



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Prävalenz von Computerspielsucht bei Kindern und
Jugendlichen in Österreich

Verfasserin

Eva Reiterer

angestrebter akademischer Grad
Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im April 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt

Bildungswissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Christian Swertz

*Mein ganz besonderer Dank gilt meinen Eltern,
die mir mein Studium ermöglicht haben
und mir immer liebevoll zur Seite stehen.*

*Ich danke auch meiner Schwester und meinem Freund
für die unermüdliche mentale Unterstützung.*

*Auch möchte ich mich sehr bei meinem Professor Mag. Dr. Christian Swertz MA
bedanken, der mich während meiner Diplomarbeit betreut
und umfangreich unterstützt hat.*

Danke!

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	13
1. 1. <i>Problemstellung</i>	13
1. 2. <i>Aktueller Forschungsstand</i>	16
1. 3. <i>Forschungslücke und Fragestellung</i>	22

I. Theoretische Hintergründe

2. DAS SPIEL	24
2. 1. <i>Die Merkmale des Spieles</i>	24
2. 2. <i>Der Sinn des Spieles</i>	26
3. DAS COMPUTERSPIEL	28
3. 1. <i>Computerspielgenres</i>	29
3. 2. <i>Faszination und Wirkung von Computerspiele</i>	31
3. 3. <i>Zusammenfassung</i>	33
4. COMPUTERSPIELSUCHT	35
4. 1. <i>Was ist Sucht?</i>	35
4. 2. <i>Wie entsteht Sucht?</i>	36
4. 3. <i>Das Forschungsfeld Computerspielsucht</i>	41
4. 4. <i>Definition von Computerspielsucht</i>	42
4. 4. 1. <i>Verhaltenssucht</i>	43
4. 4. 2. <i>Positive Wirkungen</i>	48
4. 4. 3. <i>Negative Wirkungen</i>	49
4. 4. 4. <i>Kriterien der Computerspielsucht</i>	51
4. 4. 5. <i>Erhebungsinstrumente</i>	53
4. 4. 6. <i>Onlinespiele, besonders suchtgefährdend?</i>	54
4. 5. <i>Zusammenfassung</i>	59

II. Empirischer Teil

5. UNTERSUCHUNGSMETHODIK.....	61
5. 1. Begründung der Methodenwahl	61
5. 2. Forschungsdesign	62
5. 3. Methode der Datenerhebung: Befragung mittels Fragebogen	66
5. 3. 1. Entwicklung des Diagnostikfragebogens	68
5. 4. Zusammenfassung.....	71
6. AUSWERTUNG	72
6. 1. Diagnostikfragebogen zur Computerspielsucht	72
6. 2. Demographische Daten	74
6. 2. 1. Geschlecht	74
6. 2. 2. Alter	75
6. 2. 3. Ausbildung	76
6. 2. 4. Geschwister	78
6. 2. 5. Wohnort.....	78
6. 2. 6. Wohnsituation	79
6. 2. 7. Eigenes Zimmer	80
6. 3. Computerspielnutzung von Kinder und Jugendlichen	81
6. 3. 1. Spieldauer in der Schule	81
6. 3. 2. Spieldauer am Wochenende.....	83
6. 3. 3. Beliebteste Spiele	84
6. 3. 4. Am häufigsten gespieltes Computerspiel	88
6. 4. Psychologische Aspekte	93
6. 4. 1. Starker Druck zu spielen?	93
6. 4. 2. Länger spielen als geplant?.....	94
6. 4. 3. Länger spielen, damit es sich lohnt?	95
6. 4. 4. Schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird?.....	96

6. 4. 5. Immer an Computerspiele denken	97
6. 4. 6. Keine Alternative zum Computerspielen	98
6. 4. 7. Computerspiele sind das Wichtigste im Leben?	99
6. 4. 8. „Süchtig“ sein?	100
6. 4. 9 Verhalten normal?	102
7. INTERPRETATION DER ERGEBNISSE	104
8. AUSBLICK	111
9. LITERATURVERZEICHNIS	113
ANHANG.....	122
Zusammenfassung der Arbeit.....	122
Abstract.....	124
Fragebogen	126
Lebenslauf.....	130

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1. Diagramm Kategorieaufteilung	73
Abbildung 2. Diagramm Verteilung Ausbildung „auffällige und gefährdete“	77
Abbildung 3. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Spieldauer in der Schule.....	82
Abbildung 4. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Spieldauer am Wochenende.....	84
Abbildung 5. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ beliebtestes Spielgenre	87
Abbildung 6. Diagramm Verteilung „auffällig“ u. „gefährdet“ beliebtestes Spielgenre	88
Abbildung 7. Diagramm „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ am häufigsten gespieltes Spielgenre	91
Abbildung 8. Diagramm Verteilung „auffällig“ u. „gefährdet“ am häufigsten gespieltes Spielgenre	92
Abbildung 9. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Druck zu spielen	94
Abbildung 10. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ länger spielen als geplant	95
Abbildung 11. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ immer an Spiele denken.....	98
Abbildung 12. Diagramm Verteilung Computerspiele sind das Wichtigste	100
Abbildung 13. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ „süchtig sein“	101
Abbildung 14. Diagramm „auffällig“ u. „gefährdet“ Selbsteinschätzung „süchtig“ sein	102
Abbildung 15. Diagramm „nicht gefährdet“ Selbsteinschätzung „süchtig“ sein	102
Abbildung 16. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Verhalten normal? 103	

Tabellenverzeichnis

<i>Tabelle 2. 1. Häufigkeitstabelle Geschlechterverteilung</i>	74
<i>Tabelle 2. 2. Kreuztabelle Geschlechterverteilung</i>	74
<i>Tabelle 2. 3. Häufigkeitstabelle Altersverteilung</i>	75
<i>Tabelle 2. 4. Kreuztabelle Altersverteilung</i>	75
<i>Tabelle 2. 5. Häufigkeitstabelle Ausbildung</i>	76
<i>Tabelle 2. 6. Kreuztabelle Ausbildung</i>	77
<i>Tabelle 2. 7. Häufigkeitstabelle Geschwister</i>	78
<i>Tabelle 2. 8. Kreuztabelle Geschwister</i>	78
<i>Tabelle 2. 9. Häufigkeitstabelle Wohnort</i>	78
<i>Tabelle 2. 10. Kreuztabelle Wohnort</i>	79
<i>Tabelle 2. 11. Häufigkeitstabelle Wohnsituation</i>	79
<i>Tabelle 2. 12. Kreuztabelle Wohnsituation</i>	80
<i>Tabelle 2. 13. Häufigkeitstabelle eigenes Zimmer</i>	80
<i>Tabelle 2. 14. Kreuztabelle eigenes Zimmer</i>	80
<i>Tabelle 3. 1. Häufigkeitstabelle Spieldauer in der Schule</i>	81
<i>Tabelle 3. 2. Kreuztabelle Spieldauer in der Schule</i>	82
<i>Tabelle 3. 3. Häufigkeitstabelle Spieldauer am Wochenende</i>	83
<i>Tabelle 3. 4. Kreuztabelle Spieldauer am Wochenende</i>	83
<i>Tabelle 3. 5. Häufigkeitstabelle beliebteste Spiele</i>	85
<i>Tabelle 3. 6. Kreuztabelle beliebtestes Spiel</i>	86
<i>Tabelle 3. 7. Häufigkeitstabelle am häufigsten gespieltes Computerspiel</i>	89
<i>Tabelle 3. 8 Kreuztabelle am häufigsten gespieltes Computerspiel</i>	90
<i>Tabelle 4. 1. Häufigkeitstabelle Druck zu spielen</i>	93
<i>Tabelle 4. 2. Kreuztabelle Druck zu spielen</i>	93
<i>Tabelle 4. 3. Häufigkeitstabelle länger spielen als geplant</i>	94
<i>Tabelle 4. 4. Kreuztabelle länger spielen als geplant</i>	95
<i>Tabelle 4. 5. Häufigkeitstabelle länger spielen, damit es sich lohnt</i>	95
<i>Tabelle 4. 6. Kreuztabelle länger spielen, damit es sich lohnt</i>	96
<i>Tabelle 4. 7. Häufigkeitstabelle schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird</i>	96
<i>Tabelle 4. 8. Kreuztabelle schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird</i>	97
<i>Tabelle 4. 9. Häufigkeitstabelle immer an Computerspiele denken</i>	97
<i>Tabelle 4. 10. Kreuztabelle immer an Computerspiele denken</i>	98
<i>Tabelle 4. 11. Häufigkeitstabelle keine Alternative zum Computerspielen</i>	99
<i>Tabelle 4. 12. Kreuztabelle keine Alternative zum Computerspielen</i>	99
<i>Tabelle 4. 13. Häufigkeitstabelle Computerspiele sind das Wichtigste</i>	99
<i>Tabelle 4. 14. Kreuztabelle Computerspiele sind das Wichtigste</i>	100
<i>Tabelle 4. 15. Häufigkeitstabelle „süchtig“ sein?</i>	100
<i>Tabelle 4. 16. Kreuztabelle „süchtig“ sein?</i>	101
<i>Tabelle 4. 17. Häufigkeitstabelle Verhalten normal?</i>	102
<i>Tabelle 4.18. Kreuztabelle Verhalten normal?</i>	103

1. Einleitung

„Wenn ich aus der Schule gekommen bin, dann hatte ich das Zimmer und den Computer für mich alleine. Nur das war wichtig! Früher wollt ich immer wissen, was zu Essen da war, das war dann aber gar nicht mehr wichtig...“¹

Diese Erfahrungen schildert ein vierzehnjähriger Junge aus Deutschland, als er über den Verlauf seiner Computerspielsucht spricht. Die vorliegende Diplomarbeit greift dieses Phänomen Computerspielsucht auf, um nachzuforschen, ob Kinder und Jugendliche in Österreich von dieser Form der Mediensucht betroffen sind. Im Folgenden wird die Problemstellung erläutert.

1. 1. Problemstellung

Kinder und Jugendliche wachsen in einer Mediengesellschaft auf, in der sie ihre Freizeit vermehrt dem Computer widmen. So haben Computerspiele längst Einzug in die Alltagswelt der Heranwachsenden gehalten.² Laut einer Studie des Instituts für Jugendkulturforschung spielen drei von vier Jugendlichen in Österreich mit dem Computer oder der Konsole.³ Das bedeutet, nahezu jeder junge Mensch zwischen elf und achtzehn Jahren spielt gelegentlich Computer. Ein ähnliches Bild zeigt sich in Deutschland. Hier zählen Computerspiele zu den häufigsten Anwendungen, die am Computer ausgeführt werden. Konkret spielen rund 70% aller Kinder am Computer.⁴ Auch die Wissenschaft nimmt sich des Phänomens Computerspielen an. So werden unter anderem die positiven und negativen Konsequenzen der Computerspielnutzung erforscht. Einerseits widmen sich Wissenschaftler⁵ beispielsweise den positiven Auswirkungen von Computerspielen im Bereich der Lernförderung.⁶ Andererseits werden sie im Zusammenhang mit Gewalt sowie

¹Grüsser, Thalemann R.,2006, S. 43

²Vgl. Griffiths, Davies, 2005, S. 359

³URL: http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf
[21.09.2009]

⁴Vgl. KIM- Studie 2008

⁵Bezugnehmend auf ein korrektes Gender-Splitting wird sowohl das weibliche als auch das männliche Geschlecht als gleichwertig und -berechtigt erachtet. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird jedoch auf die männliche Form zurückgegriffen.

⁶Vgl. Hawlitschek 2009, S. 5f

Aggressionsbereitschaft thematisiert.⁷ In diesem Sinne postuliert Rogge (2000), dass gegenwärtig vorwiegend die negativen Auswirkungen der aktuellen Medien, wie Computer, Video und Fernsehen, auf alltägliches Handeln in der Familie und in der Gesellschaft diskutiert werden. Dazu zählen der Verlust an Eigenständigkeit, Fantasielosigkeit, Gewaltbereitschaft sowie die medienbedingte Sucht.⁸ Das Phänomen der medienbedingten Sucht ist auch in Österreich bekannt. Michael Musalek, Institutsvorstand des Anton-Proksch-Instituts in Wien, erklärt dazu: „Die Zahl der Computerspielsüchtigen, insbesondere Onlinespielsüchtigen, ist im Zunehmen begriffen“⁹ Auf Grund der rasanten Zunahme ist es notwendig, sich auch aus pädagogischer Sicht dem exzessiven Computerspielverhalten zu nähern. So manche Eltern sind gegenwärtig besorgt, wenn ihre Kinder zu viel Zeit vor dem Computer verbringen, da Konsequenzen jeglicher Form noch nicht ausreichend dokumentiert sind.

Die Wissenschaft nimmt sich dieser aktuellen Fragen zum Themenfeld der exzessiven Computer- und Videospieldnutzung von Kindern und Jugendlichen zunehmend an. So sorgt dieses fachlich sehr aktuelle Phänomen bei Fachleuten wie Psychotherapeuten, Psychologen und Pädagogen sowie Soziologen für interdisziplinäre Diskussionen. Da es jedoch wenig fachlich fundiertes Wissen gibt, ist eine differenzierte Auseinandersetzung im Bezug auf Computerspiele in Verbindung mit Sucht erschwert möglich. Ein Problem der derzeitigen Computerspielsuchtforschung ist, dass eine klare Operationalisierung dieser Form der Sucht gegenwärtig nicht vorhanden ist. Vielmehr wird in der Fachliteratur Computerspielsucht beispielsweise im Zusammenhang mit Glücksspielsucht oder aber mit Verhaltenssucht erläutert. Zudem gibt es Stimmen, die Computerspielsucht nicht als ein psychisches Störungsbild an sich sehen, sondern eher als eine Begleitkrankheit einer anderen psychischen Störung (Komorbidität). Es wird sogar so weit gegangen, dass die Existenz dieser Form der Sucht in Frage gestellt wird. Aufgrund der wachsenden Anzahl der süchtigen Verhaltensformen kommt jedoch Bewegung in dieses Forschungsgebiet und der Ruf nach einer klaren, allumfassenden Definition, was Suchtverhalten ausmacht, wird laut.¹⁰

⁷Vgl. Hartmann 2007, S. 7f

⁸Vgl. Rogge, 2000, S. 233f

⁹URL: <http://diepresse.com/home/techscience/hightech/konsolen/410466/index.do?from=suche.intern.portal> [21.09.2009]

¹⁰Vgl. Griffiths, Davies, 2005, S. 359f

Laut Einschätzung von Grüsser, Thalemann C. (2006) wird die Diskussion rund um exzessive Computernutzung gegenwärtig zunehmend aktueller. Das Phänomen wird dabei ambivalent bewertet. Einerseits gilt eine intensive Auseinandersetzung mit diesen Medien als erwünschte Schlüsselqualifikation. Andererseits werden negative Einflüsse dieser Unterhaltungsmedien auf die physische, psychische und soziale Entwicklung im Kinder- und Jugendalter vermehrt dargestellt.¹¹ Zu einer ähnlichen Ansicht kommt Schulte-Markwort (2005) in seiner Einführung zu dieser Thematik. Er spricht von einem Zeitalter der postmodernen Aufklärung, in dem neue Technologien zunächst kontrovers erörtert werden. Einerseits faszinieren sie und andererseits bewirken sie Angst und Sorge. Die Entwicklung des Fernsehens und dessen Konsum sind ein Beispiel für solche gegensätzlichen Auseinandersetzungen. So wurde befürchtet, dass Kinderfernsehen schädlich für die psychische und physische Entwicklung der Kinder sei. Inzwischen ist die vorherrschende Sichtweise, dass das Fernsehen eine wichtige Freizeitbeschäftigung darstellt und gemäßigter Fernsehkonsum förderlich sein kann. Ähnliche Diskussionen sind gegenwärtig im Themenbereich Computer und dessen Nutzung zu finden.¹²

Wie erwähnt, ist laut Meinung der Experten in der Suchtforschung die Computerspielsucht ein sehr aktuelles Themenfeld, da diese Form der Sucht in der gegenwärtigen Gesellschaft stark zunimmt. Immer mehr Kinder und Jugendliche verlieren sich in der virtuellen Welt. Das heißt, sie können durchaus zwischen Fiktion und Realität unterscheiden. Ein Problem wird eher darin gesehen, dass die Fiktion durch das exzessive Spielverhalten im wahren Leben überhand gewinnt und die soziale Umwelt damit stark beeinträchtigt wird. Obwohl diese Form des Suchtverhaltens einerseits im Vormarsch ist und andererseits schwere Konsequenzen für die Kinder und Jugendlichen mit sich bringt, ist es verwunderlich, dass dieser Thematik in der heimischen Forschung noch wenig Beachtung geschenkt wurde.

