

Hochschule Neubrandenburg

University of Applied Sciences

Bachelorthesis

Die Faszinationskraft der Online- Rollenspiele mit ihren
Chancen und Risiken-
eine Herausforderung an die Soziale Arbeit

vorgelegt von

Susann Hanspach

URN: urn:nbn:de:gbv:519-thesis 2011-0229-9

am

27.06.2011

Erstprüfer: Dipl.-Psychologin Claudia Gottwald

Zweitprüfer: Prof. Dr. phil. Sigrid Haselmann

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
1 Die virtuelle Welt und ihre Spiele.....	3
1.3 Gemeinsam Spielen in der virtuellen Welt	4
1.2 Die Faszinationskraft der Online-Rollenspiele	6
2 Chancen der Online- Rollenspiele	7
2.1 Lernprozesse durch Transfer und Transformation.....	7
2.2 Positive Aspekte der Online-Rollenspiele	11
2.2.1 Förderung kognitiver Fähigkeiten.....	11
2.2.2 Förderung der persönlichen Entwicklung	12
2.2.3 Förderung der sozialen Interaktion	14
2.3 Therapeutische und experimentelle Nutzung.....	15
3 Risiken der Online- Rollenspiele	16
3.1 Physische Folgen.....	16
3.2 Soziale Folgen.....	18
3.3 Realitätsverlust.....	19
3.4 Sucht.....	20
3.4.1 Die Online-Rollenspiel-Sucht als Form der pathologischen Internetnutzung	21
3.4.2 Das Suchtpotential der Online-Rollenspiele	24
4 Eine Herausforderung an die Soziale Arbeit.....	27
4.1 Primäre Prävention durch Stärkung der Persönlichkeit	28
4.1.1 Förderung der Lebenskompetenz.....	28
4.1.2 Förderung der Medienkompetenz	29
4.2 Sekundäre Prävention durch Alternativangebote.....	33
4.2.1 Erlebnispädagogik: das reale Abendteuer.....	33
4.2.2 Alternative Freizeitangebote	36
4.3 Tertiäre Prävention durch Suchthilfeeinrichtungen	38
4.3.1 Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit.....	39
4.3.2 Therapiemöglichkeiten für Computerspielsüchtige	41
Fazit.....	42
Quellenverzeichnis.....	44

Einleitung

In der heutigen Zeit verlagern sich zunehmend Tätigkeiten und Lebensbereiche in die virtuelle Welt des Internets. Online- Banking, Online- Dating oder Online- Shoppen stehen hier für gute Beispiele. Besonders für junge Menschen sind die neuen Medien ein wichtiger Bestandteil ihres Alltags und dienen sowohl der Bildung als auch der Freizeitgestaltung. „Die Kinder dieser Entwicklung bezeichnet der Zukunftsforscher Horst Opaschowsky als *die Generation @*.“¹

„Computerspiele nisten sich tief in den Gedanken ein, sie zapfen innere Bilder an und schaffen Erinnerungen. Und sie mobilisieren die Vorstellungskraft, wie es in den letzten zwei Jahrtausenden die Literatur, das Theater und zuletzt das Kino getan haben.“² Durch die immer schneller und kostengünstiger werdenden Internetverbindungen gelang es einem Genre von Computerspielen in den letzten Jahren, Millionen von Spielern in ihren Bann zu ziehen und den Massenmarkt zu erobern. Gemeint sind die Online- Rollenspiele.

Immer mehr Eltern und Angehörige sehen sich dabei einem Phänomen gegenüber. Ihre Kinder sitzen wie gebannt vor dem Computer, spielen im Internet, kommunizieren dabei mit anderen Spielern in einer für die Eltern oft unverständlichen Sprache und scheinen von dieser virtuellen Welt völlig eingenommen zu sein. Oft vollzieht sich dieses Ereignis über mehrere Stunden. Den meisten Erwachsenen sind diese virtuellen Welten fremd, machen ihnen sogar Angst. Sie sind verunsichert, können nur schwer die Gefahren einschätzen und einen riskanten von einem gesunden, fördernden Medienkonsum unterscheiden. Diese Verunsicherung basiert überwiegend auf der medialen Berichterstattung. Wenn Computerspiele in den Medien Schlagzeilen machen, dann sind sie fast ausschließlich negativ. Es wird vor Computerviren, Datenverlust, Spionage, Radikalismus und Extremismus, Kinderpornografie, Gewaltverherrlichung und dergleichen gewarnt. Neben den so genannten Killerspielen, die in der Vergangenheit mit diversen Amokläufen an Schulen in Verbindung gebracht wurden, sind in jüngster Zeit auch Online- Rollenspiele, meist im Zusammenhang mit dessen Suchtpotential, vermehrt Gegenstand der Medien geworden.

Doch woher sollen Kriterien für die Bewertung dieser virtuellen Welten und ihre Spiele genommen werden? Nicht nur Familien, sondern auch Fachleute, wie Psychologen, Lehrkräfte oder Sozialpädagogen scheinen diesem Phänomen bisher ein wenig ratlos zu

¹ Grünbichler 2009, S. 15

² Rosenfelder 2008, S. 10

sein. Auch sie haben bislang Schwierigkeiten, den Internetkonsum, beziehungsweise das Spielen von Online- Rollenspielen hinsichtlich eines möglichen Krankheitswertes einzuordnen, um anschließend wirksam beraten oder behandeln zu können. Aus der Entwicklungspsychologie ist darüber hinaus bekannt, wie wichtig Phantasie und Spiel für eine gesunde seelische Entwicklung, insbesondere für einen gelungenen Umgang mit Lebenswirklichkeiten, sind. Online- Rollenspiele könnten durch die Möglichkeit des gemeinsamen Spielens in einer phantasievollen Spielwelt das Bewältigen dieser Entwicklungsaufgaben unterstützen. Kinder und Jugendliche sollten bei der Entdeckung der virtuellen Welt nicht sich selbst überlassen sein. „Für den Datenverkehr gilt das gleiche wie für den Straßenverkehr: wir sollten Kinder erst allein lassen, wenn sie sich der Risiken bewusst sind, Regeln kennen und auch kritische Situationen meistern können.“³

Diese Arbeit beschäftigt sich deshalb genauer mit dem Phänomen der Online- Rollenspiele und deren Auswirkungen auf den Nutzer. Zunächst werden diese Spiele und dessen Faszinationskraft beschrieben, um nachzuvollziehen, warum immer mehr Menschen ihre Freizeit in den virtuellen Welten dieser Spiele verbringen. Um eine einseitige, problembezogene Sichtweise zu vermeiden, werden daraufhin deren mögliche, positive Wirkungen hinsichtlich der kognitiven Fähigkeiten, der sozialen Interaktion sowie der persönlichen Entwicklung der Nutzer beschrieben. Im Anschluss daran erfolgt eine Darstellung der unterschiedlichen Risiken, die ein exzessives Spielen mit sich bringen können. Dabei werden die negativen Folgen bezogen auf die körperliche Gesundheit und das Sozialleben sowie die Gefahren eines Realitätsverlustes und einer Abhängigkeit dargestellt. Da in den Medien, aber mittlerweile auch unter den Experten, besonders vor dem hohen Suchtcharakter gewarnt wird, wird auf das Suchtpotential der Online- Rollenspielen genauer eingegangen. Zum Schluss erfolgt eine Darstellung der unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten für die Sozialen Arbeit. Angefangen bei primärpräventiven Maßnahmen zur Förderung von Lebens- und Medienkompetenz, über sekundäre Präventionen in Form von Alternativangeboten zum Computerspielen, bis hin zu Hilfsangeboten für Personen, die durch ihr exzessives Spielen zunehmend Probleme bekommen oder aber bereits an einer bestehenden Suchterkrankung leiden, werden Möglichkeiten aufgezeigt, mit dieser Problematik umzugehen.

³ Laschet 2006, S. 10

1 Die virtuelle Welt und ihre Spiele

Bevor das Spielen der Online- Rollenspiele genauer dargestellt wird, muss zunächst geklärt werden, was unter einer virtuellen Welt verstanden wird. Der Begriff virtuell wird umgangssprachlich als ein „scheinbares, nicht auffangbares Bild“ definiert.

Die sinnliche Wahrnehmung des Menschen in der Alltagswelt und, damit verbunden, seine Konstruktion der Welt, lässt sich in verschiedene Enklaven unterteilen. Diese sind die mediale, mentale und virtuelle Welt. Nach Fritz werden Sinneseindrücke vom Menschen aus den unterschiedlichen Welten aufgenommen, in diese eingeordnet und gegebenenfalls in andere Sinneswelten mittels eines Transformationsvorgangs übertragen.

In Kapitel 2.1 wird auf diese Prozesse genauer eingegangen.

Die mediale Welt beinhaltet zum einen Informationen zum besseren Verständnis und zur subjektiv sinnhaften Konstruktion der Alltagswelt und bestätigt dem Menschen sein bereits erworbenes Wissen. Die mediale Welt hilft darüber hinaus, bisher unerklärbare Phänomene des eigenen Erlebens einzuordnen, da es zwischen der Alltagswelt und dem Spezialwissen aus der Wissenschaft vermittelt. Zum anderen dient sie der Unterhaltung.⁴

Die mentale Welt stellt hingegen ein Netzwerk aus Vorstellungen des Menschen dar, die wiederum aus den Sinneseindrücken aus der alltäglichen Umwelt entstehen. Mit ihr können Situationen analysiert und deren Entwicklung, besonders bezüglich auf potentielle Gefahren, antizipiert werden. Dazu bedingt es bereits ähnlich erlebten Situationen und die Erinnerung über dessen Ausgang. Diese Sinneseindrücke werden ihrer Bedeutung nach subjektiv-sinnvoll zugeordnet, so dass sich das Verständnis eines Menschen von seiner Umwelt in der mentalen Welt spiegelt. Darüber hinaus ist die mentale Welt ein Ort für die Entwicklung der Vorstellungen und Phantasien.⁵ „Jede dieser Ideen kann unter Zuhilfenahme der Phantasie immer weiter zu einem gedanklichen Konstrukt ausgebaut werden, denn innerhalb der eigenen gedanklichen Vorstellungen sind keine Widerstände gegeben, die in der Alltagswelt gewünschte Aktionen beschränken.“⁶

Die virtuelle Welt enthält sowohl Merkmale der mentalen, als auch der medialen Welt. Ähnlich wie die mediale Welt, spiegelt und erweitert sie die Alltagswelt. Allerdings geschieht dies meist durch eine symbolische Repräsentation von alltäglichen Gegenständen oder Situationen. Dabei entsteht ein virtueller Raum innerhalb der tatsächlichen Lebenswelt, bei dem durch die beteiligten Personen zuvor Signale vereinbart werden

⁴ Vgl. Wesener 2004, S. 38 f.

⁵ Vgl. Wesener 2004, S. 39 f.

⁶ Wesener 2004, S. 40

müssen. Befinden sich die Personen in diesem virtuellen Raum, gelten deren Gesetzmäßigkeiten und die Alltagswelt tritt währenddessen in den Hintergrund. Die geläufigste Form dieser virtuellen Welt ist das Spiel. Beim Rollenspiel haben die Spieler die Möglichkeit, sich in Gestalten und Personen zu verwandeln, deren Position sie im alltäglichen Leben nur schwer oder gar nicht erreichen können. Die virtuelle Welt bildet dabei einen abgeschlossenen Raum, in dem Aktionen erprobt und nur mit bedingten Konsequenzen durchgeführt werden können.⁷

1.3 Gemeinsam Spielen in der virtuellen Welt

„Der Mensch ist ein soziales Wesen, das sich mit anderen Menschen zusammenschließt. Niemand führt alleine Kriege oder zettelt einsam eine Revolution an, und Kinder werden nicht von einer einzelnen Person gezeugt.“⁸ Computerspiele machen da keine Ausnahme! Bereits Anfang der 1970er Jahre wurde das Spiel *Pong* entwickelt, das ein gemeinsames Spielen, allerdings nur zwischen zwei Personen, ermöglichte. Dies sollte aber nicht genügen. Ein britischer Student entwickelte 1978 die Idee des Mehrspielermodus und arbeitete am ersten Multiplayer- Spiel, dem *MUDI*. Dies war an das Adventurespiel *DUNGEON* angelehnt, bei der man in einer Fantasiewelt böse Monster töten, Schätze bergen und ein Held sein konnte. Anfangs wurde *MUDI* nur in Universitätsnetzwerken gespielt. Als die ersten Internet-Browser ab 1993 für die Allgemeinheit zur Verfügung standen, setzte ein explosionsartiges Netzwerkwachstum ein. Nur drei Jahre später kam das wohl erste MMORPG namens *Meridian 59* auf den Markt.⁹

Die Abkürzung MMORPG steht dabei für *Massively Multiplayer Online Roleplaying Game*. Dabei handelt es sich um ein Bildschirmspiel, bei dem hunderte bis tausende Spieler auf einem Server im Internet mit fiktiven Charakteren an fiktiven Orten miteinander in Aktion treten.¹⁰ Rollenspiele sind besonders erfolgreich, wenn sich alle Nutzer mit ihren fiktiven Rollen identifizieren, gemeinsam interagieren und die vom Hersteller bereitgestellten Aufgaben kooperativ lösen.¹¹

Das Besondere an MMORPGs ist, dass jeder Nutzer die Möglichkeit hat, mit mehreren tausend anderen Spielern gleichzeitig an dem Spiel teilzunehmen. Zu Beginn erstellt man

⁷ Vgl. Wesener 2004, S. 41 f.

⁸ Schmitz 2007, S. 11

⁹ Vgl. Rosenfelder 2008, S. 20 ff.

¹⁰ Vgl. Grünbichler 2009, S. 19

¹¹ Vgl. Grünbichler 2009, S. 24

eine Spielfigur, einen Avatar, bei dem in der Regel zwischen verschiedenen Klassen, meist sind es Jäger, Priester, Krieger und Zauberer, die besondere Fähigkeiten besitzen, gewählt wird. Während des Spiels geht es hauptsächlich darum, den Avatar in seinen Fähigkeiten weiterzuentwickeln und zu stärken. Durch das Annehmen und Lösen von einzelnen Missionen erforscht der Spieler die virtuelle Welt und sammelt dabei unter anderem Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände. Anfangs lassen sich die Aufgaben noch allein lösen, aber mit steigendem Spiellevel können die Missionen nur noch in der Gruppe erfüllt werden. Die Spieler schließen sich dabei zu Spielgemeinschaften, den so genannten Gilden, zusammen. Innerhalb dieser Gilde lernen sich die Spieler besser kennen und können ihre Fähigkeiten miteinander kombinieren und Ausrüstungsgegenstände untereinander tauschen. Während des Spiels können die Nutzer untereinander per Chat kommunizieren. Dies ist entweder durch die klassischen Textbotschaften, aber auch, insbesondere bei großen Spielereignissen, durch Teamspeak, einer Software zur Sprachkommunikation, die über Headset funktioniert, möglich. Die Spielgruppen sind mit ihren eigenen Regeln und Normen oft wie Vereine organisiert. Einige Gilden besitzen eine interne Hierarchie, bei dem es einen Gildenführer, einen Gildenrat und so weiter gibt. Möchte ein Spieler dieser Gemeinschaft beitreten, muss er sich oftmals zuerst bewerben und die Mitglieder beraten sich, ob sie diesen Avatar mit seinen Fähigkeiten gebrauchen können. Wird er anschließend aufgenommen, steht er nahezu in der Pflicht, zu vereinbarten Treffen in der virtuellen Welt zu erscheinen, um gemeinsam eine bestimmte Mission zu erfüllen.¹² Die Mitgliedschaft in einer Gilde bedeutet meist auch eine Mitgliedschaft in dem Online-Forum, das die meisten, besonders größeren Gruppen aufbauen, in denen nicht nur Organisationsfragen geklärt und Hilfestellungen bezüglich des Spiels gegeben werden, sondern auch über private Dinge gesprochen wird. Manchmal kommt es darüber hinaus zu realen Treffen der Mitglieder, um sich besser kennen zu lernen.¹³

„Die individuell gewollte beziehungsweise durch das Spielsystem erzwungene Interaktion zwischen den Spielern schafft ganz reale soziale Bindungen.“¹⁴

Während *Meridian 59* um die 12.000 Abonnenten zählte, erreichte das im folgenden Jahr erschienene *Ultima Online* bereits über 200.000 Spieler und eroberte damit als erstes Online-Rollenspiel den Massenmarkt. Mittlerweile bewegt sich die Spieleranzahl in Millionenhöhe. So spielen beispielsweise weltweit über 12 Millionen Nutzer das derzeit

¹² Vgl. Graf 2009, S. 29 ff.

