigen Ergänzung zum eher beziehungsarmen Spiel mit dem Computer (vgl. Wölfling 2009, S. 147). Von Beginn an sollte durch die Eltern klargestellt werden, dass das Spielen mit dem Computer zwar erlaubt ist, aber als Handlung hinter anderen Verpflichtungen, z.B. in den Bereichen Schule und Haushalt oder grundlegenden Tätigkeiten wie Schlafen und Essen zweitrangig bleibt. Damit wird ein Orientierung gebender Rahmen geschaffen, der durch seine Grenzvorgaben gleichzeitig Reibung zwischen Kind und Eltern ermöglicht, was für Heranwachsende wichtig ist, um die Erziehenden als Referenz wahr- und ernst nehmen zu können (vgl. Graf 2009, S. 41). Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass das Kind in gemeinsame familiäre Aktivitäten, wie gemeinsame Mahlzeiten, stets mit eingebunden wird. Bevor eine Veränderung des kindlichen oder jugendlichen Spielverhaltens angestrebt werden kann, ist es ratsam, zusammen Zielvorstellungen zu formulieren. Neben dem Hauptziel der Reduzierung der Spielzeit könnten diese z.B. lauten: Mit Bildschirmspielen verantwortungsbewusst umgehen können; den Unterschied zwischen angemessenem und missbräuchlichem Konsum erkennen können; Interessen- und Beschäftigungsalternativen ausmachen; Sozialkompetenzen, wie Konflikt-, Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit verbessern (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 83). Die Prämisse zur elterlichen Umsetzung der Ratschläge bzw. Handlungsvorschläge lautet nicht Zwang, sondern Motivation. Trotzdem können die genannten Ziele im Sinne der erzieherischen Verantwortung auch als berechtigte Forderungen definiert werden, deren Durchsetzung klare Formulierungen, notfalls mit Wiederholungen, Konsequenz bzgl. der eigenen Vorgaben, sicheres Auftreten und den Verzicht auf persönliche Angriffe und lange

Diskussionen erfordert (vgl. ebd.). Bei der Kommunikation mit dem Kind müssen Eltern einige Regeln beachten, um im Diskurs zum Computerspielverhalten negative Entwicklungen, wie Streiteskalationen zu vermeiden. Dazu gehört u.a., dem Gesprächspartner gut zuhören zu können, in der Lage zu sein, dessen Perspektive zu übernehmen und bzgl. seiner Äußerungen umgehende Interpretationen, Wertungen und Besserwissereien zu vermeiden (vgl. ebd., S. 84). Für entsprechende Gespräche muss ein adäquater Rahmen geschaffen werden, der dadurch gekennzeichnet ist, dass von beiden Parteien aus Ruhe und Zeit investiert wird. Eine Diskussion während das Kind am Spielen und damit abgelenkt ist, eignet sich bspw. weniger. Auch die Einhaltung der Regeln des aktiven Zuhörens ist für das Ziel einer künftigen Verhaltensänderung von großer Wichtigkeit. Dabei müssen Eltern darauf achten, ihrem Kind wirkliche Aufmerksamkeit entgegenzubringen, es immer ausreden zu lassen, Widersprüche und Wertungen zu vermeiden, die eigene Meinung zurückhalten, gelegentlich die Aussagen des Kindes mit eigenen Worten zusammenfassen, Verständnis signalisieren, etwaige Gefühlsbotschaften des Kindes widerspiegeln, sich selbst vertreten und positive Aspekte, falls vorhanden betonen, als deren Nichtvorhandensein hervorzuheben (vgl. ebd., S. 85).

8. Die Beratung von Kindern, Jugendlichen und jungen Volljährigen

8.1 Der richtige Umgang mit Kindern und Jugendlichen in der Beratung

8.1.1 Die Anmeldesituation

Wenn nicht die Eltern es sind, die den ersten Schritt in die Beratungsstelle machen, sondern der heranwachsende Mensch von sich aus die professionelle Beratung Erwachsener beanspruchen will, kostet ihn das meist noch mehr Überwindung, als wenn dies ein Erwachsener tut. Die Hemmschwelle von Jugendlichen ist diesbezüglich oft sehr hoch. Ihre Gedanken sind gespickt von einerseits hohen Erwartungen der unmittelbaren schnellen Hilfe, die sofortige Entlastung bringt und andererseits großer Skepsis in Bezug auf ein Nichternstgenommenwerden. In den meisten Fällen sind es die Sekretärinnen, welche diese Erwartungen auffangen und bei der Anmeldung Jugendlicher die nötige Feinfühligkeit aufbringen müssen, um ihnen eine Ankunft in der Beratungsstelle zu ermöglichen, die sie weder entmutigt, noch verängstigt. Denn in jedem Fall sollte ihr Mut mit einer Beratung honoriert werden, auch wenn dies nicht immer gleich am Tag der

Anmeldung gelingt. Es ist daher wichtig, den Jugendlichen schon bei diesem Erstkontakt mit Respekt zu begegnen und ihnen das Gefühl zu vermitteln, sie ernst zu nehmen. Dazu gehört, den Entschluss des jungen Menschen als Not- bzw. Hilferuf zu verstehen und sich für ihn um einen schnellen Termin zu bemühen (vgl. Grünewald/Meckler/Weber 1995, S. 203). Das Bemühen um Vertrauensaufbau zur Institution und zur Sekretärin selbst, darf jedoch nicht zu einer Ersatzberatung verleiten, weshalb sie sich nicht zu sehr in die Problematik des Jugendlichen vertiefen soll, damit eine Überleitung zur Beratung gewährleistet bleibt. Es gilt, den oft sehr verunsicherten Jugendlichen schonend zu vermitteln, dass ein Termin erst zu einem späteren Zeitpunkt und mit einer anderen Person, als der Sekretärin stattfinden kann, was die Gefahr in sich birgt, die Heranwachsenden noch mehr zu verunsichern und einen Rückzug zu provozieren. Auch muss es ihrer Entscheidungsfähigkeit entsprechen, zu erkennen, ob eine Termin in absehbarer Zeit genügt oder ob der Hilfebedarf derart akut ist, dass eine sofortige Beratung notwendig wird (vgl. ebd., S. 204).

8.1.2 Bedingungen für ein Beratungsangebot für Heranwachsende

Ein allgemeines Problem sozialarbeiterischer Hilfemöglichkeiten, ist die schwierige Erreichbarkeit jugendlicher Klienten im Hinblick auf Beratungsangebote, wie sie z.B. durch Erziehungsberatungsstellen bereitgestellt werden. Nur wenige Jugendliche machen von diesen beraterischen psychosozialen Angeboten Gebrauch. Zwei der Gründe dafür bestehen darin, dass viele der Beratungsstellen zum einen nicht auf die individuellen Bedürfnisse der Jugendlichen eingestellt sind und dass sie zum anderen nach außen hin, in der Wahrnehmung der jugendlichen Zielgruppe, eher dem Bedarf von Eltern entsprechen. Sollen Jugendliche und ihre Probleme und in diesem Fall die Arbeit am Computerspielproblemverhalten auch in herkömmliche Erziehungsberatungsstellen integriert und aufgenommen werden, so wird es nicht nur von Bedeutung sein, dass sich die dafür zuständigen Berater in diesem Problemfeld auskennen, sondern ebenso wichtig ist es, sich als beraterische Institution auf die speziellen Bedürfnisse jugendlicher Klienten einzustellen und den Anspruch, ihnen als Hilfeoption zur Verfügung zu stehen nach außen hin deutlich sichtbar zu machen (vgl. Haupt/Thiemann 1995, S. 211). Neben dem nötigen Fachwissen der Berater bzgl. der jugendlichen Lebenswelten, vor allem auch der virtuellen, ist es von großer Relevanz den Jugendlichen und jungen Volljährigen zu signalisieren, dass sie in der Institution hinsichtlich ihrem Autonomiebestreben, ihrer ambivalenten, teilweise widersprüchlichen Gefühle und ihrem Recht auf eigene