Darüber hinaus erschwert das unterschiedliche Forschungsdesign der einzelnen Studien zu diesem Themenfeld eine Vergleichbarkeit der Erkenntnisse.¹³ Anders gesagt, die Studien weisen qualitative Nachteile auf, da verschiedene Operationalisierungen des Begriffs „Computerspielsucht“ verwendet wurden. Entsprechend sind die Angaben der Prävalenz von Computerspielsucht unterschiedlich.¹⁴ Der Mangel an klaren Definitionen und schmale

¹¹Vgl. Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 174, 176

¹²Vgl. Schulte-Markwort, 2005, S. 173f

¹³Vgl. Mitgutsch, Rosenstingl, 2008, S. 4-6

¹⁴Vgl. Wölfling, 2009, S. 135

fachliche Literatur beeinträchtigen eine Vertiefung in diesem Themenfeld. Andererseits ergeben sich daraus Forschungslücken, die den Anlass für diese Arbeit bilden. Nach der Einführung in das Themenfeld exzessiven Computerspielens wird im Folgenden der Forschungsstand dargestellt, um im Anschluss daran die hier untersuchte Forschungslücke zu entwickeln.

1. 2. Aktueller Forschungsstand

Im Rahmen der durchgeführten systematischen Literaturrecherche wurden nur wenige Monographien, allerdings zahlreiche Online-Fachartikel zu diesem Thema gefunden. So befassen sich die medizinischen Psychologen Grüsser und Thalemann R. (2006) in ihrem Werk sehr ausführlich mit der Computerspielsucht als eine Form der Verhaltenssucht, die nichtstoffgebunden ist.¹⁵ Das bedeutet, es werden keine bewusstseinsverändernden Substanzen eingenommen oder von außen zugeführt. Der ersehnte belohnende Effekt stellt sich hier durch körpereigene Veränderungen ein, die durch exzessiv ausgeführte Verhaltensweisen ausgelöst werden. Die Autoren beschreiben die Entstehung, die Merkmale und die Auswirkungen der Computerspielsucht. Um zu klären, wie verbreitet exzessives Computerspielverhalten ist, wurden unterschiedliche, internationale Studien durchgeführt.

Eine frühe Studie wurde von Shotton (1989) zum Thema Computersucht mit insgesamt 127 Probanden (zur Hälfte Kinder, zur Hälfte Erwachsene), die nach eigenen Angaben seit über fünf Jahren süchtig nach Home Video Games waren, durchgeführt. 75 dieser Probanden wurden einer Kontrollgruppe gegenübergestellt. Die Untersuchung ergab, dass diese Computerabhängigen höchst intelligent und sehr motiviert waren. Nach fünf Jahren hat die Computerspielsucht nicht dazu geführt, dass die Betroffenen der Sucht verfallen sind, sondern sie zeigte, dass diese Gruppe der Abhängigen eine gute Ausbildung genossen hat, die Universität besucht und einen sehr guten Job bekommen hat. Der Studie ist jedoch entgegenzuhalten, dass die Spiele in der Untersuchungszeit nicht mit denen in der Gegenwart vergleichbar sind. Heutige Spiele erfordern mehr Geschicklichkeit und verfügen über bessere Grafiken sowie sozial relevante Themenfelder.¹⁶ In einer etwas aktuelleren Studie von den Psychologen Griffiths und Hunt (1995, 1998) wurden ca. 400

¹⁵Vgl. Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 21f

¹⁶Vgl. Shotton 1989, zit. nach: Griffiths, 2002, S. 36

Jugendliche im Alter von zwölf bis sechzehn Jahren auf ihr Computerspielverhalten hin untersucht. Nahezu 5% der Probanden spielen Computerspiele, wobei ein Drittel davon täglich spielt und 7% dieser Gruppe 30 Stunden in der Woche. Ferner ergab die Studie, dass Kinder im Alter von sieben oder acht Jahren beginnen mit Computern zu spielen. Für die meisten der Kinder stellt Computerspielen eine harmlose Freizeitbeschäftigung dar. Sie spielen zum Spaß und zur Unterhaltung. Dennoch gibt es laut Griffiths (2002) eine kleine Minderheit an Spielern, die exzessiv Computer spielen und daher als „süchtig“ beschrieben werden können. Er geht davon aus, dass der betroffene Spieler mindestens 30 Stunden pro Woche vor dem Computer verbringen muss, um als „auffällig“ zu gelten.¹⁷ Der Autor konnte einige Jahre später anhand einer Studie in Großbritannien feststellen, dass die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen Computerspiele spielt. So spielt ein Viertel bis ein Drittel täglich am Computer.¹⁸

Im deutschsprachigen Raum wurden ebenfalls Untersuchungen zu diesem Themenfeld durchgeführt. Wie sieht hier das Computerspielverhalten aus? In einer Studie von Electronic Art (EA) in Kooperation mit Jung v. Matt und GEE wurde die Demographie der deutschen Spieler erhoben. 3000 Personen über vierzehn Jahre wurden in der Untersuchung befragt. Sie zeigt, dass in allen Einkommensgruppen, in vielen Altersgruppen, in allen Bildungsschichten und in Single- sowie Mehrpersonen- oder Familienhaushalten gespielt wird. Somit wird ersichtlich, dass Computer- und Videospiele ein Volkssport geworden ist. Die Fachleute unterteilten aufgrund der Studie die deutschen Spieler in fünf Subgruppen: 54% Freizeitspieler, 25% Gewohnheitsspieler, 11% Denkspieler, 6% Fantasiespieler und rund 5% Intensivspieler. Die Gruppe der Intensivspieler ist für die vorliegende Arbeit besonders interessant. Hierbei handelt sich es um eine Gruppe, die die meiste Zeit vor dem Bildschirm verbringt, Anfang 20 ist, noch in einer Ausbildung ist und den höchsten Männeranteil aller Gruppen aufweist. Entgegen populären Vermutungen lebt der Intensivspieler laut dieser Studie nicht isoliert und völlig zurückgezogen. Im Gegenteil, er nützt das Medium am liebsten mit Freunden und legt großen Wert darauf, in Gemeinschaften zu spielen.¹⁹

Im deutschsprachigen Raum sind folgende Studien zur Computerspielsucht zu finden: Thalemann und seine Arbeitsgruppe (2004) haben in Deutschland eine

¹⁷Vgl. Griffiths, 2002, S. 36

¹⁸Vgl. Griffiths, 2002, S. 22

¹⁹Vgl. EA Studie et al., 2006, S. 10, 24

Fragebogenuntersuchung zum exzessiven Computerspielverhalten durchgeführt. Dabei wurden 321 Kinder im Alter von elf bis vierzehn Jahren befragt. Die Forscher konnten feststellen, dass 9,3% dieser Zielgruppe ein süchtiges Verhalten aufweisen.²⁰ Zu einer ähnlichen Prozentzahl kamen diese Forscher in einer weiteren Untersuchung zwei Jahre später. So fanden sie bei einer Onlinebefragung bei 7069 erwachsenen registrierten Nutzern eines Online-Spielmagazins heraus, dass 11,9% dieser Nutzer computerspielsüchtig waren.²¹ Eine andere Studie unter der Leitung des Diplompsychologen Wölfling ergab bei einer Fragebogenuntersuchung zum pathologischen Computerspielverhalten von 221 Jugendlichen im Alter von dreizehn bis sechzehn Jahren, dass 6,3% ein süchtiges Verhalten zeigen.²² Eine aktuelle Onlinebefragung der pädagogischen Psychologen Jäger und Moormann (2008) zum pathologischen Computerspielverhalten bei 688 Jugendlichen im Alter von neun bis zwanzig Jahren wies 11,3% Computerspielsüchtige auf.²³

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen E. V. hat in den Jahren 2007/2008 eine bundesweite Befragung von Schülern der neunten Klasse durchgeführt. Jeder dritte Teilnehmer (N= 15 168) wurde auch zur Internet- und Computerspielnutzung befragt. Ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung wurde bei 4,3% der Mädchen und 15,8% der Jungen festgestellt. Im Hinblick auf Computerspielabhängigkeit wurden 0,3% der Mädchen und 3% der Jungen als „abhängig“ sowie 0,5% der Mädchen und 4,7% der Jungen als „gefährdet“ diagnostiziert.²⁴

Diese genannten Studien können auf Grund ihrer unterschiedlichen Erhebungsmethoden und der verschiedenen Zielgruppenorientierung schwer miteinander verglichen werden. Ersichtlich ist, dass die Untersuchungen in den letzten Jahren zugenommen haben. Mit dieser Thematik befassen sich nicht nur Printmedien, sondern auch immer mehr Fachleute aus den unterschiedlichen Disziplinen.²⁵ Dennoch ist aus dem erfassten Forschungsstand als Richtwert ersichtlich, dass bei den Untersuchungen von Kindern und Jugendlichen 2-12% der Teilnehmer computerspielsüchtig sind. Nach Einschätzungen von Wölfling (2009)

²⁰Vgl. Grüsser et al., 2005, S. 188

²¹Vgl. Grüsser et al., 2007, S. 290f

²²Vgl. Wölfling, 2009, S. 34

²³Vgl. Jäger, Moormann, 2008, S. 9f

²⁴Vgl. Rehbein et al., 2009, S. 1f

²⁵Vgl. Hornung, Lukesch, 2009, S. 106

sind die meisten Computerspielsüchtigen männlich. Ihre Symptome treten ab dem jungen Erwachsenenalter auf.²⁶ Griffiths und Davies (2005) geben zu bedenken, dass wie bei so manch anderer Sucht im Jugendalter auch bei der Computerspielsucht das männliche Geschlecht stärker betroffen ist als das weibliche. Gründe hierfür werden in den zitierten Studien allerdings nicht explizit genannt. Die beiden Wissenschaftler stellen lediglich folgende Vermutungen auf, die das vorrangig männliche Problem klären sollen:

- 1.) *Der Spielinhalt.* Die Inhalte der Computerspiele sprechen Jungs mehr an als Mädchen. So werden traditionell maskuline Bilder eingebaut. Ferner werden Computerspiele meist von Männern für Männer produziert, obwohl mittlerweile auch zahlreiche feminine Spiele auf den Markt gekommen sind.
- 2.) *Sozialisation.* Damit meinen die Autoren, dass Frauen in der Öffentlichkeit nicht dazu ermutigt werden, Aggressionen auszudrücken und ungern Kampf- oder Kriegsspiele spielen.
- 3.) *Geschlechtsdifferenzen.* Männer besitzen im Durchschnitt bessere visuelle und räumliche Fähigkeiten als Frauen (beispielsweise Augen-Hand-Koordination), wodurch sie leichter am Computer spielen. Sie können daher schneller und leichter höhere Scores bei den Spielen erreichen als Frauen.²⁷

Eine ähnliche Ansicht vertritt der Publizist Klimmt (2008) in seinen Ausführungen. Er geht davon aus, dass viele Computerspiele auf Grund ihrer Rollenangebote speziell für Jungs und Männer interessant sind. Ferner gibt es seiner Meinung nach wenige Spiele, die spezielle Rollenerfahrungen für Mädchen und Frauen anbieten.²⁸ Ergänzend zu diesen Angaben stellt sich die Frage, ob sich die beiden Autoren tatsächlich mit der neueren Literatur zu diesem Thema befasst haben. So scheint es fragwürdig, ob Computerspiele tatsächlich von Männern für Männer produziert wurden, hier wurde augenscheinlich die Vielfalt der Computerspiele am Markt unterschätzt.

Wie sieht die Situation nun in Österreich aus? Wie viele Österreicher besitzen einen Computer und wie viele spielen? Folgende Studien stellen Datenmaterial zur Nutzung von Computer und Computerspielen in Österreich zur Verfügung: Frühe Untersuchungen zu den Freizeitaktivitäten der Österreicher zeigen, dass 1998 bereits in einem Viertel der

²⁶Vgl. Wölfling, 2009, S. 38

²⁷Vgl. Griffiths, Davies 2005, S. 365

²⁸Vgl. Klimmt, 2008, S. 12

Haushalte ein Computer vorhanden war. Im Jahr 1993 besaßen 10% der Befragten Videospiele oder einen Spielcomputer, fünf Jahre später ist diese Zahl bereits auf 17% gestiegen. Ferner gaben 13% der Befragten an, in ihrer Freizeit Computerspiele zu spielen.²⁹ Eine aktuellere Statistik (2009) zeigt auf, dass 75% der heimischen Haushalte mit Computern ausgestattet sind. Mehr als zwei Drittel der befragten Haushalte haben bereits Internetzugänge, das sind doppelt so viele wie noch im Jahr 2002.³⁰ Interessant ist die erste Oberösterreichische Kinder-Medien-Studie des BildungsMedienZentrum (BiMeZ) im Jahr 2007. Hier wurden neben den Eltern und Pädagogen auch Kinder (N=495) im Alter von sechs bis zehn Jahren zu ihrem Medienverhalten befragt. Die Studie zeigt, dass acht von zehn Kindern einen Computer oder Laptop zu Hause haben. Ferner gibt es in jedem zweiten Haushalt eine Spielkonsole oder eine Playstation. Diese Gegenstände stehen den Kindern jedoch nicht uneingeschränkt zur Verfügung. Die Studie ergab, dass 11% der Kinder täglich mit dem Computer spielen, wobei dieser Anteil bei den Zehnjährigen bereits bei 25% liegt. Laut Angaben der befragten Zielgruppe spielt ein Drittel überhaupt keine Computerspiele.³¹ Dieses Forschungszentrum hat 2008 auch eine Studie zum Thema „Jugendliche Medienwelt“ durchgeführt. Hierbei wurden unter anderen 503 Oberösterreicher zwischen elf und achtzehn Jahren zu ihrem Medienverhalten befragt. Als Ergebnis zeigte sich, dass 13-14% der Befragten täglich mit dem Computer spielen. Am liebsten spielen die befragten Jugendlichen Strategie- und Aufbauspiele.³² Zu ähnlichen Zahlen kam auch das Institut für Jugendkulturforschung 2006, im Rahmen einer Repräsentativ-Erhebung wurden 880 Österreicher und Österreicherinnen im Alter von elf und achtzehn Jahren unter anderem auch zum Themenfeld „Computer- und Konsolenspiele“ befragt. 17,6% der Jugendlichen spielen fast täglich Computer- und Konsolenspiele, wobei am liebsten Actionspiele wie beispielsweise GTA oder Fluch der Karibik gespielt werden. Besonders interessant ist, dass ein Drittel der Befragten davon ausgeht, dass Computerspiele süchtig machen. Das zeigt auf, dass ein Bewusstsein für dieses Phänomen vorhanden ist.³³

