

Bachelorarbeit

Hochschule Neubrandenburg
Fachbereich Soziale Arbeit, Bildung und Erziehung
Studiengang Soziale Arbeit

Computerspielsucht

Chancen und Risiken von Online-Rollenspiele Sowie Interventionsmöglichkeiten der Sozialen Arbeit

vorgelegt von:

Max Romanowsky

urn:nbn:de:gbv:519-thesis2013-0419-7

Sommersemester 2013

Erstprüfer: Prof. Dr. Barbara Bräutigam

Zweitprüfer: Prof. Dr. phil. Joachim Burmeister

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	1
1. DEFINITION MMORPG.....	2
1.1 DIE SPIELWELT	2
1.2 RASSEN, VÖLKER UND KLASSEN	3
1.3 KOMMUNIKATION UND HANDEL.....	3
1.4 ZIELGRUPPEN UND SPIELDAUER.....	4
2. DIE FASZINATIONS-KRAFT VON MMORPG'S.....	4
2.1 ANLÄSSE DER SPIELER.....	4
2.2 DER ANTRIEB DES SPIELERS	5
2.3 DIE SPIELMECHANIK UND SPIELREGELN	5
2.4 DIE KOMPONENTE DER BELOHNUNG	6
2.5 DIE BEDEUTUNG DER ATMOSPHÄRE.....	7
2.6 DAS FLOW-ERLEBNIS	7
3. CHANCEN VON MMORPGS.....	8
3.1 LERNPROZESSE VIA TRANSFER UND TRANSFORMATION	8
3.2 FÖRDERUNG KOGNITIVER FÄHIGKEITEN	9
3.3 FÖRDERUNG DER PERSÖNLICHEN ENTWICKLUNG	9
3.4 FÖRDERUNG DER SOZIALEN INTERAKTION	9
4. RISIKEN VON MMORPGS	10
4.1 PHYSISCHE FOLGEN.....	10
4.2 SOZIALE FOLGEN	11
4.3 EINORDNUNG DER COMPUTERSPIELSUCHT	12
4.3.1 Diagnostik	12
4.3.2 MMORPGs und Sucht	13
5. MEDIENKOMPETENZ DURCH MEDIENPÄDAGOGIK.....	14
5.1 WAS BEDEUTET MEDIENPÄDAGOGIK?	14
5.2 MEDIENPÄDAGOGIK DURCH ELTERNARBEIT	14
5.3 FÖRDERUNG DES eSPORTS	16
5.3.1 eSport in Deutschland.....	17
5.3.2 eSport und Medienkompetenz	17
5.3.3 Grundsätze und Möglichkeiten einer öffentlichen Förderung des eSports.....	18
6. INTERVENTIONSMÖGLICHKEITEN FÜR DIE SOZIALE ARBEIT	19
6.1 PRIMÄRPRÄVENTION.....	19
6.1.1 Lebenskompetenzförderung.....	19
6.1.2 Förderung der Medienkompetenz durch Medienpädagogik.....	20
6.2 SEKUNDÄRPRÄVENTION MITTELS ERLEBNISPÄDAGOGIK	20
6.2.1 Weitere Freizeitangebote	21
6.2.3 Life-Rollenspiele.....	22
6.3 TERTIÄRPRÄVENTION VIA SUCHTHILFEEINRICHTUNGEN.....	23
6.3.1 Das HSO-Gildenhaus	23
6.3.2 Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit	24
7. FAZIT.....	26
8. LITERATURVERZEICHNIS.....	28

Einleitung

Im Zeitalter des Internets hat sich der zivilisierte und gebildete Mensch zum virtuellen Menschen entwickelt. Er verlagert zunehmend verschiedene Tätigkeiten und sogar notwendige Alltagsbereiche in die virtuelle Welt, wie z. B. Online-Dating, Online-Banking oder auch das Online-Shopping. Diese Generation wird von dem Zukunftsforscher Horst Opaschowsky als die „Generation @“ definiert. Mit dieser Begriffsbezeichnung meint Opaschowsky eine Generation, die maßgeblich in einer, durch elektronischen Medien und dem Zeichen @ beeinflussten Umwelt, aufwuchs (Opaschowsky, zit. nach Grünbichler 2009, S.15).

Besonders der Freizeitsektor nimmt in der virtuellen Welt immer mehr Raum für sich in Anspruch. Hierbei fallen am meisten die Computerspiele ins Gewicht. Dies wurde in den letzten Jahren stark durch die immer schneller und kostengünstiger werdenden Internetverbindungen positiv verstärkt. Vor allem das Genre der Online-Rollenspiele oder auch anders bezeichnet als MMORPGs erlebte in den letzten Jahren einen regelrechten Hype. Zu den bekanntesten Spielen gehören hier Games, wie z. B. World of Warcraft, Guild Wars oder auch Herr der Ringe Online. Diese schafften es in den letzten zehn Jahren weltweit mehrere Millionen von Spielern an sich zu binden, wodurch dieses Genre zum Marktführer im Bereich der Computerspiele aufstieg. Die meisten Eltern, Angehörige und Freunde verstehen das Phänomen der MMORPGs bis heute nicht und blicken umso mehr gespannt auf das Kind bzw. den Jugendlichen, wie dieser mehrere Stunden täglich gebannt vor seinem Computer sitzt und in die virtuelle Welt eines Online-Rollenspiels hineintaucht. Die meisten Eltern sind mit dieser Konfrontation verunsichert und können ebenso nicht zwischen gesundem und gefährlichem bis abhängigem Spielekonsum unterscheiden. Allerdings sind auch Fachkräfte, wie Lehrer, Sozialpädagogen und Psychologen ebenfalls nicht souverän im Umgang mit diesem Phänomen und haben Schwierigkeiten das Suchtpotential der MMORPGs richtig einzuordnen. Darauf verweist auch die Tatsache, dass die Computerspielsucht generell nicht einmal als eigenes Krankheitsbild bisher in der ICD-10 aufgenommen wurde, wodurch eine erfolgreiche Beratung oder Therapie viel schwerer umsetzbar wird. Doch dazu später mehr. Da die Computerspiele in den Medien vor allem negativ in Erscheinung traten, weil der Fokus hier nur auf die Gewaltdarstellung oder speziell bei den MMORPGs auf dem Suchtpotential lag, möchte ich zur Wahrung einer ganzheitlichen Blickweise auch auf die möglichen positiven Wirkungen in Bezug auf kognitive Fähigkeiten, die persönliche Entwicklung und soziale Interaktion eingehen. Doch zuvor möchte ich anhand von World of Warcraft definieren, welche Charakteristika ein MMORPG ausmacht, wie es aufgebaut ist und

welche Zielgruppe vorrangig erreicht wird. Danach werde ich die Faszinationskraft dieses Genres erläutern. Mithilfe dieser beiden Abschnitte soll ein Einblick in dieses Thema gewährleistet sein, mit dessen Hilfe das Phänomen besser nachvollzogen werden kann, warum Millionen von Menschen dem Bann von MMORPGs nicht widerstehen können. Dann werden positive sowie negative Folgen aufgezeigt. Des Weiteren soll ein medienpädagogischer Blick auf dieses Thema vorgenommen werden und zuletzt die Interventionsmöglichkeiten der Sozialen Arbeit beleuchtet werden. Diese werden in primäre, sekundäre und tertiäre Maßnahmen unterteilt.

1. Definition MMORPG

Um zu verstehen, warum ein MMORPG so eine enorme Anzahl von Spielern an sich bindet, muss zuvor bestimmt werden, wie dieses Genre von Spielen aufgebaut ist und welche Details eine so unglaubliche Faszinationskraft entstehen lassen. Der Begriff MMORPG bedeutet vollständig „Massively Multiplayer Online Roleplaying Game“. Mit anderen Worten ausgedrückt sind es Computerspiele, in denen der Spieler sich in einer fiktiven Welt mit verschiedenen Orten und Charakteren befindet, wo er mit mehreren tausenden anderen Spielern auf einem Server interagiert. Das wohl am meisten bekannte MMORPG und zugleich auch Inkarnation dieses Genres ist „World of Warcraft“ (kurz: WoW). An diesem Paradebeispiel lässt sich der Aufbau sehr gut verdeutlichen (vgl. Grünbichler 2009, S. 19).

1.1 Die Spielwelt

Die Spielwelt in WoW trägt den Namen „Azeroth“ und ist in 2 Kontinente geteilt, auf denen der Spieler eine Reihe von Städten, Dörfern, Kerkeranlagen und verschiedenen Vegetationsformen wie Wälder, Wüsten oder Dschungel erkunden kann. Der durch den Spieler gesteuerte Charakter kann sich zu Fuß oder per „pedes“ (Reittiere) in der fiktiven Welt bewegen oder er verwendet eine der weiteren Fortbewegungsmittel wie Flugtiere, Zeppeline oder Boote. Die Spielwelt von WoW wurde von den Entwicklern samt allen Objekten und Charakteren in 3D-Grafik dargestellt. Bevor der Spieler aktiv in der Welt von „Azeroth“ eintauchen kann, muss er seinen Avatar erstellen, den er durch die fiktive Spielwelt führt. Hierbei unterscheidet man zwischen 2 Formen des Spielens. Der erste Modus wird „PvE“ (Player vs. Enimals) genannt, d. h. der Spieler erledigt vorgegebene Aufgaben (sog. Quest) alleine oder mithilfe von anderen Mitspielern. Der zweite Modus wird als PvP (Player vs. Player) bezeichnet, bei dem der Spieler im direkten Duell bzw. in Massenschlachten gegen andere Spieler kämpft (vgl. Grünbichler 2009, S. 19-20).

1.2 Rassen, Völker und Klassen

In WoW kämpfen zwei große Lager um die Vorherrschaft in „Azeroth“. Hier muss der Spieler sich zu Beginn entscheiden, welcher der beiden Seiten er sich anschließen möchte. Auf der einen Seite steht die Allianz mit den Völkern der Nachtelfen, Zwerge, Gnome und Menschen. Ihr gegenüber steht die Horde, die sich aus den Orcs, Tauren, Untoten und den Trollen zusammensetzt. Der nächste bedeutende Schritt für den Spieler ist die Wahl der Klasse für seinen Charakter. Allerdings ist diese volksabhängig, wodurch nicht mit jedem Charakter auch jede Klasse spielbar ist. In WoW gibt es 9 auswählbare Klassen, wie z. B. Jäger, Priester, Krieger, Hexenmeister, Schurken, etc. Jede Klasse hat spezifische Stärken und Schwächen, die jeweils auch von dem Typ des Spielers und seiner bevorzugten Spielweise beeinflusst werden. Ebenso kann der Avatar verschiedene Berufe mit Hilfe von computergesteuerten Ausbildern erlernen wie z. B. Schmied, wodurch er in der Lage ist, besondere Gegenstände herzustellen. Eine weitere Option für den Spieler bietet der Eintritt bzw. die Gründung einer Gilde, in der Gegenstände getauscht sowie Fähigkeiten kombiniert werden können. Ein wesentlicher Punkt ist, dass durch den Eintritt in einer Gilde sich das Spielbewusstsein verändert, indem sich ein „Wir-Gefühl“ entwickelt, da oft „Quests“ mit mehreren Leuten bestritten werden (vgl. Grünbichler 2009, S. 21-22).