Bestimmung ihrer Interessen und Situation, ernst genommen werden. Eine weitere wesentliche Voraussetzung ist es, innerhalb der Beratungsstelle einen Rahmen zu kreieren, welchen die Jugendlichen für sich als atmosphärisch angenehm definieren können; charakterisiert durch die Merkmale offen und einladend. Dass dabei vor allem auch die, oft für den Erstkontakt zuständige Sekretärin eine wichtige Rolle übernimmt, wurde bereits im vorigen Abschnitt erläutert (vgl. ebd., S. 215). Auf den Punkt der Terminvergabe wurde schon eingegangen und klar sollte sein, dass es in einer Beratungsinstitution kaum möglich sein wird, vollkommen ohne Wartezeiten für Beratungstermine zu arbeiten. Eventuell könnte ein offenes Beratungsangebot in einem Jugendclub oder dergleichen, eine entsprechend unmittelbare Hilfe gewährleisten. Eine normale Beratungsstelle wird nur in Ausnahmesituationen Spontanberatungen anbieten können. Eine wünschenswerte Zielstellung wäre es aber, die Wartezeiten zumindest so kurz, wie möglich zu gestalten, da ein Jugendlicher sein Problem meist als sehr akut wahrnimmt und durch Terminvergaben, in für ihn schwer greifbarer zeitlicher Ferne von mehreren Wochen, sicher schnell frustriert und entmutigt würde (vgl. ebd., S. 216). Die genannten Kriterien können unter dem Begriff Schwellenabbau zusammengefasst werden, welcher für das Erreichen der Jugendlichen eine große Bedeutung hat. Weitere Kennzeichen dafür sind uneingeschränkte Vertraulichkeit, garantierte Anonymität und die Kostenlosigkeit des Beratungsangebots (vgl. ebd., S. 217). Wenn die Miteinbeziehung wichtiger Bezugssysteme des Heranwachsenden in den Beratungsprozess, wie die Eltern, notwendig wird und in vielen Fällen wird eine solche Praxis sinnvoll sein, so sollte dies in Absprache mit dem jungen Menschen erfolgen. Den Beratern kommt dann die wichtige Aufgabe zu, zusammen mit den Jugendlichen die Dringlichkeit dieser Einbeziehung zu erarbeiten und ihnen letztlich trotzdem die Entscheidung dafür oder dagegen zu überlassen (vgl. ebd., S. 220).

8.2 Beratungsansätze bei süchtigem und suchartigem Computerspielverhalten

Wie beim Aspekt der Elternberatung schon umschrieben, sollte ein Beratungsangebot im Rahmen der Behandlung einer hochgradigen Computerspielabhängigkeit nur als Begleitung zu einer suchtttherapeutischen Maßnahme dienen und kann als wichtige Unterstützung bei der Nachsorge der Betroffenen von Relevanz sein. Im Sinne der Primär- und Sekundärprävention, also der Vorbeugung und Verhinderung der Verfestigung von sich entwickelnden Abhängigkeitsmerkmalen, kann Beratungsarbeit im Hilfesystem jedoch eine entscheidende Rolle spielen (vgl. Sting/Blum 2003, S. 38).

8.2.1 Diagnostische Einschätzung des Computerspielverhaltens

Einer der signifikantesten ersten Arbeitsschritte, ist eine genaue Analyse des Computerspielverhaltens des zu beratenden Klienten. Es gilt möglichst früh zu beleuchten, in welchem Stadium der Abhängigkeit sich der Betroffene befindet, um aufbauend auf dieser Diagnose zu entscheiden, welche Hilfemaßnahme am besten geeignet ist. Dadurch sollte auch unterschieden werden können, ob es sich um exzessives, also zeitlich überdurchschnittlich häufiges Spielen handelt, oder ob beim Klienten bereits ein pathologisches Computerspielverhalten vorliegt. Dieses wird im Sinne einer tatsächlichen Verhaltenssucht nicht in erster Linie durch die konsumierte Menge, also Häufigkeit und Dauer des Spielens, sondern durch die Funktion, welche das Verhalten beim Betroffenen erfüllt, definiert (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 34). Eine entscheidende Aufgabe des Beraters besteht also in der diagnostischen Einschätzung des Computerspielverhaltens. Um solch eine Einschätzung vornehmen zu können, benötigt er detaillierte Informationen vom Ratsuchenden, nicht nur rund um das Thema Bildschirmspiele, sondern auch bzgl. der Person selbst, also seine Beziehung zu seinen sozialen Bezugssystemen, über den Alltagsablauf, Schule, Ausbildung, Beruf, Schlaf- und Essgewohnheiten, andere Freizeitbeschäftigungen, Probleme, Schwierigkeiten, Ängste, über den Umgang mit Stress usw. Zu den ersten Fragestellungen des Beraters gehören also nicht nur, ob eine Verhaltenssucht vorliegt, sondern auch welche Funktion diese erfüllt, welche Ressourcen der junge Mensch bereithält und welche Möglichkeiten der Hilfe den besten Erfolg versprechen (vgl. ebd., S. 71). Es existieren verschiedene Verfahren und Skalen, welche zur Diagnostik einer Computerspielabhängigkeit entwickelt wurden und die einem Berater als Vorlage zur Analyse eines Computerspielverhaltens dienen können. In dieser Arbeit wurde bereits mehrmals auf die vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen entwickelte Computerspielabhängigkeitsskala (KFN-CSAS-II) eingegangen (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 20) und kurz der von GRÜSSER und THALEMANN erstellte Fragebogen zum Computerspielverhalten vorgestellt (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 72). Diesen und auch den meisten anderen Instrumenten, wie des CSV-R-SCREENERS von WÖLFLING, MÜLLER und BEUTEL ist gemein, dass sie sich sehr nah an etablierte Abhängigkeitsmerkmale internationaler Klassifikationssysteme Psychischer Störungen, wie DSM-IV-TR und ICD-10 orientieren (vgl. Wölfling 2009, S. 139). Dabei geht es um die Suchtkriterien Einschränkung des Denkens und Verhaltens, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, Toleranzentwicklung, Emotionsregulierung und negative Konsequenzen (vgl. ebd.).

Zur Aufklärung der Funktion, die das Computerspielen eventuell für den Heranwachsenden erfüllt, also auch, um dessen Motive und Sichtweise zu ergründen, kann der Berater mit ihm gemeinsam zwei Listen erstellen, welche jeweils Argumente für und gegen das Spielen mit dem Computer oder der Konsole und für und gegen den Verzicht bzw. die Reduzierung auf Computerspiele beinhalten. Für den Berater können sich so relevante Erkenntnisse über die individuelle Vorstellung des Betroffenen bzgl. des persönlichen Nutzens und der Nachteile, die für ihn durch das Spielen entstehen, ergeben. Des Weiteren wird der Klient dadurch gedanklich stimuliert, eine Betrachtungsweise seines Alltages ohne Bildschirmspiele bzw. mit weniger Zeitinvestition zu entwickeln und er kann sich fragen, ob er das schaffen kann und will und womit er sich alternativ beschäftigen könnte (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 88).

8.2.2 Die Vermittlung alternativer Bewältigungsstrategien und vernachlässigter Aktivitäten

Erfüllt der exzessive Computerspielkonsum die Funktion der Regulation negativer Gefühle oder dient er der Bewältigung von Stress und als dauerhafte Ablenkung bzw. Ausweichmöglichkeit vor den realen Problemen des Alltags, so liegt beim Betroffenen ein suchtartiges Verhalten vor. In vielen Fällen ist die Flucht in die virtuelle Welt, dann die einzig vorhandene Problembewältigungsstrategie (vgl. Hornung/Lukesch 2009, S. 107). Die vordringliche Aufgabe besteht dann darin, den Betroffenen anzuleiten und zu fördern, alternative Bewältigungsstrategien zu erlernen, welche das Computerspielen ablösen. Dabei geht es um eine dauerhafte Etablierung dieser Strategien, was verhindern soll, dass Bildschirmspiele beim Heranwachsenden zukünftig erneut eine derartige Funktion erfüllen (vgl. Jäger/Moormann 2008, S. 21). Damit dies erreicht werden kann, ist es gleichermaßen wichtig, die Spielzeit auf ein verträgliches Maß zu reduzieren und gemeinsam nach alternativen Beschäftigungsmöglichkeiten zu suchen, die die positiven Effekte des Computerspielens, wie z.B. Glücksgefühle, Erfolgserlebnisse, Spannung und Entspannung ebenfalls hervorrufen. An dieser Stelle sei nochmals darauf hingewiesen, dass die Notwendigkeit der Vermittlung alternativer Problembewältigungsstrategien bereits ein Stadium kenntlich macht, welches sich stark am pathologischen Sektor bewegt, was bedeutet, dass dann durchaus schon von einer Abhängigkeitserkrankung ausgegangen werden kann. Dieser Umstand impliziert einen deutlichen suchttherapeutischen Handlungsbedarf, der sich z.B. an verhaltenstherapeutischen, kognitiven oder psychodynamischen Ansätzen orientiert, weshalb an diesem Punkt eine auf Ratschlägen