Im Vergleich zu den Studien zum Thema Computerspielsucht in Deutschland oder in Großbritannien, gibt es in Österreich gegenwärtig nur eine Studie, die das exzessive

²⁹Vgl. Statistik Austria, Freizeitaktivitäten 1998, 2001, S. 23, 32f

³⁰Vgl. Statistik Austria, Österreich, Zahlen, Daten, Fakten, 2009, S. 72

³¹Vgl. Bimez, Kinder Medien Studie, 2007, S. 3-5

³²Vgl. Bimez, Jugend Medien Studie, 2008, S. 3f

³³Vgl. Jugendstudie, 2007, S. 3, 9, 16

Spielverhalten von Wiener Schülern untersucht hat. Die Sigmund Freud Privat Universität Wien hat in Kooperation mit der Ambulanz für Spielsucht Mainz 2009 das Computerspielverhalten von 1068 Jugendlichen (45% Mädchen, 54% Jungen) im Alter von dreizehn bis achtzehn Jahren an Wiener Gymnasien, Realgymnasien und Kooperativen Mittelschulen anhand einer Fragebogenerhebung untersucht. Ähnlich wie Grüsser et al. (2005) bei ihrer Studie in Berlin, haben auch Batthyány et al. (2009) die Ergebnisse zunächst in zwei Gruppen, in jene der „regelmäßigen Nutzung von Computerspielen (RC)“ – zwei bis dreimal pro Woche oder jeden Tag und in „nicht regelmäßige Nutzung von Computerspielen (NRC)“ – einmal pro Woche oder einmal pro Monat oder weniger, unterteilt. Die regelmäßigen Spieler wurden darauf hin abermals in die Gruppen: „pathologisches Spielverhalten“ – mind. drei adaptierte Suchtkriterien; „nicht pathologisches Spielverhalten“ gegliedert. Die Studie ergab, dass 12,3% der befragten Jugendlichen ein pathologisches Computerspielverhalten aufwiesen. Diese Gruppe der pathologischen Spieler wurde schließlich noch in Abhängigkeit (2,7%) und in Missbrauch (9,6%) unterteilt. Laut den Autoren kommen die pathologischen Computerspieler aus „broken-home Settings“. Das bedeutet, ein Elternteil ist über einen längeren Sozialisationszeitraum hinweg abwesend. Ferner kommen pathologische Spieler aus Familien mit höherem Spielverhalten.³⁴ Zu einer ähnlichen Ansicht kommt Griffiths (2002). Seiner Einschätzung nach können Erwachsene das Spielverhalten der Jugendlichen beeinflussen. So konnte gezeigt werden, dass wenn die Eltern der Jugendlichen spielen, die Jugendlichen ebenfalls gerne spielen. Das kann problematisch werden, da das Spielverhalten dieser Jugendlichen im Erwachsenenalter einen pathologischen Verlauf nehmen kann.³⁵ Interessant für die vorliegende Arbeit ist, dass pathologische Computerspieler Egoshooter, Adventure-Spiele und Rollenspiele bevorzugen, während nicht regelmäßige Spieler Geschicklichkeitsspiele, Denkspiele und Sportspiele favorisieren.³⁶

³⁴Vgl. Batthyány et al. 2009, S. 502f, 507

³⁵Vgl. Griffiths, 2002, S. 5

³⁶Vgl. Batthyány et al, 2009, S. 507f

1. 3. Forschungslücke und Fragestellung

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass es einige internationale Studien zur Verbreitung dieser Suchtform gibt, wobei die Prävalenz bei variierenden 2 bis 12 % der Kinder und Jugendlichen mit pathologischer Computerspielnutzung im Sinne einer Verhaltenssucht beschrieben wird. Dennoch fehlt im deutschen Sprachraum eine wissenschaftlich fundierte Datenbasis zu Epidemiologie, Ätiologie sowie Diagnostik der Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen.³⁷ Zu einem ähnlichen Ergebnis kamen Wissenschaftler auch in der ersten Mediensuchtkonferenz 2008 in Berlin. Dort konnte festgehalten werden, dass die Erforschung dieses Phänomens noch in den Kinderschuhen steckt. Eine mögliche Ursache dafür könnte darin bestehen, dass diese Betroffenen nicht so deutlich auffallen – wie beispielsweise Drogensüchtige – da sie sich vermehrt zurückziehen. Es gibt somit wenige repräsentative Untersuchungen über die Häufigkeit und Trends der Computerspielsucht.³⁸ Diese Annahmen decken sich auch mit dem bisher für die vorliegende Arbeit recherchierten Forschungsstand. Hinzu kommt, dass es gegenwärtig nur eine Studie aus Österreich über die Prävalenz für Computerspielabhängigkeit unter jugendlichen Nutzern gibt. Im österreichischen Raum ist, bis auf diese eine Untersuchung, keine weitere Fachliteratur zum Thema Computerspielsucht zu finden. Angesichts des vorherrschenden Mangels an quantitativen Daten wird folgender Forschungsfrage nachgegangen:

Wie viele Kinder und Jugendliche im Alter von sechs bis zwanzig Jahren in Österreich sind nach dem Verständnis von Thalemann et al. (2004) computerspielsüchtig?

Die Arbeit gliedert sich in einen theoretischen und einen empirischen Teil. Zunächst wird das Phänomen Spiel beschrieben, indem Sinn und Merkmale erläutert werden. Aus diesen Überlegungen heraus wird eine Computerspieldefinition festgelegt. In einem weiteren Schritt werden Geschichte der Computerspiele, Motive zur Computerspielnutzung und Wirkung dieser Spielform beschrieben, um einen Einblick in die Welt der Computerspiele zu ermöglichen. Um im Anschluss daran eine Wissensbasis für das Themenfeld der Computerspielsucht zu schaffen, werden die Entstehung von Sucht sowie Suchtheorien erläutert. Es werden die unterschiedlichen Zuordnungen dieser speziellen Form der Sucht sowie die negativen und positiven Konsequenzen des exzessiven Computerspielverhaltens

³⁷Vgl. Wölfling, Grüsser-Sinopoli, 2007, S. 1, 2

³⁸Vgl. Bergmann, Hüther, 2006, S. 25

nähergebracht. Daneben werden die Kriterien zur Klassifikation und Diagnose sowie die unterschiedlichen Erhebungsinstrumente beschrieben. Schlussendlich wird die Position der Onlinespiele näher beleuchtet, da diese laut Experten ein starkes Suchtpotential aufweisen.

Im empirischen Teil erfolgt die Beschreibung, Auswertung und Interpretation der Untersuchung. Um an die gewünschten Daten zu kommen, wird eine empirisch-quantitative Forschungsmethode in deskriptiver Absicht angewandt. Das Setting besteht aus Personen zwischen sechs und zwanzig Jahren, die zum einen aus dem sozialen Netzwerk der Autorin kommen, zum anderen werden sie auf unterschiedlichen Online-Plattformen für Kinder und Jugendliche sowie Computerspielinteressierte zur Teilnahme an der Online-Befragung gebeten. Das Instrument der Untersuchung ist ein standardisierter Fragebogen, der neben demografischen Daten und psychologischen Faktoren auch die anerkannten Diagnosekriterien zur Computerspielsucht enthält und von den Teilnehmern persönlich ausgefüllt wird. Das Forschungsinteresse liegt darin, die exzessive Computerspielnutzung von Kindern und Jugendlichen zu erfassen.

I. Theoretische Hintergründe

Im Folgenden werden die theoretischen Hintergründe erörtert. Im Detail erfolgt eine Auseinandersetzung mit dem Spiel sowie dem Computerspiel und der Sucht. Im Anschluss daran wird das Themenfeld Computerspielsucht dargestellt.

2. Das Spiel

Im Hinblick auf die richtungweisende Forschungsfrage wird in einem ersten Schritt das Phänomen Spiel erläutert. Was bedeutet Spiel? Dazu werden die Merkmale und der Sinn dargestellt, die Einblicke in die Besonderheiten des Spielens geben sollen. Im Anschluss wird auf dieser Basis eine Computerspieldefinition entwickelt.

2. 1. Die Merkmale des Spieles

Was macht ein Spiel aus und was ist das Besondere beim Spielen? In der für diese Arbeit herangezogenen Literatur wird diese Frage mit den Eigenschaften eines Spieles beantwortet. „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also [...] eine freie Handlung nennen, die als *nicht so gemeint* und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird [...].“³⁹ Neben einer Definition des Spiels werden hier auch die Merkmale dieser Handlung aufgezeigt. Es geht um ein freies Als-ob-Handeln. Im Spiel gibt es neue, andere Realitäten, die von Konventionen und Regeln bestimmt sind. Im Gegensatz zur Realität bietet das Spiel die Möglichkeit, es jederzeit zu beenden oder neu zu beginnen. Dennoch orientiert sich das Spiel an vorhandenen Lebenswelten, wodurch die Spieler dem Spiel Bedeutung zusprechen und es mit Inhalten füllen können. Es befindet sich zwar nicht im realen Leben, dennoch ist der Spieler davon völlig eingenommen.

Beim Spiel gibt es zwei Realitätsebenen: die Ebene der realen Umwelt, in der die Spielkonsole aufgebaut ist, und die Ebene der Spielrealität mit ihren Regeln. Um mitzuspielen, unterwirft der Spieler sich diesen Regeln und reagiert auf das Spielgeschehen, damit gibt er die Kontrolle über seine eigenen Handlungen ein Stück weit

³⁹Wünsch, Jenderek, 2009, S. 45, zit. nach: Huizinga, 1956, S. 20

ab. Durch den Wandel des Realitätsbezugs kann der Spieler in die Spielwelt eintauchen, ohne Konsequenzen für sein Leben auf der realen Ebene befürchten zu müssen. Anders gesagt, der Kontrollverlust ist kontrolliert,⁴⁰ während ein tatsächlicher Kontrollverlust ein Merkmal von süchtigem Verhalten ist (siehe dazu 4. 4. 4. Kriterien der Computerspielsucht).

Der Spaß spielt eine große Rolle beim Spielen. Klimmt (2008) geht davon aus, dass die primäre Aufgabe des Spieles darin liegt, Spaß zu machen. Dieser zählt demnach zu den Hauptmotivatoren eines Spieles. Der Spielspaß stellt sich in verschiedenen Bereichen ein, zum Beispiel in dem der Selbstwirksamkeitserfahrung. Gibt der Spieler etwas ein, reagiert das Spielprogramm darauf. Durch dieses kontinuierliche Geschehen erfahren die Spieler ihre Wirksamkeit. Sie erleben sich als Akteur in der Spielwelt. Weitere Faktoren, die den Spaß im Spiel ausmachen, sind Spannung und Lösung. Um im Spiel weitere Levels zu erreichen, müssen die Benutzer bestimmte Handlungen setzen. Diese Notwendigkeit und ein zunächst unbekanntes Ende erzeugen Spannungen. Im Zuge des Spielverlaufes kommt es zur Lösung oder Erlösung der Spannung. Entweder hat der Spieler das Ziel erreicht oder auch nicht. Darüber hinaus stellt sich ein gewisser Stolz beim Spieler ein, wenn er es geschafft hat, ist er der Held im Spiel. Durch die Selbstwirksamkeit in Verbindung mit erfolgreich gesetzten Spielhandlungen wird ein starker Ich-Bezug erzeugt. Der Spieler ist stolz auf sich und freut sich über seine Spielerfolge.⁴¹

In der Literatur wird in diesem Zusammenhang auch der Wettbewerb genannt. Dieser Bereich ist für Onlinespiele von großer Bedeutung. Hier können Spieler unterschiedlichster Herkunft in der virtuellen Welt gegeneinander oder auch miteinander gegen die „bösen Mächte“ antreten. Die Jagd auf immer höhere Levels oder Scores ist somit eröffnet. Mitgutsch, Rosenstingl (2008) sehen im Vorhandensein von klaren Regeln und Strukturen ein weiteres Merkmal des Spieles. In vielen Spielen gibt es einfache Anweisungen und Regelwerke, die von jedem Spieler befolgt werden müssen.⁴² Auch für Oerter (1999) ist die Struktur im Spiel von Bedeutung. Jedes Spiel besteht aus Wiederholungen von Handlungen.⁴³ Es gibt eine begrenzte Zahl an Handlungsoptionen und möglichen Handlungsabfolgen. Die Wiederholbarkeit sowie Reproduzierbarkeit sind strukturelle

⁴⁰Vgl. Wunsch, Jenderek, 2009

⁴¹Vgl. Klimmt, 2008, S. 7

⁴²Vgl. Mitgutsch, Rosenstingl, 2008, S. 2

⁴³Vgl. Oerter, 1999, 15ff zit. nach: Wunsch, Jenderek, 2009, S. 46

Merkmale des Spiels.

Ein weiteres Kennzeichen des Spiels, ist laut Wunsch, Jenderek (2009) die Fantasie. Diese ist für die Entwicklung des Kindes und des Jugendlichen sehr relevant. Sie ermöglicht das Eintauchen in eine andere (spielerische) Welt, in der verschiedene Handlungen spielerisch erprobt werden können.⁴⁴ Die Fantasie ermöglicht ein Hineinversetzen in die Spielfigur. Die Identifikation mit der Spielfigur und deren Spielgeschichte ist auch ein Motivator, der den Gamer (Spieler) veranlasst, sich in den unterschiedlichsten Spielwelten zu versuchen. Der Spieler kann Erfahrungen in verschiedensten Rollen sammeln, ohne reale Konsequenzen fürchten zu müssen.⁴⁵ Nachdem die Eigenschaften eines Spieles erläutert wurden, stellt sich nun die Frage, worin der Sinn dieser freien Handlung zu sehen ist und welche Theorien sich damit befassen.