1.3 Kommunikation und Handel

Der Spieler hat die Möglichkeit, mithilfe des Chats, Textbotschaften an den sich in unmittelbarer Nähe befindenden Spieler oder auch durch den „Schrei“ – Befehl an alle im gesamten Gebiet sich aufhaltenden Spieler zu schicken. Weiterhin können auch Textnachrichten mittels des Postsystems verschickt werden bzw. auch ein Handel stattfinden lassen. Zusätzlich verwenden erfahrene Spieler weitere Programme wie Skype oder Teamspeak, wodurch per Headset über das Internet kommuniziert werden kann.

Im Spiel wurden direkt Auktionshäuser geschaffen, mit deren Hilfe jeder Spieler selbst geschaffene oder „gedroppte“ (gesammelte) Gegenstände verkaufen bzw. kaufen kann. Das System funktioniert ähnlich wie bei eBay. Der Spieler legt ein Mindestgebot sowie einen Sofortkaufpreis und eine bestimmte Laufzeit fest. Wichtig ist hierbei zu beachten, dass der Spieler, will er möglichst viel Gewinn erzielen, die Werte eines Gegenstandes kennen muss, weshalb er sehr regelmäßig den Markt beobachten sollte (vgl. Grünbichler 2009, S. 22-23).

1.4 Zielgruppen und Spieldauer

Der Soziologe Olgierd Cypra hat 2004 mittels Online-Fragebögen die Annahme widerlegt, dass es sich bei Online-Rollenspielern hauptsächlich um pubertierende, männliche Jugendliche handelt. Seine soziodemografischen Ermittlungen ergaben, dass es sich mehr um ein Phänomen der Heranwachsenden handelt, da in der Auswertung ein Durchschnittsalter in Deutschland von 22,5 Jahren festgestellt wurde. Allerdings wurde bestätigt, dass es sich bei MMORPGs um eine Männerdomäne handelt, da nur 7,1 % aller Befragten als weiblich ermittelt wurden. Hierbei muss allerdings erwähnt werden, dass WoW als meistverkauftes MMORPG erst kurz vor der Befragung erschien und es den meisten Frauen unbekannt war. Aktuell hat WoW als Marktführer 10 Millionen aktive Spieler (Abonnenten), von denen nach Schätzungen 35 - 40 % Frauen sind. Dies verdeutlicht, dass in Zukunft Online-Rollenspiele nicht mehr als Männer-Domäne gelten. Die größte Gruppe von Spielern nehmen hier aufgrund ihrer vielen Freizeit die Schüler ein mit 35,5 % ein. Danach folgen allgemein die Erwerbstätigen mit 17,6 % und die Studenten mit 17%. Nur 5,5 % der Spieler sind Arbeitslose. Ebenso geben 58,6 % der Schüler an, dass sie als Schulabschluss das Abitur anstreben und sogar 15 % aller MMORPG Spieler haben einen Fachhochschulabschluss. Bei dieser Statistik wird deutlich, dass meistens heranwachsende, gut gebildete Männer sich für Online-Rollenspiele begeistern können. Cypras unterscheidet drei Arten von Spielern. Die Normalspieler sind maximal 29 Stunden wöchentlich eingeloggt. Die Vielspieler liegen zwischen 30 – 59 Stunden Spielzeit und die Hardcorespieler bei mindestens 60 Stunden aufwärts pro Woche. Selbst bei einer durchschnittlichen Spielzeit von 24,6 Stunden zählt das Genre der Online-Rollenspiele als äußerst zeitaufwändig (vgl. Grünbichler 2009, S. 29-31).

2. Die Faszinationskraft von MMORPG's

2.1 Anlässe der Spieler

Empirische Studien in Form einer Befragungen von sieben bis 15 jährigen Kindern verweisen darauf, dass bei 80% aller Mädchen und Jungen die Hauptursache für die Auseinandersetzung mit Bildschirmspielen die Langeweile darstellt. Das Ziel der Spieler ist es einen aktivitätslosen Zeitraum zu überbrücken.

Tatsächlich konnten Fromme/Meder/Vollmer 2000 schon Langeweile als grundlegendsten Spielanlass ermitteln. Daneben nannten sie noch schlechtes Wetter und Einsamkeit als Faktoren fürs Spielen (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 67).

Sogar in der Entstehung von Bildschirmspielen kann man Langeweile als Spielanlass beobachten. Mit „Space War“ wurde eines der ersten Computerspiele entwickelt. Dies geschah an den Universitäten in den 60er und 70er Jahren während langer Wartezeiten zwischen den Rechenprozessen. Häufig wird das Bildschirmspiel auch als Ablenkung genutzt, um negative Gefühle durch den Erfolg im Spiel zu verdrängen bzw. um dem grauen Alltag zu entfliehen und stattdessen an etwas Spannendem teilzuhaben. Da im Spiel alles an klare Regeln gebunden ist, steht der Erfolg im Spiel im Gegensatz zur nicht bzw. schwer von der Person selbst beeinflussbarer Alltagswelt. In der Realität hingegen können die eigenen Handlungen durch unvorhersehbare Umstände verändert werden. Im Spiel kann er mit etwas Geschick schnell Erfolge erzielen oder bei Nichterfolg einfach den Schwierigkeitsgrad herabsenken bzw. einen gespeicherten Spielstand laden. Trotz dieser Möglichkeiten geht der Spieler nicht immer als Gewinner aus dem Spiel, wodurch die Frustration noch mehr zunimmt. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Bildschirmspielen die Emotionen ihrer Spieler beeinflussen und steuern können (vgl. Wesener 2008, S. 99-100).

2.2 Der Antrieb des Spielers

Nun stellt sich die Frage, welche Spielpräferenz der Spieler hat, da die persönlichen Interessen Einfluss auf das Genre sowie Themen und Inhalte des ausgewählten Spiels haben. In den meisten Fällen hängt die Wahl für ein Spiel von den darin thematisierten Inhalten ab, welche den Spieler in seiner Alltagswelt ebenfalls ansprechen. Zum Beispiel wird ein Hobby-Fußballspieler eher zu einem Spiel mit Bezug auf Fußball zurückgreifen. Diese Verbindung von Spieler und Bildschirmspiel bezeichnet Jürgen Fritz als strukturelle Kopplung. Dieser Prozess ist wechselseitig, d. h. das Spiel kommt den Interessen des Spielers entgegen und dieser wählt das entsprechende Spiel nach seinen Interessen. Neben den Inhalten eines Spiels ist auch der Aufbau von elementarer Bedeutung und muss ebenso den Spieler ansprechen. Die Umsetzung der Thematik und deren Veranschaulichung müssen ebenfalls zusagen. Des Weiteren muss der Spieler die Möglichkeit haben selbst Einfluss auf das Spiel zu nehmen und die Ergebnisse und Konsequenzen seines Handelns sehen zu können (vgl. Wesener 2008, S. 103-104).

2.3 Die Spielmechanik und Spielregeln

Die Spielmechanik zeigt die Zusammenhänge der einzelnen Teilbereiche eines Bildschirmspiels wie Aufbau der Spielregeln, Umsetzung des Spiels und die optische und akustische Darstellung der Auswirkungen durch den Spieler vorgenommenen Aktionen. Um im Spiel voranzukommen

und die Kontrolle zu behalten muss der Spieler auf verschiedene Signale mit der richtigen Antwort über das Eingabegerät reagieren. Das Einhalten der Spielregeln ist ein grundlegendes Element in der Spielmechanik und garantiert dem Spieler sehr häufig Erfolg im Spiel. Heutige Bildschirmspiele sind im Vergleich mit älteren, aufgrund der technischen Entwicklung, mit einem sehr detaillierten und umfangreichen Regelwerk ausgestattet. Deshalb wird der Spieler zu Beginn oftmals durch eine Art Tutorial geführt, um Grundlagen kennenzulernen. Beim Spielbeginn in der Einführungsphase erlebt der Spieler einige Lernprozesse und setzt dabei intramondiale Transfers, um bekannte Strategien aus anderen Spielen bzw. aus seiner Alltagswelt auf das neue Bildschirmspiel anzuwenden. Gelingen dem Spieler hierbei schon erste Erfolge wird er sich auch weiterhin mit dem Spiel beschäftigen. Selbst wenn der Spieler sich nur teilweise zurechtfindet, kann er über kleinere Rückschläge hinwegsehen und sich weiter motiviert mit dem Spiel auseinandersetzen. Der Spieler stellt schnell fest, welche seiner Aktionen einen sinnvollen und für ihn im Spiel positiven Effekt bringen und welche nicht, da er dies aus den Signalen des Bildschirmspiels ableiten kann. Hier gewinnt der Spieler schon die ersten Eindrücke von der Spielmechanik. Diese kann auch als Ineinanderwirken der Spielregeln, der optischen und akustischen Signale und der Aktionen durch den Spieler definiert werden. Der Spieler kann Signale des Spiels richtig deuten und angemessen schnell und korrekt reagieren. Kommt es dabei zu einer Überforderung seitens des Spielers verliert das Bildschirmspiel oft an Reiz und der Spieler wird sich nicht mehr damit beschäftigen. Zum Beispiel könnte der Spieler bei Actionspielen oder Shootern wie „Counterstrike“ an seine Grenzen stoßen in Bezug auf die Reaktionsgeschwindigkeit. Die gleiche Schlussfolgerung lässt sich auch bei Unterforderung feststellen. Wenn der Spieler mit der Spielmechanik vollkommen vertraut ist, gewinnt er auch die Kontrolle über das Spiel. Bleibt das Anforderungsniveau in einem kleinen Bereich, den der Spieler nur mit sehr hoher Konzentration und Aufmerksamkeit meistern kann, kommt es zur sogenannten Sogwirkung des Bildschirmspiels und die komplette Faszinationskraft wird durch die Spielmechanik freigesetzt (vgl. Wesener 2008, S. 105-106).

2.4 Die Komponente der Belohnung

Weitere Anreize für den Spieler nach erfolgreicher Kontrolle über das Bildschirmspiel stellen die in verschiedenen Formen gestalteten Belohnungen dar, die genreabhängig ausfallen. In Action- und Rollenspielen können kleinere Filmsequenzen auftauchen. Sehr häufig werden dem Spieler besondere Gegenstände verliehen, nachdem er einen mächtigen Feind besiegt hat. Bei Sportspielen sind Belohnungen oftmals neue Autos, Trikots oder Bälle. Ein Bildschirmspiel, das durch ein sehr gut umgesetztes Belohnungssystem bekannt wurde, ist die GTA-Serie. Einfach ausge-

drückt soll die Belohnung einen Anreiz darstellen, das bisherige Verhalten fortzusetzen und die Leistung des Spielers zu verstärken (vgl. Wesener 2008, S. 107).