basierende Behandlung wenig erfolgversprechend wäre (vgl. Lampen-Imkamp/te Wildt 2009, S. 129). Das bedeutet, dass der Berater dann, sofern er nicht über eigene suchttherapeutische Qualifikationen verfügt, an eine entsprechende Klinik oder Praxis verweisen muss, welche sich auf diese spezielle Form der Verhaltenssucht eingestellt hat. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass nicht einfach an eine andere Institution abgeschoben wird, sondern dem Betroffenen deutlich gemacht wird, dass der Berater als Begleiter (nicht im räumlichen Sinne bei der Begleitung zur Klinik) und Ratgeber zur Nachsorge zur Verfügung steht. Im Beratungsprozess geht es neben der Analyse des Problemverhaltens, welche für den Betroffenen aufklärende Erkenntnisse bereithält, um die Sensibilisierung für das Thema Bildschirmspiele und der damit einhergehenden möglichen Entwicklungschancen, aber auch der Risiken und Gefahren, welche bspw. durch eine Abhängigkeit entstehen können. Darüber hinaus sollen Anregungen und Denkanstöße gegeben werden, sich mit bisher vernachlässigten Aktivitäten und Möglichkeiten der Förderung sozialer Kontakte auseinanderzusetzen (vgl. Wölfling 2009, S. 147).

8.2.3 Fachkenntnis, Interesse und Verständnis für die virtuellen Welten

Damit sich das Kind, der Jugendliche oder der Volljährige auf eine Beratung einlässt, sich ernst genommen und wertgeschätzt fühlt, sich öffnet und bereit ist, selbstkritisch über sein Computerspielverhalten nachzudenken, muss der Berater über ein (regelmäßig aktualisiertes) Fachwissen über den Themenkomplex der Bildschirmspiele, über technische Fragen, Spielinhalte, Trends, Faszinationsgründe der virtuellen Welten usw. verfügen. Diese Fachkompetenz ist notwendig, damit der Berater den Klienten und sein Handeln versteht und damit sich der junge Betroffene selbst verstanden fühlt (vgl. Graf 2009, S. 40). Dabei geht es nicht nur darum Verständnis zu signalisieren, sondern auch um den Ausdruck von Bewunderung bzgl. der unterschiedlichen Fähigkeiten, die bspw. ein komplexes Online-Rollenspiel vom Nutzer abverlangt. Dadurch soll dem Spieler Wertschätzung vermittelt werden, was für ihn vielleicht einen eindeutigen Kontrast darstellt, zu den sonst wahrscheinlich eher negativen Äußerungen Erwachsener bzgl. seines Hobbys (vgl. Jäger/Moormann 2008, S. 21). Vom Berater sollte ein offenkundiges und ernstgemeintes Interesse für die Belange des jungen Ratsuchenden ausgehen, denn registriert dieser, dass vor ihm ein interessierter, sich auskennender, verständnisvoller Erwachsener sitzt, so wird er bereit sein, von seinen Erfahrungen in der virtuellen Welt zu

berichten. Dies stellt die Grundlage dar, um Einsicht zu zeigen und über Möglichkeiten der Verhaltensänderung nachzudenken (vgl. Graf, S. 41).

8.2.4 Aufklärung über die Abhängigkeitsproblematik

Sowohl die Eltern, vor allem aber auch die Heranwachsenden sollten in der Beratung über das Abhängigkeitspotenzial der Bildschirmspiele aufgeklärt werden. In punkto Bedienung, Trends und Spielabläufe mögen die jungen Menschen die wahren Experten sein, nicht nur weil sie sich intensiv damit beschäftigen, sondern weil die virtuellen Spielplätze ein Teil ihrer Lebenswelt darstellen, mit der sie sich identifizieren. Wenn es jedoch um Kenntnisse rund um mögliche Risiken geht, die mit dem Konsum der elektronischen Spiele einhergehen können, insbesondere die Suchtproblematik, hört bei den meisten Spielern das Fachwissen auf. Durch eine, vor allem in den letzten Jahren aufkommende, starke Medienpräsenz in Form von Zeitungs- und Internetartikeln sowie Fernsehreportagen, haben zwar schon viele Nutzer vom Phänomen der Computerspielabhängigkeit gehört und auch in der Szene der Onlinerollenspieler ist diese Negativauswirkung nicht unbekannt (vgl. Grünbichler 2008, S. 43). Nichtsdestotrotz kann unter vielen heranwachsenden Spielern, gerade auch bei denen, die sich einem MMORPG widmen, eine ausgeprägte Sorglosigkeit und Ignoranz bzgl. dieses Themas beobachtet werden. Die meisten Spieler wissen nicht wirklich um die Ursachen der Entstehung, die z.B. im ausgeklügelten Belohnungssystem des Spielprinzips zu finden sind und der eigentlichen Merkmale, durch welche eine Computerspielabhängigkeit definiert werden kann, Bescheid (vgl. Beranek/Cramer-Düncher/Baier 2009, S. 81). Dieser Ahnungslosigkeit muss vonseiten des Beraters mit einer detaillierten Aufklärung zur Abhängigkeitsproblematik begegnet werden, die über mögliche Ursachen der Entstehung, Abhängigkeitspotenziale (auch spezieller Genres), Merkmale und Auswirkungen informiert. Damit wird das Ziel verfolgt die Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen für die Gefahren zu sensibilisieren. Jene Sensibilisierung ist ein wichtiger Bestandteil suchtpreventiver Arbeit und ist demnach als Komponente beraterischer Konzepte zu betrachten (vgl. Rehbein/Kleimann/Möbke 2009, S. 45). Neben den Informationen die der Berater im Beratungsgespräch vermittelt, kann er Heranwachsenden, aber auch Eltern raten, sich im Internet mit dem Thema zu beschäftigen und entsprechende Hinweise zu informativen Links geben. Angedacht sind dabei vor allem die mittlerweile zahlreichen, zum Teil sehr detailliert geschilderten Erfahrungsberichte betroffener Spieler und deren Angehöriger. In der Auseinandersetzung damit könnten die Klienten angeregt werden, die gelesenen Erfahrungen auf die eigene

Situation zu projizieren und damit eine kritische Selbstreflexion zu initiieren. Nicht zuletzt bergen diese Erzählungen, im Sinne der Vorbeugung ein gewisses Abschreckungspotenzial (vgl. Grünbichler 2008, S. 56).

9. Die Angebotssituation in Deutschland

9.1 Beratungsangebote im Kontext einer Computerspielabhängigkeit in Deutschland

Klar und eindeutig lässt sich vorwegnehmen: Es besteht ein deutlicher Mangel an geeigneten Beratungsangeboten zur Behandlung und Vorbeugung einer Computerspielabhängigkeit, dem eine große Anzahl Betroffener und damit ein hoher Beratungsbedarf in Deutschland gegenübersteht. Eine auf das gesamte deutsche Bundesgebiet bezogene grundsätzliche Versorgung existiert nicht mal ansatzweise, denn Beratungs- und Behandlungsangebote, welche auf diese Abhängigkeitsproblematik spezialisiert sind, befinden sich erst in der Entstehung. Jenes Manko ist unter anderem mit der fehlenden offiziellen klinischen Anerkennung dieses Krankheitsbildes zu erklären, weshalb eine Behandlung der Betroffenen außerhalb der Bestimmung des Gesundheitssystems liegt (vgl. Rehbein/Kleimann/Möble 2009, S. 41). Um eine durch die Krankenkassen finanzierte Behandlung gewährleisten zu können, sehen sich viele Therapeuten gezwungen, eine Alternativdiagnose wie Depression oder Persönlichkeitsstörung aufzustellen. Dies widerspricht jedoch dem klinischen Sachverhalt, führt zu fälschlichen Stigmatisierungen der Betroffenen und verschleiert den gesellschaftlichen Blick auf die eigentliche Problematik der Computerspielabhängigkeit. Die Entwicklung und Professionalisierung adäquater Behandlungsmethoden wird dadurch entscheidend gestört (vgl. ebd.).