¹³ Vgl. Wenz 2006, S. 153 f.

¹⁴ Graf 2009, S. 31

populärste Spiel *World of Warcraft*, das 2004 erschien und bereits drei Mal erweitert wurde.

Entgegen der vorherrschenden Meinung, sind es nicht ausschließlich männliche Jugendliche, die nach Schulschluss ihre Zeit gern in der virtuellen Welt verbringen. Soziodemografischen Studien zufolge liegt das Durchschnittsalter der Online-Rollenspieler in Deutschland bei 22,5 Jahren und ist damit überwiegend bei den Heranwachsenden beliebt. Allerdings handelt es sich hierbei immer noch um eine männliche Domäne, wobei der Anteil der spielenden Frauen wächst. Viele Frauen kommen erst durch ihren Freund beziehungsweise männlichen Lebenspartner mit den MMORPGs in Kontakt. Weiterhin belegen Studien, dass es sich bei den meisten Nutzern um relativ gut gebildete Menschen handelt. Da MMORPGs mit einer durchschnittlichen Spieldauer von 24,6 Stunden pro Woche im Vergleich zu anderen Computerspielen überaus zeitaufwendig sind, bilden mit 34,5 % Schüler, bei denen mehr als die Hälfte das Abitur anstreben, die Mehrheit. An zweiter Stelle kommen die Erwerbstätigen mit 17,6 %, dicht gefolgt von den Studenten mit 17 % und den Auszubildenden mit 10,7 %. Nur 5,5 % der Nutzer sind derzeit arbeitslos.¹⁵

1.2 Die Faszinationskraft der Online-Rollenspiele

Viele Menschen sind vom Fantasie- Genre und vom Mittelalter fasziniert. Dies zeigt sich oft in der Wahl von Büchern, Filmen oder aber auch in Computerspielen. Die meisten MMORPGs spielen in einer mittelalterlichen Fantasie- Welt, mit einer mittlerweile sehr hohen Grafikqualität, und wecken so bei vielen Personen das Interesse. Ein weiterer, besonders starker Anreiz ist für die meisten Nutzer die Möglichkeit, seinen Avatar durch Erfahrungspunkte, neue Fähigkeiten und zusätzliche Ausrüstungsgegenstände weiter zu entwickeln. Der kontinuierliche Aufstieg in höhere Level, verbunden mit dem Fortschritt des Charakters, sowie die darauf folgende Anerkennung durch andere Spieler, motiviert zum ständigen Weiterspielen.¹⁶ Die größte Faszination liegt allerdings im Zusammenspiel mit anderen realen Menschen. Die Möglichkeit, miteinander zu kommunizieren und zu interagieren, gemeinsam Spaß, Erfolg, manchmal auch Niederlagen zu teilen, macht das Spielen eines MMORPGs so aufregend wie kein anderes Computerspiel. Dabei sind Eigenschaften, wie Bildung, Einkommen oder Aussehen, die die Person hinter dem Avatar besitzt, nicht wichtig. Jeder kann eine Rolle einnehmen, die er sich wünscht und mit ihr

¹⁵ Vgl. Grünbichler 2009, S. 29 f.

¹⁶ Vgl. Grünbichler 2009, S. 41

Verhaltensweisen durchführen, die in der realen Welt unangebracht oder einfach nicht möglich wären.¹⁷

2 Chancen der Online- Rollenspiele

Fördert das Computerspielen die Intelligenz? Diese Frage wird zunehmend in der Fachpresse diskutiert. Dr. Siegfried Lehrl, Akademischer Direktor der Psychiatrischen Klinik Erlangen-Nürnberg und Vorsitzender der Gesellschaft für Gehirntraining, beantwortete diese Frage in seiner Studie mit einem klaren Ja. Durch ein maßvolles Computerspielen können Lerneffekte ausgelöst werden, die in der realen Welt, richtig umgesetzt, beim Bewältigen des Alltags hilfreich sind.¹⁸

Wenn jemand ein Computerspiel startet, sich in sein Benutzerkonto anmeldet und in die Rolle seines erstellten Avatars schlüpft, betritt er die virtuelle Welt und verlässt sie nach dem Spiel wieder. Im nächsten Kapitel werden Überlegungen angestellt, was der Nutzer, an Wissen und Fähigkeiten aus der virtuellen Welt lernt und welchen Nutzen diese Aspekte für die reale Welt haben können.

Die Wissenschaft hatte sich in der Vergangenheit fast ausschließlich mit den negativen Auswirkungen von Computerspielen beschäftigt. Deshalb sollen nun, um eine einseitige Betrachtung zu vermeiden, die positiven Gesichtspunkte der Online- Rollenspiele dargestellt werden.

2.1 Lernprozesse durch Transfer und Transformation

Ob aus der Infrastruktur oder den Finanzgeschäften, der Begriff Transfer beschreibt allgemein eine Übertragung beziehungsweise eine Überführung. Alle Formen des Transfers, ob nun der Bustransfer vom Flughafen zum Hotel oder aber die Geldüberweisung, stellen einen Prozess dar, bei dem etwas von einem Kontext zu einem anderen bewegt wird.

Diese Inhalte müssen aber oftmals verändert werden, damit sie auf den anderen Kontext besser angepasst sind. Diesen Prozess bezeichnet man als Transformation.

¹⁷ Vgl. Grunewald 2009, S. 64 f.

¹⁸ Vgl. URL 1: Söldner 2011

Bei einem Lerntransfer in der Realität werden von einer Person bewusst das gelernte Verhalten oder die gelernten Fähigkeiten von einer bekannten Aufgabe oder Situation in eine andere übertragen.

Transferprozesse zwischen der Wirklichkeit und der virtuellen Welt sind auch eine Form des Lerntransfers, unterscheiden sich aber in einem wichtigen Punkt. „Ein Transferprozess dieser Art beinhaltet nicht nur die Umsetzung eines Lerninhaltes auf eine andere Situation, sondern auch in eine andere Form der Wirklichkeit, mit anderen Worten, eine andere Form der Kognition sowie der Umsetzung von Aktionen.“¹⁹

Um zu verstehen, wie Lerninhalte aus der virtuellen Welt in die Realität transformiert und übertragen werden, muss man zunächst wissen, wie das menschliche Gehirn Reizeindrücke ordnet. Die Lebenswelt eines Menschen besteht aus einem Netz von Welten, die sich wechselseitig beeinflussen. Darunter fallen, neben der realen Welt, die Traumwelt, die mentale Welt, die mediale Welt und schließlich die virtuelle Welt. Das Gehirn muss die verschiedenen Reizeindrücke den entsprechenden Welten zuordnen. So erkennt der Mensch, welche Wahrnehmungen und Handlungen zu welcher Welt gehören, wie sie zu verstehen sind und woran er erkennt, dass er sich gerade in dieser Welt befindet.

Ein Mord in einem Online- Rollenspiel hat beispielsweise eine andere Bedeutung als in der realen Welt. Damit der Mensch überhaupt versteht, was Mord ist, muss er lernen, Kriterien dafür zu entwickeln. Künftige Reizeindrücke werden dann an diesen Kriterien abgeglichen und entschlüsselt. Außerdem werden durch diese neuen Eindrücke die Schemata weiter entwickelt und ausdifferenziert. So entsteht ein neuronales Muster, nach dem der Mensch die Reizeindrücke adäquat verarbeiten und angemessene Handlungsmuster ausbilden kann. Der Impuls einer konkreten Reizsituation kann aber nur in das neuronale Netz aufgenommen werden, wenn dieser so transformiert wird, dass er in das bestehende Schema nachwirkt.²⁰

Transferprozesse von einem Computerspiel in ein anderes werden als intramondiale Transferprozesse bezeichnet. Hierzu zählen beispielsweise das Wissen über die Zusammenhänge in der virtuellen Welt, Strategien, sensomotorische Reaktionen und so weiter. Übertragungsprozesse zwischen der realen und der virtuellen Welt werden hingegen intermondiale Transferprozesse genannt. Damit die Reizeindrücke aus der einen Welt auch eine Bedeutung für die andere Welt haben, müssen sie transformiert werden.

¹⁹ Wesener 2004, S. 129

²⁰ Vgl. Fritz 1997, S. 230

Diese Transformation der Eindrücke kann wiederum nur auf einer abstrakten Stufe, die von der konkreten Bedeutung in der jeweiligen Welt absieht, erfolgen.²¹

Nach Schütze werden verschiedene Transferformen unterschieden. Diese wiederum lassen sich, je nach Transferinhalt, entweder in die Wissens- und Handlungsebene, oder aber in die psychologische Ebene ordnen. Transferinhalte, die auf der Wissens- und Handlungsebene liegen, beziehen sich auf konkrete Inhalte des Computerspiels.

Transferprozesse von der virtuellen in die reale Welt müssen, im Gegensatz zu Transferinhalten auf der psychologischen Ebene, intensiver transformiert werden, da die gesamte Handlung bewusst für den Einsatz in der realen Welt angepasst werden muss. Zu den Transferinhalten, die sich auf der Wissens- und Handlungsebene bewegen, zählt der Fact- Transfer, bei dem es sich um die Übertragung von Faktenwissen und reinen Informationen, handelt. Diese Transferform findet statt, wenn sich der Nutzer mit dem Computerspiel, mit dessen Regeln, Gesetzen und Hintergrundgeschichten auseinandersetzt. Selbst wenn sich der Spieler nicht in der virtuellen Welt aufhält, kann er sich mit diesen Inhalten der virtuellen Welt auseinandersetzen.

Eine weitere Form ist der Skript- Transfer, der sich aus gespeichertem Wissen und beobachteten Handlungen zusammensetzt. Hier sind Übertragungen vollständiger Handlungsvorgänge, die in einem festgelegten Zusammenhang stehen, gemeint. Diese schnell verfügbare Handlungsroutine kann allerdings auch durch besondere Rahmensituationen leicht transformiert werden. Bezogen auf das Computerspielen muss der Nutzer die am Monitor wahrgenommenen Aktionen, die er mit dem Eingabegerät durchgeführt hat, in sein Handlungsrepertoire für die reale Welt übertragen und an die dortigen Rahmensituationen anpassen.

Die dritte Form des auf der Wissens- und Handlungsebene liegenden Transfers ist der Print- Transfer. Prints stellen Handlungen dar, die „nur eine begrenzte Handlungstiefe und geringe kontextuelle Verankerung besitzen“.²² Darunter fallen reflexartige Reaktionen, aber auch Aktionen, wie Türen öffnen oder Schalter betätigen. Obwohl diese Prints eine Form des beobachtbaren Handelns sind, fallen sie, wegen ihrer geringen Intentionalität, eher zu den unbewussten Anwendungen. Der Transformationsaufwand ist außerdem nicht so umfangreich, da es sich meist um kurze Handlungen, vor allem aber um Aktionen handelt, die sich bezüglich ihrer Bedeutung in den verschiedenen Welten unterscheiden und deshalb nur selten in der realen Welt Anwendung finden.

²¹ Vgl. Wesener 2004, S. 130

²² Fritz 1997, S. 234

Wie bereits erwähnt, können sich Transferinhalte auch auf der psychologischen Ebene bewegen. Emotionen oder Metapher lassen sich ohne großen Transformationsvorgang übernehmen, da sie weiterhin zur mentalen Welt gehören. Metapher sind eine Form der Analogie, mit der Menschen fähig sind, Dinge besser zu veranschaulichen. In der virtuellen, als auch in der realen Welt haben sie zum Zweck, umfangreiche Sachverhalte auf symbolische Weise kurz darzustellen. Besonders in der virtuellen Welt „muss der Spieler die dort vorhandenen Symbole entschlüsseln und mit seinen bisherigen Erfahrungen mit metaphorischen Darstellungen, die ihm aus dem alltäglichen Leben bekannt sind, in Beziehung setzen.“²³ Dies zeichnet den metaphorischen Transfer aus. Die in der virtuellen Welt vorhandenen Symbole sind bezüglich ihres Aussehen und Wirkung denen der realen Welt meist sehr ähnlich. Transferprozesse finden überwiegend in der mentalen Welt statt, in dem der Computerspieler einen für sich bedeutsamen Inhalt in seinem metaphorischen Speicher aufnimmt. Demnach spielt die Transformation der Inhalte nur eine untergeordnete Rolle.

Die letzte Transferform, der dynamische Transfer, bezieht sich nicht mehr auf einzelne Handlungen, Szenen oder Bilder. Hier geht es um die Frage, nach welchen Grundmustern das Handeln ausgerichtet ist. In der virtuellen Welt begrenzen sich die Handlungsimpulse auf Kampf, Ziellauf, Ordnung, Prüfung und Bewährung. Diese sind wiederum gedanklich verbunden mit den Botschaften des Computerspiels nach Macht, Herrschaft und Kontrolle. Diese Botschaften zählen zu den menschlichen Grundbedürfnissen, die in der realen Welt ebenso Gültigkeit haben, wie in der virtuellen Welt. Sie müssen deshalb auch nicht zwischen den Welten transferiert werden, da sie der Kern jedes Handelns sind. Der Transformationsprozess ist deshalb auch äußerst gering, weshalb der dynamische Transfer oft von dem Nutzer nicht bewusst wahrgenommen wird.²⁴

Wann Transferinhalte aus der virtuellen Welt in der realen Welt angewendet werden, legt der Nutzer mit Hilfe seiner so genannten Rahmenkompetenz fest. Mit dieser Kompetenz entscheidet die Person darüber, welche Handlungen in einer bestimmten Situation angemessen sind. Voraussetzung dafür sind sozialisationsbedingte Kenntnisse der Situation, aus denen hervor geht, welches Verhalten angebracht ist. Rahmenkompetenzen sind ständiger Bestandteil menschlichen Handelns, sowohl in der virtuellen als auch in der realen Welt. Darüber hinaus müssen auch die Fähigkeiten der Person, also ein passendes

²³ Wesener 2004, S. 141

²⁴ Vgl. Fritz 1997, S. 231 ff.

Selbstkonzept, berücksichtigt werden, um eine Situation angemessen einschätzen zu können.²⁵

Durch den technischen Fortschritt ähneln sich die Wahrnehmungseindrücke virtueller und realer Welten immer mehr. Für den Menschen wird es deshalb zunehmend schwieriger, Impulse der entsprechenden Welt zuzuordnen. Die Gefahr steigt somit, dass, durch ein Verschwimmen der Grenzen, Gefühle, Gedanken, Wünsche oder gar Verhalten nicht mehr angemessen den jeweiligen Welten zugeordnet werden können. Unkontrollierte und weitestgehend unbewusste Übertragungen auf die reale Welt können so Konflikte und Gefahren mit sich bringen. Es ist deshalb wichtig, dass es sich die Menschen bewusst machen, wie die Erlebnisse der virtuellen Welt auf sie wirken um diese so besser kontrollieren können. Diese eben erwähnte Rahmenkompetenz zu stärken, ist Aufgabe der Medienpädagogik. So können beispielsweise situationsbezogene Reflexionen mit anderen Menschen in der Realität das Bewusstsein für diese Transferprozesse schärfen.²⁶

2.2 Positive Aspekte der Online-Rollenspiele

Nachdem im vorherigen Kapitel erklärt wurde, wie Lernprozesse zwischen der virtuellen und der realen Welt ablaufen, sollen nun positive Wirkungen auf die kognitiven Fähigkeiten, auf die persönliche Entwicklung sowie auf die Förderung der sozialen Interaktion dargestellt werden, die sich aus dem Spielen der MMORPGs ergeben können.