2.5 Die Bedeutung der Atmosphäre

Die Atmosphäre entsteht wie die Spielmechanik durch die optische und akustische Darstellung des Spiels. Sie beinhaltet die authentische und glaubwürdige Präsentation der Thematik des Bildschirmspiels. Durch die Bedeutung der Präsentation hat sich dieser Aspekt mit dem technischen Fortschritt enorm verändert, wodurch ältere Spiele mit den Aktuellen längst nicht mehr mithalten können. Jeder Spieler gewinnt aus seinem Alltag Ideen, wie Thematiken in Videospielen umgesetzt werden können. Sofern die Präsentation nicht mit seinen Vorstellungen übereinstimmt, sinkt auch das Interesse am Spiel. So sollten bei Fußballspielen die virtuellen Sportler möglichst realistisch dargestellt werden. Ebenso hat die Akustik einen großen Einfluss auf die Atmosphäre. Hier ist es wichtig, dass bei Spielen zu Filmen bzw. Filmserien die Stimmen der Charaktere identisch sein sollten oder Musikelemente aus dem Film übernommen werden. Es zeigt sich, dass die Atmosphäre eines Bildschirmspiels erst die Entstehung der virtuellen Welt möglich macht (vgl. Wesener 2008, S. 107-108).

2.6 Das Flow-Erlebnis

Der Spieler erhält durch das aktive Erleben seiner Kompetenzen im Spiel eine Reihe von positiven Gefühlen. Diesen Erfahrungsprozess beschreibt Fritz folgendermaßen. „Das Gefühl, etwas wirklich zu können und das auch bestätigt zu bekommen, ist für manche Mädchen und Jungen so befriedigend, dass sie dies möglichst lange genießen möchten“ (Fritz 1997, S. 210).

Der Spieler kann sich vollständig mit dem Spiel identifizieren, blüht regelrecht in diesem auf und prägt es dazu mit Abschnitten seiner Persönlichkeit. Ab einem gewissen Moment ist der Spieler fast davon überzeugt sich selbst zu steuern. Dieser Prozess wird als „Flow“ betitelt. Der Begriff Flow wurde vor allem von Csikszentmihalyi definiert und bestimmt. Dieser verwendet folgende Umschreibung: „Im Flow- Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden.... Er erlebt den Prozess als einheitliches „Fließen“ Wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt“ (Csikszentmihalyi 1992, S. 59, zit. n. Fritz 1997, S. 211).

Das Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein ist charakteristisch für jedes Flow- Erlebnis. In diesem Augenblick ist nur die Auseinandersetzung mit dem Spiel von Bedeutung. Alles ande-

re wird unbewusst, wodurch Zeit und Verpflichtungen in der realen Welt sowie die Konsequenzen dieses, fast schon pathologischen, Spielens nebensächlich werden, da der Spieler vollkommen im Spiel gefangen ist. Die grundlegende Voraussetzung für den Eintritt des Flows ist das Gleichgewicht zwischen Anforderungen des Spiels und den persönlichen Fähigkeiten sowie Handlungsmöglichkeiten des Spielers, d.h. das Spiel darf weder zu leicht noch zu schwierig sein. Allerdings bedarf es einer kleinen, jedoch kontinuierlichen Steigerung der Schwierigkeit damit der Anreiz nicht verloren geht (vgl. Lindner, Wink 2002, S. 54).

3. Chancen von MMORPGs

Da in den vergangenen Jahren das Hauptaugenmerk der Wissenschaft fast ausschließlich auf die negativen Auswirkungen von MMORPGs lag, soll es in diesem Abschnitt um Chancen von MMORPGs sowie positive Aspekte gehen, die aus dem Spielen dieses Genres resultieren können. Ebenso soll eine einseitige Betrachtungsweise vermieden werden und eine ganzheitliche Sicht über dieses Thema geschaffen werden.

3.1 Lernprozesse via Transfer und Transformation

Der Begriff Transfer beschreibt ganz allgemein eine Übertragung, bei der während eines Prozesses eine Sache von einem Kontext in einen anderen bewegt wird, wie beispielsweise ein Geldtransfer. Allerdings müssen die Inhalte bzw. die Sachen, die transferiert werden, noch verändert werden, damit diese in dem neuen Kontext verwendet werden können. Dieser Vorgang wird als Transformation bezeichnet.

Der Begriff Transfer stammt aus den Lerntheorien und wurde von dem englischen Begriff „transfer of training“ oder auch „Lernübertragung“ abgeleitet. Hierbei werden von einer Person Lerneffekte von einer bekannten Anforderung auf eine veränderte Aufgabe bewusst übertragen. Die Transferprozesse zwischen der Wirklichkeit und der virtuellen Realität unterscheiden sich im Kern nicht von normalen Lerntransfers. Der einzige Unterschied besteht darin, dass bei einem normalen Lernprozess das gelernte Verhalten bzw. erlernte Wissen in der Wirklichkeit angeeignet und ebenso angewendet wird. Diese Besonderheit beschreibt Stefan Wesener folgendermaßen: „Ein Transferprozess dieser Art beinhaltet als 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 Umsetzung von Aktion“ (Wesener 2004, S. 129).

3.2 Förderung kognitiver Fähigkeiten

Der allgemeine Gebrauch von Computern verbessert die logisch- rationalen Denkprozesse und unterstützt bei der Planung von Problemlösungsstrategien. Hinzu kommt, dass tiefgründige Zusammenhänge besser nachvollzogen werden können und Lernprozesse beschleunigt werden. Vor allem fördern Spiele das vernetzte Denken aufgrund des Agierens auf mehreren Ebenen. Hier muss der Spieler schlagartig auf Herausforderungen antworten und dabei vorrausschauend handeln. Deshalb kann eine systematische Nutzung von MMORPGs durchaus einen positiven Aspekt in Form eines Lerneffekts haben. Ebenso kann ein regelmäßiges Spielen die Reaktionsfähigkeit der Spieler verbessern, da diese sehr schnell die richtigen Tasten drücken müssen, um erfolgreich Monster oder andere Spieler zu bekämpfen. Laut einer Studie der Universität Rochester kann schon nach kurzer Spielzeit die Fähigkeit zur visuellen Bildverarbeitung deutlich gefördert werden und dazu die Hirn-Hand-Koordination durch das Spielen verbessert werden (Grünbichler 2009, S. 67-69).

Weiterhin muss der Spieler ebenso zeitgleich auf mehrere unterschiedliche und voneinander unabhängige Informationsquellen achten und dementsprechend handeln können, wodurch die Bildschirmspiele die Konzentrationsfähigkeit steigern (Gurtner, Retschitzki 1996, S. 104).

3.3 Förderung der persönlichen Entwicklung

Die Spieler von MMORPGs müssen einen großen Zeitaufwand betreiben, um erstens ihren Avatar „hoch zu leveln“, zweitens durch die oft unglaublich großen Welten zu reisen und drittens eine für sie individuell geeignete Gruppe von Mitspielern zu finden. All diese Aspekte zwingen den Spieler sehr viel Geduld mitzubringen und zu erlernen. Des Weiteren wird eine sehr hohe Flexibilität vom Spielenden verlangt, da oftmals Strategien zur Lösung von Quests verändert werden müssen um eine Lösung zu erzielen. In diesem Sinne erlangt der Spieler eine höhere Flexibilität. MMORPGs ermöglichen den Spieler durch das offene Spielprinzip, die unterschiedlichen Umwelten, das Personalisieren der eigenen Spielfigur und den vielen Interaktionsmöglichkeiten ein reales Verhalten in die virtuelle Welt zu transferieren und somit die individuellen Phantasien auszuleben. Laut dem Zukunftsforscher Micheal Horx bewirkt das Handeln in virtuellen Welten eine Steigerung des Selbstvertrauens der Spieler, da sie sehr häufig fiktiv die Welt retten und dabei gewaltige Monster aus dem Weg räumen (Grünbichler 2009, S. 70-73).

3.4 Förderung der Sozialen Interaktion

MMORPGs dienen nicht in erste Linie dazu pädagogische Inhalte an den Spieler zu vermitteln. Allerdings sind sie durchaus in der Lage die Sozialkompetenz ihrer Nutzer zu verbessern. Die Ursache dafür liegt in dem Zusammenschluss von Gruppen. Diese Gruppierungen sind notwen-

dig bei der Erfüllung verschiedener Aufgaben und Herausforderungen. Da Hilfsbereitschaft und Höflichkeit positive Verstärker für Gruppenentstehung und Gruppendynamik sind, ist das Erlernen dieser Sozialkompetenzen für jeden Spieler quasi notwendig. Ein positiver Nebeneffekt ist hier das Gefühl zu einer Gruppe zu gehören, wodurch der Punkt der Vereinsamung gemindert wird. Ebenso wird die Kontaktfähigkeit gefördert. Dies bestätigen 90% der Befragten von verschiedenen Studien und Umfragen. Die in der virtuellen Welt begonnenen Freundschaften werden oftmals in der realen Welt weitergeführt. Für Menschen, die große Schwierigkeiten aufweisen mit anderen in Kontakt zu treten, können die Rahmenbedingungen und Möglichkeiten in den MMORPGs eine Alternative darstellen, um an dieser Schwäche zu arbeiten, da in der virtuellen Welt die zwischenmenschlichen Interaktionen nicht so komplex sind wie in der realen Welt. Um den Erfolg einer Gruppe zu optimieren, ist die Bestimmung eines Gruppenanführers sehr entscheidend. Dieser muss die geeigneten Spieler für die jeweilig anstehenden Quests organisieren, die richtige Strategie bestimmen und er sollte über ein umfangreiches Wissen verfügen, um Spielsituation und Spielabläufe auszuwerten und Veränderungen vornehmen zu können. Des Weiteren benötigt die Person in dieser speziellen Aufgabe ein gewisses Charisma, um seine Mitspieler zu lenken, positiv und verstärkend auf sie einzuwirken und bei Bedarf auch Streitigkeiten und Missverständnisse zu beheben. In dem Kontext des Gruppenanführers können mögliche Führungspersonen der realen Welt ihre Fähigkeiten in der virtuellen Realität testen und stetig verbessern (vgl. Grünbichler 2009, S. 76).