Im Folgenden wird eine Auswahl existierender Anlaufstellen, sowohl in Form von Beratungsangeboten und Kliniken bzw. Ambulanzen, als auch Onlineberatungen und Selbsthilfegruppen aufgelistet:

- Kompetenzzentrum Verhaltenssucht am Klinikum der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz (<http://www.verhaltenssucht.de>),
- Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe der Charité Berlin (<http://www.isfb.org/Beratung.html>),
- Klinik Schweriner See (<http://www.ahg.de/Schwerin>),

- Bredstedt Fachkrankenhaus Nordfriesland gGmbH (<http://www.spielsucht-therapie.de>),
- Liste von Therapeuten und Kliniken (<http://www.webaholic.info/hilfe/behandlung/psychologen/>),
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (DHS) (<http://www.dhs.de>),
- HSO e.V. – Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige; Onlinesuchtberatung (<http://www.onlinesucht.de>, <http://www.hso-gildenhaus.de>),
- Elterninitiative von und für Eltern von betroffenen Online-Rollenspielern (<http://www.rollenspielsucht.de>),
- Verein gegen Mediensucht e.V. (<http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de>) (Hornung/Lukesch 2009, S. 108-109),
- Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit Schwerin (<http://www.suchthilfe-mv.de>) (Grünbichler 2008, S. 99),
- Spieler-Sprechstunde der Verhaltenstherapie-Ambulanz und Drogenambulanz für Jugendliche, junge Erwachsene und deren Familien im UK-Eppendorf (<http://www.uke.uni-hamburg.de>),
- KODROBS, Suchtberatungsstelle Altona (<http://www.kodrobs.de>),
- Suchthilfezentrum Schleswig, Beratungsstelle auch für Onlinesucht (<http://www.suchthilfezentrum-sl.de>),
- Stadtmission Halle e.V., Beratungsstelle Onlinesucht (<http://www.stadtmission-halle.de>),
- Poliklinik I der Abteilung für klinische Psychiatrie und Psychotherapie Medizinische Hochschule Hannover, Beratungsangebot und Diagnostik (<http://www.klinische-psychiatrie.de/mitarbeiter/homepages/tewildt>) (Grüsser/Thalemann 2006, S. 103-105),
- LogOut e.V., gemeinnütziger Verein aus Zusammenschluss von Medienpädagogen zur Prävention von Online-Computerspielsucht (<http://www.LogOuteV.de>),
- Umfangreiche Liste zu Onlinesucht-Beratungsangeboten unter <http://www.onlinesucht.de/hilfsangebote-2008.html>.

9.2 Was wäre notwendig, um in adäquater Weise auf die Computerspielabhängigkeitsproblematik zu reagieren?

Es wurde bereits herausgestellt, dass in Deutschland ein klares Angebotsdefizit vorherrscht, wenn es um die Behandlung computerspielabhängiger oder von einer Computerspielsucht bedrohter Menschen geht. Ein Ausbau der Angebotslandschaft ist deshalb dringend notwendig, vor allem auch in präventiver Hinsicht. Im nun folgenden letzten Abschnitt dieser Arbeit wird auf diesen Aspekt kurz eingegangen.

9.2.1 Spezielle Computerspielsuchtberatungsstellen oder allgemeine Erziehungsberatung?

Die Frage, in welcher institutionellen Form der Beratung den Betroffenen Hilfe angeboten werden soll bzw. welche Institutionen dafür am besten geeignet wären, lässt sich nicht mit „A“ oder „B“ beantworten. Um in adäquater Weise auf das Problem reagieren zu können, müssen sowohl allgemeine Erziehungsberatungsstellen das Problemfeld der Computerspielabhängigkeit wahrnehmen und in ihre inhaltlichen Konzepte integrieren, als auch speziell auf das Thema eingestellte Suchtberatungsstellen aus- und aufgebaut werden. Damit soll gewährleistet werden, dass sowohl unmittelbar Betroffenen, sowie um Vorbeugung bemühte Eltern, schnell und unkompliziert an Anlaufstellen gelangen, die sie kompetent zu dem Thema beraten können (vgl. Graf 2009, S. 37). Da in Deutschland bereits ein relativ engmaschiges Netz an Erziehungsberatungsstellen besteht, ergibt sich schon dadurch eine gute infrastrukturelle Grundlage, um viele Menschen zu erreichen. Und da Medienerziehung heutzutage ein wichtiger Bestandteil jeder Erziehung ist und Computer und Internetanschlüsse in einem Großteil der familiären Haushalte vorhanden sind, sollte die Möglichkeit bestehen, sich in dieser Hinsicht und dies schließt eben Fragen, rund um den kompetenten Umgang mit Bildschirmspielen mit ein, auch in Erziehungsberatungsstellen beraten lassen zu können. Dort kann ein wichtiger Grundstein für präventive Arbeit gelegt werden. Sowohl auf Mediensüchte spezialisierte Suchtberatungsstellen, als auch Erziehungsberatungsstellen sollten primär- und sekundärpräventive Aufgaben übernehmen, um mögliche Entwicklungen von Abhängigkeiten frühzeitig zu erkennen und entgegenzuwirken, sowie vor allem um Aufklärungsarbeit zu leisten und Medienkompetenzen zu vermitteln. Durch diese niedrighschwellige Herangehensweise soll die Zahl ausgeprägter Computerspielabhängigkeiten eingedämmt werden. Auf Computerspielabhängigkeit spezialisierte Suchtberatungsangebote sollten natürlich weiterhin, neben therapeutischen Behandlungen, ebenfalls eine Rolle in Fachkliniken- und Ambulanzen spielen, so wie es

schon in Hamburg, Berlin oder Hannover gehandhabt wird. Von Bedeutung wird also vor allem eine effiziente Vernetzungspolitik sein, wodurch verschiedene Hilfesysteme miteinander in Verbindung stehen, als die Betroffenen selektiv zu verteilen und um Zuständigkeiten zu ringen (vgl. ebd.). Eine sinnvolle Ergänzung zu den Erziehungs- und Suchtberatungsstellen, vor allem im Hinblick auf das Erreichen von jugendlichen Spielern, könnten offene Beratungsangebote in Jugendclubs sein, welche eher unverbindliche Kontaktaufnahmen zwischen einem beratendem Erwachsenen und einem Jugendlichen ermöglichen (vgl. Gerth 1995, S. 227). Des Weiteren ist es nicht zu versäumen, die Möglichkeiten des Internets in Form von Online-Beratungsangeboten zu nutzen. Gerade für Online-Rollenspieler dürfte dies die niedrigschwelligste und damit am einfachsten zu erreichende Möglichkeit sein, um Hilfe in Anspruch zu nehmen. Online-Beratungsstellen wären gewissermaßen am dichtesten an der virtuellen Lebenswelt von Computerspielern dran. Ihnen könnte eine der wichtigsten Funktionen bzgl. der Arbeit in Helfernetzwerken und der Weiterleitung zu fortführenden Hilfeleistungen zukommen. Ein weiterer interessanter Modellansatz, welcher bereits in verschiedenen Ländern erprobt wird und worüber auch in Deutschland nachgedacht werden könnte, ist die direkte Angliederung von psychologischen oder ärztlichen Beratungsstellen an Schulen. Spezielles Fachpersonal beschäftigt sich in diesen Einrichtungen mit, für die Jugendphase charakteristischen Gesundheitsbeeinträchtigungen und Krankheitsbildern. Zum Behandlungsspektrum könnte auch das Krankheitsbild der Computerspielabhängigkeit gehören. Ein großer Vorteil, der sich aus dieser Nähe zur Bildungseinrichtung ergeben kann, ist ein möglicher Schwellenabbau für Kinder und Jugendliche, eine solche Hilfeeinrichtung aufzusuchen, da dadurch räumliche, soziale und psychische Hemmnisse überwunden werden können. In Skandinavien oder den USA wird dieser Ansatz seit den siebziger Jahren in Form von sogenannten „Gesundheitszentren“ an Schulen verwirklicht, welche oft mit Beratungsstellen, Krankenhäusern und anderen Einrichtungen der näheren Umgebung zusammenarbeiten. Zu den Arbeitsbereichen gehören auch Suchtprobleme und andere Symptommatiken (vgl. Hurrelmann 1995, S. 42).