2. 2. Der Sinn des Spieles

Der Sinn und Zweck ist im Spiel selbst zu finden. Es geht darum, es zu erleben. Der Spieler holt seinen Anreiz zu spielen aus dem Spiel selbst. In diesem Zusammenhang beschreiben Wunsch, Jenderek (2009) in der „Flow“-Theorie, was Vergnügen und Freude an Handlungen verursacht und welche Eigenschaften der Tätigkeiten dazu führen, dass die Handelnden sich dabei selbst vergessen können und völlig in diese Welt eintauchen. Anders gesagt geht es in dieser Theorie um das innere Erleben und die empfundene Freude bei der Durchführung der Tätigkeit. In den Merkmalen dieser Handlungen (Spielen) sind demnach die Freude und das Vergnügen zu finden, die den „Flow“ auslösen. Zu den Merkmalen zählen: die klare Zielsetzung innerhalb der Tätigkeit (zum Beispiel beim Computerspielen ist ein mögliches Spielziel, den höchsten Level zu erreichen), ein ständiges Feedback auf das eigene Handeln durch eine unmittelbare Reaktion des Spiels auf die Eingaben des Spielers sowie die Kontrollierbarkeit der Spielhandlungen und die lückenlose Konzentration auf das Spielen. Der Spieler verschmilzt mit dem Spiel und nimmt andere störende Stimuli nicht wahr.⁴⁶

In der Computerspielforschung wird neben der Flow-Theorie auch das Präsenzerleben untersucht. Hier geht es darum, zu klären woran es liegt, dass Personen in einer virtuellen

⁴⁴Vgl. Wunsch, Jenderek, 2009, S. 46f

⁴⁵Vgl. Klimmt, 2008, S. 11

⁴⁶ Vgl. Wunsch, Jenderek, 2009, S. 49ff

Realität ein Gefühl der Anwesenheit entwickeln können. Wie ist es zu erklären, dass der Spieler das Gefühl entwickelt, Teil des Spiels zu sein und voll in diese Welt einzutauchen? Dieses Präsenzzempfinden wird unter anderem von der Art und Weise der im Spiel auftretenden sensorischen Informationen beeinflusst. Je glaubwürdiger und naturgetreuer ein Spiel Sinneseindrücke vermittelt, desto leichter kann der Spieler in diese Welt „eintauchen“. Neben inhaltlichen Faktoren beeinflusst auch die Spielkompetenz diese Form des Erlebens. Der Spieler muss Reize im Spiel wahrnehmen, interpretieren und darauf mit dem jeweiligen Eingabegerät gezielt reagieren. Für das Präsenzzempfinden ist die Identifikation mit der Spielfigur wichtig. Der Spieler kann an deren Erlebnissen und Emotionen repräsentativ teilnehmen.⁴⁷

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass ein Spiel zahlreiche Eigenschaften aufweist, die es definieren. Es besteht aus der Ebene der realen Umwelt und der Ebene der Spielrealität mit ihren Regeln und Strukturen. Die Hauptaufgabe des Spieles ist, mit Hilfe von Spannung Spaß und Fantasie beim Spieler hervorzurufen. Häufig werden spielerisch Wettkämpfe ausgetragen, die einen Selbstbezug des Spielers ermöglichen, dabei jedoch ohne reale Konsequenzen bleiben. Eine weitere Eigenschaft des Spieles ist in der Wiederholbarkeit festzumachen, das bedeutet, ein Spiel kann endlos sein. Der Sinn dieser Tätigkeit ist im inneren Erleben des Spieles und in der empfundenen Freude und im Vergnügen (Flow) bei der Durchführung zu sehen. Inwieweit sich ein Spieler in der Spielwelt präsent fühlt, hängt vom Spielinhalt und von den Fähigkeiten des Spielers ab. Nachdem erläutert wurde, welche Motivationen und Merkmale das Spiel an sich und die spielerische Handlung aufzeigen, werden im nächsten Schritt diese Überlegungen mit Blick auf das Computerspiel als einer besonderen Form des Spielens beschrieben.

⁴⁷Vgl. Wünsch, Jenderek, 2009, S. 53f

3. Das Computerspiel

Es folgt nun ein Einblick in Welt der Computerspiele, um im Anschluss daran zu klären, worin die Faszination dieser Spielform liegt, die nach exzessiver Nutzung zum Suchtverhalten führen kann.

Die oben genannten allgemeinen Merkmale des Spielens sind auch bei Computerspielen zu finden. Als spezifisches Charakteristikum kommt jedoch der Einsatz des Computers hinzu. Nach Wunsch, Jenderek (2009) ist das Computerspiel als Spiel zu definieren, in dem der Spieler durch technisch vermittelte Simulation (symbolisch abgebildete Spielwelt) und Regelüberwachung eine Stimulation (Realitätsrahmen des Spieles) erfährt.⁴⁸ Anders gesagt, Computerspiel ist ein Spiel, dass sich aus einer Spielwelt, die über das Medium Computer erzeugt wird, und aus darin enthaltenen realen Spielregeln zusammensetzt. Mit Hilfe des Computers erfolgt die Kommunikation zwischen den verschiedenen Akteuren (Spielfiguren, Spielpartner) in der Spielwelt.

Laut Einschätzung von Graf (2009) zählen die Video- und Computerspiele zu den Neuen Medien. Sie sind aus den Automaten Spielen in den 1970er Jahren entstanden. Etwa zehn Jahre später kamen so genannte Telespiele, wie beispielsweise Pong und Packman, die über Konsolen auf dem Fernseher im heimischen Wohnzimmer gespielt wurden, auf den Markt.⁴⁹ Ungefähr im selben Zeitraum wurden der Personal Computer und die Handhelds eingeführt. Mit Hilfe neuer Technologien wurden diese Spiele über Jahre hinweg in rasender Geschwindigkeit zu digitalen Spielen weiterentwickelt. Die Spielindustrie konnte durch die technologische Weiterentwicklung große Erfolge erzielen.⁵⁰ Als Beispiel hierfür ist der Gameboy mit dem Spiel „Tetris“ zu nennen.⁵¹ Das japanische Unternehmen Nintendo konnte mit der Konsole „Super Nintendo Entertainment System“ sowie mit dem Spiel „Super Mario World“ in den 90er Jahren beachtliche Erfolge erwirtschaften. Neben Nintendo erzielte auch Sony mit der Entwicklung der Playstation auf dem Computerspielmarkt große Gewinne. Das erste Shooter-Spiel, bei dem der Spieler aus der Ich-Perspektive durch eine dreidimensionale Welt steuert, war „Castel Wolfenstein 3D“ und kam 1992 auf den Markt. Viele weitere Computerspiele in diesem 3D-Format folgten,

⁴⁸Vgl. ebenda, S. 47

⁴⁹Vgl. Graf, 2009, S. 23

⁵⁰Vgl. Griffiths, 2002, S. 28

⁵¹Vgl. Malliet, De Meyer, 2005, S. 33

beispielsweise Tomb Raider oder FIFA Soccer. Derzeit ist Sony Marktführer, gefolgt von Microsoft mit der X-Box und Nintendo mit dem GameCube.⁵² Neben den unterschiedlichen Geräten, die zur Nutzung von Computerspielen herangezogen werden, gibt es auch die Möglichkeit mit Hilfe des Internets sogenannte Onlinespiele zu spielen. „World of Warcraft“ ist ein solches Onlinespiel, das sich bereits millionenfach verkauft hat (siehe dazu 4. 4. 6. Onlinespiele, besonders gefährdend?).

Zusammengefasst haben sich die Computerspiele durch neue Technologien in einer rasanten Geschwindigkeit weiterentwickelt; von Punkten auf dem Bildschirm, die es zu treffen galt, hin zu dreidimensionalen Spielwelten, in denen der Spieler aus der Ich-Perspektive mit anderen Spielern oder alleine Abenteuer bestreiten kann. Im Folgenden wird der Frage nachgegangen, welche Computerspielgenres derzeit auf dem Markt sind, um dabei auch festzuhalten, welche Spielgenres von süchtigen Spielern am ehesten genützt werden.

3. 1. Computerspielgenres

Es gibt zahlreiche Computerspielgenres. Um einen Überblick zu ermöglichen, wird für diese Arbeit die Liste von Griffiths (2002) vorgestellt und teilweise mit aktuellen Beispielen von Poole (2007) ergänzt.⁵³

1. Sportsimulation. Zum Beispiel: Tennis, Soccer, Ice Hockey, Football Games.
2. Races. Damit sind Rennfahrer-Spiele wie Formula Uno oder Ridge Racer gemeint.
3. Adventures. Bei diesen Spielen werden in einer Fantasiewelt unterschiedliche Abenteuer mit verschiedenen Identitäten erlebt. Beispiele dafür sind: Zork, Snowball, Tomb Raider.
4. Puzzlers. Dabei geht es darum, einzelne Teile zu einem Ganzen zusammenzufügen. Zum Beispiel: Bubble Shooter, Trilogic.
5. Miscellaneous. Dazu zählen einerseits Spiele, in denen der Gamer eigene Umgebungen und Welten aufbauen kann, und andererseits Spielarten, die sich nirgendwo anders einordnen lassen, wie beispielsweise Simcity.
6. Platformers. Hier sind Spiele wie Super Mario Bros. oder Sonic gemeint. Die Spielfigur läuft und springt über verschiedene Hindernisse, um weitere Levels oder

⁵²Vgl. ebenda S. 40-42

⁵³Vgl. Griffith, 2002, S. 39; Poole, 2007

Spielebenen zu erreichen.

7. Platform blasters. Diese Spielart zählt zu den Platformers, mit dem Unterschied, dass die Spielfiguren auf alles schießen, was ihnen erscheint. Beispiele hierfür sind Robocop oder Virtua Cop.
8. Beat Em Ups. Street Fighter, Mortal Kombat, Soul Calibur und Tekken 3 sind Beispiele dieser Spielart. Hier sind Kampf- und körperliche Gewaltszenen enthalten.
9. Shoot Em Ups: Beispiele hierfür sind Blast Corps, Mech Warrior, Quake II und Half-Life. Mit Hilfe unterschiedlicher Waffen werden Schuss- und Tötungshandlungen durchgeführt.

Ergänzend dazu beschreibt Poole (2007) in „Trigger Happy“ zwei übergeordnete Gruppen, die nach seiner Einschätzung sehr populär und in vielen Genres zumindest teilweise enthalten sind:

1. Real-time strategy games. Bei diesen Spielen ist es notwendig, Spielzüge in Echtzeit zu treffen, für Überlegungen bleibt wenig Zeit. Entweder man reagiert sofort oder der Feind überrollt einen.
2. Role-Playing-Game (RPG). Bei dieser beliebten Spielart ist der Spieler vollständig ins Spiel involviert und übernimmt eine bestimmte Rolle. Der Spieler bekommt einen speziellen Charakter in einer fiktiven Welt.⁵⁴

Auch Onlinespiele gehören in die Liste der Spielgenres. Hierbei handelt es sich um Spiele, die über das Internet gespielt werden können. Eine Spielform ist das sogenannte Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) – Mehrspieler-Online-Rollenspiel. Hier hat der Spieler die Möglichkeit, mit anderen Spielern gleichzeitig in virtuellen Welten online zu spielen⁵⁵ (siehe dazu 4. 4. 4. 6. Onlinespiele, besonders gefährdend?).

Es ist darauf hinzuweisen, dass es sich dabei jedoch nicht um eine vollständige Liste handelt, da ständig neue Spielformen auf den Markt kommen, die in der hier zitierten Literatur noch nicht berücksichtigt wurden. Nachdem unterschiedliche Computerspielarten aufgezeigt wurden, soll im nächsten Abschnitt geklärt werden, warum Kinder und Jugendliche Computer spielen. Was motiviert zum Computerspielen und welche Wirkung haben Computerspiele auf die Spieler?

⁵⁴Vgl. Poole, 2007, S. 68-74

⁵⁵Vgl. Poppe, 2008, S. 41

3. 2. Faszination und Wirkung von Computerspiele

Warum spielen Kinder und Jugendliche Computerspiele? In der zitierten Literatur lassen sich folgende Erläuterungen finden: Einerseits ermöglichen manche Computerspiele Handlungsweisen, die in der Realität häufig schwerwiegende Konsequenzen mit sich bringen würden. So können sie in die Rolle eines Helden schlüpfen und den Feind zur Strecke bringen, ohne reale Auswirkungen zu befürchten. Das heißt, die Spieler haben die Möglichkeit in andere Welten einzutauchen. Sie können ihren eigenen Handlungsspielraum öffnen und in virtuellen Räumen ihre Bedürfnisse nach Autonomie und Anerkennung stillen. Sie treten in Phantasiewelten ein, erlernen die Spielstrukturen und deren Regeln und haben anschließend den „Joystick“ selbst in der Hand. Sie können unterschiedliche Identitäten annehmen und so im Spiel Kontrolle und Macht ausüben. Darüber hinaus haben Computerspiele unter anderem die Funktion, den Selbstwert des Spielenden ein Stück weit zu steigern. Wenn beispielsweise Eltern mit ihren Kindern am PC spielen, sind die Kinder häufig geschickter in den Ausführungen als ihre Eltern, was ihrem Selbstbewusstsein dienlich ist. Computerspiele schaffen schnelle Erfolge und können gravierende Frustrationserfahrungen durch konzeptuelle und technische Gegebenheiten vermeiden. Andererseits können Spieler schnell und unkompliziert in fantastische Welten gelangen, sie brauchen dafür nur die passende Hardware (Computer) und Software (Spiele). Computerspiele bieten dem Spieler die Möglichkeit soziale Vernetzungen mit anderen Spielern einzugehen. Ferner gibt es keine räumliche Begrenzung bei den Computerspielen. Das heißt, sofern ein Computer vorhanden ist kann überall, beispielsweise im Park, im Café, zu Hause oder bei Freunden gespielt werden. Das Vorhandensein von klaren Zielen sowie die Möglichkeit, die Spielfähigkeit ständig zu steigern, lassen das Computerspielen für Jugendliche interessant erscheinen. Darüber hinaus bieten viele Computerspiele immer neue Einstellungen und Aufgaben, sodass vielfache Wiederholungen der Spielfolge vermieden werden und der Spaßfaktor garantiert ist.⁵⁶

Berger (2007) befasst sich in seinen Ausführung ebenfalls mit der Frage: Was macht den Reiz aus am Computer zu spielen? Der Autor erklärt dazu, dass Computerspiele unterhaltsamer sind als andere Spiele. Sie vertreiben Langeweile durch vielfältige spannende Erlebnisse und Lernmöglichkeiten. Durch die inhaltliche Vielfalt üben virtuelle Welten eine hohe Anziehungskraft aus. Der Spieler kann sein eigenes Hobby und seinen Wunschtraum virtuell erleben und neue Identitäten und Rollen annehmen. Das

⁵⁶Vgl. Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 177f; Grüsser et al., 2005, S. 189; Griffiths, 2002, S. 28f

Computerspiel ermöglicht Erfahrungen von Macht (durch Wettbewerb) und Ohnmacht. Der Spieler lernt durch Kontrolle und Macht seine Ohnmacht zu überwinden.⁵⁷ Mit den Bereichen Macht und Kontrolle in diesem Zusammenhang befassen sich auch Quandt, Wimmer (2009). In Anlehnung an Fritz (2003) gehen sie davon aus, dass die Spielmotivationen Macht, Kontrolle und Wettbewerb durch bestimmte Rahmenbedingungen zu einer „Bedürfnis-Befriedigungs-Schleife“ zusammenlaufen, wodurch ein exzessives Spielverhalten entstehen kann. Die Vernachlässigung, das Fehlen von alternativen Aufgaben sowie die Verpflichtungen und der Mangel an persönlicher Sinngebung zählen zu den Einflussfaktoren.⁵⁸

Computerspiele bauen auf belohnende Bestärkungen, die sich in ihren verschiedenen Varianten unterschiedlich auf die Menschen auswirken. Nach Einschätzung von Griffiths (2002) gibt es zwei Erfolgsarten: einerseits den inhärenten Erfolg, der beispielsweise gekennzeichnet ist durch den Wunsch, die meisten Punkte im Spiel zu erreichen oder den eigenen Namen in der „hall of fame“ zu bewundern. Und andererseits gibt es den von außen wirkenden Erfolg, der sich zum Beispiel in der Bewunderung durch Gleichaltrige zeigt.⁵⁹ Neben der Auseinandersetzung mit der Frage nach der Faszination und den Reizen dieser spielerischen Tätigkeit folgt nun ein Blick auf die unterschiedliche Wirkung der Computerspiele.

Wie Computer- und Videospiele auf Heranwachsende wirken, hängt laut Einschätzung von Rogge (2000) davon ab, welche sozialen, kognitiven und emotionalen Vorerfahrungen mit den Spielen vorhanden sind. Er nennt hierzu folgende vier Einflussfaktoren:

1. *„Sensomotorische und physiologische Einflüsse“*

Damit sind jene Wirkungen gemeint, die während des Spielens entstehen. Von Euphorie in der Faszinationsphase bis hin zu körperlichen Verspannungen und Kopfschmerzen herbeigeführt durch intensiveres, längeres Spielen.

2. *„Kognitive Wirkung“*

Logisches Denken und die Fähigkeiten zur systematischen Problemlösungen werden durch die Computernutzung gefördert. Daneben besteht die Möglichkeit, dass durch Nutzung des Computers komplexe Zusammenhänge besser verstanden werden können und neue Lernprozesse angestoßen werden.