4. Risiken von MMORPGs

4.1 Physische Folgen

Wenn wir die körperlichen Auswirkungen betrachten, ist deutlich erkennbar, dass es beim konstanten Spielen über jeweils längere Zeiträume schwerwiegende Folgen bezüglich der Physis des Spielers haben kann. Mögliche auftretende Beschwerden sind hier Augenbrennen, Verspannungen, Nacken-, Kopf- und Rückenschmerzen bis hin zu Haltungsschäden. Darüber hinaus kann es durch die, meist über Jahre durchgeführte, monotone Bewegung mit der Maus sowie die Benutzung der Tastatur oftmals zu Überlastungssymptomen in den Unterarmen kommen. Diese Überlastungen werden durch Mikroverletzungen und Gewebsveränderungen an den Muskelfasern, Sehnen, Nerven und Gelenkoberflächen hervorgerufen. Daraus resultieren unter anderem Muskelschmerzen und Sehnenentzündungen. Bei photosensiblen Menschen mit Neigung zu Epilepsie können Krampfanfälle möglich sein. Wie die „Bundeszentrale für Gesundheit-

liche Aufklärung“ ebenfalls bestätigt nimmt bei Kindern die Wahrscheinlichkeit an einer Fettleibigkeit aufgrund der mangelnden Bewegung und ungesunder Ernährung zu. 11% aller Kinder bzw. Jugendlichen von sechs bis 17 Jahren haben Übergewicht und sogar 9% der Jungen und 7% der Mädchen zeigen Merkmale von Fettleibigkeit.

Daneben zeigt eine Studie des „HUMAN PERFORMANCE LAB DER UNIVERSITY OF MIAMI“ deutliche Unterschiede zwischen fernsehenden und computerspielenden Kindern und Jugendlichen. Schon die vorläufigen Ergebnisse weisen darauf hin, dass bei fernsehenden Kindern eine Fettleibigkeit als Folge wahrscheinlicher wird. Die computerspielenden Jugendlichen leiden eher an einem erhöhten Blutzuckerspiegel, vermehrten Stress und ebenso an einer Veränderung ihres Stoffwechsels (Metabolismus). Ein weiteres Ergebnis dieser Studie verdeutlicht, dass die permanente Konzentration sowie der Stress der Kinder, die am Computer spielen, keinesfalls gesundheitsfördernd sind (vgl. Wink/ Lindner 2002, S. 80-81).

4.2 Soziale Folgen

In der Öffentlichkeit werden in regelmäßigen Abständen die Auswirkungen durch Computerspiele oftmals sehr kontrovers diskutiert. Dies geschieht meistens nach aktuellen Geschehnissen, wie beispielsweise dem Amoklauf in Winnenden bei Erfurt im März 2009, bei dem ein ehemaliger Schüler 15 Menschen erschoss. Daraufhin werden in den Medien zumeist keine wissenschaftlich bewiesenen Thesen herangezogen, um eine Erklärung für das jeweilige Ereignis zu suchen. Eine der Kernthesen, die sehr häufig in Bezug auf Computerspiele und vor allem im Zusammenhang mit MMORPGs genannt wird, ist die Behauptung, dass Bildschirmspiele die Isolation der Nutzer fördert. Jedoch kann diese Annahme durch die Wissenschaft mittels aktueller Forschungen nicht verteidigt und unterstützt werden. Ganz im Gegenteil zeigen Befragungen, dass trotz der enormen Entwicklung im Bereich neuer Medien die Freizeitgestaltung der Jugendlichen kaum Veränderungen zeigt. Ebenso liegen hier auch keine Unterschiede zwischen Nichtspielern und Computerspielern vor. Beide Gruppierungen stellen das Treffen mit Freunden als wichtigste Freizeitbeschäftigung dar.

Allerdings sofern Anzeichen von Isolation und eine Verminderung von sozialer Interaktion und Kontaktaufnahme seitens der Kinder und Jugendlichen wahr zu nehmen sind, muss stets nach den Ursachen gesucht werden. Oftmals resultiert dieses Verhalten aufgrund gesellschaftlicher und familiärer Probleme, wie fehlende Freizeitangebote bzw. Berufstätigkeit der Eltern, wodurch das Kind sich in seine eigene Welt zurückzieht. In diesem Fall ist das Spielen am Computer nicht die Ursache der Vereinsamung, sondern eher ein Kompensationsmittel bzw. eine

Ausweichfunktion des vernachlässigten Jugendlichen, durch die er Aufmerksamkeit und Anerkennung in der virtuellen Welt gewinnen möchte. Nach Fromme und Eder müssen die Ursachen in dem direkten sozialen Umfeld gesucht werden, die Ausdruck von belastenden strukturellen Bedingungen des Kindes sind sowie auf Probleme in der Beziehung zu den wichtigsten Bezugspersonen, meistens den Eltern, hinweisen (vgl. Lindner/Wink 2002, S. 81).

4.3 Einordnung der Computerspielsucht

Aus heutiger Sicht wird Internet bzw. Computerspielsucht im psychiatrischen Klassifikationssystem DSM-IV und ICD-10 nicht als eigenständiges Krankheitsbild gesehen. Es wird in die Kategorie der Impulskontrollstörungen eingeordnet, wie beispielsweise auch die Glücksspielsucht. Die ersten Impulskontrollstörungskonzepte gehen auf Kraepelin im Jahr 1896 zurück. Dadurch entstand historisch der Begriff des „Impulsiven Irreseins“. Dieser beschreibt, dass der Betroffene einem unkontrollierbaren Impuls folgt, wodurch er eine in ihm spürende Erleichterung und Befriedigung erfährt. Herpertz und Sass ergänzten 1997 dies mit den Antriebs- und Kontrolldimensionen, nachdem das Verhalten als ein Ergebnis von denen gegeneinander tretenden Kräfte von Antrieb und Hemmung definiert werden kann. Daraus entstand die Kategorie „Störung der Impulskontrolle“ im DSM-IV und ICD-10, in der das Verhalten als scheiternde Distanzierung zu einem möglichen selbst- und fremdschädlichen Handlungsimpuls beschrieben wird. Hierzu gehören Spielsucht, Pyromanie, Kleptomanie und Trichotillomanie (Haare ausreißen). Der Unterschied zwischen Computerspielsucht zu den anderen Beispielen besteht darin, dass es zwar eine pathologische, aber nicht automatisch eine kriminelle bzw. per se problematische Handlung darstellt. Außer in extrem exzessiven Fällen nimmt es pathologische Gesichtspunkte an (vgl. Lapen-Imkamp/te Wildt 2009, S. 123-124).

4.3.1 Diagnostik

Damit eine phänomenologische und diagnostische Einordnung von Internetsucht getroffen werden kann, wurde eine umfangreiche Untersuchung mit 25 Patienten durchgeführt, bei der die diagnostischen Kriterien für pathologischen Internetkonsum nach Young (1999) und die Zusatzkriterien für pathologische Internetnutzung nach Young und Beard (2001) verwendet wurden. Die fünf diagnostischen Kriterien nach Young müssen alle zutreffen, um eine pathologische Internetsucht zu identifizieren. Diese sehen wie folgt aus:

- *Ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet (Gedanken an vorherige und zukünftige Online-Aktivitäten)*

- *Zwangsläufige Ausdehnung der Zeit des Internetkonsums, um Befriedigung zu erhalten*
- *Erfolglose Versuche die Internetnutzung einzuschränken bzw. zu stoppen*
- *Ruhelosigkeit, Reizbarkeit, Depressivität etc. bei Einschränkung des Internets*
- *Längere Internetzeiten als vorher ausgemacht*

Von den drei Zusatzkriterien muss mindestens eins zutreffend sein:

- *Riskieren einer Beziehung oder Arbeitsstelle wegen des Internets*
- *Belügen von Familienmitgliedern bzw. Therapeuten, um Internetkonsum zu verschleiern*
- *Internet als Fluchtweg vor Problemen oder um dysphorische Stimmungen zu erleichtern (Angst, Schuld, Depressionen)*

Werden allerdings nur die ersten 5 Kriterien betrachtet, so kann nicht ausgeschlossen werden, dass diese mit einem strukturierten Alltag einhergehen. Werden die Zusatzkriterien mit einbezogen und alle Bedingungen zusammen geprüft, so fügt sich eine pathologische Dimension ein. Die Ursache hierfür ist das Auftreten von emotionalen und sozialen Aspekten bei der Kopplung der fünf diagnostischen Kriterien mit den von Young und Beard definierten Zusatzkriterien (vgl. Lampen-Imkamp/ te Wildt, S. 124-126).

4.3.2 MMORPGs und Sucht

Die Online-Rollenspiel-Sucht ist ebenso Bestandteil der Computerspielsucht wie auch die Internetsucht. Sofern so viele Menschen wie möglich spielen und über einen möglichst langen Zeitraum dies fortsetzen, so erzielen die Spielerhersteller den größten Gewinn. Dafür sind bestimmte Anreize von Nöten wie z. B. hohe Spielziele, um die Langzeitmotivation aufrechtzuerhalten, die jedoch im Gleichgewicht zwischen Schwierigkeitsgrad und Erreichbarkeit liegen müssen. Ein weiterer Ansatz ist hier der graduelle Aufstieg, d. h. mit höherer Stufe des Charakters dauert der Aufstieg länger. Durch den ständigen Fortschritt und immer längere Spieldauer wird der Charakter auch immer stärker. Einzige Voraussetzung, um bei MMORPGs die Spielziele zu erreichen, ist die Investition von Zeit. Durch Erweiterungen der Spiele, auch Add-Ons genannt, die in regelmäßigen Abständen erscheinen, werden die Spieler systematisch ans Spiel gebunden. Vor allem der Anreiz besondere Ausrüstungsgegenstände zu bekommen, hält den Spieler beim Spiel, da er mit diesen Items aus der Masse heraussticht und mehr Ansehen bekommt als andere Mitspieler. Es wird ebenso der Zusammenschluss in Gruppen bzw. Gilden

beeinflusst, da manche Quests nur mit mehreren Spielern zu schaffen sind und das Sammeln von Erfahrung in einer Gruppe verbessert ist (vgl. Grünbichler 2009, S. 53-54).

5. Medienkompetenz durch Medienpädagogik

Am Anfang der 60er Jahre spielte der Begriff der Medienpädagogik erstmalig in erziehungswissenschaftlichen Kontext eine vordergründige Rolle. Jedoch wurde erst 1976 versucht eine Begriffsbestimmung vorzunehmen, zu der die Zeitschrift „Medien+Erziehung“ mehrere Fachkräfte aus Wissenschaft und Praxis befragte. Allerdings konnte damals kein einheitlicher Rahmen abgesteckt werden. Aus heutiger Sicht sind die Bedingungen zur Konkretisierung dieses Begriffs eindeutig schwierig aufgrund der zahlreich verlaufenden Entwicklungen im Bereich Medien und den damit verbundenen bedeutungs- und Kontextunterscheidungen. Somit ist eine getroffene Definition nur eine unter vielen anderen möglichen Beschreibungen, um diesem Fachterminus einen Rahmen zu setzen (vgl. Hüther/Schorb 1997, S. 243).