9.2.2 Fort- und Weiterbildungsprogramme zum Thema Computerspielabhängigkeit

Damit in den Beratungsstellen wirksame Hilfsangebote gemacht werden können, müssen dafür Berater bereitstehen, die über entsprechende Kompetenzen hinsichtlich des Problemfeldes der Computerspielabhängigkeit verfügen. Um sich dafür ausreichend qualifizieren zu können, werden spezielle Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen notwendig

sein, wie dies z.B. vom Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf angeboten wird. In dessen Fortbildungscurriculum für das 1. Halbjahr 2009 wurden Veranstaltungen zu den Themen „Pathologischer Internetgebrauch“ und zu „Problematik und Umgang mit exzessivem Computerspiel“ angeboten (vgl. Uke 2009). Dies wird insbesondere Mitarbeiter der Erziehungsberatungsstellen oder Jugendtreffs, welche spezielle Beratungsangebote zu diesem Thema anbieten wollen, betreffen, da für sie die Problematik der Computerspielsucht, als Teil einer Beratung noch relativ neu sein wird. So sollte nach Möglichkeit in jeder Erziehungsberatungsstelle mindestens ein Mitarbeiter tätig sein, der über Fachwissen im Bereich der Computerspielabhängigkeit verfügt. Aber auch allen anderen Sozialarbeitern- und Pädagogen, Erziehern, Lehrern etc., ist anzuraten, sich mit diesem Problemfeld auseinanderzusetzen. Auch die Jugendkultusministerkonferenz macht sich dafür stark, medienpädagogische Aus- und Fortbildungsmaßnahmen für Fachkräfte der Pädagogik zu fördern und auszubauen (vgl. Grünbichler 2008, S. 85). Daneben geht es im Sinne der Gewährleistung des Kinder- und Jugendschutzes um die Arbeit mit Multiplikatoren. Diese sollen in ihren Fähigkeiten und Kompetenzen zur Vermittlung und Aufklärung des erzieherischen Ansatzes des Jugendschutzes unterstützt werden. Sich in den Weiterbildungsmaßnahmen spiegelnde Arbeitsbereiche des Kinder- und Jugendschutzes, bezogen auf das Problemfeld Computerspielabhängigkeit, sind unter anderem der Jugendmedienschutz und die Suchtprävention (vgl. Freese 1995, S. 446). Mit der Bildung von Multiplikatoren wird das Ziel verfolgt, Lehrer, Sozialarbeiter, Sozialpädagogen, Eltern, Erzieher usw. für ihren Umgang mit Kindern und Jugendlichen bzgl. der Risiken und Gefahren, die durch die Nutzung der neuen Medien, der Bildschirmspiele einhergehen können, besser zu befähigen, Medien- und Erziehungskompetenzen weiterzugeben und hinsichtlich des Problem- und Konfliktpotenzials der Heranwachsenden zu sensibilisieren (vgl. ebd.).

9.2.3 Netzwerkarbeit – Zusammenarbeit verschiedener Helfersysteme

Gerade im Bereich der Suchtprävention- und Behandlung und der erzieherischen Hilfen, beides wird vom Problemfeld Computerspielabhängigkeit tangiert, ist es von großer Wichtigkeit, weitumspannende Helfernetzwerke zu entwickeln. In diese Netzwerke sollten sowohl die Fachfrauen- und Männer der Sucht- und Psychotherapie, die Erziehungs- und Familienberatungsstellen, als auch suchtpreventive Fachstellen und andere medienpädagogische Einrichtungen, Schulen, Jugendämter, sowie z.B. die örtlichen

Sorgentelefone der Diakonie miteingebunden sein (vgl. Graf 2009, S. 37). Durch eine gut funktionierende Netzwerkarbeit wird gewährleistet, dass Hilfebedürftige schnell und unmittelbar an für sie geeignete Behandlungsmaßnahmen gelangen. Für Beratungsstellen bedeutet dies z.B., dass sie mit den relevanten Suchtambulanzen- und Kliniken der näheren und weiteren Umgebung vernetzt, vertraut sind und mit ihnen einen gegenseitigen Austausch pflegen und in Kontakt stehen. Somit wissen sie um die möglichen suchttherapeutischen Behandlungsangebote, welche notwendig werden, wenn beraterisches Handeln an seine Grenzen stößt und können Klienten entsprechend zielgerichtet dahin verweisen. Netzwerkarbeit kann neben unmittelbarem Austausch, auch in Arbeitskreisen und Ausschüssen stattfinden, wobei z.B. auch Schulen erreicht werden können (vgl. Haupt/Thiemann 1995, S. 219). Dadurch kann eine fachbezogene Auseinandersetzung erfolgen, wobei Beratungsstellen z.B. auf Angebots- oder Versorgungsdefizite aufmerksam machen können. Darüber hinaus können im fachlichen Austausch verschiedene Ressorts und Arbeitsbereiche aufeinander abgestimmt bzw. voneinander abgegrenzt werden (vgl. ebd.). Vor allem vor dem aktuellen Hintergrund des deutlichen Angebotsdefizits zur Behandlung der Computerspielabhängigkeit in Deutschland, gewinnt die Vernetzung der Helfersysteme an Bedeutung, da nur so die Chance besteht, dass Betroffene in angemessener Weise an für sie geeignete Hilfsangebote gelangen.

9.2.4 Öffentlichkeitsarbeit – Bekanntmachung der Beratungsangebote

Damit die Beratungsangebote auch von Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen und Eltern wahrgenommen werden, sind Anstrengungen notwendig, sie darauf aufmerksam zu machen. Durch eine effektive Öffentlichkeitsarbeit muss die Problematik der Abhängigkeit von Bildschirmspielen und den Angeboten professioneller Hilfe, welche sich diesem Phänomen annimmt, bekannt gemacht und ins Bewusstsein der Menschen transportiert werden. Ein Ansatz, diesem Leitgedanken gerecht zu werden, wäre es auf die Zielgruppe der möglichen Spieler, also den Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen zuzugehen und sie dort aufzusuchen, wo sie sich im Alltag bewegen. Also bspw. in Freizeiteinrichtungen wie Jugendclubs, um Präsenz zu zeigen und über die Angebote zu informieren (vgl. Haupt/Thiemann 1995, S. 217). Denkbar sind auch Informations- und Aufklärungsveranstaltungen in Schulen, die die Schüler im Rahmen des Unterrichts für die Risiken eines unachtsamen Computerspielkonsums sensibilisieren und gleichzeitig für helfende Anlaufstellen werben. Jedoch muss dabei kritisch konstatiert werden, dass reine Informationsveranstaltungen für Jugendliche bzgl. bestimmter Gefährdungen, mit dem Ziel