⁵⁷Vgl. Berger, 2007, S. 5f

⁵⁸Vgl. Quandt, Wimmer, 2009, S. 171

⁵⁹Vgl. Griffiths, 2002, S. 28

3. „Soziale Wirkung“

In Peergroups unterhalten sich die Heranwachsenden über Computerspiele, tauschen Erfahrungen aus und diskutieren die unterschiedlichen Entwicklungen. In vielen Fällen spielen die Jugendlichen, sofern realisierbar, gerne gemeinsam Computerspiele. „Der sozial isolierte, sich in das Computerspiel flüchtende Heranwachsende ist die Ausnahme.“⁶⁰

4. „Gefühlsmäßige Wirkung“

Die Spieler sind sich darüber im Klaren, dass in manchen Spielen Gewalt verherrlichende oder rassistische Passagen enthalten sind. Sie sind dazu fähig, die Unmenschlichkeit zu erkennen und zu kritisieren.⁶¹

Im Gegensatz zu den positiven Wirkungsannahmen von Rogge (2000) geht Fritz (1988) davon aus, dass Video- und Computerspiele eine entemotionalisierende Wirkung innehaben. Das bedeutet, sie ermöglichen nur einen einseitigen Blick auf die Welt. Vielschichtigkeit, menschliche Beziehungen und kreative Mitbeteiligungen sind Faktoren, die bei dieser Form der Spiele unerfüllt bleiben. Hingegen wirken sie hauptsächlich auf sachlicher und leistungsbezogener Ebene. Darüber hinaus dienen Computerspiele für Kinder lediglich zur Unterhaltung, während sie für Heranwachsende zunehmend als leistungsbezogene Anpassungsforderung zu sehen sind.⁶²

3. 3. Zusammenfassung

Das Computerspiel ist ein Spiel, das aus einer symbolisch abgebildeten Spielwelt, die über den Computer erzeugt wird, und aus den enthaltenen realen Spielregeln besteht. Mit Hilfe neuer Technologien hat es sich immer weiter entwickelt und neue Spielgenres hervorgebracht. Role-Playing-Games (RPG) zählen dabei zu den beliebtesten Spielen. Jugendliche und Kinder spielen Computerspiele, weil sie in andere Welten eintauchen können, ihre eigenen Handlungsspielräume öffnen, Spielstrukturen und Regeln erlernen, verschiedene Identitäten annehmen, Spaß haben und dabei im Spiel Kontrolle und Macht ausüben können. Computerspiele bauen auf belohnende Bestärkung. Dabei gibt es den inhärenten Erfolg, der innere Wunsch im Spiel besser zu sein als der Freund, und den von außen wirkenden Erfolg, die Bewunderung und Anerkennung Gleichaltriger im Spiel zu

⁶⁰Vgl. Rogge, 2000, S.250

⁶¹Vgl. ebenda

⁶²Vgl. Fritz (1988) URL: <http://snp.bpb.de/referate/fritzshl.htm> [5.1.2010]

bekommen.

Interessant ist die Diskussion rund um die Wirkung von Computerspielen. Rogge (2000) beispielsweise beschreibt die förderliche Wirkung auf kognitiver und sozialer Ebene. Fritz (1988) hingegen postuliert, dass Computerspiele lediglich der Unterhaltung dienen und so nur einen einseitigen Blick auf die Welt ermöglichen. Die kontroverse Diskussion rund um das Phänomen spiegelt sich auch im nächsten Abschnitt wieder. Hier gilt es zu klären, wie sich exzessives Computerspielverhalten auswirkt und wann von einer Computerspielsucht gesprochen wird.

4. Computerspielsucht

Zunächst wird in diesem Kapitel erläutert, was unter Sucht zu verstehen ist. Im Weiteren werden deren unterschiedliche Entstehungsmodelle dargestellt, um einen Einblick zu bekommen, wie sie sich entwickeln kann. Darauf folgend wird erläutert, warum das Forschungsfeld Computerspielsucht umstritten ist und wie dennoch diese Sucht in der Literatur definiert werden kann. Im Anschluss wird dargestellt, wie sich exzessives Computerspielverhalten auswirkt, welche Kriterien zur Diagnose herangezogen werden und welche Erhebungsinstrumente dazu verwendet werden. Bevor das Kapitel mit einer Zusammenfassung endet, wird der Frage nachgegangen, warum speziell Onlinespiele süchtig machen können.

4.1. Was ist Sucht?

In der wissenschaftlichen Diskussion rund um das Themenfeld Computerspielsucht ist zunächst eine Uneinigkeit im Bezug auf die Begriffe „Sucht“ und „Abhängigkeit“ erkennbar. Der Begriff „Sucht“ leitet sich von „siech“ – krank ab. Ursprünglich handelt es sich dabei um spezifische Krankheiten, vor allem (Fehl)-Verhaltensweisen moralisch-religiöser Art und um den Missbrauch von psychotropen Substanzen. Ende des 19. Jahrhunderts wurde eine Einteilung in stoffgebundene und nichtstoffgebundene Suchterkrankungen getroffen. Die Definition der Drogensucht der World Health Organization (WHO) im Jahr 1950 integrierte den Begriff der Abhängigkeit. Wenige Jahre danach wurde der Begriff der Drogensucht durch die Bezeichnung der Drogenabhängigkeit ersetzt.⁶³ In der Alltagssprache wird dennoch weiterhin von Sucht gesprochen.⁶⁴ Die Diagnosemanuale ICD-10 (Internationale Klassifikation Psychischer Störungen) und DSM-IV (Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen) verwenden anstatt des Begriffs der Sucht die Bezeichnung „Störungen durch Psychotrope Substanzen“. Laut Poppelreuter, Gross (2000) sollte jedoch der Begriff „Sucht“ nicht vermieden werden, da besonders im Hinblick auf exzessive Verhaltensweisen in den Bereichen Spielen, Arbeiten etc. der Begriff „Sucht“ und nicht der Terminus „Abhängigkeit“ Anwendung findet. Um eine weitere Sprachverwirrung zu vermeiden, wird für diese Arbeit in Anlehnung an Poppelreuter, Gross (2000) der Begriff „Sucht“ verwendet. „Sucht“ ist demnach als psychologischer Terminus zu verstehen. Sie ist ein

⁶³Vgl. Poppelreuter, Gross, 2000, XII-XVII

⁶⁴Vgl. Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 15f

psychologisches Problem, das nicht nur auf die Suchtmittel zu beschränken ist.⁶⁵

4. 2. Wie entsteht Sucht?

In der Fachliteratur werden unterschiedliche Modelle zur Entstehung von Sucht diskutiert. Grüsser und Thalemann R. (2006) beschreiben dazu folgende Ansätze:

1. Psychologischer Ansatz

Um die Entstehung und die Aufrechterhaltung von abhängigem Verhalten zu fördern, spielen sozioökologische, soziostrukturelle, soziopolitische, anthropologische, genetische, psychologische und neurobiologische Faktoren zusammen. Bei der Ursachenforschung ist es bedeutsam, sich ein breites Blickfeld möglicher Entstehungsfaktoren vor Augen zu führen. Lernprozesse und neurobiologische Veränderungen bilden zusammen die Ursache der Verhaltenssucht. Das bedeutet es entstehen Verhaltensmuster, welche durch Lernprozesse beibehalten oder intensiviert werden und so beispielsweise zur krankhaften exzessiven Computer- und Internetnutzung führen. Besonders bei suchtkranken Menschen wird das Verhalten zweckentfremdet eingesetzt. Das bedeutet, das Spielen dient nicht mehr der Unterhaltung oder dem Lernen, sondern wird beispielsweise zur dysfunktionalen Stressbewältigung herangezogen.

2. Gleichgewichtsmodell

Bei erregenden Stresssituationen setzt der Körper Prozesse zur Ergreifung lebenserhaltender Maßnahmen ein. Diese Aktivierung klingt nach Beendigung der jeweiligen Handlung wieder ab und eine Erholungsphase folgt. Das Gleichgewicht ist wieder eingestellt. Jedes Verhalten, das ein solches Gleichgewicht ermöglicht, erzeugt eine belohnende Wirkung. Egal ob diese Belohnung durch Einnahme von substanzabhängigen Mitteln erfolgt oder nicht. Durch den „Kick“ wird das Belohnungssystem im Gehirn aktiviert. Das Wohlbefinden bzw. das biochemische Gleichgewicht geraten jedoch ins Schwanken, wenn die erregende Handlung nicht abgeschlossen wird. Dies kann sich schädlich auf den Körper auswirken. Bei süchtigem Verhalten ist der Körper gegenüber diesem Verhalten tolerant geworden. Mit anderen Worten, das exzessive Verhalten muss sich verstärken, damit ein Gleichgewicht erzeugt werden kann.

3. Erlerntes Verhalten

In der Fachliteratur geht man davon aus, dass die Ausübung von süchtigem Verhalten durch das Lernen am Modell und durch die erlernte positive Suchtmittelerwartung erlernt

⁶⁵Vgl. Poppelreuter, Gross, 2000, S. XV

ist. Neutrale Reize, wie externale Stimuli (Computer) und internale Reize (Gefühlszustände und Stresssituationen), werden mit Suchtverhalten und Suchtmittelwirkung verbunden. Sie lösen einen Zustand aus, der in Suchtmittelverlangen mündet.⁶⁶ Daneben kann das süchtige Verhalten als erlernte inadäquate Stressverarbeitungsstrategie verwendet werden. Beispielsweise kann exzessives Computerspielen als eine solche inadäquate Strategie gelten, wenn sie frühzeitig im Kindes- und Jugendalter erlernt wird. In der Folge werden andere übereinstimmende Stressverarbeitungsstrategien gar nicht erst geübt oder erlernt. Dieses ungeeignete Stressverhaltensverhalten kann einen Risikofaktor für eine spätere Pathologieentwicklung darstellen.⁶⁷

Neben den Ansätzen von Grüsser, Thalemann R. (2006) werden für diese Arbeit auch die Entstehungsmodelle von Kuntz (2000) herangezogen, da diese Theorien aufzeigen, in welchen Bereichen der Selbst-Empfindung der Betroffenen durch die Sucht Lücken entstehen. Diese Ausführungen sind primär auf stoffgebundene Sucht bezogen, viele Ansätze lassen sich jedoch auch bei nichtstoffgebundener Sucht erkennen.⁶⁸

Grundsätzlich geht Kuntz (2000) davon aus, dass die Sucht nicht viele Ursprünge hat, sondern dass sie sich letztlich auf eine gemeinsame Ursache zurückführen lässt. Diese Ursache ist in einem spezifischen Bereich der Selbstempfindung zu sehen. Süchtige benennen die emotionalen Lücken im Selbst als „schwarzes Loch“.⁶⁹ In Anlehnung an Kuntz (2000) wird in dieser Arbeit unter dem Begriff „Selbst“ die innere subjektiv erlebende Realität verstanden und unter dem Begriff „Ich“ der bewusste Teil des Selbst. Der Autor nennt folgende Modelle der Suchttheorien:

1. Ich-bezogene-Psychologie-Modell

Das Ich- oder Strukturpsychologische Modell geht davon aus, dass ein Teil im Strukturmodell beeinträchtigt ist. ES, Ich und Überich sind die Bestandteile des Strukturmodells. In dieser Theorie wird angenommen, dass das Ich mit seiner steuernden Funktion bei Betroffenen unterentwickelt ist. Um den Mangel in der Struktur zu beheben, setzt der Süchtige die Sucht und deren Mittel ein⁷⁰

⁶⁶Vgl. Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 44f

⁶⁷Vgl. Thalemann et al., 2004, S. 226

⁶⁸Vgl. Kuntz, 2000, S. 23f

⁶⁹Vgl. Kuntz, 2000, S. 11, 27

⁷⁰Vgl. ebenda, S. 22f

2. *Selbstpsychologie-Modell*

Die Selbstpsychologie ist eine Weiterentwicklung der Ichpsychologie. Auch hier wird versucht, einen im Süchtigen-Selbst verankerten Defekt durch den Gebrauch von Suchtmittel auszugleichen. Narzisstische Störungen des Selbstwertgefühls, die durch mangelnde Kind-primäre-Bezugsperson-Beziehungsstruktur zu Stande kommen, sind als Ursachen der Sucht zu sehen. Ein Beispiel hierfür ist, wenn die Mutter nicht ausreichend einführend auf das Kind reagieren kann. Dadurch herrscht im Kind ein Verlust der psychischen Struktur vor, welchen es mit unterschiedlichen Methoden zu kompensieren versucht.⁷¹

3. *Objekt-Psychologie-Modell*

Bei diesem Modell geht man davon aus, dass die Suchtkrankheit immer als Beziehungskrankheit zu sehen ist. Für die Störung im Selbst ist demnach ein Defekt im zwischenmenschlichen Feld verantwortlich. Ihr Fokus liegt in den frühen Wechselwirkungen zwischen dem Kind und seiner Umwelt. Daher wird die Wichtigkeit der frühen Interaktionsprozesse zwischen Kind (Selbst) und dem Anderen (Objekt) betont. Liebevoller und schätzender Umgang mit dem Kind erzeugt ein stabiles Selbst. Ablehnung und Gewalt erzeugen hingegen Selbst-Abwertungen und Selbst-Zerstörungen und stimulieren ein süchtiges Verhalten. Deswegen meint Kuntz (2000): der „Sucht wohnt daher immer ein „Selbst-zerstörerischer Aspekt inne.“⁷²

4. *Psychoanalytisch-interaktionelles Modell*

Dabei handelt es sich eher um eine Therapiemethode als ein Modell. So wird bei der Methode darauf geachtet, dass die drei Grundeinstellungen der Präsenz, der Akzeptanz und des Respekts gegenüber den Patienten gewahrt werden. Das bedeutet auf die Bekundungen des Betroffenen einzugehen, ihm emphatisch zu begegnen und seine Biographie ernstzunehmen. Die Aufgabe der Therapeuten ist durch seine unterstützende Haltung, dem Betroffenen zu helfen seine Ich-Funktion zu stärken und neue Selbststrukturen aufzubauen, gekennzeichnet.⁷³

5. *Analytisch-systematische Familientherapie*

Hier geht man davon aus, dass sich die Sucht nach systematischer Sichtweise in gemeinsamen Kommunikations- und Beziehungsstrukturen entwickelt. Sucht ist ein Symptom der zwischenmenschlich gestörten und dysfunktionalen Beziehungsstrukturen.⁷⁴

⁷¹Vgl. ebenda, S. 25

⁷²ebenda, S. 28

⁷³Vgl. ebenda, S. 29

⁷⁴Vgl. ebenda, S. 30

6. *Lern- und sozialisationstheoretisches Modell*

Dieses Modell enthält ähnliche Aspekte wie der lerntheoretische Ansatz von Grüsser, Thalemann (2000). Durch klassische Konditionierungen werden Verhaltensweisen und Situationen verbunden. Es geht hier um das Lernen am Modell. Durch Identifikation mit der Modell-Person kann Suchtverhalten erworben werden.⁷⁵

7. *Neurobiologisches Modell*

Die Entstehung und Verfestigung von Abhängigen wird anhand von Stoffwechselfvorgängen im Gehirn ausgemacht. Dieses Modell bezieht sich hauptsächlich auf Suchtmittelsüchte, wie zum Beispiel Drogen. Welche neurobiologischen Vorgänge bei nichtstoffgebundenen Süchten entstehen, ist noch nicht erforscht.⁷⁶