5.1 Was bedeutet Medienpädagogik?

Medienpädagogik beinhaltet sämtliche Fragestellungen der pädagogischen Bedeutung der Medien in Bezug auf Beruf, Freizeit und Bildung. Hier treten die verschiedenen Medienbereiche in den Fokus der Pädagogik, sofern diese als Mittel der Information, Beeinflussung, Unterhaltung, Unterrichtung und Organisation für die Sozialisation des Menschen eine entscheidende Position einnehmen. Die Bedingung des auf sich ziehenden Fokus ist die Einflussnahme auf den Menschen auf der kognitiven und emotionalen Ebene sowie der Verhaltensebene. Die Medien an sich, ihre Produzenten und Nutzer im sozialen Kontext bilden den Gegenstand der Medienpädagogik. An dieser Stelle sollen alle Inhalte und Funktionen der Medien, ihre Nutzungsformen und sämtliche Auswirkungen beleuchtet werden. Das Ziel der Medienpädagogik ist es Modelle zu entwickeln, mit deren Hilfe alle Nutzer der verschiedenen Medienbereiche Kompetenz, Wissen und Analysekenntnisse erlangen, um die Medien für ihre individuelle Lebenssituation wirkungsvoll und gefahrlos anzuwenden. Dies wird auch unter dem Begriff der Medienkompetenz zusammengefasst (vgl. Hüther/Schorb 1997, S. 243).

5.2 Medienpädagogik durch Elternarbeit

In unserer modernen Gesellschaft beeinflussen Medien mittlerweile alle Lebensbereiche, wodurch sie oft als unverzichtbar gelten. Diese Tatsache hat zur Folge, dass die Vermittlung von

Fähigkeiten zum bewussten Umgang mit den Medien eine grundlegende pädagogische Aufgabe geworden ist, welche jedoch nicht nur in den Schulen durch Fachkräfte realisiert wird, sondern zum größten Teil in den Familien selbst. Deshalb soll in diesem Abschnitt das Arbeiten mit den Eltern, ihrer Situation sowie Schwierigkeiten und Lösungsansätze kurz und kompakt betrachtet werden. Bedingt durch das heutige pädagogische Allgemeinwissen durch Wissenschaft und Forschung im Bewusstsein der Menschen oder auch in den Medien wissen vielen Eltern nicht, welches die richtigen Erziehungshinweise für ihre individuelle Situation sind. Auf diese Unsicherheit und fehlende Orientierung folgt oft Resignation und Kapitulation der Eltern in Bezug auf die vermehrten Anforderungen in der Erziehung der eigenen Kinder. Ebenso wie die meisten Lehrer und Erzieher haben auch die Eltern ein komplett anderes Medienverhalten als die Kinder, wodurch ebenfalls eine Hilfslosigkeit durch Nichtwissen und Resignation vor den neuen anspruchsvollen Anforderungen durch die Kinder im Bereich der Medien auf sie zukommt. Die heutige Generation von Kindern und Jugendlichen hat im Gegensatz zu ihren Vorgängern (also auch zu ihren Eltern) ein völlig anderes Medienverständnis aufgrund der technologisch modernen Gesellschaftsumstände, durch die sie von Beginn an geprägt wurden, wodurch sie teilweise mehr Erfahrungen im Umgang mit dem Computer haben als die eigenen Eltern. Das Problem an dieser Stelle ist, dass dadurch den Eltern die Autorität und die Möglichkeiten genommen werden einen nach ihren Vorstellungen richtigen Umgang mit den Medien vorzuleben. Das Ziel der medienpädagogischen Elternarbeit ist es nun den Eltern die Medienwelten ihrer Kinder, deren Umgang und Sichtweise auf die Medien sowie Problemlösungsstrategien aufzuzeigen und zu stärken. Des Weiteren sollen Eltern einen Blick dafür bekommen, wie die Kinder ihre eigenen Medienerlebnisse verarbeiten. Um diese Ziele zu realisieren gibt es verschiedene Methoden. Ein Beispiel wäre die Gestaltung eines Elternabends, über den die Eltern im Vorfeld persönlich informiert werden, an dessen Planung sie teilhaben und bei dem sie ihre Unsicherheiten durch eine gelockerte Atmosphäre abbauen können. Es sollte auch ausreichend Zeit für Fragen vorhanden sein, während die Eltern ebenso durch gegenseitigen Erfahrungsaustausch voneinander lernen. Alternativen zum Elternabend sind Elternsprechstunden bzw. Elterngespräche, ein Tag der offenen Tür in Bezug auf das Thema Medien, ein Elternbrief oder auch eine Aktivität mit Eltern und Kindern gemeinsamen, wie beispielsweise ein Filmnachmittag mit Auswertung der jeweiligen Fazits von Kindern und Eltern (vgl. Arbeiter 2013 (Internetquelle)).

5.3 Förderung des eSports

Zu Beginn soll erst mal die Frage geklärt werden, was überhaupt eSport ist, welche Spielegenres bedient werden, wie sich der eSport organisiert und ob eine Anerkennung als Sportart in Deutschland möglich ist.

eSport ist die Kurzfassung für elektronischen Sport und beschreibt das Spielen von Computer- und Videospielen mit Wettbewerbscharakter. Hierzu weniger interessant sind Genre und Plattform des Spiels. Allein der Wettkampf im Spiel gegen andere eSportler ist entscheidend. Die bekanntesten eSports Games sind „Counter-Strike“ und „Starcraft“, für die auf mehreren Turnieren pro Jahr Millionen an Preisgelder vergeben werden. Das bekannteste Event im Jahr sind die World Cyber Games (WCG). Hier treten nur Spieler an, die vom eSport leben und dessen Beruf das Spielen ist. In der Szene des eSports werden sie als „Progamer“ bezeichnet. Bei Turnieren stellen die zahlreichen unterschiedlichen Spiele die einzelnen Disziplinen dar. Die größten Events, wie beispielsweise die WCG werden im Internet übertragen und die Progamer verdienen den Großteil ihres Geldes indem sie Trainingseinheiten und Wettkampfspiele live im Internet schalten. Da die meisten Spiele im Mehrspielermodus ausgetragen werden, schließen sich die sog. Progamer in Clans zusammen. Dies sind Vereinigungen, die vergleichsweise wie eine Fußballmannschaft sind (vgl. Kopp 2013 (Internetquelle)).

Diese Clans sind meistens nur lockere Zusammenschlüsse von mehreren Spielern. Allerdings finden sich auch einige eingetragene Vereine unter ihnen. Die größten Clans mit einer weitaus höheren Anzahl von Spielern sowie die Teilnahme an verschiedenen Genres organisieren sich sogar in Form von Kapitalgesellschaften (vgl. Breuer 2010, S. 148-149).

Der Mittelpunkt der eSport Gesellschaft ist die Electronic Sports League (ESL). Sie ist Dreh- und Angelpunkt, organisiert Spiele aller Genres zwischen den Clans und führt eine Rangliste über den Erfolg der Teams.

Die meisten Genres verlangen vom Spieler blitzschnelle Reflexe, eine überragende Hand- Augen- Koordination und aufgrund des Mehrspielercharakters sehr viele taktische Feinheiten. Diese Anforderungen sind ebenfalls der Grund, weshalb so viele Fürsprecher des eSports die Anerkennung als eigene Sportart fordern. Allerdings obliegt diese Entscheidung dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB). Laut dessen Definition muss für die Anerkennung eine „eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität“ vorhanden sein, die beim eSport nicht gegeben ist (vgl. Kopp 2013 (Internetquelle)).

5.3.1 eSport in Deutschland

In Deutschland begann alles mit der Gründung von „Turtle Entertainment“ im Jahre 2000 durch einige wenige fanatische Computerspieler. Sehr schnell danach gründeten diese ebenfalls die erste professionelle Liga und es entstand der Grundbaustein für den eSport in Deutschland mit der Schaffung der Electronic Sports League. Mittlerweile wurde zur weiteren Etablierung der Deutsche eSports Bund als Dachorganisation für ca. zwei Millionen aktive Spieler aufgebaut. Es ist ein Spiel- und Ligakonstrukt von mehr als 80 Spielen entstanden, in dem die besten deutschen Pro Gamer um mehr als 300.000€ an Preisgelder konkurrieren. Auch in Bezug auf die Öffentlichkeitsarbeit gelangen mehr und mehr Fortschritte. So entstanden bereits 2006 durch Turtle Entertainment die Fernsehsender GIGA, ASTRA digital und Kabel Deutschland mit der Übertragung von eSports im frei verfügbaren Fernsehen (vgl. URL1: Schulmeisterschaft 2013).

5.3.2 eSport und Medienkompetenz

Medienkompetenz als Begriff ist seit den 90er Jahren in der Medienpädagogik ein elementarer Bestandteil, der seit dieser Zeit immer häufiger im Mittelpunkt von Diskussionen zu finden ist. Hier richtet sich der Blick von Wissenschaft und Öffentlichkeit selbstverständlich auf die sog. „Neuen Medien“, wie beispielsweise das Internet und Computerspiele. Heute ist die Herausbildung von Medienkompetenz sogar eine der wichtigsten Bildungsaufgaben geworden und wird stellenweise auch als Schlüsselqualifikation betrachtet. In der mittlerweile sehr durch Medien beeinflussten Umwelt müssen Kinder, Jugendliche und ebenso Erwachsene die Fähigkeit besitzen, Medien zu organisieren, kreativ zu nutzen und vor allem kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren. Hierzu ist eine Förderung und Unterstützung durch die Öffentlichkeit notwendig. Das Erlernen von Medienkompetenz zieht sich durch alle Altersstadien und muss somit als lebenslanges Lernen deklariert werden. In Bezug auf diese Erkenntnis müssen Modelle zur Medienkompetenzvermittlung eine Erweiterungs- und Veränderungsfähigkeit aufweisen, damit diese immer an die aktuellen Lebenssituationen angepasst werden können. Der Bereich der Medienkompetenz kann hier in vier unterschiedliche Elemente aufgeteilt werden. Diese sind nach Baacke (aus dem Jahr 1997) die Medienkunde, die Mediengestaltung, die Medienkritik und die Mediennutzung (vgl. Baacke, zit. nach Breuer 2010, S. 151).

In Bezug auf eSports und Computerspiele generell stehen die Mediennutzung und die Medienkunde im Blickfeld. Die Medienkunde beinhaltet hier das Aneignen der instrumentell-

qualifikatorischen Dimension, d.h. die Handhabung bzw. den Gebrauch von neuen Geräten. Im Kontext von Computerspielen und eSports beschreibt die Medienkunde das Erlernen der Bedienung eines Computers. In Kombination mit der Mediennutzung wird nun eine verantwortungsbewusste und kritische Auseinandersetzung mit diesem Medium angestrebt, bei der eine Trennung von realer von virtueller Welt unbedingt gewahrt sein muss. Dazu sollen die Aktivitäten hinterfragt und reflektiert werden, wodurch eine pathologisch abhängige Nutzung und andere Folgen vermieden werden können (vgl. Breuer 2010, S. 151-152).