der Abschreckung, meist von geringem Erfolg gekrönt sind, da dadurch eine Veränderung des Verhaltens oder der Einstellung nur schwerlich erreicht wird. Von größerer Wirksamkeit wäre es deshalb, wenn beständigere Formen der Jugendhilfe das Thema in ihre Handlungskontexte integrieren (vgl. Freese 1995, S. 447). Dabei stellt sich allerdings die Frage, wie Jugendsozialarbeit, Streetwork oder stadtteilbezogene Jugendsozialarbeit, die in ihren Zimmern vor dem Computermonitor sitzenden Jugendlichen erreichen soll? Möglich wären auch Besuche von Schulklassen in Beratungsstellen, sowie ein Tag der offenen Tür zum Kennenlernen der Einrichtung (vgl. Grünewald/Meckler/Weber 1995, S. 207). Eltern können ebenfalls durch Informationsabende erreicht werden, die bspw. in Schulen oder auch in den Räumen der Beratungsstellen stattfinden könnten. Somit würden sie sich mit den Räumlichkeiten und den dort arbeitenden Personen der Beratungsinstitution vertraut machen können. Ein weiterer Vorteil wäre die Möglichkeit des gegenseitigen elterlichen Austauschs. Doch auch bei dieser Variante ist zu vermuten, dass hauptsächlich die Eltern erreicht werden, die ohnehin Interesse und Notwendigkeiten an Medienerziehung offenbaren (vgl. Grünbichler 2008, S. 86). Klassische Mittel der Öffentlichkeitsarbeit und damit Möglichkeiten, die speziellen Angebote einer Beratungsstelle bekannt zu machen, sind die regelmäßige Demonstration von Medienpräsenz (z.B. in lokalen Zeitungen, Radio- oder Fernsehsendern), als auch optische Kommunikationsmittel, wie entsprechend kreierte Flyer, Broschüren, Plakate und Visitenkarten (vgl. Haupt/Thiemann 1995, S. 218). In Massenaufgaben produziert und durch Multiplikatoren, wie Soziale Dienste, Arztpraxen, Pfarreien und andere verteilt, können Informationen zu Beratungsangeboten für eine breite Öffentlichkeit verfügbar gemacht werden (vgl. Grünbichler 2008, S. 86). Natürlich ist es auch wichtig in dem Medium präsent zu sein, welches von den Online-Spielern in besonders hohem Maße genutzt wird, dem Internet. Eine eigene Website der Beratungsstelle, die evtl. sogar per Linkmöglichkeiten von oft besuchten Computer- und Videospelseiten aus zu erreichen ist, über Angebote und Kontaktmöglichkeiten informiert, sowie bspw. auch Frage-/Beobachtungsbögen zum Computerspielverhalten zum Download zur Verfügung stellt, wäre eine sinnvolle Öffentlichkeitsinitiative. Die Gestaltung der visuellen Mittel sollte dabei auch auf die Lebenswelt der Jugendlichen zugeschnitten, das heißt aufmerksamkeitswirksam sein, damit sie sich wirklich angesprochen fühlen (vgl. Grünewald/Meckler/Weber 1995, S. 206). Ein Beispiel für eine Titelidee eines Plakates für eine Beratung oder Therapie für Online-Rollenspieler könnte wie folgt lauten: „Neuste Spielerweiterung für WORLD OF WARCRAFT – Rückkehr in die reale Welt. Are you

prepared?“ (Bist Du vorbereitet?) oder „If you are not prepared, we help you!“ (Wenn Du nicht vorbereitet bist, wir wollen Dir dabei helfen!). Der englische Teil dieser Überschrift nimmt dabei Bezug auf einen Trailer, einen Werbefilm, der zur Vermarktung der ersten Spielerweiterung von WOW verwendet wurde. Dabei spricht der neue Oberbösewicht des Spiels zum Zuschauer und will diesem eindringlich klarmachen, dass dieser auf die neue Herausforderung, dem Endgegner gegenüberzutreten, nicht vorbereitet sei („You are not prepared!“). Die Hommage an diesen Trailer soll den jungen Spielern verdeutlichen, bei den potenziellen Helfern, die sich hier anbieten, handelt es sich um Menschen, die sich mit der Materie beschäftigen und dieses Problemfeld ernst nehmen. Dies verdeutlicht den Versuch, schon bei der Plakatgestaltung Brücken zu den jungen Menschen zu bauen.

Zusammenfassung – Abschließendes Fazit

Computerspielabhängigkeit ist ein Problem, welches mittlerweile in unserer Gesellschaft angekommen ist und sich weiter ausbreiten wird. Von ihr ausgehend, sind schwerwiegende Entwicklungsbeeinträchtigungen für heranwachsende Menschen zu befürchten. Und obwohl sie offiziell als klinisches Krankheitsbild (noch) nicht anerkannt ist, so lässt sich dennoch nicht verleugnen, dass infolge ihrer Entstehung, gravierende negative Auswirkungen in psychischer, physischer, sozialer, schulischer und anderer Hinsicht die Folge sein können. Soziale Arbeit muss sich deshalb diesem Problemphänomen annehmen und mit geeigneten Hilfeangeboten darauf reagieren. Wie in der vorliegenden Arbeit dargestellt, kann sie dies in Form von verschiedenen Beratungsangeboten tun. Die Beratung ist dabei als ergänzende Maßnahme zu suchtherapeutischen Methoden zu sehen. Ihre Hauptfunktion besteht im suchpräventiven Ansatz, was bedeutet, dass beraterische Intervention eher vorbeugend, also vor Ausbruch der Krankheit oder bei einer weniger starken Ausprägung des Suchtverhaltens zum Einsatz kommt. Darüber hinaus kann sie bei der Begleitung einer Suchttherapie, vor allem auch für die Eltern des Betroffenen, und bei der Nachsorge eine bedeutende Funktion erfüllen. Beratungsarbeit im Kontext der Computerspielabhängigkeit hat die Aufgabe aufzuklären, Risiken und Gefahren der Computerspielnutzung aufzudecken, gleichzeitig über Entwicklungschancen zu informieren, Ursachen und Merkmale des Krankheitsbildes zu beleuchten, individuelle Diagnosen über das Computerspielverhalten zu erstellen und im Rahmen dessen auch die Funktion des Computerspielens herauszuarbeiten. Beraterisches Handeln soll weiterhin Brücken herstellen, zwischen den jungen Spielern auf der einen, den skeptischen Erwachsenen auf der anderen Seite. Sie soll sich mit Wertschätzung und Aufgeschlossenheit den Heranwachsenden nähern und mit ihnen in einen kritischen Diskurs über ihr Hobby gehen; Medienkompetenzen vermitteln und in diesem Sinne, bewertendes und selbstreflexives Denken und Handeln aktivieren. Weiterhin muss sie Eltern ermuntern und dafür sensibilisieren, sich mit dieser Freizeitbeschäftigung ihrer Kinder näher zu befassen, sie nicht mit dem Computer oder der Spielkonsole alleine zu lassen und auch die Erziehenden bzgl. eines kompetenten Medienumgangs weiterbilden. Es gilt, Ratschläge und Handlungsvorschläge weiterzugeben, um auf problematisches Computerspielverhalten zu reagieren; Verhaltensänderungen einzuleiten.

Ebenfalls deutlich wurde, dass innerhalb Deutschlands ein großes Defizit an adäquaten Behandlungsmöglichkeiten vorherrscht und auch im Sinne präventiver Arbeit, scheint

Computerspielabhängigkeit noch nicht die Rolle zu spielen, die sie aufgrund der derzeitigen Brisanz einnehmen sollte. Diesem Manko muss mit einem intensiven Auf- und Ausbau von Hilfeangeboten begegnet werden, wenn sich die Gesellschaft ernsthaft dem Problem annehmen will. Es ist notwendig, dass Erziehungs- und Familienberatungsstellen ihre Behandlungskonzepte auch nach diesem Problemfeld neu ausrichten. Dafür werden spezifische Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen erforderlich sein, um die Sozialarbeiter, Sozialpädagogen, Therapeuten und Psychologen mit den entsprechenden Kompetenzen und Fachwissen auszustatten. Aber auch Eltern, Erziehern, Lehrern und anderen Personen, die in erzieherischer Weise auf junge Menschen wirken, ist anzuraten, Medienerziehung als einen unverzichtbaren Teil ihrer Erziehungsverantwortung zu begreifen und sich damit auseinanderzusetzen. Der Grundstein zur Verhinderung von schädlichen Entwicklungen durch den Konsum der neuen Medien, so wie die Computerspielabhängigkeit eine darstellt, ist in der Erziehungsaufgabe zu sehen, die Heranwachsenden anzuleiten, einen verantwortungsvollen und achtsamen Umgang mit diesen Medien zu lernen. Die Voraussetzung dafür ist es, und darin ist gleichzeitig einer der wichtigsten Appelle zu sehen, die Kinder und Jugendlichen mitsamt ihrem Hobby, welches Teil ihrer Lebenswelt ist, mit der sie sich identifizieren, ernst zu nehmen und sich damit zu beschäftigen. Erwachsene müssen sich die Zeit nehmen und das Interesse entwickeln, genauer in die virtuellen Welten zu schauen; teilhaben am Erfahrungsschatz der jungen Spieler; in einen Diskurs mit ihnen darüber gehen und versuchen, zu verstehen, warum sie sich so gern darin aufhalten. Gelingt dieses Vorhaben und tritt anstelle von Missachtung und Unverständnis, Wertschätzung und Anteilnahme, steht die Tür offen, um gemeinsam mit den jungen Menschen einen medienkompetenten Umgang mit Bildschirmspielen voranzutreiben. Beraterische Tätigkeit kann dazu einen wichtigen Beitrag leisten.