2.2.1 Förderung kognitiver Fähigkeiten

Betrachtet man den Transfer auf der Wissens- und Handlungsebene, so fördert die Computernutzung die logisch- rationalen Denkprozesse. Der Spieler muss während des Computerspiels auf verschiedenen Ebenen agieren, auf plötzliche Herausforderungen reagieren und vorausschauend denken, um das Überleben seines Avatars zu sichern. Dies kann die Fähigkeit zum vernetzten Denken und, damit verbunden, eine systemische Herangehensweise fördern.

Um im Kampf gegen Monster und Mitspieler erfolgreich zu sein, sind außerdem Reaktion und Geschwindigkeit essentiell. Hier spielen vor allem Skript- und Print- Transfers eine

²⁵ Vgl. Wesener 2004, S. 144

²⁶ Vgl. Esser 1997, S. 260

Rolle. Durch regelmäßiges Spielen wird das Reaktionsvermögen gesteigert, das bei anderen Computerspielen aber auch im realen Leben notwendig ist.

Da MMORPGs einer ständigen Dynamik unterliegen, beispielsweise da der Schwierigkeitsgrad der zu erfüllenden Aufgaben mit jedem Level steigt, ist es nicht möglich, das Spielverhalten routiniert fortzusetzen. Der Spieler muss die Regeldynamik erfassen, in dem er Rückschlüsse aus den Ereignissen während des Spieles zieht, um so in der Lage zu sein, neue Handlungsmuster auf die jeweilige Spielsituation anzupassen. Auf diese Weise werden die induktiven Fähigkeiten gefördert.

Darüber hinaus wird die Hirn- Hand- Koordination verbessert, die wiederum auf sensorischen und motorischen Fähigkeiten basieren. Die visuellen Reize und Informationen müssen vom Spieler schnell verarbeitet werden, um entsprechend zu reagieren. Wird die Koordination zwischen Gehirn und Hand optimal beherrscht, verkürzt sich die Reaktionszeit auf ein Minimum und es können höhere Erfolge erzielt werden. Diese Fähigkeit wird in der realen Welt beispielsweise beim Bedienen von Baumaschinen oder Fahrzeugen ebenso benötigt, wie in der virtuellen Welt.

Computerspiele erfordern des Weiteren die volle Aufmerksamkeit des Spielers. Er muss sich zeitgleich auf verschiedene Informationsquellen konzentrieren, um sie zu berücksichtigen, zu bewerten und auf sie angemessen einzugehen.

Außerdem trainieren Computerspiele mit ihren dreidimensionalen Welten das räumliche Vorstellungsvermögen. Obwohl die Darstellung auf dem Bildschirm nur zweidimensional erscheint, muss der Spieler in der Lage sein, den Raum zu drehen und aus anderen Blickwinkeln zu betrachten. Mit seinem geistigen Auge rekonstruiert er eine dreidimensionale Welt, in der er agieren muss.

2.2.2 Förderung der persönlichen Entwicklung

Betrachten wir nun einmal die Fähigkeiten, die sich durch den Transfer auf der emotionalen Ebene ergeben.

Wie bereits bei der Darstellung von Online- Rollenspielen ersichtlich wurde, benötigt das Reisen in den virtuellen Welten, der Zusammenschluss zu einer harmonischen Spielgemeinschaft vor einer bevorstehenden Mission und, damit verbunden, die Weiterentwicklung des Avatars, einen großen Zeitaufwand. Diese Spiele sind nichts für Menschen, die schnell Erfolge erzielen wollen. Es erfordert eine Menge Ausdauer und

Geduld, die auch im realen Leben nötig sind, um länger andauernde Tätigkeiten oder Prozesse auszuführen.

Durch die Vielfalt an Möglichkeiten, einzelne Ziele des MMORPGs zu erreichen, sowie der multilineare Aufbau, der es dem Spieler ermöglicht, oft frei zu entscheiden, wann er welche Mission und ob er sie allein oder im Team bestreitet, gewinnt der Spieler an Flexibilität. Wenn eine Strategie nicht zum gewünschten Erfolg verhilft, müssen neue, alternative Lösungsansätze her. In der realen Welt ist diese Fähigkeit eine wichtige Ressource des Menschen, um mit den immer wieder neuen und vielfältigen Problemen zu Recht zu kommen.

Für das allgemeine Wohlbefinden eines Menschen kann außerdem die Erfahrung eines so genannten Flow- Erlebnisses nützlich sein. Darunter versteht man „den Prozess des völligen Aufgehens im Leben, des Einswerdens mit einer Tätigkeit neben der alle anderen Tätigkeiten ohne Bedeutung sind.“²⁷ Dieser Zustand, wie er durch Tätigkeiten im Beruf oder in der Freizeit realisiert werden kann, kann in dem Moment so befriedigend sein, dass die Person alle Anspannungen und Stressempfindungen ausschaltet.

Computerspiele können, durch permanente Bedrohungen, Herausforderungen und Zeitstress, das Reizniveau des Spielers so erhöhen, dass sie ein solches Flow- Erlebnis auslösen. Solange der Spieler nicht ein Flow- Erlebnis nach dem anderen anstrebt und es zu keinem Fluchtverhalten von der realen Welt kommt, können Computerspiele eine Möglichkeit sein, Stress zu bewältigen und Spannungen abzubauen.

Online- Rollenspiele bieten darüber hinaus die Möglichkeit, Dinge auszuprobieren, die im realen Leben nicht, oder nur schwer, realisierbar wären. „Durch das offene Spielprinzip, die abwechslungsreiche Umwelt, die Individualisierungsmöglichkeiten der eigenen Spielfigur und den vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten können reale, soziale Verhaltensweise in der virtuellen Welt erprobt werden.“²⁸ Diese Erfahrungen steigern wiederum die Kreativität und Spontaneität, Eigenschaften, die sich auf das reale Leben übertragen können.

Außerdem können die Spieler, in dem sie in unterschiedliche Rollen schlüpfen, manchmal sogar mehrere Charaktere in verschiedenen MMORPGs spielen, in der virtuellen Welt verschiedene Identitäten annehmen, neue Handlungsalternativen zu erproben und unterschiedliche Beziehungskonstellationen ausprobieren. So können sich beispielsweise männliche Nutzer in die Rolle einer Frau wechseln und eine Einsicht in die Konstruktion des anderen Geschlechts gewinnen. Dies wird in Fachkreisen gender- swapping genannt.

²⁷ Grünbichler 2009, S. 71

²⁸ Grünbichler 2009, S. 72

Die neu gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse können so zur Selbstreflexion des eigenen Verhaltens und damit die Identitätsentwicklung beitragen. Durch den Transfer bestimmter Verhaltensmuster aus der virtuellen in die reale Welt kann unter Umständen das soziale Handlungsmuster erweitert werden.

Wenn man jeden Abend gegen gefährliche Monster kämpfen, die Welt retten und dessen Bewohner beschützen muss, kann das durchaus das Selbstbewusstsein und das Verantwortungsgefühl des Spielers stärken. Er macht die Erfahrung, etwas bewirken zu können und überträgt dieses Selbstvertrauen möglicherweise auch in das reale Leben.

2.2.3 Förderung der sozialen Interaktion

Wie in Kapitel 1.2 beschrieben, haben MMORPGs durch die Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern einen besonderen Reiz. Um bestimmte Missionen erfüllen zu können, müssen sich die Spieler mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten zu einer Gruppe zusammenschließen und per Chat oder Internet- Telefonie das gemeinsame Vorgehen vereinbaren. Wie auch im realen Leben, bestimmen Hilfsbereitschaft und Höflichkeit das Gruppenklima. Durch Humor, eine gewisse Eloquenz und ein soziales Verhalten wird der einzelne Spieler, wie auch im realen Leben, von der Gruppe akzeptiert. Er fühlt sich, nicht zu letzt auch durch die gemeinsamen Erlebnisse in der virtuellen Welt, als Teil der Gruppe. Durch diese erlernte Sozialkompetenz kann es der Person auch in der realen Welt leichter fallen, Freundschaften zu entwickeln. Außerdem erleichtert das Internet im Allgemeinen die Kontaktaufnahme zu anderen Menschen. Nicht selten werden virtuell begonnene Freundschaften oder gar Beziehungen im realen Leben fortgesetzt. Für Menschen, die Kontaktschwierigkeiten haben, kann der virtuelle Raum ein guter Übungsplatz sein, da hier zwischenmenschliche Bezugssysteme nicht so komplex sind, wie in der Realität. Damit eine Gruppe erfolgreich bei der Bewältigung der einzelnen Missionen ist, muss es einen Gruppenführer geben. Dieser muss fähig sein, bestimmte Gruppenmitglieder an Hand ihrer Kompetenzen für einzelne Missionen zu rekrutieren, diese Spieler entsprechend auszubilden, erfolgsversprechende Strategien zu entwickeln und anschließend die absolvierten Missionen auszuwerten. Darüber hinaus sollte er ein gewisses Charisma besitzen, um eine positive Wirkung auf die anderen Mitglieder zu verüben und er muss kleinere und größere Streitigkeiten innerhalb der Gruppe managen. Potentielle

Führungskräfte der realen Welt, beispielsweise im beruflichen Alltag, können so in der virtuellen Welt ihre Kompetenzen diesbezüglich erproben und üben.

In der Berufswelt, teilweise aber auch im privaten Bereich, ist eine ständige Verbesserung der eigenen Fähigkeiten notwendig. Der Mensch befindet sich oft im Wettbewerb mit anderen, sei es im Bewerbungsprozess um einen Arbeitsplatz oder beim Werben um einen potentiellen Partner. In Online- Rollenspielen streben die Spieler ebenfalls nach Erfolg, Anerkennung und Wertschätzung der anderen Nutzer. „Dies führt zur direkten Wettbewerbslust bei den Spielern.“²⁹ Diese Wettbewerbslust und das damit verbundene Selbstvertrauen, seine Ziele erreichen zu können, erhöhen möglicherweise die Chancen, erfolgreich zu sein, oder zumindest dem heutigen Wettbewerbsdruck zu meistern.³⁰

2.3 Therapeutische und experimentelle Nutzung

Obwohl ein unmittelbares Beratungsgespräch, und erst recht eine Psychotherapie, von Angesicht zu Angesicht immer noch optimal ist, können die neuen digitalen Medien besonders für Menschen, die aus körperlichen, geografischen oder anderen Gründen nicht oder nur unregelmäßig Hilfe aufsuchen können, eine Alternative sein. Inzwischen wächst das Angebot an Beratungsgesprächen in Chaträumen, Psychotherapie mittels Webcamp oder einer Schreibtherapie per E-Mail.

Die virtuelle Welt der MMORPGs besitzt darüber hinaus großes Potential für therapeutische Maßnahmen. Menschen mit Angststörungen und Phobien werden beispielsweise in die entsprechenden Situationen versetzt, die in ihnen Angst und Panik auslösen. Bei der systematischen Desensibilisierung kann zunächst eine Konfrontation des Angstauslösers auf virtueller Ebene stattfinden. So können beispielsweise Menschen ihre Akrophobie überwinden, in dem sie zunächst mittels Flugsimulationen in Online- Spielen erste positive Erfahrungen machen.

Aber auch bei verschiedenen Arten neurotischer Störungen kann die virtuelle Welt ein guter Übungsplatz sein. Da neurotische Störungen sowohl ihren Ursprung, als auch ihre Auswirkungen, im Beziehungsleben haben, können zunächst positive Beziehungserfahrungen in Online- Rollenspielen gemacht werden. Obwohl sich diese virtuellen Erlebnisse nicht völlig auf reale zwischenmenschliche Beziehungen übertragen

²⁹ Grünbichler 2009, S. 76

³⁰ Vgl. Grünbichler 2009, S. 67 ff.

lassen, können zumindest soziale Umgangsformen getestet und geübt, aber auch die Angst vor Zurückweisung schrittweise abgebaut werden.³¹

Ein weiterer Nutzen der Online- Spielwelt kann für die Behandlung einer posttraumatischen Belastungsstörung sein. Besonders bei amerikanischen Kriegsveteranen wird eine Konfrontation in der virtuellen Welt herbeigeführt. Sie werden dabei zum Beispiel in den, virtuell erschaffenen, Irak zurückgeführt, um dort die bisher erlernten Entspannungstechniken anzuwenden und sich so von ihren traumatischen Erfahrungen zu distanzieren. Leider werden diese Simulationstechniken auch bei der Vorbereitung der Soldaten auf den Krieg eingesetzt, um eine Desensibilisierung bezüglich der bevorstehenden, dramatischen Ereignisse herbei zu führen.

Im Gegensatz zur narrativen Psychotherapie kann der Patient beim Agieren in Online- Rollenspielen beobachtet werden. Wie er in diesem Spiel auftritt, welchen Charakter er wählt und mit diesem interagiert, kann sehr aufschlussreich, insbesondere bei der Behandlung von Menschen mit einer Internetsucht, sein. Hinterher sollten einzelne Spielszenen gemeinsam reflektiert und versucht werden, sie zu deuten.

3 Risiken der Online- Rollenspiele

Mittlerweile sind vielen Spielern die Gefahren bezüglich der MMORPGs bewusst. Im Internet gibt es zahlreiche Foren zu den unterschiedlichsten Computerspielen, in denen sich die Nutzer mit Themen der Abhängigkeit, körperliche Leiden oder Probleme mit Familie, Freunde oder aber der Schule beziehungsweise dem Job auseinandersetzen und darüber diskutieren.

Nachfolgend sollen die Risiken bezüglich der körperlichen Folgen, den Auswirkungen auf das soziale Umfeld, die Gefahr eines Realitätsverlustes und letztendlich auf eine Suchterkrankung genauer betrachtet werden.

3.1 Physische Folgen

Ein langes, intensives und damit auch exzessives Computerspielen wirkt sich negativ auf die körperliche Gesundheit aus. Durch das oft stundenlange verharren in ein und derselben Position, nämlich Sitzend vor dem Computer, bei dem sich in der Regel nur Hände, Arme

³¹ Vgl. Lober 2007, S. 73 ff.

und Augen bewegen, sind Beschwerden der Knochen und Muskeln nicht selten. Mit steigender Spieldauer steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler an Schmerzen, Verspannungen und Bewegungseinschränkungen im Bereich von Nacken, Ellenbogen, Handgelenk und Fingern leidet. Dies wiederum kann bis hin zu Wirbelsäulenschäden und Sehnenscheidenentzündungen führen. Aber auch Kopfschmerzen und Augenflimmern durch langes Starren auf den Bildschirm sind keine Seltenheit.³²

Darüber hinaus vernachlässigen viele Spieler, auf Grund der hohen Zeitinvestition für die MMORPGs, ihre körperliche Hygiene, sowie einen gesunden Schlaf. Letzteres da häufig, wegen Schul- oder Berufstätigkeit, in den Abend- und Nachtstunden gespielt wird.³³

Ein weiterer wichtiger Punkt des exzessiven Computerspielens ist die Auswirkung auf die Ernährung. Menschen, die den Großteil ihrer Freizeit am Computer verbringen und so gefesselt von der virtuellen Welt sind, machen sich oftmals kaum noch Gedanken um ihre Ernährung. Entweder sie neigen zu einer ungesunden Ernährung, meist mit Fastfood, weil, wie der Name schon sagt, dessen Zubereitung wenig Zeit in Anspruch nimmt und zudem ein schneller Energiespender ist, oder es kommt zu einem Gewichtsverlust, da Hunger- und Durstgefühle immer mehr ignoriert werden. Hinzu kommt noch die mangelnde Bewegung. „Wer viel Zeit wie gebannt vor dem Bildschirm verbringt, verbraucht weniger Energie, was zur Ansammlung dieser Energie in Form von Fettgewebe und damit verbunden zu Übergewicht führt.“³⁴ Das Bewegen fällt, mit Anstieg des Körpergewichtes, wiederum zunehmend schwerer, so dass die Freizeitgestaltung am Computer möglicherweise noch mehr überhand nimmt.