5.3.3 Grundsätze und Möglichkeiten einer öffentlichen Förderung des eSports

Die Grundbedingung für eine staatliche Förderung des eSports beinhaltet eine ausreichende Breitenwirkung sowie ein integriertes Konzept. Allerdings ist dies aktuell nicht der Fall, da vor allem die Anzahl der Begünstigten zu gering ist und die Förderung sich meist nur auf kleinere Bereiche bezieht. Zusammenfassend kann kein staatliches Förderkonzept, das ansatzweise den Anforderungen entspricht, gefunden werden. Bereits entstandene Konzepte der Industrie, wie die Schulmeisterschaft, waren bisher vielversprechender. Ebenfalls müssen alle Gruppen erreicht werden, um eine Förderung angemessen zu begründen. Hier sind in erster Linie Mädchen und junge Frauen gemeint, die im Gegensatz zu dem männlichen Teil einen viel geringeren Gebrauch von digitalen Medien, besonders Computerspielen, aufzeigen. Eine andere Gruppierung sind Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund. In diesem Kontext kann der eSport eine integrative Aufgabe einnehmen sowie durch das gemeinsame Spielen in Kombination mit dem Wettbewerbscharakter für mehr Anerkennung unter den Jugendlichen anregen. Ebenso sind Kinder aus sozial benachteiligten Familien im besonderen Maße förderungsbedürftig. Auch wenn die allgemeinen Ziele der Medienpädagogik im Vordergrund stehen, ist hier eine verbesserte Integration dieser Gruppe in die Gesellschaft notwendig.

Eine Möglichkeit den eSports zu unterstützen, ist die Aufnahme in die öffentliche Sportförderung, die in Deutschland zu 75% durch die Kommunen getragen wird. Hier können erstens einzelne Sportler im Sinne einer Spitzensportförderung unterstützt werden. Zweitens besteht die Möglichkeit die verschiedenen Clans zu fördern oder drittens Events und Turniere durch Förderung von Bund, Ländern und Gemeinden zu realisieren und auszubauen, um so eine möglichst breite Masse zu erreichen (vgl. Breuer 2010, S. 157-159).

6. Interventionsmöglichkeiten für die Soziale Arbeit

Es ist festzuhalten, dass eine große Bedrohung von MMORPGs ausgeht, da diese beim Spieler sehr schnell ein süchtiges Verhalten hervorrufen können, wodurch psychosoziale und physische Folgen und sogar Realitätsverlust möglich sind. Hier kommt die Soziale Arbeit mit ins Spiel, da diese nun die Aufgabe hat, die Entwicklung der Menschen zu fördern. In diesem Kontext muss sie Methoden entwickeln, um die Gefahren, die durch Online-Rollenspiele ausgelöst werden, einzudämmen oder ganz zu beseitigen. Eine mögliche Handlungsalternative ist hier die Suchtprävention. Prävention hier bedeutet das Vorbeugen durch Maßnahmen um negative Folgen und Entwicklungen abzuwehren und eine Suchterkrankung zu verhindern, da diese in Bezug auf MMORPGs die größte Bedrohung darstellt (vgl. Grünbichler 2009, S. 77-78).

6.1 Primärprävention

Die Primärprävention hat das Ziel mögliche Störungen vor der Suchtgefährdung oder der Konsumerfahrung zu reduzieren. Sie beinhaltet die Stärkung der Persönlichkeit des Einzelnen z. B. durch das Lehren von Lebenskompetenzen und Medienkompetenzen in Bezug auf Kontakt mit MMORPGs. Primärprävention kann in Kindergärten, Schulen oder direkt in Familien durchgeführt werden. Hierbei gilt die Regel, umso früher die Primärprävention ansetzt, desto unwahrscheinlicher kommt es später zur Suchterkrankung (vgl. Grünbichler 2009, S. 77-78).

6.1.1 Lebenskompetenzförderung

Der Inhalt und das Ziel primärer Suchtprävention haben sich in den letzten Jahren auf einen anderen Schwerpunkt verschoben, da heute nicht mehr die Vermeidung eines Suchtproblems bzw. einer Krankheit im Vordergrund steht, sondern vielmehr die Förderung der Gesundheit des Menschen. Grund hierfür ist das neue Begriffsverständnis von Gesundheit. Dies beinhaltet, dass Gesundheit ein Zustand vollständigen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens sein soll, das durch die Befriedigung der Bedürfnisse, durch die Verwirklichung der Wünsche und Hoffnungen des Einzelnen als auch der Gruppe verwirklicht werden soll. Ebenso soll die Möglichkeit auf die Umwelt Einfluss nehmen zu können gegeben sein. Dies soll die Entwicklung der Persönlichkeit und der sozialen Fähigkeiten durch beispielsweise die Verbesserung sozialer Kompetenzen ermöglichen. Die hier verdeutlichte Zielsetzung kann mit dem Begriff der „Lebenskompetenzförderung“ gleichgesetzt werden (vgl. Grünbichler 2009, S. 78).

6.1.2 Förderung der Medienkompetenz durch Medienpädagogik

Obwohl dieses Themengebiet im vorherigen Abschnitt bereits bearbeitet wurde, soll hier nun eine kurze und kompakte Zusammenfassung vorgenommen werden, damit der Punkt der Primärprävention vollständig dargelegt wird. Unter dem Begriff der Medienpädagogik versteht man einen Teilbereich der Erziehungswissenschaften, der wissenschaftlich fundierte Handlungsmethoden für die praktische Nutzung auf Medien benutzt und deren Wirksamkeit prüft. Aus der Ansicht der Medienpädagogik stellt der Computer viele Anwendungsmöglichkeiten bereit, um nicht wenige Fähigkeiten zu entwickeln und stetig zu verbessern. Beispiele hierzu sind der Ausbau des strategischen Denkens, die Entwicklung von Problemlösungsstrategien, eine schnelle Informationsverarbeitung oder ebenso die Verbesserung der „Multitasking“-Fähigkeit zu nennen. Die meisten aktuellen Spiele erfordern zur Erreichung der Spielziele eine hohe Konzentrationsfähigkeit und strategisches Denken, da oft eine Reihe von Problemstellungen unter Zeitdruck kreativ gelöst werden müssen. Somit stellen bereits Computerspiele diverse Schlüsselqualifikation für das spätere Arbeitsleben bereit. Laut der amerikanischen Studie „Leadership in Games and at Work“ vermitteln Online-Games sogar Führungskompetenzen. Es ist ebenso erstaunlich, wie schnell Kinder bei der autodidaktischen Aneignung über das informelle Lernen sind und wie selbstverständlich der hohe Motivationsgrad beibehalten wird. Das Spielen (bzw. sog. Gamen oder Zocken) bleibt grundsätzlich zweckfrei und stellt keinen Zusammenhang zur Schule oder dem Lernen an sich dar. Der spielerische Zugang zum Computer ist jedoch eine Möglichkeit sich mit den modernen Informationstechnologien zu befassen. Dass Kinder bzw. Jugendliche oft dabei etwas lernen, merken sie in der Regel nicht. Aus medienpädagogischer Sicht sind Computerspiele wie auch MMORPGs mit ihren virtuellen Welten förderlich für die Entwicklung und bereiten die Kinder auf ihre späteren Lebensabschnitte vor (vgl. Graf 2009, S. 38-39).

6.2 Sekundärprävention mittels Erlebnispädagogik

Die Sekundärprävention ist eine Art Früherkennung, die vor allem auf Personen abzielt, für die das Suchtmedium MMORPGs immer mehr Stellenwert in deren Leben gewinnt und bei denen eindeutige Gesichtspunkte eine Suchterkrankung vorzuweisen sind. Hier wird versucht mit Hilfe von Erlebnispädagogik und alternativer Freizeitbeschäftigung der Abhängigkeit entgegenzuwirken. Es sollen den Spielern Anreize in einem anderen Erfahrungsraum aufgezeigt werden, in denen gleiche Aspekte wie Gruppendynamik zu finden sind, die einen wichtigen Bestandteil der Faszinationskraft der MMORPGs ausmachen und wodurch ähnliche Bedürfnisse befriedigt werden können. Dies kann durch Elemente wie Natur, Erlebnis und gemeinschaftliche Natursport-

arten (Klettern, Canyoning) erreicht werden. Die Ziele der Erlebnispädagogik sind als Person zu wachsen, soziale Kompetenzen zu erweitern und Natur zu erleben. Die Umsetzung der Ziele erfordert eine positive Beeinflussung des Selbstwertgefühls, das schon erreicht wird, indem ein Teilnehmer seine Bedürfnisse in der Gruppe äußert und Herausforderungen meistert, die er niemals für sich zu bezwingen erdacht hat. Genauso wird in MMORPGs das Selbstwertgefühl gesteigert, indem der Spieler glaubt etwas mit seinem virtuellen Handeln zu bewirken. In beiden Welten bekommt die Person die Anerkennung für seine erbrachten Leistungen, wobei der Hauptunterschied die körperlichen Herausforderungen darstellen (vgl. Grünbichler 2009, S. 87-89).

6.2.1 Weitere Freizeitangebote

Die Freizeitgestaltung in der modernen Gesellschaft findet heute immer häufiger in den eigenen vier Wänden statt. Dieser Rückzug im Zusammenhang mit den sich immer weiter entwickelnden medialen Angeboten verstärken die Entstehung von abhängiger, nicht mehr kontrollierbarer Mediennutzung durch oftmals überforderte Menschen. Hier müssen die Soziale Arbeit und auch die nahestehenden Angehörigen, wie beispielsweise die Eltern, alternative Freizeitangebote schaffen, um der pathologischen Computerspielsucht, speziell von MMORPGs, entgegenzuwirken und die Entwicklung der Persönlichkeit der Kinder- und Jugendlichen zu unterstützen.