Literaturliste

- Aufenanger, Stefan. 2009. *Gibt es Computerspiele, die positive Effekte erzielen?* Internet-URL: <http://www.swr.de/blog/1000Antworten/antwort/1925/gibt-es-computerspiele-die-positive-effekte-erzielen/>. Abgerufen am 28.08.2009.
- Beranek, Angelika/Cramer-Düncher, Uta/Baier, Stefan. 2009. *Das Online-Rollenspiel »World of Warcraft« aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler*. In: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspiele im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Hrsg. Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 68-86.
- Bergmann, Wolfgang. 2001. *Was der Computer gutes tut. – Anmerkungen zum Einsatz von Computerspielen in Lern- und Verhaltenstherapie*. In: *Bildung und Computerspiele: Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Hrsg. Fromme, Johannes/Meder, Norbert. Opladen: Leske + Buderich. S. 181-192.
- Bienemann, Georg/Hasebrink, Marianne/Nikles, Bruno W. 1995. Einleitung. In: *Handbuch des Kinder- und Jugendschutzes: Grundlagen, Kontexte, Arbeitsfelder*. Hrsg. Bienemann, Georg/Hasebrink, Marianne/Nikles, Bruno W. Münster: Votum.
- Bollnow, Otto Friedrich. 1959. *Die Beratung*. In: *Existenzphilosophie und Pädagogik – Versuch über unstetige Formen der Erziehung*. Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: Kohlhammer. S. 78-86.
- Brem-Gräser, Luitgard. 1993. *Allgemeiner Vergleich zwischen Beratung und Therapie*. In: *Handbuch der Beratung für helfende Berufe – Band 2*. Hrsg. Brem-Gräser, Luitgard. München, Basel: Ernst Reinhardt.
- Brown, John/Thomas, Douglas. 2006. *You play World of Warcraft? You' re hired! – Why multiplayer games may be the best kind of job training*. Internet-URL: <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>. Abgerufen am 27.08.2009.

- Chip-Online.de. 2009. *China: Handelsministerium verbietet Goldfarmen*. Internet-URL: http://www.chip.de/news/China-Handelsministerium-verbietet-Gold-Farmen_37093060.html. Abgerufen am 11.08.2009.
- Decker, Markus. 1998. *Kinder vor dem Computer: Die Herausforderung von Pädagogen und Eltern durch Bildschirmspiele und Lernsoftware*. München: kopaed.
- Dietrich, Georg. 1983. *Allgemeine Beratungspsychologie: Eine Einführung in die psychologische Theorie und Praxis der Beratung*. Göttingen, Toronto, Zürich: Hogrefe. 2. Aufl. 1991.
- Dilling, Horst. *Internationale Klassifikation psychischer Störungen: ICD-10 Kapitel V*. Bern: Huber. 5. Auflage 2005.
- Dittler, Ullrich. 1993. *Software statt Teddybär: Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung*. München, Basel: Ernst Reinhardt.
- Dittler, Ulrich. 1996. *Von Computerspielen zu Lernprogrammen: Empirische Befunde und Folgerungen für die Förderung computergestützten Lernens*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Ebay.de. 2009. *Suchergebnisse für WoW-Gold*. Internet-URL: http://shop.ebay.de/?_from=R40&_trksid=p3907.m38.11313&_nkw=wow+gold&_sacat=See-All-Categories. Abgerufen am 11.08.2009.
- Eirich, Hans. 2002. *Kinder und Medien: Aufgaben für eine zeitgemäße Erziehung*. Internet-URL: <http://www.familienhandbuch.de/cms/Kindheitsforschung-Medien.pdf>. Abgerufen am 31.08.2009.
- Esser, Albert/Zimmer, Andreas. 2006. *Mythos Niedrigschwelligkeit*. In: *Zukunft der Erziehungsberatung – Herausforderungen und Handlungsfelder*. Hrsg. Zimmer, Andreas/Schrapper, Christian. Weinheim, München: Juventa. S. 87-94.

- Fehr, Wolfgang 1997. *Videospiele – ein unkompliziertes Spielvergnügen*. In: *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Hrsg. Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 99-102.
- Feierabend, Sabine/Klingler, Walter. 2001. *KIM-Studie 2000: Kinder und Medien; Computer und Internet; Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13jähriger in Deutschland*. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). Baden-Baden. Internet-URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/KIM2000.pdf>. Abgerufen am 17.07.2009.
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas. 2009. *KIM-Studie 2008: Kinder und Medien; Computer und Internet; Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13jähriger in Deutschland*. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). Stuttgart. Internet-URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf>. Abgerufen am 17.07.2009.
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas. 2008. *JIM-Studie 2008: Jugend, Information, (Multi-)Media; Basisstudie zum Medienumgang 12-19jähriger in Deutschland*. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). Stuttgart. Internet-URL: http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM-Studie_2008.pdf. Abgerufen am 17.07.2009.
- Franz, Hans-Peter. 2001. *Computerspiele im Unterricht – Spielerische Vermittlung von politischen Inhalten?* In: *Bildung und Computerspiele: Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Hrsg. Fromme, Johannes/Meder, Norbert. Opladen: Leske + Buderich. S. 117-126.
- Freese, Mechthild. 1995. *Fortbildung im Kinder- und Jugendschutz*. In: *Handbuch des Kinder- und Jugendschutzes: Grundlagen, Kontexte, Arbeitsfelder*. Hrsg. Bienemann, Georg/Hasebrink, Marianne/Nikles, Bruno W. Münster: Votum. S. 446-447.
- Fritz, Jürgen. 1995. *Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen*. In: *Warum Computerspiele faszinieren: Empirischen Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Hrsg. Fritz, Jürgen. Weinheim, München: Juventa. S. 11-38.

- Fritz, Jürgen. 1997. *Was sind Computerspiele?* In: *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Hrsg. Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 81-86.
- Fritz, Jürgen. 1997. *Zur „Landschaft“ der Computerspiele*. In: *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Hrsg. Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 87-97.
- Fromme, Johannes. 2000. *Die Einbettung der Video- und Computerspiele in die Freizeit- und Alltagskultur der Kinder*. In: *Computerspiele in der Kinderkultur*. Hrsg. Fromme, Johannes/Meder, Norbert/Vollmer, Nikolaus. Opladen: Leske + Budrich. S. 46-72.
- GamePro. 02/2009. München: IDG Entertainment Media GmbH.
- Gerth, Ulrich. 1995. *Im Wald und an der Theke – Jugendberatung am anderen Ort*. In: *Beratung für Jugendliche: Lebenswelten, Problemfelder, Beratungskonzepte*. Hrsg. Hundsatz, Andreas/Klug, Hans-Peter/Schilling, Herbert. Weinheim, München: Juventa. S. 223-235.
- Graf, Thomas. 2009. *Trendsetter Onlinegames – Zwischen Spielmarkt und Spielsucht*. In: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspiele im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Hrsg. Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 21-43.
- Gross, Werner. 1990. *Sucht ohne Drogen: Arbeiten, Spielen, Essen, Lieben...* Frankfurt am Main: Fischer. 2. Auflage 1995.
- Grünbichler, Benjamin. 2008. *Lost in Cyberspace? – Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit*. Norderstedt: Books on Demand.
- Grünewald, Anita/Meckler, Brigitte/Weber, Dorothea. 1995. *Umgang mit Anmeldungen von Jugendlichen im Sekretariat einer Beratungsstelle*. In: *Beratung für Jugendliche:*

Lebenswelten, Problemfelder, Beratungskonzepte. Hrsg. Hundsalz, Andreas/Klug, Hans-Peter/Schilling, Herbert. Weinheim, München: Juventa. S. 203-210.

Grunewald, Michael. 2009. *Ausflüge in virtuelle Welten – Eine Darstellung der Internet-Spielwelten von »Second Life«, »World of Warcraft« und »Counter-Strike«.* In: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspiele im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik.* Hrsg. Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 44-67.

Grüsser, Sabine M./Thalemann, Ralf. 2006. *Computerspielsüchtig? – Rat und Hilfe.* Bern: Hans Huber.