Kuntz (2000) postuliert, dass es keinen allgemein gültigen Erklärungsansatz für Sucht gibt, da jedes der genannten Modelle seinen eigenen Geltungsbereich hat. Daher zieht er die Theorien über die frühe Lebenserfahrung des Säuglings für seine Aufstellung neuer Thesen der Sucht heran. Genauer gesagt führt er die Phasen der Selbst-Empfindungen von Daniel Stern, die Phase des Auftauchenden Selbst-Empfindens, die Phase des Kern-Selbst-Empfindens, die Phase des Intersubjektiven und des bezogenen Selbst-Empfindens sowie die Phase des Verbalen Selbst-Empfindens an. Der Experte beschreibt, was in den einzelnen Phasen zur Sucht führen kann. Zum einen kann das eigene Körper-Selbst nicht ausreichend entwickelt sein. Zum anderen kann es im Bereich der Kern-Selbstentwicklung zu Problemen gekommen sein, die etwa durch eine andauernde Über- oder Unterstimulierung hervorgerufen werden können, wodurch das Gefühl der Willensbekundung, Urheberschaft und Wirksamkeit beeinträchtigt wird. Des Weiteren kann aufgrund einer chronischen Fehlstimulierung das innere Gleichgewicht nicht gebildet werden. Auch in der intersubjektiven Phase können durch uneinfühlsame Abstimmung Gefühle der Erreichbarkeit sowie der Teilung von Befindlichkeiten mit anderen gestört werden. Ferner kann durch selektiv inadäquate Abstimmung das falsche Selbst auf den Plan treten. In der Phase des verbalen Selbst kann eine Sucht entwickelt werden, wenn das innere Erleben sowie die Sprache nicht konform sind oder diese von anderen sprachlich unstimmig gespiegelt werden. In der Phase des narrativen Selbst kann durch unangemessene Fremdbestimmungen das Vertrauen in die eigene Wirksamkeit beeinträchtigt werden. Des Weiteren kann es im Wandlungsprozess zum integrativen Selbst

⁷⁵Vgl. ebenda, S. 33

⁷⁶Vgl. ebenda, S. 34

zur Sucht kommen, wenn die narrative Weltauffassung von der wahren Selbstempfindung abweicht oder wenn kein sicheres Identitätsgefühl integriert werden konnte. Aber nicht nur in diesen Phasen kann die Sucht ihren Ursprung nehmen, auch in den späteren Lebenszyklen kann der Kern der Sucht liegen. Wenn etwa die Funktionsfähigkeit des Integrativen Selbst überfordert wird, oder wenn das Vertrauen in die Wirksamkeit und die eigene Urheberschaft zusammenbricht.⁷⁷

Neben den Erkenntnissen über die frühen Lebensjahre sind im Bezug auf das Suchtverhalten auch jene kritischen Phasen der Pubertät, der Adoleszenz und des Erwachsenwerdens in Betracht zu ziehen. Krisen, Risiken und Chancen tun sich bei dem Weg in die Welt auf. Entscheidungen müssen selbst und eigenverantwortlich getroffen werden. Je besser vergangene negative Erlebnisse bewältigt werden, desto wirkungsvoller wird eine Selbst-Identität in der Adoleszenz erreicht. Versöhnung, Loslösungs- und Initiationsrituale müssen vollzogen werden, um den Abschied von der Kindheit erfolgreich zu schaffen. Wichtig dabei ist das Selbstempfinden für die eigenen Urheberschaft und die Wirksamkeit, um zur eigenen Identität zu gelangen. Verliert man diese Dinge am Weg, so können zunehmend Scham und Versagensängste entstehen. Hier kann die Entscheidung, wie man damit umgeht, mitunter auch auf die Wahl einer Sucht fallen.⁷⁸

„Durch tief greifende Beschädigungen des Kern-Gefühls von Urheberschaft und Wirksamkeit gelingt es nicht mehr eine Brücke zu Anderen zu bauen“⁷⁹. Kuntz geht davon aus, dass zu jedem Zeitpunkt im Leben ein Selbst-Empfindungsbereich sehr stark durch unterschiedliche Lebensthemen in Mitleidenschaft gezogen und dadurch der Weg zum Suchtverhalten eingeschlagen werden kann. Anders gesagt kann ständige inadäquate Über- oder auch Unterstimulierung während der einzelnen Phasen im späteren Leben zur Sucht führen.

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass bei der Entstehung der Sucht verschiedene Faktoren zusammenspielen, dazu gibt es unterschiedliche Modelle. Es wird ein zweckentfremdetes Verhaltensmuster erlernt, welches beispielsweise zur dysfunktionalen Stressbewältigung herangezogen wird. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass die Sucht ein Zeichen einer tiefen seelischen Störung ist, die ihren Kern in der

⁷⁷Vgl. ebenda, S. 89f

⁷⁸Vgl. ebenda, S. 79ff

⁷⁹ Kuntz, 2000, S. 92

Beeinträchtigung der Selbstempfindung hat. Wie sieht es nun mit der Computerspielsucht aus? Damit befasst sich der nächste Abschnitt.

4. 3. Das Forschungsfeld Computerspielsucht

In der hier zitierten Fachliteratur wird das Themenfeld Computerspielsucht kontrovers diskutiert. Zum einen stellen Griffiths und Davies (2005) beispielsweise diese Form der Sucht grundsätzlich in Frage, da sich die Suchtforschung vornehmlich der Drogensucht bzw. den stoffgebundenen Süchten zugeschrieben hat gäbe es wenig empirische Daten, die für die Existenz einer Computerspielsucht sprechen.⁸⁰ Zum anderen sind Grüsser und Thalemann R. (2006) davon überzeugt, dass exzessives Computerspielen zur Sucht führen kann. Sie gehen jedoch der Frage nach, ob Computerspielsucht als Symptom einer anderen psychischen Störung zu sehen ist oder nicht und ob psychische Störungen Folgen der exzessiven Computerspielnutzung sind. Auch sie sind der Ansicht, dass es gegenwärtig wenig Untersuchungen gibt, mit deren Hilfe man die Fragen klar beantworten kann. Sie gehen dennoch davon aus, dass beides möglich ist. Zum Beispiel wird bei einer Angststörung exzessiv gespielt, um die auslösenden Situationen zu vermeiden, oder aber die Spielsucht führt in weiterer Folge zur Angststörung. Die Forscher sind der Ansicht, dass häufig eine Komorbidität vorhanden sein kann. Das bedeutet, bei Betroffenen werden neben der Suchterkrankung auch andere psychische Störungen, wie Borderline-Persönlichkeitsstörungen und Affektstörungen, diagnostiziert.⁸¹ Nach Einschätzung von Lampen-Imkamp und te Wildt (2009) kann schließlich nur im Einzelfall klar beantwortet werden, ob die Mediensucht ein Symptom oder eher der Grund für eine Psychopathologie ist.⁸²

Führt man sich den gewöhnlichen Spielverlauf vor Augen, dann erzeugt ein Computerspiel zunächst Spannung. Der Spieler wird in den Bann des Spieles gezogen und vergisst seine Umwelt. Mit dem höchsten Level wird schließlich auch der Höhepunkt im Spiel erreicht. Es verliert nun an Spannung und kann nur mehr wiederholt werden. Nach erfolgreicher Beendigung des Spieles folgt die Rückkehr ins reale Leben. Wo liegt nun die Suchtgefahr? Nach Berger (2007) ist diese bei Onlinespielen darin zu sehen, dass diese Spiele unendlich sind. Es gibt immer wieder neue Impulse, die immer wieder neue Begeisterung und

⁸⁰Vgl. Griffiths, Davies, 2005, S. 359

⁸¹Vgl. Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 45-56

⁸²Vgl. Lampen-Imkamp, te Wildt, 2009, S. 120f

Spannungen erzeugen. Dadurch wird es zunehmend schwieriger, sich vom Bildschirm zu lösen. Erfüllt das Computerspiel nun kompensatorische Funktion, das heißt, es werden Defizite im realen Leben ausgeglichen oder verdrängt, oder werden langfristig wirksame Verhaltensänderungen erkennbar, dann ist die Grenze zur Sucht überschritten.⁸³

Erschwert wird die Forschung in diesem Feld, da die betroffenen Kinder und Jugendlichen nicht von sich aus nach Hilfe suchen, da sie keinen Leidensdruck verspüren.⁸⁴ Laut Einschätzungen von Beranek et al. (2009) sehen sich betroffene Spieler selbst nicht als süchtig an. Im Gegenteil, sie verteidigen vielmehr ihre ausgeprägte Spielleidenschaft und verweisen zudem auf andere Personen, die ihrer Meinung nach der Computerspielsucht verfallen sind.⁸⁵ Bergmann (2008) meint dazu, dass Betroffene nicht so deutlich auffallen wie etwa Drogenstüchtige, da sie sich vermehrt zurückziehen.⁸⁶ In diesem Zusammenhang spricht Griffiths (2002) von einer „hidden addiction“ – versteckten Sucht (freie Übersetzung der Verfasserin). Das bedeutet, es sind im Vergleich zu Drogenabhängigen keine beobachtbaren Zeichen oder Symptome bei den Betroffenen zu erkennen. Betroffene Spieler werden zu erfahrenen Lügnerinnen und erkennen auch kein Problem in ihrem exzessiven Spielverhalten.⁸⁷ Mit der Frage, wie Computerspielsucht nun definiert werden kann, befasst sich das nächste Kapitel.

4. 4. Definition von Computerspielsucht

Wie bereits erwähnt ist das Forschungsfeld rund um die Computerspielsucht umstritten. Bei der Auseinandersetzung mit dieser Suchtform stößt man auf einige Schwierigkeiten. Dies zeichnet sich bereits bei dem Versuch ab, Computerspielsucht zu definieren. In der Literatur wird diese Form der Sucht je nach Betrachtungsweise unterschiedlich zugeordnet. Während Griffiths (2002) Computerspielsucht zu den „technological addictions“ zählt⁸⁸, gibt Graf (2008) eine Auswahl an Begriffsdefinitionen im Hinblick auf verschiedene Medienbereiche an. So zählt er im Gebiet Medien die Mediensucht hinzu. Im Bezug auf Internet und Sucht nennt er die Onlinesucht und die „Internet Addiction Disorder (IAD)“.

⁸³Vgl. Berger, 2007, S. 7

⁸⁴Vgl. Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 11

⁸⁵Vgl. Beranek et al., 2009, S. 81

⁸⁶Vgl. Bergmann, 2008, S. 25

⁸⁷Vgl. Griffiths, 2002, S. 16

⁸⁸ Griffiths, 2002, S. 3

Schließlich führt der Autor bei Computer einerseits die Computersucht und andererseits die Computerspielsucht an. Des Weiteren ist die fachliche Zuordnung dieser Suchtform unklar. So ist man sich uneins darüber, ob es sich bei einem pathologischen Computerspielverhalten um eine Verhaltenssucht handelt, die sich an der Glücksspielsucht orientiert, oder ob dieses Verhalten zur Gruppe der Störungen der Impulskontrolle zu zählen ist.⁸⁹ Damit eine Definition für diese Arbeit bestimmt werden kann, werden im Folgenden unterschiedliche Herangehensweisen und Begriffsbestimmungen erläutert.

4. 4. 1. Verhaltenssucht

In der Suchtforschung ist man sich einig, dass die Computerspielsucht zur Gruppe der Verhaltenssucht zählt. Bereits vor über zwanzig Jahren haben Forscher darauf hingewiesen, dass exzessives Computerspielen zu den sozialen Pathologien zählt, die im Vormarsch sind. Soper, Miller (1983) forderten, dass die Computerspielsucht wie jede andere Verhaltenssucht zu behandeln sei. Sie gaben an, dass diese Sucht eine Kombination aus einem zwanghaften Verhalten, aus Desinteresse an anderen Aktivitäten sowie aus Verbindungen zu anderen Süchtigen und aus physischen, mentalen Entzugserscheinungen ist.⁹⁰

Die Computerspielsucht zählt zu den stoffungebundenen Verhaltenssuchten.⁹¹ Bei dieser Form der Sucht entsteht der psychotrope Effekt durch körpereigene biochemische Veränderungen, die durch exzessive belohnende Verhaltensweisen ausgelöst werden. Das bedeutet, die Abhängigkeit wird nicht durch bestimmte Substanzen, wie beispielsweise Kokain oder Cannabis geleitet, sondern durch das eigene exzessive, maßlose Verhalten. Diese Gruppe beinhaltet Arbeitssucht, Sexsucht und Glücksspielsucht.⁹²

Diese Verhaltenssucht ist nicht als eigenständiges Störungsbild in die Internationalen Klassifikationssystemen der psychischen Störungen, wie die „Internationale Klassifikation psychischer Störungen“ (ICD-10) und „das Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen“ (DSM-TR) aufgenommen worden.⁹³ Gegenwärtig ist nur das

⁸⁹Vgl. Graf, 2009, S. 34

⁹⁰Vgl. Soper, Miller, 1983; zit. nach: Griffiths, Davies, 2005, S. 359

⁹¹Vgl. Graf, 2009, S. 33; Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 32; Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 21f

⁹²Vgl. Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 19; Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 22

⁹³Vgl. WHO/DIMDI 1994/2000 URL: http://www.medaustralia.at/f_icd10.html [5.2.2010]; DSM-TR, Saß et al. 2001

„Pathologische (Glücks-)Spiel“ als eine Form der suchtartigen Verhaltensweisen unter der Kategorie der „Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen“ als „abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ (ICD-10) eingetragen. Die Computerspielsucht als Form der Verhaltenssucht ist daher nur in Bezug auf die Klassifikation des „Pathologischen (Glücks-) Spiels“ oder „abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ zu diagnostizieren.⁹⁴

„Das Versagen, dem Impuls, Trieb oder der Versuchung zu widerstehen, eine Handlung auszuführen, die für die Person selbst oder für andere schädlich ist“ ist laut Saß et al. (2001) das Charakteristikum von „Störungen der Impulskontrolle“. Der Betroffene ist im Kreislauf seiner Handlungen gefangen. Zunächst fühlt der Betroffene Spannung oder Erregung, bevor er die Handlung durchführt. Während der Durchführung der Handlung erlebt er Befriedigung, Vergnügen und Entspannung. Danach kann der Betroffene von Selbstvorwürfen, Schuldgefühlen und Reue betroffen sein. Ein Störungsbild, das zur Gruppe der Impulskontrollstörungen zählt, ist das Pathologische Spiel, welches durch wiederholtes und andauerndes fehlangepasstes Glücksspielverhalten gekennzeichnet ist.⁹⁵ Anders gesagt können die Betroffenen einem für sie oder andere schädlichen Handlungsimpuls nicht widerstehen. Es entsteht ein subjektiv erlebter innerer Spannungszustand vor der Handlung und in der Entlastung nach der Handlung. Ungeklärt bleibt jedoch, inwiefern dieses unkontrollierte Verlangen mit dem Kriterium der Toleranzentwicklung (immer mehr zu wollen) vereinbar ist.⁹⁶ Darüber hinaus beziehen sich Impulskontrollstörungen häufig auf bereits vorhandene kriminelle oder pathologische Verhaltensweisen. Im Gegensatz dazu ist den exzessiven Computerspielen kein kriminelles Verhalten zuzuschreiben.⁹⁷

Wie erwähnt werden zur Diagnose der Computerspielsucht Bereiche des Pathologischen Glücksspiels herangezogen. So kann die potentielle suchterzeugende Wirkung von Computerspielen durch Forschungen über Spielautomaten ersichtlich werden. Beide (Computerspielautomaten und Spielautomaten) werden unter „amusement machine“ zusammengefasst. Laut Griffiths (2002) gibt es einige Parallelen zwischen der Computerspielsucht und Glücksspielsucht. Hierzu zählt zum einem, dass beide in