Ein mögliches Freizeitangebot stellt das Jugendzentrum dar, welches seine gesetzliche Verankerung im achten Sozialgesetzbuch hat. Es bildet einen alternativen Raum zu den virtuellen Welten, wo die Kinder und Jugendlichen soziale Kontakte aufnehmen und erhalten können. In den Jugendzentren können sie ihre individuellen Bedürfnisse und Interessen ausleben und werden dabei von pädagogischen Fachkräften betreut und unterstützt. Dies schließt die Auseinandersetzung mit den virtuellen Welten jedoch nicht aus. Es soll viel mehr versucht werden positive Rahmenbedingungen zu schaffen, in denen die Kinder und Jugendlichen ebenso das Spielen am Computer vollziehen können. Dazu werden sogenannte „LAN-Partys“ veranstaltet, wo mehrere Spieler sich mit ihren Computer lokal vernetzen. Der Vorteil bei dieser Variante des Mehrspielersystems liegt darin, dass sich die Spieler gegenüber sitzen bzw. im direkten Kontakt miteinander befinden und wettstreiten können. Dadurch ist ebenso die Spannung und Motivation gesteigert und die Personen können unmittelbar in Kommunikation zu einander treten. Der Vorteil für die Hilfeleistenden besteht darin, dass von der Spielsucht betroffene Kinder und Jugendliche wesentlich einfacher zu identifizieren sind und somit ein intensives Gespräch bzw. andere Maßnahmen und Angebote früher anwendbar sind. Sofern dieses Freizeitangebot in Form einer

LAN-Party kontinuierlich in regelmäßigen Abständen den Jugendlichen angeboten wird, so kann das Interesse aufrechterhalten werden. Daraus resultiert eine regelmäßige Nutzung der Kinder in Bezug auf die Aktivitäten des Jugendzentrums, wodurch auch auf weitere Angebote aufmerksam gemacht werden kann. Dadurch könnte sich auch der Drang des Computerspielens verringern. Alternativ könnten Mannschaftssportarten den Klienten angeboten werden. Diese ähneln den MMORPGs, da die Kinder und Jugendlichen ebenso Ehrgeiz, Motivation und Teamfähigkeit beweisen müssen um erfolgreich zu sein. Hieraus resultiert auch eine Verbesserung Selbstwerts- und Gruppengefühl. Im Gegensatz ihrer gewohnten Tätigkeit in den virtuellen Welten kommt nun auch die körperliche Anstrengung vermehrt hinzu, wodurch sie aber auch in der Lage sind ihre eigenen Stärken und Schwächen besser einschätzen zu können (vgl. Grünbichler 2009, S. 93-96)

6.2.3 Life-Rollenspiele

Life-Rollenspiele stammen ursprünglich aus England und haben sich in den letzten Jahren auch in Deutschland etabliert. Ein Life-Rollenspiel, auch „Larp“ (Live-Action-Role-Playing) genannt, wird meistens in der Natur ausgetragen, fern von Zivilisation. Andere Handlungsorte sind Zeltplätze, Burgen, Burgruinen und andere. Jede Person nimmt die Rolle eines Helden ein, der von der Spielleitung, die zumeist die Position des Herrn des Landes einnimmt, eingeladen wird. Ein Spiel kann zwischen zehn und mehreren tausend Helden umfassen und geht in der Regel von einem Tag bis hin zu zwei Wochen. Die Art des Helden kann durchaus sehr unterschiedlich sein. Der Spieler kann in die Rolle eines Elfen, eines Kobolds, Zauberer und auch eines Menschen einnehmen. Hier verwenden die sogenannten Phantasien jeweils ein passendes Kostüm und Waffen aus weichen Materialien für ihren selbstgewählten Held. Zu Beginn eines Live-Rollenspiels kommen alle Teilnehmer auf dem Spielfeld zusammen, wo die Spielleitung die Regeln und den Rahmen erläutert. Meistens gibt es eine an alle Spieler gerichtete Hauptaufgabe, aber allerdings auch genug Zeit dazwischen, die für individuelle Interaktionen und Kommunikation genutzt werden kann (vgl. URL3: weltdeslarp.de 2013).

Life-Rollenspiele stehen den Online-Rollenspielen in Bezug auf die Faszinationskraft in nichts nach und haben gegenüber der reinen virtuellen Aktivität mehrere Vorteile. Erstens muss der Spieler seinen ganzen Körper aktivieren und nicht nur seinen Kopf anstrengen, um in dieser Phantasiewelt zu interagieren. Der wohl wichtigste positive Effekt ist, dass hinter den dargestellten Helden reale Personen stecken, mit denen jeder einzelne in Interaktion und direkte

Kommunikation gelangt. Dadurch entfällt die negative, soziale Folge der Isolation, da die Kontakt- und Beziehungsfähigkeit nicht verschlechtert wird, sondern eher das Gegenteil davon eintritt (vgl. Grünbichler 2009, S.96ff.).

6.3 Tertiärprävention via Suchthilfeeinrichtungen

Die Tertiärprävention beinhaltet Hilfemaßnahmen nach Bekanntwerden einer Suchterkrankung bzw. einer Störung. Dies sind Beratungs- und Therapieangebote sowie Maßnahmen zur Rehabilitation und Resozialisation. Die einzige wirkliche Anlaufstelle in Deutschland für diese Art von Sucht ist das Kompetenzzentrum und die Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit. Ebenfalls in diesem Zusammenhang zu erwähnen ist die Beratungsstelle der Caritas in Berlin „Lost in Space“. Im Internet ist am bekanntesten die Homepage www.onlinesucht.de vom Verein Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige (HSO) (vgl. Grünbichler 2009, S.98ff.).

6.3.1 Das HSO-Gildenhaus

Das HSO-Gildenhaus ist eine Begegnungsstätte zur Wiedereingliederung von Onlinesüchtigen und soll die erste Beratungsstelle für Onlinesucht in Deutschland werden. Das Haus soll für 15 - 20 Personen ausgelegt sein, die sich dort stationär befinden für etwa zwei bis drei Monate. Während dieser Zeit sollen die Betreuten wieder einen Sinn in ihrem Leben entdecken. Dazu wird auch psychotherapeutische Betreuung durch ambulante Fachkräfte durchgeführt. Die Betreuten sollen wieder ihre Nützlichkeit entdecken, indem sie in der Gemeinde wohltätige Dienste vollbringen wie beispielsweise Einkaufsdienste anbieten, Babysitten oder Kindern im Krankenhaus vorlesen. Diese gemeinschaftlichen Tätigkeiten werden notiert und in Gildensitzungen besprochen. Ebenfalls soll hier ein breitgestecktes Sportangebot entstehen sowie möglicherweise die Gründung eines HSO- Fußballvereins. Die Betreuten sollen ihre Wünsche und Ziele verdeutlichen und ihre Ideen mit in das Projekt einbringen. Zur optimalen Versorgung entsteht auch eine Ernährungsbetreuung, da Essstörungen oftmals mit Onlinesucht gekoppelt sind. Im Gildenhaus gibt es kein Internetverbot, da die Teilnehmer lernen sollen dieses Medium sinnvoll zu nutzen. Allerdings befinden sich die Computer in einem verschlossenen Raum, der nur temporär geöffnet hat. Die Benutzung eines Handys im Haus ist verboten und ein Verstoß wird mit dem Hausverweis bestraft. Weitere Angebote sind hier Gestaltungs- und Gesprächstherapie, Kochkurse, Musiktherapie, Terraintraining, Bewerbungstraining und Jobsuche, praktische Lebensberatung sowie Rhetorik- und Selbstbewusstseinstaining. Dieses Projekt soll wissen-

schaftlich begleitet und ausgewertet werden. Das Zusammenleben soll dem einer Wohngemeinschaft nahe kommen, bei der innerhalb der Gilden geplant, gekocht, geputzt und Projekte geschaffen werden (vgl. URL5: Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige 2013).

6.3.2 Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit
Aufgrund der gewonnenen Erkenntnis des fehlenden Hilfsangebotes für Menschen mit pathologischer Mediennutzung wurde in Kooperation zwischen der Evangelischen Suchtkrankenhilfe Mecklenburg-Vorpommern und den „HELIOS Kliniken“ am 01.11.2006 das Kompetenzzentrum und eine Beratungsstelle für diese Thematik eröffnet. Diese Einrichtung hat ihren Sitz in der Landeshauptstadt von Mecklenburg-Vorpommern in Schwerin.

Hier bietet ein Dipl. Medienpädagoge Beratung bei Schwierigkeiten im Umgang mit neuen Medien an sowie Hilfestellungen bei Fragen zu Computer- und Onlinespielen, soziale Netzwerke, Onlinekauf- und Verkauf und ebenso bei anderen elektronischen Medien. Die Beratung der Kinder, Jugendlichen und auch Erwachsenen mit exzessiven Medienverhalten kann in Einzelgesprächen durchgeführt werden. Allerdings wird aufgrund des systematisch verfolgten Ansatzes die Beratung in Form von Familien- und Paarsettings abgehalten. Hierbei wird mit der Methodik der Motivierenden Gesprächsführung gearbeitet, wodurch die Problemlage geklärt werden soll, Lösungsansätze gesucht werden sowie Alternativen und Perspektiven für ein Leben ohne Sucht entstehen sollen (vgl. URL4: Evangelische Suchtkrankenhilfe Mecklenburg-Vorpommern 2013).

Im Jahr hat die Beratungsstelle ungefähr 50 zu betreuende Klienten. Diese sind zumeist Kinder- und Jugendliche ab 13 Jahre und zu 90% männlichen Geschlechts. Jedoch werden die Klienten durch den Mitarbeiter in zwei Gruppierungen unterteilt. Das unterscheidende Merkmal hier ist die Art und Weise der Kontaktaufnahme mit der Beratungsstelle, d.h. die Klienten kommen einerseits aus eigenem Interesse oder andererseits aufgrund von Antrieben und in Begleitung der Erziehungsberechtigten. Schätzungsweise sind beide Gruppen in Bezug auf deren Anzahl gleichermaßen vertreten. Im Gegensatz zu diesen stehen die Klienten, die 18 Jahre oder älter sind. Sie suchen ausschließlich aus Eigeninitiative die Hilfe, sofern sich bei ihnen eine Medien-sucht ankündigt bzw. schon vorhanden ist. Ungefähr 70-80% aller Klienten sind Abhängige von MMORPGs, wodurch die Thematik des erhöhten Suchtpotentials dieser Spielform bestätigt werden kann. Dazu besteht das Risiko, dass diese Klienten zusätzlich zur Computerspielsucht ebenso eine stoffgebundene Sucht entwickeln, meist zu Aufputschmitteln, um so lange wie möglich der anderen Sucht nachgehen zu können.