Die Folge wäre eine ungesunde und einseitige Ernährung, die zu Unter- oder Übergewicht und Mangelerscheinungen führt, längerfristig die Anfälligkeit für Erkrankungen, wie Diabetes oder Herz- Kreislauferkrankungen, erhöht und, damit verbunden, die Lebensqualität und auch die Lebenszeit des Menschen erheblich mindern kann.³⁵

Diese negativen Wirkungen auf die eigene Gesundheit werden oft von den Spieler, die bereits exzessiv spielen oder gar eine Suchterkrankung entwickeln, hingenommen, da das Leben in der virtuellen Welt gleichzeitig angenehme, intensive, körperliche wie auch emotionale, Empfindungen auslöst.

³² Vgl. Spitzer 2006, S. 225 ff.

³³ Vgl. Grünbichler 2009, S. 64

³⁴ Spitzer 2006, S. 39

³⁵ Vgl. Spitzer 2006, S. 38 ff.

3.2 Soziale Folgen

Wie bereits beschrieben, kann ein maßvolles Spielen die Sozialkompetenz, die Kontaktfähigkeit oder aber Führungsqualitäten fördern.

Durch die heutigen Technologien des Internets, einschließlich Chaträume, Videotelefonie und einer immer schneller werdender Datenübertragungsrate, ist es möglich, ohne Verlassen des Hauses mit anderen Menschen in Interaktion zu treten. Die Gefahr einer Vereinsamung vor dem Bildschirm ist, paradoxerweise, größer als je zuvor!

Verbringt der Spieler den Großteil seiner Lebenszeit vor dem Bildschirm, vernachlässigt er seine realen Freundschaften oder partnerschaftlichen Beziehungen. Der Mensch ist jedoch ein soziales Wesen, so dass seine Lebensqualität im hohen Maße von seinen sozialen Kontakten abhängt. Ein exzessives Spielen in der virtuellen Welt erhöht langfristig eine Vereinsamung und Depressivität des Menschen.

Dabei kann der Verlust dieser echten zwischenmenschlichen Kontakte durch virtuelle Bekanntschaften nicht kompensiert werden.³⁶

In der Welt der Online- Rollenspiele werden zwar Kontakte nach wie vor geknüpft, allerdings unterscheidet sich die Kontaktaufnahme wesentlich von einem Kennen lernen in der realen Welt. Der Spieler versteckt sich hinter der Maske seines Avatars und dieser verkörpert nicht selten jemanden, der man gerne sein möchte. So entsteht meist nur ein verzerrtes Bild des Gegenübers. Für Menschen, die in der realen Welt Schwierigkeiten haben, Kontakte zu knüpfen, kann die virtuelle Welt ein scheinbarer Ausweg sein, ihre Kontaktfähigkeit erst gar nicht entwickeln zu müssen oder aber sie büßen diese noch weiter ein.

Eine weitere Gefahr durch ein exzessives Spielen ist die Minderung der Konfliktfähigkeit. In der virtuellen Welt ist es relativ einfach, mit Konflikten umzugehen. Erreicht man das gewünschte Ziel nicht, verliert man ständig diese eine bestimmte Mission und kommt somit nicht im Spiel voran, ist es möglich, das Spielgeschehen abubrechen und sich aus seinem Account auszuloggen. Hat man einen schlechten Ruf innerhalb der Spielgemeinde kann man außerdem ganz leicht den Konflikt umgehen, in dem man seinen Avatar wechselt. Dieses „Konfliktvermeidungsverhalten im Spiel könnte dazu führen, dass ein Spieler dasselbe Verhaltensmuster auf die reale Welt überträgt.“³⁷ Im realen Leben

³⁶ Vgl. Spitzer 2006, S.228

³⁷ Grünbichler 2009, S. 61

verhindert dieses Verhalten das Erleben neuer Erfahrungen, führt oft zu neuen, darauf folgenden Konflikten und schränkt so insgesamt das Leben erheblich ein.³⁸

3.3 Realitätsverlust

Ein pathologisches Potential der Online- Rollenspiele liegt, neben dem Suchtcharakter, besonders in den negativen Auswirkungen auf das Erleben von Identität und Beziehungen. In den Medien erschienen in der Vergangenheit bereits einige Berichte über Menschen, die durch ein exzessives Spielen der MMORPGs den Bezug zur Realität scheinbar verloren haben.

So wird beispielsweise der Amoklauf von Bastian B. aus Emsdetten mit dem Spielen in der virtuellen Welt in Verbindung gebracht. Er beschrieb sein Leben bestehend aus Schule, Ausbildung, Arbeit, Rente und Tod. Durch die Computerspiele im Internet sah er die Möglichkeit, in die vermeintlichen Freiheiten der virtuellen Welt zu fliehen. In Bildschirmspielen können die Spieler ein erfolgreicher Held sein, meist erfordert dies nicht all zu viele Schwierigkeiten, und werden dafür, durch die Ausschüttung von Dopamin und Adrenalin, mit Glücksgefühlen belohnt. In der Realität ist es oftmals schwieriger, besonders für Menschen, die sich nicht angenommen und geliebt fühlen, diese Gefühle als Belohnung für erbrachte Leistungen zu bekommen.³⁹ Das Flüchten in eine Parallelwelt könnte ein Resultat der heutigen zunehmenden Verunsicherung und Vereinzelung in einer globalisierten Welt, verbunden mit einem ständigen Konkurrenzkampf in Schule und Arbeitswelt, sein.

Psychisch labile Menschen, die den Großteil ihrer Zeit in Parallelwelten verbringen, haben demnach ein erhöhtes Risiko, eine dissoziative Identitätsstörung zu entwickeln!

Dabei leben diese Menschen „in einer Art Traumwelt, die sie zwar steuern können, die aber, kritisch betrachtet, durch das phantastische und spielerische Moment dem Zustand einer gewissen geistigen Umnachtung gleichkommt.“⁴⁰ Eine Rückkehr in die reale Welt kann dazu führen, dass der Betroffene sich selbst und seine Umgebung nicht mehr als real und steuerbar erlebt. Die Gestaltung zwischenmenschlicher Beziehungen kann sich darüber hinaus als problematisch gestalten, wenn die Person ihre Identität mit der ihres Avatars austauscht, beziehungsweise verwechselt. In realen Beziehungen wäre dieser Mensch

³⁸ Vgl. Grünbichler 2009, S. 59 f.

³⁹ Vgl. Grünbichler 2009, S. 62

⁴⁰ Wildt 2007, S. 72

möglicherweise gekränkt, seine eigenen Unzulänglichkeiten und Grenzen, sowie die der anderen Menschen, wahrzunehmen.⁴¹

Solange der Spieler dem virtuellen Raum keine größere Bedeutung als dem realen Leben zuspricht, kann aus einer Realitätsflucht kein Realitätsverlust werden!

3.4 Sucht

Betrachtet man das Verhalten eines exzessiven Computerspielers, so muss möglichst genau differenziert werden, ob es sich dabei um einen entwicklungsbedingten regelmäßigen, manchmal auch exzessiven, Konsum oder um einen psychopathologisch auffälligen Konsum handelt. Aus entwicklungspsychologischer Sicht ist bekannt, dass Jugendliche in der Pubertät zu einem risiko- und experimentierfreudigen Verhalten neigen. Dieses Verhalten äußert sich nicht selten im Konsum legaler und illegaler Drogen, mit deren Hilfe Jugendliche zum einen Verhaltensweisen anderer Gleichaltriger imitieren, andererseits ihren eigenen Status innerhalb einer peer group bestimmen und festigen möchte. Dies führt nicht zwangsläufig zu einer Abhängigkeitserkrankung! Nach erfolgreicher Beendigung dieses Entwicklungsabschnittes schwächt das beschriebene Problemverhalten in der Regel mehr und mehr ab, bis es schließlich vollständig verschwindet. Ein vermehrtes Aufhalten in virtuellen Welten, durch beispielsweise Computerspiele oder das Nutzen sozialer Netzwerke, kann eine neue Form dieses Risikoverhaltens sein.⁴²

Unter dem Begriff Sucht versteht man hingegen „ein unabweisbares, starkes Verlangen nach einem bestimmten Erlebniszustand“⁴³. Dieses Verlangen kann sich sowohl auf Substanzen, wie Alkohol, aber auch auf bestimmte, zwanghafte Ersatzhandlungen, wie das Spielen, beziehen. Nach der Weltgesundheitsorganisation lässt sich eine Suchterkrankung nach bestimmten Kriterien definieren. Diese setzen sich zusammen aus dem starken Wunsch oder Zwang nach dem Suchtmittel, einer Tolleranzentwicklung, da um die gewünschte Wirkung hervorzurufen, zunehmend höhere Dosen erforderlich sind, eine verminderte Kontrollfähigkeit, bezüglich des Beginns, der Beendigung und der Menge des Konsums, eine fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen zugunsten des Konsums, ein erhöhter Zeitaufwand, um die Substanz zu besorgen, zu konsumieren oder sich von den Folgen zu erholen, sowie ein anhaltender Substanzkonsum

⁴¹ Vgl. Wildt 2007, S. 72f.

⁴² Vgl. Wölfing 2009, S. 141f.

⁴³ Grünbichler 2009, S. 44

trotz nachweislicher, eindeutiger, schädlicher Folgen körperlicher, sozialer und psychischer Art. Die Diagnose einer Abhängigkeit soll nur dann gestellt werden, wenn von den sechs Kriterien drei oder mehr innerhalb des letzten Jahres gleichzeitig auftraten. Die Faktoren, Person, gesellschaftliches Umfeld, sozialer Nahraum, und die Droge, beziehungsweise die Verhaltensweise, mit dessen Verfügbarkeit und Wirkungen, stehen in wechselseitiger Beeinflussung und spielen bei der Entwicklung einer Abhängigkeit eine entscheidende Rolle. So begünstigen demnach beispielsweise ein schwaches Selbstwertgefühl oder eine Persönlichkeit mit Neigung zur Flucht- und Verdrängung, das Risiko einer Suchterkrankung. Besonders junge Menschen, dessen soziales und gesellschaftliches Umfeld von suchtfördernden Strukturen, wie beispielsweise einer Perspektivlosigkeit, einem Fehlverhalten der Erzieher oder attraktiven Angeboten der Konsumgüterindustrie, geprägt ist, sind, darüber hinaus, besonders gefährdet.⁴⁴

3.4.1 Die Online-Rollenspiel-Sucht als Form der pathologischen Internetnutzung

Die Sucht nach Online- Rollenspielen ist sowohl eine Sucht nach Computerspielen, als auch eine Art Internetsucht. Sie zählt zu den stoffungebundenen Süchten, bei denen nicht das Medium an sich, hier das MMORPG, süchtig machen, sondern der damit verbundene Gefühls- und Erlebniszustand, der durch diese Verhaltensweise erreicht wird. Der Begriff der pathologischen Internetnutzung wurde erstmals 1995 vom New Yorker Psychiater Ivan Goldberg erwähnt und im darauffolgendem Jahr, aufgrund der vielfältigen Reaktionen betroffener Menschen, das Thema Internetsucht erstmals in den Medien publik gemacht. Bis heute besteht „keine Einigkeit darüber, ob es so etwas wie eine allgemeine Internetsucht gibt, oder ob in Abhängigkeit von den Inhalten verschiedene Typen unterschieden werden müssten.“⁴⁵ Einigen Meinungen zufolge sollten, bezüglich der unterschiedlichen Ätiologie, Pathogenese und Therapiemöglichkeiten, zwischen acht Formen der Internetsucht unterschieden werden. Zum einen wäre da die Internetpornografie- Sucht zu nennen, die Chatroom- Sucht und die virtuelle Beziehungssucht, bei der die Betroffenen in Chat-Räumen und Communities ihrer Sehnsucht nach Zuneigung und zwischenmenschlichen Beziehungen nachgehen. Zum

⁴⁴ Vgl. Grünbichler 2009, S. 44 ff.

⁴⁵ Hornung/ Lukesch 2009, S. 95

anderen gibt es das zwanghafte Internetsurfen, bei dem Suchmaschinen exzessiv benutzt werden, um bestimmte Inhalte abzurufen und eine Online- Auktionen- Sucht, bei der die Betroffenen ein krankhaftes Verhalten bezüglich Internetauktionshäuser, wie beispielsweise *eBay*, zeigen. Im Bereich des pathologischen Spielens gilt es zu unterscheiden zwischen Online- Glücksspielsucht, der Online-Spiel-Sucht und letztendlich der Online- Rollenspiel-Sucht.⁴⁶ Bislang ist umstritten, in wieweit es sich bei diesen Formen um eine Störung im klinischen Sinne handelt. Es gibt diverse Studien, die sich mit der Problematik der exzessiven Internetnutzung beschäftigen, die allerdings als erste Pilotstudien zu verstehen sein sollten. Bezüglich der Kriterien, die eine Suchterkrankung charakterisieren, sind sich die meisten Autoren allerdings einig. In Anlehnung an die Kriterien für eine Abhängigkeit der WHO lassen sich sechs Merkmale für eine Internetsucht benennen, bei der wiederum fünf Punkte über einen Zeitraum von mindestens einem Monat erfüllt sein müssen. Eine pathologische Internetnutzung liegt demnach vor, wenn ein starkes, zwanghaftes Verlangen zum Internetgebrauch besteht, die Person die Kontrolle über die Zeit ihrer Internetnutzung weitgehend verloren hat, sich eine Toleranzentwicklung bezüglich der erforderlichen Zeit im Internet, um die erwünschte Stimmungslage zu erreichen, zeigt. Es treten deutliche Entzugssymptome, wie Unruhe, Gereiztheit oder Nervosität, als Folge einer Unterbrechung der Internetnutzung, sowie soziale und personale Konsequenzen, beispielsweise im Bereich Arbeit, Schule oder in sozialen Beziehungen, auf, die oftmals mit einem Rückzug aus dem direkten sozialen Leben verbunden sind. Das schädliche Verhalten wird trotz des Bewusstseins über die negativen Konsequenzen fortgeführt.⁴⁷

Trotz zunehmender Fallzahlen in der Bevölkerung gibt es bisher keine Eintragung im Diagnoseklassifikationssystem der Medizin, weder in der internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, kurz ICD- 10, noch im DSM-IV, dem diagnostischen und statistischen Handbuch psychischer Störungen. Eine Klassifikation der Symptome wäre unter der Gruppe der Störungen der Impulskontrolle möglich. Darunter werden Verhaltensweisen verstanden, bei denen der Betroffene sich zuvor in einem erlebten inneren Spannungszustand befindet, bei der er nicht fähig ist, dem Impuls zu widerstehen, eine Handlung auszuführen, die für ihn selbst oder andere schädlich ist. Allerdings sind die, für eine Internetsucht spezifische Toleranzentwicklung, die Zentrierung der Lebensinhalte um das Suchtmittel sowie die längere Vorbereitungszeit, keine Symptome einer Störung der Impulskontrolle. „Die Einordnung der pathologischen

⁴⁶ Vgl. Hornung/Lukesch 2009, S. 95 f.

⁴⁷ Vgl. Grünbichler 2009, S. 51

Internetnutzung unter die Störung der Impulskontrolle erweist sich demnach als unzureichend und kann verhindern, dass geeignete Behandlungsmaßnahmen aus dem Bereich suchtkranker Patienten angewendet werden.“⁴⁸ Andere Autoren schlagen eine Einordnung des Krankheitsbildes als Unterkategorie der verhaltensbezogenen, stoffungebundenen Abhängigkeiten vor.