⁹⁴Vgl. Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 20

⁹⁵Vgl. Saß et al., 2001, S. 691

⁹⁶Vgl. Hornung, Lukesch, 2009, S. 98

⁹⁷Vgl. Lampen-Imkamp, te Wildt, 2009, S. 123f

Spielhallen oder anderen Spieleinrichtungen gespielt werden können. Alter und Geschlecht der Spieler sind laut dem Experten ebenfalls ähnlich. Im Bezug auf das Spielprogramm sind ebenso Gemeinsamkeiten zu erkennen. Demnach verfügen beide Spielarten über vergleichbar strukturelle Elemente wie Licht und Soundeffekte sowie in der Spielsoftware eingebaute vorhersehbare Reizreaktionen. Die Konzentrationsfähigkeit, die Augen-Hand-Koordinationsfähigkeit und die Wettbewerbsbereitschaft werden bei den Spielern beider Formen intensiv gefördert. Neben den Gemeinsamkeiten sind auch Unterschiede zu nennen. Zum einen werden Glücksspiele gespielt, um möglichst hohe Geldbeträge zu gewinnen, während Computerspiele gespielt werden, um Höchstpunktezahlen zu erzielen. Zum anderen unterscheiden sich die beiden Spielformen auch dadurch, dass der Erfolg beim Glücksspiel ein Produkt des Zufalls ist, im Gegensatz zu den Computerspielen, wo eine hohe Punktezahl meist nur mit Hilfe von Geschicklichkeit erreicht werden kann.⁹⁸

In der Literatur wird die Computerspielsucht als Verhaltenssucht, die Aspekte aus der Glücksspielsucht und den Störungen der Impulskontrolle beinhaltet, bezeichnet. Daneben wird diese Form der Sucht auch häufig in Zusammenhang mit Internetsucht oder Onlinesucht beschrieben. Die Forscher sind der Auffassung, dass die Internetabhängigkeit und damit auch ein Stück weit die Computerspielabhängigkeit im Jahr 1996 durch einen Artikel in der New York Times aktuell wurde. Darin stellte Dr. Kimberly Young von der University of Pittsburg, die Pionierin im Forschungsfeld der „internet addiction disorder“ ihre zahlreichen Studien vor.⁹⁹ Sie zeigte auf, dass die Internetsucht in vielen Ländern immer mehr zunimmt. Ferner ergaben die Untersuchungen, dass die herangezogenen Internetabhängigen neben dem Chatten am liebsten MUDs (Onlinerollenspiele) spielen.¹⁰⁰

Young (1999) weist darauf hin, dass die Internetsucht ein weitgefaster Begriff ist, der eine Vielzahl an Verhaltens- und Kontrollprobleme beinhaltet. Sie kategorisiert dies in fünf spezifische Subtypen:

- Cybersex-Sucht: zwanghafte Nützung von Erwachsenenwebsites für Cybersex und Cyberporn
- Cyber-Beziehung-Sucht: Überbeteiligung in Online-Beziehungen
- Net-Zwang: obsessives Online-Spielen, Shoppen und finanzielles Tagesgeschäft

⁹⁸Vgl. Griffiths, 2002, S. 26f

⁹⁹Vgl. Lampen-Imkamp, te Wildt, 2009, S. 121; Poppe, 2008, S. 41f

¹⁰⁰Vgl. Young, 1996, S. 5f

- Informationsüberladung: zwanghaftes Internetsurfen oder in Datenbanken Recherchieren
- *Computerspielsucht: obsessives Computerspielen*¹⁰¹

Die Computerspielsucht ist demnach ein Subtyp der Internetsucht. Griffiths und Davies (2005) postulieren, dass viele dieser übermäßigen Benutzer keine Internetsüchtigen sind, sondern dass sie lediglich das Internet als Medium für den Kraftstoff anderer Süchte nützen. Kurz gesagt, ein Computerspiel- oder Spielsüchtiger ist nicht internetsüchtig. Das Internet ist einfach der Ort, an dem diese Personen ihr Verhalten ausleben können. Hinweise auf Internetsüchtige gebe es gegenwärtig nur aus Einzelfallstudien. Dabei handelt es sich um Menschen, die Chatrooms im Internet nützen oder Fantasierollenspiele spielen, was nur mit dem Internet ermöglicht werden kann. Es handelt sich dabei scheinbar um eine textbasierte virtuelle Realität. Diese Personen nehmen sozialen Kontakt und auch soziale Identitäten auf und an, um sich damit wohlfühlen. In diesen Fällen bietet das Internet eine mögliche Alternative zum realen Leben, wodurch sie durch Gefühle des Untertauchens und der Anonymität zu einem geänderten Bewusstseinsstand führt.¹⁰² Da das Medium Internet benützt wird, um eine andere Verhaltenssucht (zum Beispiel exzessives Computerspielen) zu befriedigen, bezeichnet Griffiths (2002) diese Suchtformen auch als „technological addictions“. Dabei handelt es sich um eine nichtchemische Verhaltenssucht mit exzessiven Mensch-Maschinen-Interaktionen, die verleitende und verstärkende Eigenschaften innehaben, die zur Förderung dieser suchterzeugenden Tendenzen beisteuern. Dabei wird zwischen aktiven (Computerspiele) und passiven (Fernsehen) unterschieden.¹⁰³

Aus diesen Darstellungen wird ersichtlich, dass die Computerspielsucht zur Gruppe der Verhaltenssuchte zählt. Daher wird im Folgenden der Frage nachgegangen, wie sich nun eine Verhaltenssucht entwickelt. Grüsser und Thalemann C. (2006) gehen davon aus, dass das Belohnungssystem aktiviert wird, wenn belohnendes Verhalten ausgeführt und als positiv empfunden wird. Hier spricht man von einer positiven Verstärkung. Eine negative Verstärkung tritt dann auf, wenn das Verhalten bei einem biochemischen Ungleichgewicht der Botenstoffe unangenehme Gefühle beseitigt und damit belohnend wirkt. Bei

¹⁰¹Vgl. Young, 1999, zit. nach: Griffiths, Davies, 2005, S. 360

¹⁰²Vgl. Griffiths, Davies, 2005, S. 360

¹⁰³Vgl. Griffiths, 2002, S. 3; Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 168

Stresssituationen, wenn die Gefühle aus dem Gleichgewicht geraten, wird zu belohnenden Verhaltensweisen gegriffen. Durch häufige Wiederholungen des belohnenden Verhaltens werden durch vernetzende Vorgänge ursprünglich neutrale Reize, beispielsweise ein Computer, an das belohnende Verhalten gekoppelt und zu verhaltensassoziierten Reizen. Im Entwicklungsverlauf wird vermehrt das belohnende Verhalten ausgeführt, um negative Gefühle oder Situationen inadäquat zu bewältigen, demnach nimmt die negative Verstärkung zu. Das Verhalten wird dadurch „zweckentfremdend“ durchgeführt. Das heißt, die Person spielt nicht mehr um des Spielens Willen, sondern um die als positiv empfundenen psychischen Effekte der Spielwelt zu erleben. Durch exzessives belohnendes Spielverhalten kann der Betroffene nun Ängste, Frustrationen und andere negative Gefühle für sich erfolgreich regulieren oder verdrängen. Durch die vermeintlich positive Wirkung erlangt diese intensive Verhaltensweise immer größeren Stellenwert im Leben des Betroffenen und wird daher auch immer und immer wieder durchgeführt. Andere Aktivitäten werden zunehmend vernachlässigt oder ganz aufgegeben. Daneben verlernen Betroffene den geeigneten Umgang mit Problemen. Die Erinnerung an die positive Wirkung des Verhaltens bringt sie dazu, ihr exzessives Verhalten immer wieder auszuführen. Dieses dominante Verhalten führt auch dazu, dass bei diesen Süchtigen andere belohnende Verhaltensweisen nicht mehr belohnend wirken, was die Suche nach alternativen verstärkenden Verhaltensweisen schwierig erscheinen lässt.¹⁰⁴

Neben diesen Ausführungen sind bezüglich der Verhaltenssucht im Zusammenhang mit Medien auch die drei Stufen der Mediennutzung von Hornung, Lukesch (2009) zu erwähnen. Die erste Stufe wird als exzessive Mediennutzung bezeichnet, bei diesem Verhalten zeigen sich keine negativen Alltagsfolgen. Eine Steigerung zeichnet sich in der zweiten Stufe ab, der so genannten exzessiv-dysfunktionalen Mediennutzung. Bei dieser Stufe sind negative Folgen im Alltag in den Bereichen soziale Beziehungen und Leistungen ersichtlich. Die dritte Stufe wird süchtige Mediennutzung genannt. Hierbei handelt es sich um eine nach DSM-IV und ICD-10 diagnostizierte Sucht.¹⁰⁵

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Computerspielsucht zu der Gruppe der nichtstoffgebundenen Verhaltenssüchten zählt. Da exzessives Computerspielverhalten nicht als eigenständiges Störungsbild in den Internationalen Klassifikationssystemen der

¹⁰⁴Vgl. Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 72f

¹⁰⁵Vgl. Hornung, Lukesch, 2009, S. 101

psychischen Störungen aufgenommen ist, wird diese Verhaltenssucht mit Hilfe der Kriterien der pathologischen (Glück)-Spielsucht und den Störungen der Impulskontrolle diagnostiziert. Daneben wird die Computerspielsucht als Mediensucht zur Kategorie der Internet- und Onlinesucht gezählt, die auch als „technological addiction“ bezeichnet werden kann.

Resultierend aus diesen Annahmen und aus der Tatsache, dass der für diese Arbeit zur Anwendung kommende Kriterienkatalog von der Forschungsgruppe rund um Thalemann und Grüsser (2004) stammt, wird für die vorliegende Arbeit folgende Definition herangezogen: Computerspielsucht ist eine stoffungebundene Verhaltenssucht. Es entsteht der psychotrope Effekt durch körpereigene biochemische Veränderungen, die durch exzessive belohnende Verhaltenweisen ausgelöst werden.¹⁰⁶

Bevor die Kriterien der Computerspielsucht erläutert werden, sollen die in der Literatur genannten positiven wie auch negativen Konsequenzen von exzessivem Computerspielverhalten dargestellt werden, damit ersichtlich wird, wie unterschiedlich dieses Themenfeld in der Forschung behandelt wird.

4. 4. 2. Positive Wirkungen

Der Einsatz von Computerspielen kann zur medizinisch-psychologischen Versorgung bei Schmerztherapien und der Rehabilitation von Kinder und Jugendlichen beitragen. Die „Computerspieltherapie“ ist eine Form der Physiotherapie bei Armverletzungen. In diesem Zusammenhang nennt Griffith den „Nintendo-Game-Boy“-Fall. Hierbei handelt es sich um einen achtjährigen Jungen, der unter einer Neurodermitis litt und sich mit seinen Händen ständig im Gesicht verletzte. Durch das Game-Boy-Spielen waren seine Hände ablenkt. Nach zwei Wochen waren seine Wunden im Gesicht geheilt. Auch in der psychotherapeutischen Beratung bei Jugendlichen werden Computerspiele als Eisbrecher und Vertrauensbilder eingesetzt.¹⁰⁷ Darüber hinaus machen Computerspiele Spaß und ermöglichen sinnvolles Lernen.¹⁰⁸ Sie fördern die Augen-Handkoordination der Spieler. Mit Hilfe erfolgreicher Absolvierung verschiedener Herausforderungen im Spiel steigt auch der Selbstwert des Spielers. Ferner können Computerspiele dabei helfen, Misserfolge im Leben des Spielers zu verarbeiten und ein Stück weit neue Strategien im Umgang mit

¹⁰⁶Vgl. Thalemann etc., 2004; Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 32; Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 21f

¹⁰⁷Vgl. Griffiths, 2002, S. 29ff

¹⁰⁸Vgl. Grüsser, Thalemann R., 2006, S. 7, 11f

Enttäuschungen zu entwerfen.¹⁰⁹ Diese Thematik lässt sich auch aus entwicklungspsychologischer Sicht betrachten. In der Entwicklungspsychologie sind Fantasie und Spiel für einen positiven Umgang mit Lebenswirklichkeiten und für eine gesunde psychische Entwicklung des Kindes von großer Bedeutung. Demnach lernen Kinder beispielsweise durch interaktive Onlinespiele Kreativität und Zugehörigkeit zu Gleichaltrigen.¹¹⁰ Neben den positiven Auswirkungen von Computerspielen sind auch negative zu nennen.

4. 4. 3. Negative Wirkungen

Die gesundheitlichen Folgen von exzessivem Computerspielen sind laut Griffiths (2002), Griffiths, Davies (2005) ein indirektes Indiz für das Suchtpotential dieser Freizeitgestaltung. Zu diesen negativen Konsequenzen zählen:¹¹¹

- *Risiko epileptische Anfälle* zu erleiden. Hier sind speziell lichtempfindliche Menschen betroffen. So kann es besonders häufig durch die rasch wechselnden Szenen und blickenden Muster in Spielsequenzen zu solchen Anfällen kommen. Jedoch geschieht ein Anfall bei den meisten Betroffenen unerwartet und ist meist auf keine direkte Ursache rückführbar.
- „*Pac-Man's Elbow*“ und „*Space Invaders' Revenge*“. Rheumatologen berichten über Haut-, Gelenks- und Muskelprobleme bei Spielern, die durch ausgeprägte, einseitige Bewegungen im Laufe des Spieles, beispielsweise durch das wiederholte Schlagen auf die Tasten und das Bedienen des Joysticks einer Spielmaschine, hervorgerufen werden. Ferner wird von Blasen, Schwielen, schmerzenden Sehnen und Taubheit in den Fingern, Händen und Ellbogen berichtet, die auf das exzessive Spielverhalten zurückzuführen sind. Darüber hinaus ist eine Vielzahl an Nebenwirkungen bekannt, wie zum Beispiel: Bettnässen, Halluzinationen, Handgelenksschmerzen, RSI-Syndrom (Mausarm) sowie Nacken- und Ellbogenschmerzen, die jedoch sehr selten auftreten oder durch andere Dinge mitbestimmt sind. So kann es zu Bettnässen führen, wenn das Kind nicht die Zeit findet, während dem Spiel die Toilette aufzusuchen. Man musste den Kindern einfach zeigen, wo der Pause-Knopf zu finden war.
- *Negative Auswirkungen auf Herz- und Blutdruck*. Es wird spekuliert, dass dies hauptsächlich Spieler betrifft, die bereits unter Herz-Kreislauf-Erkrankungen leiden.