Haupt, Dagmar/Thiemann, Gerhard. 1995. *Erziehung(sberatung)? Nein danke!* In: *Beratung für Jugendliche: Lebenswelten, Problemfelder, Beratungskonzepte.* Hrsg. Hundsalz, Andreas/Klug, Hans-Peter/Schilling, Herbert. Weinheim, München: Juventa. S. 211-221.

Hornung, Antje/Lukesch, Helmut. 2009. *Die unheimlichen Miterzieher – Internet und Computerspiele und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche.* In: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspiele im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik.* Hrsg. Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 87-113.

Hurrelmann, Klaus. 1995. *Lebensphase Jugend – Chancen und Risiken für eine gesunde Persönlichkeitsentwicklung.* In: *Beratung für Jugendliche: Lebenswelten, Problemfelder, Beratungskonzepte.* Hrsg. Hundsalz, Andreas/Klug, Hans-Peter/Schilling, Herbert. Weinheim, München: Juventa. S. 31-46.

Jäger, Reinhold S./Moormann, Nina. 2008. *Merkmale pathologischer Computernutzung im Kindes- und Jugendalter.* Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zepf) der Universität Koblenz-Landau (Hrsg.). Internet-URL: http://www.zepf.uni-landau.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Computerspielnutzung.pdf. Abgerufen am 10.06.2009.

- JournalMED.de. 2006. *Computerspielsucht: Vergleichbar mit Alkohol- und Cannabissucht*. Internet-URL: <http://www.journalmed.de/newsview.php?id=13598>. Abgerufen am 22.08.2009.
- Koch-Möhr, Rainer. 2001. *Computeranwendungen in der Erziehungsberatung und Kinder-Psychotherapie*. In: *Bildung und Computerspiele: Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Hrsg. Fromme, Johannes/Meder, Norbert. Opladen: Leske + Buderich. S. 193-201.
- Lampen-Imkamp, Stefanie/te Wildt, Bert Theodor. 2009. *Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit*. In: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspiele im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Hrsg. Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 120-131.
- Lindner, Katharina/Wink, Stefan. 2002. *Kids & Computerspiele: Eine pädagogische Herausforderung*. Mainz: Logophon.
- Moser, Heinz. 2000. *Einführung in die Medienpädagogik: Aufwachsen im Medienzeitalter*. Opladen: Leske + Buderich. 3. Auflage.
- Müller, Kai. 2001. *Computerspiele reflektieren – Einsatzmöglichkeiten von »Search&Play«*. In: *Bildung und Computerspiele: Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Hrsg. Fromme, Johannes/Meder, Norbert. Opladen: Leske + Buderich. S. 43-54.
- Oerter, Rolf. 1998. *Kindheit*. In: *Entwicklungspsychologie: Ein Lehrbuch*. Hrsg. Oerter, Rolf/Montada, Leo. Weinheim: Beltz. 4. Auflage. S. 249-309.
- Ollech, Katja. 2009. *Nintendo DS ist Marktführer unter den Konsolen*. Internet-URL: <http://www.inside-digital.de/news/12424.html>. Abgerufen am 29.07.2009.
- PC Games. 08/2009. Fürth: Computec Media AG.

- Petzold, Matthias. 2009. *Internet- und Computerspielsucht – Gefahren, Ursachen, Prävention*. Internet-URL: http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Fachbeitrag/a_Jugendforschung/s_3203.html. Abgerufen am 27.08.2009.
- Pfeiffer, Regine. 2009. *Als Spionin in World of Warcraft*. Internet-URL: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/wowspionin.pdf>. Abgerufen am 24.08.2009.
- Pöggeler, Franz. 1995. *Grundperspektiven des Jugendschutzes – Erziehungs- und Entwicklungsförderung*. In: *Handbuch des Kinder- und Jugendschutzes: Grundlagen, Kontexte, Arbeitsfelder*. Hrsg. Bienemann, Georg/Hasebrink, Marianne/Nikles, Bruno W. Münster: Votum. S. 137-140.
- Rehbein, Florian/Kleimann, Matthias/Mößle, Thomas. 2009. *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter: Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale*. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (Hrsg.). Hannover. Internet-URL: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf>. Abgerufen am 22.04.2009.
- Rosenfelder, Andreas. 2008. *Digitale Paradiese: Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln: Kiepenheuer + Witsch.
- Schindler, Friedemann 1997. *CyberCommunities – herumhängen, kommunizieren, spielen und lernen*. In: *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Hrsg. Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 137-155.
- Schmitz, Enno/Bude, Heinz/Otto, Claus. 1989. *Beratung als Praxisform »angewandter Aufklärung«*. In: *Weder Sozialtechnologie noch Aufklärung? Analysen zur Verwendung sozialwissenschaftlichen Wissens*. Hrsg. Beck, Ulrich/Bonss, Wolfgang. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S. 122-148.
- Schorb, Bernd. 2005. *Medienkompetenz*. In: *Grundbegriffe Medienpädagogik*. Hrsg. Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd. München: kopaed. 4. Auflage. S. 257-262.

- Siemons, Mark. 2006. *Wer verkauft mir seine Lebenszeit?* Internet-URL:
<http://www.faz.net/s/Rub117C535CDF414415BB243B181B8B60AE/Doc~EF1A6745292A748288B3463B03B2E049A~ATpl~Epalmversion~Scontent.html>. Abgerufen am 11.08.2009.
- Stascheit, Ulrich (Hrsg.). 2007. *Verfassungsrecht – Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland*. In: *Gesetze für Sozialberufe*. Baden-Baden: Nomos. 15. Auflage. S. 15-58.
- Stascheit, Ulrich (Hrsg.). 2007. *Sozialgesetzbuch (SGB) Achtes Buch (VIII) Kinder- und Jugendhilfe*. In: *Gesetze für Sozialberufe*. Baden-Baden: Nomos. 15. Auflage. S. 1113-1159.
- Sting, Stephan/Blum, Cornelia. 2003. *Soziale Arbeit in der Suchtprävention*. München, Basel: Ernst Reinhardt.
- Trabandt, Henning. o.J. *Pädagogische Interventionen in der Sozialen Arbeit – Ein Lehrstück zur Didaktik un stetiger Erziehung*.
- Uke.de. 2009. *Fortbildungscurriculum 1. Halbjahr 2009*. Internet-URL:
http://www.uke.de/.../suchtfragen-kinder.../suchtfragen-kinder.../Fortbildungscurriculum_DZSKJ_1.pdf. Abgerufen am 10.06.2009.
- Vollbrecht, Ralf. 2001. *Einführung in die Medienpädagogik*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Wegener-Spöhring, Gisela. 1997. *Spiele/Spieltheorie*. In: *Fachlexikon der sozialen Arbeit*. Hrsg. Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge. Frankfurt am Main: Kohlhammer. 4. Auflage. S. 908f.
- Wiebe, Gerrit. 2001. »Hang out and make funky things« - *Spielerisches Lernen in Multi-User-Dungeons*. In: *Bildung und Computerspiele: Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Hrsg. Fromme, Johannes/Meder, Norbert. Opladen: Leske + Buderich. S. 169-178.

- Wikipedia.de. 2009. *Bildschirmspiel 01*. Internet-URL:
http://de.wikipedia.org/wiki/Bildschirmspiel_01. Abgerufen am 21.07.2009.
- Wikipedia.de. 2009. *Computerspiel*. Internet-URL:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel>. Abgerufen am 21.07.2009.
- Wikipedia.de. 2009. *Computerspielsucht*. Internet-URL:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspielsucht>. Abgerufen am 25.08.2009.
- Wikipedia.de. 2009. *Final Fantasy XI*. Internet-URL:
http://de.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_11. Abgerufen am 07.08.2009.
- Wikipedia.de. 2009. *World of Warcraft*. Internet-URL:
http://de.wikipedia.org/wiki/World_Of_Warcraft. Abgerufen am 09.08.2009.
- Witting, Tanja. 2007. *Aber ist das nicht gefährlich? – Risiken und Chancen*. In: *Digitale Spielräume: Basiswissen Computer- und Videospiele*. Hrsg. Kaminski, Winfred/Witting, Tanja. München: kopaed. S. 21-26.
- Wölfling, Klaus. 2009. *Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht*. In: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspiele im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Hrsg. Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 132-150.