Der Beratungszeitraum liegt im Durchschnitt bei ca. sieben bis acht Monaten und gestaltet sich in den meisten Fällen sehr verlässlich von der Seite der Klienten, weshalb plötzliche Beziehungsabbrüche eher die Ausnahme sind. Sehen der Berater und der Klient im Verlauf der Beratung die Mediensucht als erwiesen, kann der Medienpädagoge den Hilfesuchenden an weiterführende Einrichtungen vermitteln, wie beispielsweise die Klinik „Schweriner See“. Um erfolgreich gegen diese Abhängigkeitsform angehen zu können, bedarf es wie bei den stoffgebundenen Süchten auch einen vollkommenen Entzug vom Konsum des jeweiligen Mediums über einen längeren Zeitraum. Ein Rückfall in die Sucht kann nie ausgeschlossen werden. Allerdings gibt es hier keine aussagekräftigen Studien, in welcher Häufigkeit dieser Fall eintreten kann. Nach der Therapie haben die Klienten die Möglichkeit an der Selbsthilfegruppe teilzunehmen, die von der Evangelischen Suchtkrankenhilfe e.V. betrieben wird. Dort können sie ihre Erfahrungen und Schwierigkeiten reflektieren und erhalten soziale Kontakte, die während ihrer Sucht nicht bzw. nur kaum vorhanden waren. Sofern der Klient eine Therapie ausschließt oder auch keine dringliche Notwendigkeit für diese Intervention besteht, da nur ein exzessiver Konsum vorhanden ist, versucht der Berater gemeinsam mit den Klienten alternative Verbesserungs- und Lösungsansätze zu finden. Hier muss der Berater jedoch das Alter der Person und dessen Suchtverhalten individuell betrachten und unterscheiden. Eine mögliche anwendbare Methode ist das Tagebuchschreiben. Es bietet für beide Parteien einen sehr deutlichen Einblick in das Suchtverhalten des Klienten, wodurch eine Reflektion dieser Handlung erleichtert wird. Daraufhin kann der Berater mit dem Klienten feste Absprachen treffen, wie der Medienkonsum bewusster gestaltet werden kann. So kann schrittweise eine Verbesserung bis hin zur Normalisierung des Verhaltens erzielt werden. Zusätzlich können je nach Stärken und Interessen des Klienten andere Alternativen in der Freizeitgestaltung gesucht werden, um die individuellen Bedürfnisse in anderer Form ausleben zu können.

Das Angebot der Einrichtung umfasst neben der Beratung noch Präventions- und Öffentlichkeitsarbeit. Hier werden Seminare für Schüler, Eltern Lehrer, Erzieher und Berater von anderen Beratungsstellen veranstaltet, um auf die Thematik der Mediensucht aufmerksam zu machen und Medienkompetenz zu vermitteln. Daneben werden ebenfalls zu diesem Thema Informationsveranstaltungen und Workshops abgehalten. Unterstützend wirkt hier die Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern mit. Das große Ziel ist der Aufbau eines Netzwerkes mit Schulen und Jugendzentren zur Planung und Umsetzung von Präventionsprogrammen, die Gestaltung von Hilfen für Betroffene und die Weiterbildung von Fachkräften in diesem Tätigkeitsfeld (vgl. URL6: Medienwissen-MV 2011).

7. Fazit

Das Phänomen der Online-Rollenspiele ist zu einem Teil der heutigen Gesellschaft geworden und muss vor allem von der erwachsenen Bevölkerung gesehen und anerkannt werden. Obwohl die MMORPGs schon mehrere Millionen Spieler weltweit in ihren Bann gezogen haben, kann für die Zukunft mit einem weiteren Anstieg gerechnet werden. Dies wird selbstverständlich durch den Ausbau der Internetverbindungen positiv beeinflusst, sodass wir, als mögliche Nutzer dieses Computerspielgenres, in fast allen Lebensbereichen mit diesem Phänomen konfrontiert werden. Die MMORPGs sind heute in Nachrichten, Werbungen, im Radio und im Internet durch Soziale Netzwerke wie „Facebook“ oder via Werbungen auf verschiedensten Plattformen präsent. Um einen richtigen Umgang mit dieser Thematik zu finden, muss zuvor eine Akzeptanz speziell bei Eltern, Lehrern, Pädagogen und anderen Fachkräften geschaffen werden, die die Kinder und Jugendlichen wären ihrer Entwicklung begleiten und auf deren Erwachsenenbildung sie Einfluss nehmen können. Hier ist es die Aufgabe von Medienpädagogen die besagten Personen über dieses Phänomen aufzuklären, Chancen und Risiken aufzuzeigen sowie die notwendigen Grundlagen zur Vermittlung von Medienkompetenz darzulegen. Besonders bei der Förderung von Medienkompetenz bei Kinder- und Jugendlichen müssen neue Konzepte entwickelt werden, um den stetig steigenden Anforderung durch die MMORPGs standhalten zu können. Eine Möglichkeit wäre diese Aufgabe in die Strukturen der Schule mit einzubinden. Der Schulunterricht könnte vor allem im Fach Informatik auf diese Thematik angepasst werden. Diese Lösung halte ich für sehr erstrebenswert und sinnvoll, da sogar einige Schulen „IPads“ als Unterrichtshilfsmittel verwenden. Die immer mehr durch Computer und Internet beeinflusste Schul- und Lernwelt der Kinder und Jugendlichen kann weiterhin auch von der Sozialen Arbeit am Ort Schule aufgegriffen und genutzt werden. Der Ausbau von Schulsozialarbeitsstellen in unserem Land schafft bezüglich des Phänomens der Online-Rollenspiele auch eine Chance die positiven Aspekte zu nutzen und vermehrt medienpädagogisch mit den Schülern zu arbeiten. Hier können Projekte, Informationsveranstaltungen für Kinder und Eltern sowie ein Beratungsangebote stattfinden. Speziell beim Beratungsangebot, dass beispielsweise in Form einer festen Beratungsstunde pro Woche nutzbar wäre, sehe ich großes Potential. Für die Kinder und deren Eltern ist die Beratung durch einen Schulsozialarbeiter wesentlich niedrigschwelliger als gleich zu Beginn eine gesonderte Beratungsstelle aufzusuchen. Natürlich kann hier der Schulsozialarbeiter nur beschränkt Hilfe anbieten und muss, wenn der Bedarf vorhanden ist, an weiterführende Einrichtungen verweisen. Allerdings muss aufgrund des aufstrebenden und sich immer weiter entwickelnden Genres der Online-Rollenspiele ein Ausbau der stationären Einrichtung

vollzogen werden, damit eine qualifiziertere und verbreitete Beratung/Therapie angeboten werden kann. Jedoch möchte ich an dieser Stelle darauf hinweisen, dass das Spielen von MMORPGs oftmals nur ein Ausgleichsmedium für die Kinder- und Jugendlichen darstellt, um sich von Problemen in ihrem direkten sozialen Umfeld abzulenken bzw. sich aus dieser für sie unbehaglichen Situation zu entziehen und in eine virtuelle Welt zu fliehen. Hier versuchen sie lediglich Anerkennung, Bestätigung und Lob zu erlangen. Ebenso würde ich dem oftmals angeführten negativen Aspekt der Isolation in Bezug auf MMORPGs sehr skeptisch gegenüberstehen. Die meisten Spieler von diesem Genre sind aus meiner Erfahrung schon zuvor aufgrund von familiären oder schulischen Problemen isoliert und haben einen sehr kleinen Freundeskreis. Jedoch bieten MMORPGs in Gegensatz zu fast allen anderen Computerspielgenres mit ihrem Mehrspieler- und Kommunikationssystem eine hervorragende Grundlage, um über die virtuelle Welt mit anderen Menschen in Kontakt treten zu können.

Zusammenfassend bin ich der Meinung, dass Online-Rollenspiele eine Chance für die Soziale Arbeit darstellen und viele positive Aspekte aufzeigen, die ich bereits im vierten Abschnitt erläutert habe. Sofern hier die Medienkompetenzen der Kinder, Eltern Schüler und Lehrer bzw. anderen Fachkräften gefördert wird, sehe ich gute Möglichkeiten über das Medium der MMORPGs mit den Nutzern zu erfolgreich zu arbeiten. Ich möchte auch die Gefahr einer Suchtentwicklung nicht unterschlagen und weis aus meiner Erfahrung mit dieser Thematik, dass eine Abhängigkeit sehr schnell in Kraft treten kann. Zudem hat das MMORPG „World of Warcraft schon mehreren Spielern aufgrund ihrer Abhängigkeit das Leben gekostet (URL4: wow.justnetwork.eu. 2013).

Allerdings spielen hierfür auch soziale Faktoren, wie Familie, Schule und Freundeskreis, eine nicht unbedeutende Rolle. Wenn ein Kind bzw. ein Jugendlicher familiär sicher gebunden ist, Anerkennung und Bestätigung bekommt und in seiner Entwicklung gefördert wird, kann aus meiner Sicht die Gefahr eines möglichen, auftretenden Suchtverhaltens nahezu ausgeschlossen werden.

8. Literaturverzeichnis

- Arbeiter, Ursula: Medienpädagogische Elternarbeit. URL: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/arbeiter_elternarbeit/arbeiter_elternarbeit.html [Stand 02.05.2013]
- Breuer, Markus: Förderungswürdigkeit und –möglichkeiten des elektronischen Sports. In: Dittler, Ullrich/ Hoyer, Michael (Hrsg.): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München 2010. S. 147-165.
- Fritz, Jürgen: Langeweile, Stress und Flow. In: Fehr, Wolfgang/ Fritz, Jürgen (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn 1997. S.210-211.
- Graf, Thomas: Trendsetter Onlinegames. In: Hardt, Jürgen/ Cramer-Düncher, Uta/ Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten. Göttingen 2009, S.38-39).
- Grünbichler, Benjamin: Lost in Cyberspace. Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit. Norderstedt 2009.
- Hüther, Jürgen/ Schorb, Bernd: Medienpädagogik. In: Hüther, Jürgen/ Schorb, Bernd/ Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München 1997. S. 243-252.
- Kopp, Rüdiger: Hintergrund: Was ist eSport?. URL: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-Spiele-eSport-Begriffserklaerung-Definition-6148676.html> [Stand 23.04.2013]
- Lampen-Imkamp, Stefanie/ te Wildt, Bert Theodor: Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit. In: Dittler, Ullrich/ Hoyer, Micheal (Hrsg.): Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. München 2008, S.123-126.
- Retschitzki, Jean/ Gurtner, Jean-Luc: Das Kind und der Computer. Bern u.a. 1997.
- URL1: http://www.schulmeisterschaft.de/de/was_ist_esport/ [Stand 23.04.2013]
- URL2: <http://suchthilfe-mv.de/vermittlung/vermittlung3/allgemeines.php> [Stand 12.05.2013]
- URL3: http://www.weltdeslarp.de/text_waslarp.html [Stand 17.05.2013]
- URL4: <http://wow.justnetwork.eu/2012/07/22/der-tod-durch-den-monitor/> [Stand 01.06.2013]
- URL5: <http://www.hso2007.de/hso-haus.htm> [Stand 30.01.2013]
- URL6: <http://medienwissen-mv.de/aktuelles/studien/36.php> [Stand 28.05.2013]

Wesener, Stefan: Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Dittler, Ullrich/ Hoyer, Micheal (Hrsg.): Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. München 2008, S.99-106.

Wink, Stefan/ Lindner, Katharina: Kids und Computerspiele. Eine pädagogische Herausforderung. Mainz 2002.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbst geschrieben habe. Die von mir verwendete Literatur habe ich vollständig angegeben und alle Zitate entsprechend gekennzeichnet.

Blumenholz OT Weisdin, 25.06.2013

Max Romanowsky