Es gibt bereits verschiedene Bestrebungen, die Internetabhängigkeit als eigenständiges Störungsbild in die Klassifikationssysteme, ICD-10 und DSM- IV, aufzunehmen.⁴⁹

Einige Experten vermuten wiederum, dass es sich bei der pathologischen Internetnutzung um eine sekundäre Störung handelt, die als Begleiterscheinung psychischer Störungen zu sehen ist. An dieser Stelle wäre das Hilfesystem der Psychotherapie angesprochen, die dahinter liegende Störung zu erkennen und zu behandeln.⁵⁰

Über die Ursachen und Korrelate der Internetsucht gibt es unterschiedliche Vermutungen. So weisen beispielsweise einige Studien darauf hin, dass das Verhalten Internetbeziehungsweise Computerspielsüchtige eine Strategie der Stressbewältigung ist. Dabei wird die Person, beispielsweise durch das Spielen eines MMPORG, für ihr Vermeidungsverhalten belohnt und in diesem weiterhin bestärkt. Außerdem vermuten einige Experten einen Zusammenhang zwischen einer Suchtentwicklung und dem hohen Bedürfnis nach Stimulation und Abwechslung. Demnach suchen einige Computerspiel- oder Internetsüchtige eine für sie optimale Stimulation durch die schnellen Bildinformationen beziehungsweise durch Medieninhalte von extremer und abnormaler Art, wie sie beispielsweise in der Pornografie oder in Gewaltdarstellungen zu finden sind. Weiterhin benennen viele Betroffene als Motiv ihres exzessiven Spielens die Erfahrung von Kontrolle. Demnach glauben die Betroffenen, ihr eigener Lebensweg sei durch Zufall oder durch die Macht der anderen Menschen bestimmt. In den Computerspielen können sie diese Kontrolle ausleben. Außerdem belegen einige Befunde, dass Internetbeziehungsweise Computerspielsüchtige durch ihre mangelnden sozialen Kompetenzen häufig frustrierende soziale Kontakte erleben und infolgedessen tendenziell eine soziale Angst, Schüchternheit und Unsicherheit im Umgang mit ihren Mitmenschen entwickeln. Damit verbunden zeigen sich bei vielen Betroffenen eine geringe Selbstwertschätzung sowie eine verminderte Impulskontrolle.

Mittlerweile vertreten immer mehr Autoren die Auffassung, dass nicht das Internet an sich süchtig macht, sondern der Nutzer damit eine dahinter liegende Störung bekämpfen

⁴⁸ Hornung/Lukesch 2009, S. 98

⁴⁹ Vgl. Hornung/Lukesch 2009, S. 98 f.

⁵⁰ Vgl. Graf 2009, S. 34 ff.

möchte. Eine Studie, die 2006 mit 61 Probanden durchgeführt wurde, stellte fest, dass 90% der pathologischen Internetnutzer mindestens fünf der sechs Kriterien für eine psychische Störung erfüllten.⁵¹ Auch aus der ambulanten Behandlung Computerspielsüchtiger konnten inzwischen Daten gesammelt werden, die ein genaueres Bild über die psychische Komorbidität aufzeigen. Dabei tritt eine Computerspielsucht häufig im Zusammenhang mit juvenilen Depressionen, sozialphobischen Störungen sowie einer ADHS- Symptomatik auf.⁵² „Die Kausalitätsbeziehungen zwischen den diagnostizierbaren Folgeerscheinungen auf körperlicher, psychischer und sozialer Ebene und der subklinischen bis pathogenen Hintergrundsymptomatik scheinen bisher weitgehend ungeklärt.“⁵³

3.4.2 Das Suchtpotential der Online-Rollenspiele

Mit ihrer faszinierenden Wirkung und der großen Vielfalt an Handlungsmöglichkeiten besitzen besonders MMORPGs ein hohes Suchtpotential. Die Gefahr der Abhängigkeit wurde erst 2005 mit dem Spiel *World of Warcraft* aktuell. Bis dahin war es schwierig, den für eine Sucht spezifischen Kontrollverlust bei exzessiv Spielenden zu beobachten.⁵⁴

Für die Spielhersteller ist es wichtig, die Nutzer zu einer möglichst langen Beschäftigung mit dem Online-Rollenspiel zu motivieren. Damit der Spieler nicht bei Zeiten die Lust am MMORPG verliert, da es ihm entweder zu schwierig ist oder er sich unterfordert fühlt und langweilt, sind die Spiele so entwickelt, dass immer ein Gleichgewicht zwischen Schwierigkeitsgrad und Erreichbarkeit existiert. Das bedeutet, dass die einzelnen Ziele innerhalb des Spieles zwar hoch gesteckt, aber dennoch erreichbar sind. Besonders zu Beginn des Spiels verläuft der Aufstieg zu höheren Entwicklungsstufen relativ schnell und einfach. Je stärker der Charakter mit seinen Fähigkeiten wird, desto langsamer erfolgt das Erreichen eines höheren Levels. Solange der Nutzer aber genügend Zeit investiert, erreicht er, unabhängig von seinem Talent oder spielerischem Können, irgendwann das jeweilige Ziel. Dabei wird er ständig mit Erfolgserlebnissen belohnt.⁵⁵

Das erfolgreiche Meistern der einzelnen Missionen, aber auch die Anerkennung der anderen Spieler, wirken dabei als positive Verstärker auf das Verhalten. Die Spielhersteller benutzen darüber hinaus viele suchtvorstärkende Spielelemente, wie sie auch bei

⁵¹ Vgl. Hornung/Lukesch 2009, S. 107f.

⁵² Vgl. Wölfing 2009, S. 143 f.

⁵³ Wölfing 2009, S. 143

⁵⁴ Vgl. Hörschen 2006, S. 142 f.

⁵⁵ Vgl. Grünbichler 2009, S. 52 f.

Glücksspielen zu finden sind. Darunter zählen beispielsweise bei *World of Warcraft* die „Sammel- und Serienquests, an deren Ende ein besonderer Gewinn winkt, ein Klassen- und Punktsystem, bei dem der Spieler ab bestimmten Stufen besondere Quests und Gegenstände erhält, Sammelkarten und Rüstungsgegenstände, die nur komplett einen besonderen Bonus geben, epische und rare Waffen- und Ausrüstungsgegenstände, die nur sehr selten von einem Monster fallen gelassen werden und, nicht zu letzt, ein Ehrensistem für die besten Spieler eines Servers mit besonderen Belohnungen.“⁵⁶

Im Gegensatz zu herkömmlichen Computerspielen, wie sie beispielsweise für Spielkonsolen entwickelt werden, haben Online-Rollenspiele kein Ende. Auch wenn sich der Spieler aus dem MMORPG ausgeloggt hat, entwickelt sich die virtuelle Welt des immer weiter. Durch, meist kostenpflichtige, Erweiterungen, die in regelmäßigen Abständen vom Hersteller auf den Markt gebracht werden, werden immer neue Missionen, Ausrüstungsgegenstände oder gar ganze Völker dem Spieler zur Verfügung gestellt. Selbst wenn der Nutzer mit seinem Avatar die maximale Stufe erreicht hat, kann er immer noch seinen Charakter verbessern, indem er spezielle Ausrüstungsgegenstände sucht. Diese Ausrüstungen haben wiederum einen besonderen Stellenwert. Sie sind eine Art Prestigeobjekte, mit denen sich die Spieler voneinander abgrenzen. Es herrscht ein regelrechter Wettbewerb um besonders kostbare Ausrüstungen und Gegenstände innerhalb der Spielgemeinschaft, so dass die Zahl der Auktionshäuser stetig wächst, in denen die Nutzer ihre Waren verkaufen und untereinander tauschen können.⁵⁷ In China gibt es seit 2002 bereits so genannte Goldfarmer. Das sind in der Regel junge Menschen, deren Arbeitsalltag darin besteht, MMORPGs zu spielen und virtuelle Charaktere auf ein hohes Level zu bringen. Diese Avatare werden anschließend über Online-Auktionshäuser für reales Geld verkauft. Mittlerweile soll es allein in China über zweitausend Goldfarmen geben. Aber auch in Rumänien, Indonesien oder Mexiko nimmt diese Form der globalen Ökonomie zu.⁵⁸

Viele Spieler, auch die, die bislang keine Abhängigkeit entwickelt haben, hätten Schwierigkeiten, ihren Account löschen zu lassen und das Spiel endgültig zu beenden. Die Nutzer investieren viel Zeit und Arbeit in den Aufbau ihres Avatars und dessen eigene virtuellen Lebenswelt. Der Tagesablauf mit seinen Arbeitsplänen, Zeitabläufen und Routinen wird auf das Spielen in der virtuellen Welt angepasst. Die Online- Spielwelt ist ein Ort, an dem man, in gewisser Weise, seine Arbeit verrichtet und, darüber hinaus,

⁵⁶ Höschen 2006, S. 144 f.

⁵⁷ Vgl. Grünbichler 2009, S. 52 f.

⁵⁸ Vgl. Grünbichler 2009, S. 64

Beziehungen zu anderen Spielern führt.⁵⁹ Die emotionalen Bindungen, die unter den Spielgemeinschaften entstehen können, sind nicht zu unterschätzen. Da die Spieler den Menschen hinter dem Avatar nicht sehen können, die sichtbaren sozialen, alters- und geschlechtsbezogenen Unterschiede nicht unmittelbar erkennbar sind, fällt es leichter, dem Anderen persönliche Dinge zu erzählen, so dass oft freundschaftliche Gefühle entstehen. Außerdem wird das Gemeinschaftsgefühl enorm gestärkt, da die Spieler im Team zusammen gegen das Böse kämpfen, sich dabei gegenseitig unterstützen und ergänzen, und so gemeinsam Spielerfolge erzielen, manchmal aber auch Niederlagen erleben. Dieses Wir-Gefühl kann allerdings schnell in ein Pflichtgefühl umschlagen. Der einzelne Spieler gerät leicht unter Druck, wenn er bei einer geplanten, gemeinsamen Mission nicht anwesend ist. Möglicherweise glaubt er, seine Mitspieler könnten ohne ihn die Aufgabe nicht lösen oder er hat Angst, etwas zu verpassen. In einigen Gilden, mit eher autoritären Strukturen, sind sogar feste Regeln und klare Verhaltenserwartungen gegenüber jedem Gildenmitglied üblich. So verabreden sich beispielsweise die Spieler zu einer festgelegten Zeit in der virtuellen Welt, um eine Mission zu bestreiten. Fehlt ein Mitglied dabei unentschuldig und wiederholt sich dies, wird er aus der Spielgemeinschaft ausgeschlossen.⁶⁰

Diese virtuelle Welt kann, zusammenfassend gesagt, „enorme Bindungskräfte entfalten und Gefühle der Selbstaktualisierung bei den Spielern bewirken.“⁶¹

Das kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen führte in den Jahren 2007 und 2008 eine vom Bundesinnenministerium geförderte, bundesweit repräsentative Schülerbefragung durch. Dabei haben 44.610 Schülerinnen und Schüler der neunten Klasse teilgenommen. Das Ergebnis dieser Studie war, dass 4,3 % der Mädchen und 15,8 % der Jungen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung aufweisen. In Anlehnung an die Kriterien einer Suchterkrankung nach der Klassifikation des ICD- 10, werden 3 % der Jungen und 0,3 % der Mädchen als computerspielabhängig und weitere 4,7 % der Jungen und 0,5 % der Mädchen als gefährdet diagnostiziert.⁶²

Die Landesstelle für Suchtfragen berichtet darüber hinaus, dass am 31.12.2007 in Mecklenburg-Vorpommern 138.509 männliche Kinder und Jugendlichen im Alter von 10-25 Jahren lebten. Überträgt man dies Zahlen der Studie des Kriminologischen

⁵⁹ Vgl. Fritz/Misek-Schneider 2006, S. 128 ff.

⁶⁰ Fritz/Misek-Schneider 2006, S. 122 f.

⁶¹ Fritz/Misek-Schneider 2006, S. 131

⁶² Vgl. URL 2: Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter

Forschungsinstituts Niedersachsen auf Mecklenburg-Vorpommern, sind ca. 4155 Jungen in dieser Altersstufe hier im Lande computerspielabhängig und ca. 6.500 männliche Jugendliche gefährdet. Bei den Mädchen und jungen Frauen in der gleichen Altersgruppe sind die Zahlen etwas niedriger. Man geht davon aus, dass ca. 375 Mädchen in Mecklenburg-Vorpommern computerspielabhängig sind. Gefährdet sind nach diesen Berechnungen ca. 625 Mädchen und jungen Frauen. Geht man weiter davon aus, dass die abhängigen Kinder und Jugendlichen wenigstens mit einem Elternteil zusammenleben, sind potentiell 4.500 Mütter oder Väter von der Computerspielabhängigkeit ihrer Kinder betroffen.⁶³

4 Eine Herausforderung an die Soziale Arbeit

Wie aus den vorangegangenen Kapiteln erkennbar wurde, kann durch das Spielen der MMORPGs ein exzessives Konsumverhalten, schlimmstenfalls sogar eine Abhängigkeit entstehen, bei der der Betroffene unter psychosozialen und physischen Konsequenzen leidet.

Ein Zulassen dieser möglichen Gefährdung wäre moralisch und ethisch nicht vertretbar! Soziale Arbeit hat zur Aufgabe, Menschen, insbesondere Kinder und Jugendliche, vor einer schädlichen Entwicklungen zu schützen und entsprechend negative Entwicklungsverläufe zu verhindern. So muss sie auch den Risiken von Online-Rollenspielen entgegenwirken und geeignete Konzepte entwickeln, die das Entstehen einer Suchterkrankung verhindern. Bei der Suchtprävention steht nicht die Droge, hier das MMORPG im Mittelpunkt, sondern deren Umgang und Wirkung. Es wäre sogar durchaus kontraproduktiv, Online-Rollenspiele zu verbieten, da diese das Interesse und die Neugier bekanntermaßen noch verstärken würden. Stattdessen müssen Präventionsmaßnahmen die Menschen für die Problematik sensibilisieren und deren Persönlichkeit sowie die Kompetenz, mit dem Medium verantwortungsbewusst umzugehen, stärken, um negative Auswirkungen der Online-Rollenspiele zu verhindern.

Präventionskonzepte unterscheidet man, je nach Zeitpunkt der Intervention, zwischen Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention. In der Praxis verschwimmen die Grenzen zwischen den drei Präventionsebenen sehr oft. Besonders in therapeutischen Maßnahmen überschneiden sich sekundäre und tertiäre Prävention.

⁶³ Vgl. URL3: Medienabhängigkeit- Statistik

4.1 Primäre Prävention durch Stärkung der Persönlichkeit

Maßnahmen der Primärprävention setzen umgangssprachlich an der Wurzel eines Problems an. Das heißt, Ziel ist es, mögliche Risikofaktoren, die zu einer Störung führen, im Vorfeld zu mindern. Gemäß dem Gedanken: „je früher eine Prävention betrieben wird, desto geringer ist später die Wahrscheinlichkeit für abweichendes, krankhaftes Verhalten“⁶⁴, sollte bereits im Kindesalter damit begonnen werden. Präventionsprojekte finden deshalb schon in Sozialisationsrichtungen, wie der Kindertagesstätte oder der Schule, aber auch in der Familie statt. Dabei geht es immer, ganz allgemein, um die Stärkung der Persönlichkeit.

Im Hinblick auf die Vermeidung eines exzessiven Computerspiels bzw. einer Abhängigkeit spielt darüber hinaus das Erlangen von Medienkompetenz eine wichtige Rolle. Bevor dazu ein kleiner Einblick in die Medienpädagogik folgt, soll vorab verdeutlicht werden, wie elementar wichtig der Erwerb von Lebenskompetenz bei der Verhinderung einer Suchtentwicklung ist.

4.1.1 Förderung der Lebenskompetenz

Obwohl es keine typische Suchtpersönlichkeit gibt, spielen, neben den Faktoren Umwelt und Droge, auch die Persönlichkeit eines Menschen eine entscheidende Rolle bei der Entstehung eines Suchtverhaltens. Dies äußert sich dann oft in einem schwachen Selbstvertrauen, einer geringen Kritik- und Beziehungsfähigkeit, sowie mangelnden Konfliktbewältigungsstrategien. Hinzu kommen kindliche Erfahrungen und Erlebnisse, die, oft durch fehlende Unterstützung, Liebe und Geborgenheit der Familie oder anderer nahe stehender Personen, nicht verarbeitet werden konnten. Aus Sozialanamnesen mit Suchtkranken weiß man, dass eine Lebensbewältigung bereits in der Kindheit nicht erlernt wurde. Aus einer schwach ausgeprägten Lebenskompetenz kann eine Lebensangst entstehen, die wiederum zu einem Vermeidungsverhalten führt.

Die Schlussfolge ist dann, dass Menschen durch Ersatzbefriedigungen versuchen, sich von ihren negativen Gefühlen und Konflikten zu befreien. Möglichkeiten der Kompensation

⁶⁴ Grünbichler 2009, S. 78

wären dann beispielsweise ein missbräuchlicher Alkoholkonsum, oder aber die Flucht in virtuelle Welten.⁶⁵

Ziel der primären Suchtvorbeugung ist die Förderung der Gesundheit des Menschen.

Damit ist aber nicht allein die Abwesenheit von Krankheit gemeint, sondern ein körperliches, geistiges und seelisches Wohlbefinden.

So ist die auch die Weltgesundheitsorganisation der Meinung, dass ein Wohlbefinden erreicht werden kann, wenn „sowohl Gruppen, als auch Einzelne ihre Bedürfnisse befriedigen, ihre Wünsche und Hoffnungen wahrnehmen und verwirklichen sowie ihre Umwelt meistern bzw. verändern können.“⁶⁶

Das Erlangen von Lebenskompetenz ist dabei ein entscheidender Faktor, um gesund zu bleiben. Lebenskompetent sind Menschen, die mit Stress und ihren Gefühlen umgehen können, sich selbst mit ihren Stärken und Schwächen kennen und mögen, beziehungsfähig sind, kritisch und kreativ denken, durchdachte Entscheidungen treffen können, damit verbunden, Probleme lösen können.

Es gibt eine Vielzahl an Programmen, die in Form von Workshops mit jungen Menschen arbeiten. Zu den momentan erwähnenswertesten Präventionsprogrammen speziell für Schüler zählen *ALF- Allgemeine Lebenskompetenzen und Fertigkeiten, Fit und stark fürs Leben* oder aber *Erwachsen werden/ Lions Quest*. Sie sind für unterschiedliche Altersgruppen, mit unterschiedlich großem Umfang, aber wollen alle die Kommunikationsfertigkeiten, Konfliktbewältigungsstrategien, dem Standhalten von Gruppendruck und die Selbstwahrnehmung fördern. Durchgeführt werden die Projekte zum Teil von Fachkräften, manchmal aber auch von den Lehrern selbst.⁶⁷

4.1.2 Förderung der Medienkompetenz

Medienpädagogik gilt heute als Schlüsselqualifikation des 21. Jahrhunderts. Vor den Einflüssen der neuen Medien kann man die Menschen nicht schützen, da ohne diese Medien unsere moderne Welt nicht funktionieren würde. Als Teildisziplin der Erziehungswissenschaften beschäftigt sich deshalb die Medienpädagogik mit allen Fragen der pädagogischen Bedeutung in den Bereichen, wo Medien als Mittel zur Information, Beeinflussung, Unterhaltung, Unterrichtung und Alltagsorganisation relevant für die

⁶⁵ Vgl. Grünbichler 2009, S. 78 ff.

⁶⁶ Grünbichler 2009, S. 78

⁶⁷ URL 4: Förderung der Lebenskompetenz bei Kindern und Jugendlichen zur Sucht- und Gewaltprävention

Sozialisation des Menschen sind. Dabei werden Inhalte und Funktionen der Medien, ihre Nutzungsformen sowie ihre individuellen und gesellschaftlichen Auswirkungen untersucht. Auf Grundlage dessen entwirft diese wissenschaftliche Disziplin Modelle für die medienpädagogische Arbeit, mit dessen Hilfe die Nutzer durch vermitteltes Wissen und Analysefähigkeit in ihren individuellen Lebenswelten zu einem medienbezogenen und damit medienkompetenten Handeln geführt werden sollen.⁶⁸

Nach Dieter Baacke werden vier Dimensionen vorgeschlagen, die den Begriff Medienkompetenz operationalisieren. Die erste Dimension wird als Medienkritik bezeichnet. Sie beinhaltet die Fähigkeit, vorhandenes Wissen und Erfahrungen immer wieder zu reflektieren und zu analysieren. Dazu gehören zum Beispiel, ein Bewusstsein für Werbung und deren Wirkung zu entwickeln, mit gewalttätigen oder sonstigen Inhalten, die negative Gefühle auslösen, umzugehen oder aber die Medienentwicklungen, genauer gesagt, die vielen Angebote auf dem Markt, kritisch zu betrachten und unterscheiden zu lernen. Die zweite Dimension der Medienkompetenz ist die Medienkunde und beinhaltet zum einen das Wissen über die heutigen Medien und Mediensysteme, zum anderen die Fähigkeit, die neuen Geräte auch technisch bedienen zu können. An dieser Stelle schließt sich die dritte Dimension, die Mediennutzung, an. Es genügt nicht, die Geräte nur technisch bedienen zu können, man muss auch wissen, wie man die erworbenen technischen Fähigkeiten und sein Wissen effektiv nutzen kann. Bei der heutigen Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten, beispielsweise der Nutzung von Online-Banking, Online-Shopping, Chatten, der digitalen Bildbearbeitung und so weiter, scheint es, als sei diese Kompetenz in unserer heutigen Gesellschaft essentiell.

Die vierte und letzte Dimension heißt innovative und kreative Mediengestaltung. Hier ist der Gedanke zur Partizipation gemeint, das heißt, ein auf gesellschaftlicher Ebene anvisierter Diskurs der Informationsgesellschaft, bei dem sich die erstrebte Medienkompetenz integrativ auf das gesamte gesellschaftliche Leben bezieht.⁶⁹

Auf Grund der Möglichkeit zur Interaktion haben Computer und Internet eine deutlich stärkere Anziehungskraft als alle bisherigen Medien. Bezüglich der Risiken von Online-Rollenspielen ist die Medienpädagogik von zentraler Bedeutung. Wie bei allen primären Maßnahmen zur Vorbeugung einer Suchtentwicklung bzw. eines exzessiven, schädlichen Computerspielens gilt auch hier: je früher Menschen einen kompetenten, selbstbestimmten, sozialverantwortlichen und kritischen Umgang mit den Medien lernen, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie zu einem schädigendem Nutzungsverhalten tendieren.

⁶⁸ Vgl. Hüther 1997, S. 243 ff.

⁶⁹ Vgl. Baacke 1999, S. 201 ff.

Das Erlangen von Medienkompetenz sollte allerdings nicht nur für junge Menschen ein Ziel sein. „Jede Generation scheint ihre Medien zu haben und jede Generation hatte ihre Konflikte mit der jeweiligen Elterngeneration, die die Medienwelten ihrer Kinder meist nicht besonders mochte.“⁷⁰ Die heutige dynamische Medienentwicklung überfordert viele erwachsene Menschen. Besonders Eltern wissen oft nicht, was sie in Anbetracht des großen Medienangebots ihren Kindern zumuten können. Nicht selten beklagen sich Eltern über das Medienverhalten der Kinder, befürchten, ihr Kind könnte Schaden durch Gewaltfördernde Spiele oder eine zu lange Spieldauer davon tragen. Andererseits zeigen noch immer viele Erwachsene kein oder nur oberflächiges Interesse an Computerspielen, und fühlen sich hilflos angesichts der aktuellen Medienentwicklung. Diese Überforderung zeigt sich besonders dann, wenn Regeln oder Verbote zur Computernutzung rational begründet werden sollen. Kinder und Jugendliche hingegen sind neugierig, wollen Unbekanntes entdecken, Herausforderungen annehmen und sich ausprobieren. Im Gegensatz zu den Erwachsenen, die immer noch nach Bewertungen der neuen Medien suchen, nutzen sie den Computer ganz selbstverständlich, weil sie mit dieser Technik aufwachsen.⁷¹ Es müssen also Angebote her, die in diesem Punkt Unterstützung anbieten. Schließlich üben vor allem Eltern während der Kindheit bis hin zur Pubertät den größten Einfluss auf ihre Kinder aus. Mittlerweile gibt es Informations- und Beratungsveranstaltungen, in denen Eltern, aber auch Fachkräfte, wie Lehrern, Pädagogen oder Sozialarbeitern ihren Wissensschatz erweitern oder gar in Form von Workshops Fähigkeiten im Umgang mit den neuen Medien erlernen und eigene Erfahrungen in den virtuellen Welten machen können.

Da das Computerspielen zu den Freizeitbeschäftigungen allem jüngerer Menschen gehört, sollte die Vermittlung von Kompetenz im Umgang mit Computerspielen vor allem auch Aufgabe der offenen Kinder- und Jugendarbeit sein. Bisher fand die pädagogische Auseinandersetzung mit Computerspielen meist im privaten Bereich statt. Wenn aber die offene Jugendarbeit ihrer Aufgabe nachkommen will, Sozialisation kritisch und intentional zu begleiten, muss sie die neuen Medien, insbesondere die Computerspiele als bedeutsame Faktoren der Entwicklung junger Menschen anerkennen und sie weder ignorieren, noch ausgrenzen, sondern auf sie pädagogisch einwirken. Einrichtungen der außerschulischen Pädagogik sind hier unmittelbar herausgefordert, entsprechende Angebote zu entwickeln. Leider wurden Computerspiele bisher in den Einrichtungen der Jugendarbeit zu wenig

⁷⁰ Wink 2002, S. 115

⁷¹ Vgl. Wink 2002, S. 114 ff.

Beachtung geschenkt. Das könnte zum einen daran liegen, dass es, meist aus finanziellen Gründen, an entsprechender technischer Ausstattung fehlte. Zum anderen aber auch an einer verschlossenen, wenn nicht sogar negativen Einstellung gegenüber den neuen Medien. Viele Erwachsene stehen den Computerspielen noch immer feindlich gegenüber, zeigen kein Interesse an den virtuellen Welten, von denen junge Menschen so fasziniert sind. Oft fehlt die Bereitschaft, sich mit dem Thema auseinander zu setzen, eigene praktische Erfahrungen zu machen oder zumindest den Spielern über die Schulter zu sehen.⁷²

„Die pädagogischen Handlungsformen sollten entlang der dominierenden Bedürfnisse der Jugendlichen entwickelt und ausdifferenziert werden und nicht anhand von Vorgaben der Öffentlichen Meinung, die in sehr fragwürdiger Weise durch Medienberichte in Printmedien und TV bestimmt wird, die einseitig problematische Aspekte überzeichnen.“⁷³

Eine Integration der Computerspielkultur würde auch besonders für benachteiligte Gruppen hilfreich sein, die aufgrund ihres Bildungshintergrundes beziehungsweise ihrer sozialen Herkunft erschwert Zugang zu den neuen Medien bekommen.

Jugendarbeit hat darüber hinaus die Aufgabe, Freiräume zu schaffen, in denen junge Menschen sich selbst inszenieren und erfahren können um eine eigene Identität aufzubauen. Ein Ausdrucksmittel dafür ist die virtuelle Welt mit ihren vielen Möglichkeiten des Ausprobierens und Inszenierens seiner Person. Medienkompetenz in der Jugendarbeit zu vermitteln, soll aber nicht bedeuten, dass operationalisierte Lernziele verfolgt und damit die Bedürfnisse der jungen Menschen und deren individuelle Lebenswelten aus dem Blick geraten sollen. Stattdessen sollten die Ziele zum Erlangen einer Medienkompetenz systemisch und multidimensional sein. Das heißt, nicht ein definiertes Lernziel für alle Teilnehmer, sondern eine eher offene Lernform, in der die Teilnehmer Gestaltungsspielräume für eine persönliche Aneignung der Medien haben und sich selbst Ziele für den Umgang mit dem Computer setzen können.

Dieser Prozess sollte kommuniziert und begleitet werden von medienkompetenten Pädagogen. „In dieser Konzeption von Medienarbeit als sozialem Lernen und Lernen des Lernens kommt der Medienkompetenz die Bedeutung eines Mittels zu und nicht die Rolle eines Ziels.“⁷⁴

⁷² Vgl. Fromme 1997, S. 306

⁷³ Bader 2001, S. 361

⁷⁴ Bader 2001, S. 366

4.2 Sekundäre Prävention durch Alternativangebote

Die sekundäre Prävention richtet sich an Menschen, bei denen bereits latent oder offensichtlich erkennbar ist, dass in deren Lebenswelt eine Suchtgefährdung existiert. Die präventiven Angebote werden meist für spezifische Gefährdeten- und Risikogruppen angeboten. Menschen, die bereits zu einem exzessiven Spielen von MMORPGs oder anderen Computerspielen neigen, können durch alternative Angebote der Freizeitbeschäftigung, ihre Wünsche und Bedürfnisse befriedigen, die sie bisher meist nur im virtuellen Raum gesucht haben. Auf diesem Weg kann einer möglichen Abhängigkeitsentwicklung entgegen gewirkt werden. Dabei ist es wichtig zu betonen, dass alle alternativen Angebote keinen Ersatz für Computerspiele darstellen sollen! Vielmehr bieten sie neue Erfahrungsräume, in denen weitere Möglichkeiten zur Befriedigung der Bedürfnisse, neben dem Computerspielen, genutzt werden können. Auf diese Weise wird einem exzessiven Medienkonsum entgegen gewirkt und zu einer ausgewogenen und bewusster erlebten Freizeitbeschäftigung verholfen. Besonders Erfolgsversprechende Alternativangebote zu den Computerspielen bietet hier die Erlebnispädagogik. Durch die pädagogische zielgerichtete Verbindung der Elemente Natur, Erlebnisses und Gemeinschaft eröffnet sich für die Spieler ein neuer Erfahrungsraum, in dem ähnliche, manchmal sogar die gleichen Bedürfnisse befriedigt werden, wie in Online- Rollenspielen.⁷⁵ Aber auch in der Jugendarbeit finden sich eine Vielzahl von Freizeitangeboten, beispielsweise in Form von Gemeinschaftssport oder so genannter Liferollenspiele, die den Gefahren des exzessiven Medienkonsums vorbeugen sollen. Nachfolgend werden diese unterschiedlichen Alternativangebote näher vorgestellt.

4.2.1 Erlebnispädagogik: das reale Abendteuer

Die Erlebnispädagogik, ursprünglich aus der Reformpädagogik stammend, gewinnt vor allem in unserer heutigen Zeit wieder an großer Bedeutung. Sie gilt als das „Gegenbewegung zur permanenten Reizüberflutung der Sinne durch die Medien“.⁷⁶

⁷⁵ Vgl. Grünbichler 2009, S. 87 ff.

⁷⁶ Heckmair u.a. 1995, S. 15

Auch künftig wird, besonders in unserer Hochtechnisierten Welt, der Urtrieb des Menschen nach Abenteuer, sowie das Bedürfnis nach dem Ursprünglichen, der Natur, nicht nur bestehen, sondern möglicherweise auch steigen.

Erlebnispädagogische Methoden beinhalten, genau wie die meisten MMORPGs, die Elemente der Gruppendynamik, das Erlebnis und der Erfolg in der Gemeinschaft und die Möglichkeit, Abstand vom Alltag zu gewinnen. Dabei unterscheidet man in der Erlebnispädagogik zwischen der Beziehungsebene und der Sach- bzw. Handlungsebene. Die Gemeinschaft und das gemeinsame Erlebnis bilden die entscheidende Beziehungsebene. Auf diese wiederum baut die Handlungsebene auf, in der die Gruppe in interaktiver Form verschiedene Natursportarten betreibt und es ein soziales Lernen erfolgt. Erlebnispädagogik verfolgt dabei immer bestimmte Lernziele.

In Bezug auf das exzessive Spielen der MMORPGs sind vor allem die Stärkung der Persönlichkeit, die Erweiterung sozialer Kompetenzen, das Planen lernen und die Natur zu erfahren, wichtig.⁷⁷ Menschen, die viel Zeit vor dem Bildschirm, in virtuellen Welten, verbringen, verlieren leicht den Bezug zur freien Natur. Da erlebnispädagogische Aktivitäten fast immer in der Natur stattfinden, können Computerspieler wieder erkennen, dass die reale Welt mindestens genau so spannend und vielseitig ist, wie die virtuelle Welt. In dem die Umwelt mit allen Sinnen wahrgenommen wird, kann derjenige die Natur wieder mehr zu schätzen lernen und sie als einen Ort des Rückzugs, der Entspannung und es Erlebens empfinden. Durch sportliche Aktivitäten im Freien entsteht wieder ein energiegelades und ganzheitliches Lebensgefühl, die sogar emotionale Aufgewühltheit, Trübungen des Selbstwertgefühls oder geistige Blockaden lösen können.⁷⁸

Ein weiteres wichtiges Ziel der Erlebnispädagogik ist die positive Beeinflussung des Selbstwertgefühls. In Online- Rollenspielen erfährt der Spieler, dass er etwas bewirken kann und bekommt dafür auch Anerkennung durch das Spiel, in dem er mit Punkten und einem Aufstieg in zu höheren Level belohnt wird. Aber auch andere Spieler können die erbrachten Erfolge zur Kenntnis nehmen und würdigen diese. In der Erlebnispädagogik gewinnen die Gruppenteilnehmer an Selbstvertrauen durch Leistungen, die sie sich selbst nicht zugetraut hätten und machen früh die Erfahrung, dass sie den Gruppenprozess aktiv mitgestalten können und sogar müssen. Der Unterschied zu den virtuellen Erfolgserlebnissen ist, dass in der Erlebnispädagogik der Mensch in seiner ganzen Persönlichkeit, also mit seinen Stärken und Schwächen gefordert wird. In den Computerspielen kann der Spieler nur bestimmte Facetten seiner Person zeigen und sich

⁷⁷ Vgl. Grünbichler 2009, S. 88 ff.

⁷⁸ Vgl. Grünbichler 2009, S. 92

sogar hinter seinem selbst erstellten Avatar verstecken. Körperliche Fähigkeiten oder äußerliches Erscheinungsbild spielen hier keine Rolle. In realen Interaktionen kann der Teilnehmer hingegen sich selbst und seinen Körper stärker wahrnehmen und einen Bezug zu sich aufbauen. Die natursportlichen Aktivitäten werden, mit allen fünf Sinnen, intensiver erleben, als virtuell simulierte Gegebenheiten.

Diese hautnah erlebten Erfahrungen und Erkenntnisse bleiben zudem nachhaltiger im Gedächtnis und können leichter auf alltägliche Lebenssituationen angewandt werden.⁷⁹

In unserer heutigen Gesellschaft sind soziale Kompetenzen, wie Kommunikations-, Kooperations- und Konfliktbewältigungsfähigkeit wichtiger denn je.

Das gemeinsame Erleben und Bewältigen von Aufgaben in der Gruppe ist der zentrale Punkt in der Erlebnispädagogik. Dies sind aber auch in MMORPGs wichtige Voraussetzungen, um Erfolg zu haben. Durch ein exzessives Spielen werden jedoch diese sozialen Kompetenzen in realen, zwischenmenschlichen Beziehungen mehr und mehr gemindert. Die sozialen Folgen einer Medienabhängigkeit bzw. eines exzessiven Mediengebrauchs wurden bereits verdeutlicht. In der Erlebnispädagogik können diese Defizite aufgegriffen werden. Hier müssen die Teilnehmer miteinander von Angesicht zu Angesicht kommunizieren, Kompromisse schließen und Konflikte austragen, um anstehende Aufgaben zu bewältigen.

Außerdem geht vor jeder Durchführung einer Maßnahme eine sorgfältige Planung und strategisches Denken voraus. Es müssen die notwendigen Materialien zusammen getragen und einzelne Aufgaben an die Gruppenmitglieder verteilt werden.

Falls die Mission trotz gewissenhafter Planung scheitert, können die Teilnehmer nicht, wie in den MMORPGs einfach das Spiel beenden oder von vorn beginnen, sondern müssen die Konsequenzen tragen und gemeinsam reflektieren, was schief gelaufen ist.

Momentan gibt es in Deutschland noch keine speziellen, erlebnispädagogischen Camps für Computerspielsüchtige. In den Niederlanden werden dagegen solche Angebote seit 2007 durchgeführt. Ob diese Maßnahmen langfristig erfolgreich in ihrer präventiven Wirkung sind und künftig auch in Deutschland angeboten werden, bleibt abzuwarten.⁸⁰

⁷⁹ Vgl. Grünbichler 2009, S. 89 ff.

⁸⁰ Vgl. Grünbichler 2009, S. 90 ff.

4.2.2 Alternative Freizeitangebote

Die Zunahme an Freizeit in unserer heutigen Gesellschaft, dessen Gestaltung sich überwiegend in den eigenen vier Wänden abspielt, zusammen mit dem Anstieg des riesigen medialen Angebots überfordern manche Menschen und erhöhen das Risiko einer nicht bewussten, ja sogar krankmachenden Freizeitgestaltung. Eltern und Pädagogen müssen Freizeitangebote aufzeigen, um einem exzessiven Computerspielen vorzubeugen und darüber hinaus die Entwicklung junger Menschen fördern.

Das Jugendzentrum, ein Angebot der Jugendhilfe nach dem achten Sozialgesetzbuch, kann ebenso wie die virtuelle Welt, ein Ort sein, um soziale Kontakte zu knüpfen und zu pflegen. Junge Menschen können hier ihren Interessen und Bedürfnissen nachgehen, werden dabei aber pädagogisch begleitet und sind nicht, wie in der virtuellen Welt, ohne Schutz auf sich allein gestellt. Ein Eintauchen in virtuelle Welten schließen Jugendzentren aber nicht aus. Denn es gilt, die Interessen der Jugendlichen aufzugreifen und ihnen einen Rahmen zu geben, in der sie diesen nachgehen können. So werden beispielsweise LAN-Partys veranstaltet, bei denen Computer durch ein lokales Netzwerk miteinander verbunden werden. Im Gegensatz zum gemeinsamen Spielen im Internet können sich die Spieler mit Gleichgesinnten von Angesicht zu Angesicht messen und miteinander kommunizieren. Dies wiederum erhöht zusätzlich die Spannung und Motivation zum gemeinsamen Spielen. Dem virtuellen Gegner kann nach dem Kampf in die Augen geblickt und die Hand geschüttelt werden. Vom exzessiven Spielen bedrohte Personen können auf diesen LAN-Partys leichter zu erkennen sein, so dass hier frühzeitig das Gespräch mit dem Jugendlichen gesucht und gegebenenfalls weiterführende Hilfen aufgezeigt werden können.⁸¹ Werden diese Angebote, in der die Jugendlichen ihrem Wunsch nach Computerspielen nachgehen können, regelmäßig, jedoch in nicht all zu kurzen Abständen, bereit gestellt, wird das Jugendzentrum wahrscheinlich auch künftig von den Nutzern aufgesucht. Möglicherweise gewinnen die Jugendlichen darüber hinaus noch Interesse an anderen Freizeitangeboten, so dass sich das Verlangen nach Computerspielen nach und nach fast wie von selbst mindert.

Eine gute Alternative wäre zum Beispiel jede Form von Gemeinschaftssport. Hier führen, ähnlich wie bei MMORPGs, Teamarbeit, Ehrgeiz und Motivationsfähigkeit zum gewünschten Erfolg. Dies stärkt wiederum das Selbstwert- und das Gruppengefühl.

⁸¹ Vgl. Grünbichler 2009, S. 93 ff.

Allerdings kostet es mehr Zeit und Energie, eine Sportart zu erlernen, diese kontinuierlich zu trainieren, bestenfalls bei allen Wetterbedingungen. Aber die Mühe lohnt sich! Im Gegensatz zum Computerspielen kommt beim Sport der ganze Körper zum Einsatz. „Diese ganzheitliche Körpererfahrung ist essentiell, um sich selbst samt Stärken und Schwächen kennen zu lernen.“⁸²

Zum Schluss noch ein etwas spezielleres Freizeitangebot, bei der vor allem der Wunsch nach Fantasie und Rollenspiele erfüllt wird. Liferollenspiele sind eine Möglichkeit, bei der die Teilnehmer für einen bestimmten Zeitraum, meist in der freien Natur, selbst eine Spielfigur darstellen und deren physische Handlungen ausführen. Die Teilnehmerzahl beträgt meist zwischen 50 und 200 Menschen. Diese tragen oft passende Kostüme und das Spielfeld befindet sich fast immer in der freien Natur, beispielsweise im Wald oder in Burgruinen, um den Fantasiecharakter zu bewahren. Die Dauer des Spiels variiert zwischen einem Tag und bis zu zwei Wochen. Anfangs versammeln sich alle Spieler, dabei treten sie in ihrer selbst gewählten Rolle auf, die sie meist durch entsprechende Kostüme und Waffen, natürlich aus weichem Polster, darstellen, und der Spielleiter, oft der Herrscher des erfundenen Landes, erklärt die Spielregeln und den groben Rahmen des Szenarios. In der Regel gibt es eine Hauptaufgabe, die von allen Spielern gelöst werden muss, sowie mehrere kleine Aufgaben, aber auch viel frei verfügbare Spielzeit, in der die Spieler in Interaktion treten können.⁸³

Liferollenspiele sind fast genau so faszinierend wie MMORPGs und diesen darüber hinaus sehr ähnlich. Der Vorteil bei den Rollenspielen in der Realität, auch wenn es sich um eine imaginäre Fantasiewelt handelt, ist der, dass hinter den Mitspielern reale Personen stecken, die ständig miteinander in Interaktion sind. Die sozialen Folgen des exzessiven Computerspielens, wie Minderung der Kontakt- und Beziehungsfähigkeit, wird hier entgegen gewirkt. Die Spieler müssen außerdem ständig in Bewegung sein, so dass nicht nur der Geist, sondern auch der gesamte Körper, einschließlich aller fünf Sinne, beansprucht wird.⁸⁴

⁸² Grünbichler 2009, S. 96

⁸³ URL 5: Was ist Life- Rollenspiel?, 2011

⁸⁴ Vgl. Grünbichler 2009, S. 96 ff.

4.3 Tertiäre Prävention durch Suchthilfeeinrichtungen

Die Tertiärprävention steht für alle Hilfsmaßnahmen nach Auftreten einer Störung oder Erkrankung. Für bereits abhängige Personen umfassen sie Beratungs- und Therapieangebote, aber auch Angeboten zur Rehabilitation, Resozialisation und Nachsorge, um einen möglichen Rückfall nach einer abgeschlossenen Therapie entgegen zu wirken. Als erste Kontaktstelle für medienabhängige Menschen sollte eine Suchtberatungsstelle sein, die im Einzelfall klärt, ob eine Vermittlung in eine Therapie sinnvoll ist, oder ob vielleicht andere Hilfsangebote für den Klienten geeignet sind.

Neben der Vielzahl an Suchtberatungsstellen in Deutschland, gibt es leider kaum Einrichtungen, die sich auf die Problematik der Mediensucht bzw. des exzessiven Medienkonsums spezialisiert haben. Einige Beratungsstellen, dessen Angebote sich für Personen mit stoffgebundenen Süchten konzentrieren, bieten zwar auch die Möglichkeit einer Beratung für exzessive Mediennutzer an, jedoch haben die Berater oft kein eigenes Konzept für das Vorgehen oder man verfährt mit den Betroffenen wie mit den pathologischen Glücksspielern. Eine Ausnahme stellt das *Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit* dar.

Diese Einrichtung ist die erste und bisher einzige Anlaufstelle in Deutschland für diese Problematik. Die Beratungsstelle der Caritas Berlin *Lost in space*, die ihr Hilfsangebot für Internet- und Computerspielsüchtige bereitstellt, ist ebenfalls erwähnenswert.

Aber auch das Internet zeigt einige Beratungsangebote auf. So bietet zum Beispiel die Homepage www.onlinesuch.de des Vereins *Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige* zum einen Informationen zu den verschiedenen Formen der Online- Sucht, zur Co-Abhängigkeit, sowie zu verschiedenen Hilfsangeboten. Zum anderen gibt es ein Forum, in der Betroffene und Angehörige ihre Erfahrungen veröffentlichen, sich austauschen und so gegenseitig helfen können. Eine weitere bekannte Internetseite ist die einer Elterninitiative, die unter www.rollenspielsucht.de Personen mit einer Online- Sucht, insbesondere Onlinespielsucht, sowie deren Angehörige, Hilfe anbietet.⁸⁵

Aber beschäftigen wir uns etwas genauer mit den realen Hilfsangeboten.

Im Folgenden wird das *Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit* mit dessen Angeboten und näher vorgestellt.

⁸⁵ Vgl. Grünbichler 2009, S. 98 ff.

4.3.1 Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit

Mit der Erkenntnis des bisherigen Mangels an Hilfsangeboten für exzessiv mediennutzende und medienabhängige Menschen wurde in Kooperation zwischen der *Evangelischen Suchtkrankenhilfe Mecklenburg- Vorpommern* und den *HELIOS Kliniken* am 01.11.2006 das Kompetenzzentrum sowie eine Beratungsstelle speziell für diese Problematik ins Leben gerufen. Die Einrichtung befindet sich in der Landeshauptstadt Schwerin.

Hier berät ein Dipl. Medienpädagoge bei Problemen im Umgang mit den neuen elektronischen Medien und deren Möglichkeiten, wie beispielsweise über Computer- und Onlinespiele, soziale Netzwerke, Einkaufen oder Ersteigern im Internet, Online-Sex, aber auch über Fernsehen, Filme und andere Unterhaltungsmedien. Eine Beratung für exzessiv mediennutzende und medienabhängige Kinder, Jugendliche und Erwachsene, sowie deren Angehörige ist in Einzelgesprächen möglich, wird meist jedoch in Form von Paar- bzw. Familiengesprächen durchgeführt, da die Beratung nach systemischen Ansätzen erfolgt. Mit Hilfe der Motivierenden Gesprächsführung soll gemeinsam die aktuelle Problemsituation geklärt, mögliche Wege aus der Abhängigkeit gefunden, sowie neue Perspektiven für ein aktives, suchtfreies Leben entwickelt werden.⁸⁶ Jährlich betreut die Beratungsstelle ungefähr 50 Klienten, davon sind 90 % männlichen Geschlechts.

Der Dipl. Medienpädagoge unterscheidet dabei zwischen den Klienten, die vor allem durch beziehungsweise mit den Eltern in die Beratung kommen, von denen, die aus eigenem Antrieb den Kontakt suchen. Die Anteile dieser beiden Gruppen sind ungefähr gleich groß. Zu den Klienten, die durch und mit ihren Angehörigen das Gespräch suchen, gehören hauptsächlich Kinder und Jugendliche ab 13 Jahren. Hilfesuchende ab dem 18. Lebensjahr kommen, meist wenn der Leidensdruck groß ist und sich eine Abhängigkeit bereits zu entwickeln droht bzw. entwickelt hat, aus Eigeninitiative in die Beratungsstelle.

Das überaus hohe Suchtpotential der Online Rollenspiele kann die Beratungsstelle für Medienabhängigkeit bestätigen: 70 bis 80 % der Klienten sind Nutzer dieser Computerspielform. Die Gefahr, dass die Betroffenen außerdem eine stoffgebundene Abhängigkeit entwickeln oder zumindest missbräuchlichen Konsum betreiben, insbesondere der so genannter Uppers, Drogen, die durch ihre aufpuschende Wirkung der Müdigkeit entgegen wirken, ist groß.

⁸⁶ Vgl. URL 6: Evangelische Suchtkrankenhilfe Mecklenburg 2011

Die Klienten haben oft über einen längeren Zeitraum, im Durchschnitt 7 bis 8 Monate, Kontakt zu der Einrichtung. Plötzliche Beratungsabbrüche sind äußerst selten. Wird eine Abhängigkeitserkrankung von Berater und Klient erkannt, kann in eine Therapie, wie zum Beispiel in die der Klinik *Schweriner See* vermittelt werden. Ähnlich wie bei stoffgebundenen Süchten ist eine anschließende Abstinenz des Medienkonsums, zumindest über einen längeren Zeitraum, nötig. Über die Gefahr eines Rückfalls in die Abhängigkeit gibt es bislang keine Aussagen. Im Anschluss an die Therapie bietet die *Evangelische Suchtkrankenhilfe e. V.* eine Selbsthilfegruppe an, in der die Betroffenen sich zum einen über ihre Erfahrungen und ihre Probleme austauschen können, aber auch, um wieder reale Kontakte zu erleben, welche durch den Medienkonsum meist extrem eingeschränkt wurden.

Wenn der Klient keine Therapie wünscht, oder keine dringend erforderlich ist, da es sich bisher nur um einen exzessiven Medienkonsum handelt, werden gemeinsam individuelle Lösungen gesucht. Unter Exzessivität versteht der Berater der Einrichtung eine Medienkonsumdauer von ungefähr 4,5 Stunden am Tag. Allerdings ist es wichtig, nach Alter der Nutzer, aber vor allem auch nach der Art der Tätigkeit zu unterscheiden!

Durch Methoden wie zum Beispiel das Tagebuchschreiben kann das eigene Medienverhalten reflektiert und so anschließend Vereinbarungen getroffen werden, wie der Mediengebrauch bewusster, kritischer und damit Schritt für Schritt normalisiert werden kann. Damit verbunden können, je nach Ressourcen des Klienten, gemeinsam Alternativen zur Freizeitgestaltung und damit zur Befriedigung der individuellen Bedürfnisse, beispielsweise nach Abendteuer, Unterhaltung oder zwischenmenschlichen Interaktionen, gesucht werden.

Neben der Beratungstätigkeit bietet die Einrichtung eine Reihe an Präventions- und Öffentlichkeitsarbeit an. In Form von Informationsveranstaltungen, Workshops und Seminaren für Schüler, Jugendgruppen, Eltern, Lehrer und Erzieher, sowie Berater in Suchtberatungs- und Erziehungsberatungsstellen soll für das Thema Medienabhängigkeit sensibilisiert und Medienkompetenz vermittelt werden.

Der Dipl. Medienpädagoge wird dabei durch die *Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg- Vorpommern* aktiv unterstützt. Ziel dieser Initiativen ist es vor allem aber auch, öffentliche Einrichtungen, wie Schulen und Jugendzentren oder Firmen und andere Interessierte in den Aufbau eines Netzwerkes mit einzubeziehen, um gemeinsam Präventionsprojekte zu entwickeln und durchzuführen, Hilfepläne für Betroffene zu erstellen, sowie Weiterbildungen von Fachkräften, wie zum Beispiel der

Beratungsstellen, zu ermöglichen. Um ein möglichst großes und solides Hilfsnetzwerk zu fördern, findet jährlich eine so genannte Netzwerktagung statt, in der aktuelle Angebote im Land Mecklenburg- Vorpommern vorgestellt und gemeinsam neue Projekte entwickelt werden und insgesamt die Kooperationen der Netzwerkteilnehmer gestärkt werden können.⁸⁷ So entstand beispielsweise das Projekt *ESCapade*. Dabei handelt es sich um ein Angebot der persönlichen Familienberatung, sowie eines Familienseminartages, welches sich an Mütter und Väter mit Kindern im Alter von 13 bis 18 Jahren richtet. Als weiteres Projekt wäre *SKOLL* zu nennen. Die Abkürzung *SKOLL* steht dabei für ein Selbstkontrolltraining, in der, in Form von Gruppenarbeit, das eigene Medienverhalten kritisch beleuchtet und so der Umgang mit den neuen Medien bewusster, kontrollierter und selbstsicherer erlernt werden soll.

4.3.2 Therapiemöglichkeiten für Computerspielsüchtige

Wie bereits in Kapitel 3.4.1 ausführlich erläutert, wurde bisher Computerspielsucht als eigenständige Diagnose nicht anerkannt. Eine Therapie wird deshalb von den Krankenkassen und Rentenversicherungen meist nicht finanziert. So sah sich beispielsweise die stationäre Therapieeinrichtung, das *Wichernhaus* in Boltenhagen, die speziell für medienabhängige Kinder und Jugendliche errichtet wurde, gezwungen, aufgrund finanzieller Schwierigkeiten wieder zu schließen. Die Kostenübernahme einer Therapie durch die jeweiligen Leistungsträger war bisher nur möglich, wenn Ärzte für die Behandlung der Medienabhängigkeit zusätzlich eine psychische Störung, wie Depression oder Angststörung, diagnostizierten.⁸⁸ Deshalb ist es Aufgabe der Beratungsstellen und Fachkliniken, die hinter der Medienabhängigkeit stehende Störung zu erkennen. Wenn sich das exzessive Medienverhalten beziehungsweise die Medienabhängigkeit als Symptom einer dahinter stehenden, psychischen Erkrankung, meist mit depressiv-regressiven, ängstlich- vermeidenden und dissoziativen Tendenzen, versteht, bedarf es keiner neuen Behandlungsmethoden. Besonders ein exzessives Verhalten beziehungsweise Suchtverhalten nach MMORPGs lässt sich „nicht nur als Symptom, sondern auch als neurotischer Konfliktlösungsversuch verstehen.“⁸⁹ Denn bei dieser Form des

⁸⁷ URL7: medienwissen-MV 2011

⁸⁸ Vgl. Grünbichler 2009, S. 103

⁸⁹ Zit. nach Grünbichler 2009, S. 105

Computerspiels wird der Wunsch nach sozialem Zusammenhalt, nach Erfolg und Anerkennung leichter befriedigt, als in der realen Welt.

Nichts desto trotz müssen sich die Therapieeinrichtungen mit den Phänomenen des Internets, einschließlich der Online- Rollenspiele, auseinandersetzen und bereit sein, sich auf die Patienten mit ihren virtuellen und realen Lebensbedingen einzulassen.

Zu den allgemeinen Therapiezielen gehören die, vorerst, völlige Abstinenz von den Computerspielen, damit einhergehend das Erlernen eines bewussten Umgangs mit dem Computer und dem Internet, die Wiederherstellung der Erwerbsfähigkeit sowie die Förderung der Kontakt und Beziehungsfähigkeit in der realen Welt. Außerdem ist es wichtig, dass der Betroffene in seiner Fähigkeit gestärkt wird, bestehende Lebenskonflikte künftig selbstständig zu lösen, ohne sich in die virtuelle Welt zu flüchten.⁹⁰

Stationäre Einrichtungen, wie die *Klinik Schweriner See* oder das *Bredstedt Fachkrankenhaus Nordfriesland gGmbH*, aber auch die ambulante Behandlung in der *Sabine M. Grüsser- Sinopoli Ambulanz für Spielsucht* stehen hier für gute Paradebeispiele.

Fazit

Mit der stetig voranschreitenden Verbreitung von kostengünstigen und schnellen Internetverbindungen wird auch die Zahl der Nutzer steigen. Die Spielindustrie entwickelt dazu in immer kürzeren Abständen ständig neue Computerspiele, die dem Prinzip der Online- Rollenspiele ähnlich sind. Sie wirbt für diese mittlerweile in fast allen Medien, von Werbespots im Fernsehen, über Anzeigen im Internet bis hin zu ganzen Artikeln in Zeitschriften. Es ist deshalb wichtig, Computerspiele als ein Teil der heutigen Wirklichkeit zu akzeptieren!

Die Menschen scheinen durch das Schlüpfen in andere Rollen ein tiefes Bedürfnis nach Abenteuer, Wettkampf, Gemeinschaft, Phantasie und dergleichen befriedigen zu können. Dabei sind besonders Spiele, die ganz archaische und grundlegende Werte, wie Treue, Verlässlichkeit oder Ehre beinhalten, gefragt. Aber auch der Wunsch nach einer gerechten, geordneten und kalkulierbaren Welt, in der der Mensch noch Einfluss hat und seine Stimme gefragt ist, wird in den Online- Rollenspielen erfüllt. Möglicherweise müssen für viele, besonders junge Menschen diese Sehnsüchte in der virtuellen Welt erfüllt werden, da in der realen Welt dafür kein Platz zu sein scheint.

⁹⁰ Vgl. Grünbichler 2009, S. 104

Die Mehrzahl der Spieler sehen die MMORPGs als ein Hobby an, für das sie gern Zeit und Energie aufbringen. Dabei sollte mehr darauf vertraut werden, dass die Faszination der virtuellen Welten oftmals nur eine vorübergehende Phase in der Entwicklung der jungen Menschen ist und nicht zwangsläufig zu einer Abhängigkeit führen muss. Die meisten Heranwachsenden werden früher oder später ihre Herausforderung im realen Leben sehen und für dieses ihre Zeit und Energie verwenden. Das Spielen der MMORPGs kann dabei nach wie vor eine gute Möglichkeit sein, sich von der Realität eine Zeit lang zu distanzieren und sich von ihr zu erholen.

Ob Online- Rollenspiele tatsächlich süchtig machen oder es sich dabei um eine Verlagerung einer dahinter liegenden Störung handelt, konnte bislang unter den Experten nicht eindeutig geklärt werden. Durch die stetig wachsende Zahl der Nutzer von Online-Rollenspielen steigt aber möglicherweise auch die Zahl derer, die durch dieses Medium Probleme, besonders bezüglich einer Suchtentwicklung, bekommen.

Der Bedarf an Hilfseinrichtungen wird deshalb sicher steigen. Es müssen dringend neue Konzepte, speziell für die Problematik der Computerspieler für Beratung und Therapie entwickelt werden.

Aber auch die Vermittlung von Lebens- und Medienkompetenz ist wichtiger denn je, da Kinder immer früher mit den neuen Medien in Berührung kommen. Das Aufzeigen von Alternativangeboten zum Medienkonsum sollte besonders im außerschulischen Bereich und damit Aufgabe der Jugendarbeit sein. Darüber hinaus müssen Eltern, aber auch alle anderen erwachsenen Menschen, Fachkräfte aus Pädagogik, Psychologie und Sozialarbeit eingeschlossen, die bislang eine Abneigung oder Desinteresse an den Computerspielen hatten, ihre Sichtweise ändern! Kinder und Jugendliche dürfen sich nicht allein überlassen sein beim Erkunden und Spielen in der virtuellen Welt.

Vielleicht findet der ein oder andere Erwachsene sogar Gefallen an den Spielen und kann so die Nutzer in ihrer Faszination verstehen und sie im Umgang mit den Spielen begleiten, sowohl virtuell, als auch in der realen Welt.

Quellenverzeichnis

- Baacke, Dieter: Was ist Medienkompetenz? In: Jürgen Lauffer, Renate Röllecke (Hrsg.):
Kinder im Blick- Medienkompetenz statt Medienabstinenz. 4. Aufl. München 1999
- Bader, Roland: Legitime Partizipation- ein Handlungsmodell der Medienpädagogik mit
Computern. In: Schindler, Wolfgang, Bader, Roland und Eckmann, Bernhard (Hrsg.):
Bildung in virtuellen Welten- Praxis und Theorie außerschulischer Bildung mit
Internet und Computer 6. Aufl. Frankfurt a. M. 2001
- Esser, Heike: Transferprozesse beim Computerspiel. Was aus der Welt des Computerspiels
übertragen wird. In: Fritz, Jürgen und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien:
Computerspiele- Theorie, Forschung. Bonn 1997
- Fromme, Johannes: Pädagogische Reflexion über die Computerspielekultur der
Heranwachsenden. In: Fritz, Jürgen und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch
Medien: Computerspiele- Theorie, Forschung, Praxis. Bonn 1997
- Fritz, Jürgen: Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem
Wirkungsmodell der virtuellen Welt In: Fritz, Jürgen und Wolfgang Fehr (Hrsg.):
Handbuch Medien: Computerspiele- Theorie, Forschung, Praxis. Bonn 1997
- Fritz, Jürgen und Misk- Schneider, Karla: Oh, what a game: Zur Faszinationskraft von
Online-Spielen. In: Kaminski, Winfred und Lorber, Martin (Hrsg.): Computerspiele
und soziale Wirklichkeit. München 2006
- Graf, Thomas: Trendsetter Onlinegames- zwischen Spielmarkt und Spielsucht. In: Hardt,
Jürgen, Cramer-Düner, Uta und Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen
Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik.
Göttingen 2009

Grünbichler, Benjamin: Lost in cyberspace? Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit. 2. Auflage. Norderstedt 2009

Grunewald, Michael: Ausflüge in virtuelle Welten- eine Darstellung der Internet-Spielwelten von „Second Life“, „World of Warcraft“ und „Counter- Strike“. In: Hardt, Jürgen, Cramer-Düner, Uta und Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen 2009

Heckmair, Bernd u.a. :Die Wiederentdeckung der Wirklichkeit- Erlebnis im gesellschaftlichen Diskurs und in der pädagogischen Praxis.1995

Hornung, Antje und Lukesch, Helmut: Die unheimlichen Miterzieher- Internet und Computerspiele und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche. In: Hardt, Jürgen, Cramer-Düner, Uta und Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen 2009

Hörschen, Dirk: „In jedem steckt ein Held“ oder MMORPGs. In: Kaminski, Winfried und Lorber, Martin (Hrsg): Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München 2006

Hüther, Jürgen/ Schorb, Bernd: Medienpädagogik. In: Hüther, Jürgen und Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik München 1997

Laschet, Armin: Grußwort. Computerspiele und Politik: Zwischen Wirtschaftspolitik, Jugendmedienschutz und Bildungspolitik. In: Kaminski, Winfried und Lorber, Martin (Hrsg): Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München 2006

Rosenfelder, Andreas: Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele. Köln 2008

Schmitz, Tobias: Mit Multi-User-Dungeons fing alles an: Frühe Multiplayer-Online-Games. In: Lober, Andreas (Hrsg.): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Hannover 2007

Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. 6. Aufl. München 2006

URL 1: <http://www.sueddeutsche.de/digital/studie-massvolles-computer-spielen-foerdert-intelligenz-1.831840> (Stand: 20.05.2011)

URL 2: <http://medienwissen-mv.de/aktuelles/studien/36.php> (Stand: 10.06.2011)

URL 3: http://lsmv.de/index.php?option=com_content&task=view&id=61&Itemid=33
(Stand: 12.06.2011)

URL 4: <http://www.schule-bw.de/lehrkraefte/beratung/suchtvorbeugung/informationsdienst/info15/I15230.pdf>
(Stand: 28.05.2011)

URL5: http://www.weltdeslarp.de/text_waslarp.html (Stand: 28.05.2011)

URL 6: <http://www.suchthilfe-mv.de/vermittlung/vermittlung3/allgemeines.php> (Stand: 12.06.2011)

URL 7: <http://medienwissen-mv.de/praevention.php> (Stand: 10.06.2011)

Wenz, Karin: Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium? In: Kaminski, Winfried und Lorber, Martin (Hrsg): Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München 2006

Wesener, Stefan: Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen. Wiesbaden 2004

Wildt, Theodor: Pathological Internet Use: Abhängigkeit, Realitätsflucht und Identitätsverlust im Cyberspace. In: Lober, Andreas (Hrsg.): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Hannover 2007

Wink, Stefan/ Lindner, Katharina: Kinds & Computerspiele- Eine pädagogische Herausforderung. Mainz 2002

Wölfing, Klaus: Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht. In: Hardt, Jürgen, Cramer-Düner, Uta und Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen 2009