¹⁰⁹Vgl. Beranek et al., 2009, S. 75f

¹¹⁰Vgl. Hardt et al., 2009, S. 9

¹¹¹Vgl. Griffiths, 2002, S. 31; Griffiths, Davies, 2005, S. 364f

- *Soziale Isolation und Verzögerung der Entwicklung der sozialen Kompetenz.* Computerspieler verstehen den Computer als elektronischen Freund. Was nicht bedeuten muss, dass sie keine Beziehungen oder Interaktionen mit Gleichaltrigen eingehen. Im Gegenteil, intensive Spieler treffen ihre Freunde häufiger nach der Schule als nicht intensive Spieler.¹¹² Rutkowska und Carlton (1994) gehen davon aus, dass es keinen Unterschied zwischen exzessiven Spielern und nicht exzessiven Spielern im Bezug auf deren Geselligkeit gibt, so fördert das Computerspielen sogar Freundschaften.¹¹³
- *Vernachlässigung schulischer und sportlicher Aktivitäten.* In diesem Zusammenhang steigt die Gefahr bei Kindern und jugendlichen Spielern, an Fettleibigkeit zu erkranken, an. Internationale Studien zeigen, dass exzessives Computerspielen von Jugendlichen mit Fettleibigkeit korreliert.¹¹⁴

Graf (2009) geht davon aus, dass auch der Ablösungsprozess von den Erziehungsberechtigten durch exzessives Computerspielen gestört werden kann, wodurch wichtige Übergänge im Leben des Jugendlichen wie etwa Schule und Beruf misslingen oder nur schwer gelingen. Ferner leidet das soziale Umfeld des Betroffenen unter seinem Verhalten. Es fühlt sich zunehmend hilflos und entwickelt symptomatisch eine Art Co-Abhängigkeit.¹¹⁵

In der Fachliteratur wird zudem über mögliche manipulative Aspekte in Computerspielen diskutiert. Da das mediale Spielfeld mittlerweile für die Öffentlichkeit vollends zugänglich ist, sind auch die wirtschaftlichen Interessen daran gestiegen. Der Computerspielermarkt erfreut sich großer Zuwächse und erzielt Rekordergebnisse. In den virtuellen Welten sieht die Werbebranche großes Potential. Man versucht mit viel Kreativität Kinder und Jugendliche in diese Spielwelten zu locken und sie dort zu halten. Wodurch die Computerspielsucht als solche nicht unbedingt als negativ für den wirtschaftlichen Bereich gesehen werden kann.¹¹⁶

¹¹²Vgl. Colwell et al. 1995, zit. nach: Griffiths, Davies 2005, S. 364

¹¹³Vgl. Rutkowska, Carlton, 1994, zit. nach: Griffiths, Davies, 2005, S. 364

¹¹⁴ Vgl. Deheger et al. 1997, Johnson, Hackett 1997, Shimai et al. 1993, zit. nach: Griffiths, Davies, 2005, S. 365

¹¹⁵ Vgl. Graf, 2009, S. 33

¹¹⁶ Vgl. Hardt et al., 2009, S. 19

Zusammengefasst sind exzessive Computerspieler am meisten gefährdet Entwicklungsstörungen zu bekommen. Wobei Experten ständig zur weiteren Forschung ermahnen, um genauere Aussagen treffen zu können. Es ist notwendig, die Entstehung und die Verbreitung der klinisch signifikanten Probleme im Bezug auf das Computerspielverhalten ausführlicher zu erforschen. Dennoch sind diese negativen Beeinträchtigungen wahrscheinlich sehr gering und treten wie bereits erwähnt bei einer sehr kleinen Subgruppe der Spieler auf. Bei moderat spielenden Personen sind keine Nebenwirkungen berichtet worden. Um exzessives Computerspielverhalten diagnostizieren zu können, ist es notwendig, die Kriterien dieser Verhaltenssucht aufzuzeigen.

4. 4. 4. Kriterien der Computerspielsucht

Der einzige Weg, um nichtstoffgebundene Süchte zu klassifizieren, ist sie mit den klinischen Kriterien von stoffgebundene Süchten zu vergleichen. Allerdings sind viele Forscher daran gescheitert, wodurch in der Suchtforschung zu diesem Themenfeld die Skepsis weiterhin bestehen blieb.¹¹⁷ Nach Einschätzung von Grüsser und ihren Forschungskollegen (2005) weisen die internationalen Kriterien für eine Abhängigkeit von psychotropen Substanzen eindeutige Gemeinsamkeiten zu den Kriterien für die Diagnose des pathologischen Glücksspiels auf. Als Beispiel hierfür ist das andauernde sich steigernde Spielverlangen trotz negativer sozialer Konsequenzen zu nennen. Demnach bieten sich die Ansätze aus der Abhängigkeitsforschung an, die Entstehung und Aufrechterhaltung von pathologischem Glücksspiel wie auch von anderen exzessiv ausgeführten Verhaltensweisen zu erklären.¹¹⁸

Die hier genannten Autoren führen durchwegs einen ähnlichen Kriterienkatalog an. Zusammengefasst müssen folgende Kriterien erfüllt sein, damit ein Verhalten als „süchtig“ klassifiziert werden kann:¹¹⁹

1. Saliency

Ein spezieller Reiz wird aus dem Kontext hervorgehoben und so dem Bewusstsein leichter zugänglich gemacht. Dies tritt auf, wenn Computerspiele zur wichtigsten Aktivität im

¹¹⁷Vgl. Griffiths, Davies, 2005, S. 363

¹¹⁸Vgl. Grüsser et al., 2005, S. 189

¹¹⁹Vgl. Saß et al., 2001, S. 698f; Griffiths, 2002, S. 3f; Griffiths, Davies, 2005, S. 359f; Grüsser, Thalemann R., 2006; Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 32f.; Berger, 2007, S. 8f; Wölfling, 2009

Leben des Spielers werden und sein Denken (Hauptbeschäftigungen und Kognitive Verzerrungen), sein Fühlen (Verlangen) und sein Verhalten (Verschlechterung des sozialen Verhaltens) dominieren. Mit anderen Worten, es erfolgt eine Einengung des Verhaltens. Es entsteht ein unwiderstehliches ständiges Verlangen am Computer zu spielen. Auch wenn der Betroffene gerade nicht spielen kann, denkt er darüber nach, wann es das nächste Mal möglich sein wird.

2. *Mood modification (Stimmungsschwankungen)*

Dies bezieht sich auf die subjektiven Erfahrungen über die Menschen berichten, als eine Konsequenz der vereinnahmenden Wirkung von Computerspielen, welche auch als „Coping Strategie“ gesehen werden kann. Betroffene sehen Computerspielen als eine Form der Bewältigungsstrategie. Sie schwanken hin und her zwischen totalen Hochgefühlen einerseits und betäubenden Gefühlen andererseits. Süchtige können dieselben Aktivitäten oder Substanzen nehmen, um unterschiedliche Gefühlszustände zu erzeugen.

3. *Tolerance (Toleranzentwicklung)*

Hier ist der Prozess gemeint, wodurch das Verlangen nach Steigerung des Spielens von Computerspielen zunimmt. Das bedeutet, dass jemand, der sich mit Computerspielen befasst, graduell immer mehr Zeit in dieser virtuellen Welt sicherstellen muss. Erst durch zunehmend häufige oder längere Spielzeiten wird die gewünschte Wirkung erzielt.

4. *Withdrawal symptoms (Entzugserscheinungen)*

Hier sind unangenehme Gefühle und physische Auswirkungen gemeint, welche durch Einstellen oder durch plötzliche Reduktion entstehen. Dazu zählen zum Beispiel: Zittern, Launenhaftigkeit und Reizbarkeit. Kann nicht gespielt werden, treten Unruhe, Nervosität, Gereiztheit, Aggressivität, Zittern und Schweißausbrüche auf.

5. *Conflict (Konfliktbereitschaft)*

Dies betrifft die Konflikte zwischen den Spielern und ihrem Umfeld (zwischenmenschliche Konflikte) sowie Konflikte im Zusammenhang mit anderen Aktivitäten (Schulaufgaben, Job, soziales Leben, Hobbys, Interessen) oder aber Konflikte mit sich selbst als Spieler (intrapyschischer Konflikt und/oder subjektive Gefühle des Kontrollverlusts), die durch die intensive Befassung mit den Computerspielen entstehen.

6. Relapse (Rückfall)

Hier ist die Tendenz hin zu einer abermaligen Rückkehr zu früheren Computerspielmustern gemeint. Nach einer Abstinenz oder einem Kontrollversuch geraten sehr viele sehr rasch wieder in ihr altes Muster hinein.

7. Kontrollverlust

Das Spielen kann zeitlich und räumlich (inhaltlich) nicht mehr kontrolliert oder willentlich beeinflusst werden. Eine Reduktion oder das Beenden gelingt nicht mehr.

8. Regulation negativer Gefühle

Die erzeugten Erregungen und Entspannungen, die durch die exzessive Spielhandlung hervorgerufen werden, dienen dazu negative Gefühle zu verdrängen oder zu regulieren. Der Betroffene versucht seine negativen Affekte mit Hilfe von exzessivem Spielverhalten zu bewältigen.

Diese Kriterien wurden im empirischen Teil der Arbeit herangezogen, um die Computerspielsucht der befragten Zielgruppe zu diagnostizieren. Mit welchen Erhebungsinstrumenten dies bisher erfolgt ist, zeigt der folgende Abschnitt.

4. 4. 5. Erhebungsinstrumente

Wie oben gezeigt, werden zwar meist ähnliche Kriterien bei den Studien zur Erhebung herangezogen, dennoch gibt es gegenwärtig keine einheitliche Definition, die in den internationalen Klassifikationssystemen eingetragen ist. Folglich gibt es auch keine einheitlichen diagnostischen Kriterien der Computerspielsucht. Exemplarisch werden nun die verschiedenen Instrumente zur Erfassung beschrieben, um aufzuzeigen, welche Klassifikationssysteme bei anderen Studien zu dem Thema herangezogen werden. Die Instrumente basieren auf den Kriterien für pathologisches Glücksspiel und für Abhängigkeit des „Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen“ (DSM-IV-TR). Der größte Teil der Erhebungsinstrumente wurde für Jugendliche entwickelt.

Fisher (1994) befasste sich in ihrer Untersuchung mit dem süchtigen Videospilverhalten in Spielhallen. Sie entwickelte mit den DSM-IV-JV-Kriterien ein diagnostisches Instrument für pathologisches Videospil bei Jugendlichen, wobei mindestens vier der Kriterien erfüllt sein müssen, um zur Diagnose Computerspielsucht zu gelangen. Laut ihren Ausführungen

kann der Kriterienkatalog auch bei Untersuchungen von häuslichem Computerspielverhalten zur Anwendung kommen.¹²⁰

Wenige Jahre später haben Griffiths, Hunt (1998) in ihrer Studie 387 Jugendliche im Alter von zwölf bis sechzehn Jahren in Hinblick auf süchtiges Automatenspielverhalten im Bezug auf Videospiele untersucht. Dazu erfassten die Wissenschaftler neun adaptierte DSM-III-R-Kriterien. Wenn mindestens vier der Kriterien erfüllt werden, gilt das Verhalten als süchtig.¹²¹

In Spanien befassten sich Salguero und Morán (2002) in ihrer Studie mit dem problematischen Verhalten von Jugendlichen (Dreizehn- bis Achtzehnjährige). Hierzu entwickelten die Autoren die „Problem Video Game Playing Scale (PVB)“, die Skala zum problematischen Videospielen. Auch dieses Instrument besteht aus neun Items.¹²²

Den ersten Fragebogen zur Diagnostik von exzessivem Computerspielverhalten, den „Fragebogen zum Computerspielverhalten von Kindern“ hat das Forscherteam rund um Thalemann R. und Grüsser (2004) entwickelt. Da sich dieses Selbstbeurteilungsverfahren aus den Kriterien für „Abhängigkeit von psychotropen Substanzen“ und des „pathologischen Glücksspiels“ der Internationalen Klassifikation psychischer Störungen (ICD-10 und DSM-IV) zusammensetzt, wird dieses Erhebungsinstrument auch für die im empirischen Teil der Arbeit erläuterte Untersuchung herangezogen (siehe Kapitel: Aufbau des Fragebogens).

Bevor der empirische Abschnitt der Arbeit folgt, wird nun ein Blick auf ein bestimmtes Spielgenre gerichtet, da diese Form der Computerspiele in der zitierten Literatur häufig als besonders suchtgefährdend angesehen wird.

4. 4. 6. Onlinespiele, besonders suchtgefährdend?

Im Folgenden wird der Frage nachgegangen, warum Onlinespiele eine solche Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche ausüben können, dass sie sogar zur Sucht führen können. Dies ist auch für die in dieser Arbeit durchgeführte Untersuchung interessant, um herauszufinden, ob dieses Spielgenre bevorzugt bei der Zielgruppe zur

¹²⁰ Fisher, 1994, zit. nach: Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 233

¹²¹Vgl. Griffiths, Hunt, 1998, URL: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9621722> [8.2.2010]

¹²²Vgl. Salguero, Morán, 2002, S. 1602f

Anwendung kommt oder nicht.

Durch die rasante Weiterentwicklung der Computertechnologie im Bereich Datentransfer und Verarbeitungsgeschwindigkeit sowie der Entwicklung sozialer Netzwerke und Online Communities wie studivz.net, facebook oder twitter entwickelte sich eine neue „Netzkultur“. Auch Onlinespiele zählen zu dieser neuen Kultur: von Textadventures (Abenteuerspiele, die meist in rein textueller Form dargestellt werden) hin zu so genannten „MUDs“ (Multi User Dungeons – Rollenspiele, die auf einem zentralen Server laufen und auf dem sich mehrer Spieler gleichzeitig einloggen können). Die Möglichkeit, mit anderen Spielern gleichzeitig in virtuellen Welten online zu spielen, führte 1997 zur Weiterentwicklung hin zu den so genannten „Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)“ – Mehrspieler-Online-Rollenspiel.¹²³

Geprägt von dieser Entwicklung geht Graf (2009) davon aus, dass sich die Mediennutzung verändert hat.¹²⁴ Das Leitmedium Fernsehen wird in Zukunft vom interaktiven Online-Spiel-Markt abgelöst werden. Aus der Studie über Jugend, Information und Multi (Media) 2008 geht hervor, dass die Zwölf- bis Neunzehnjährigen auf ein enormes Medienangebot zurückgreifen können. Erstmals besitzen Jugendliche eher einen Computer als einen Fernseher, dennoch bleibt der Fernseher mit dem Computer an erster Stelle im Medienalltag.¹²⁵ Begünstigt wird diese Entwicklung durch die Möglichkeiten, die das Internet im medialen Bereich bietet. Es können beispielsweise Clips selbst produziert und auf der Videoplattform „Youtube.com“ online gestellt werden. Hier zeichnet sich der von Graf (2009) beschriebene Wandel vom passiven Zuschauer hin zum aktiven User ab: „Der *Medienkonsument* wird zum *Medienproduzent*.“¹²⁶ Ähnliches geschieht bei den virtuellen Spielwelten. Der Spieler wird selbst aktiv, versucht auf kreative Weise Aufgaben zu lösen, bildet Gemeinschaften, plant Spielzüge oder lebt sein zweites virtuelles Leben (siehe *Second Life*).¹²⁷ Inwiefern werden Onlinespiele im Zusammenhang mit Computerspielsucht in der Literatur diskutiert?

Allgemein formuliert sind Onlinespiele digitale Spiele, die mittels des oder über das

¹²³Vgl. Poppe, 2008, S. 41

¹²⁴Vgl. Graf, 2009, S. 26

¹²⁵Vgl. JIM, 2008, S. 67ff

¹²⁶Vgl. Graf, 2009, S. 27

¹²⁷Vgl. ebenda

Internet, ein vernetztes hypertextuales Informationsarrangement, das den Usern weltumspannend zur Verfügung steht, gespielt werden können.¹²⁸ Ein solches Onlinespiel „World of Warcraft – WoW“ wird häufig in Verbindung mit Computerspielsucht in der Literatur erwähnt.¹²⁹ Dieses Spiel ist 2004 von Blizzard auf den Markt gebracht worden und hat mittlerweile ca. 10,7 Millionen Benutzer. Durch eine monatliche Spielgebühr für die Zugangssoftware pro Benutzer von ca. zwölf Euro kann der kommerzielle Erfolg erahnt werden. Dieses Onlinespiel zählt zu den Mehrspieler-Online-Rollenspielen, kurz MMORPG. Das Besondere und zugleich das Suchtpotential in dieser Spielgruppe ist, dass jeder Spieler die Möglichkeit hat, mit vielen anderen Nutzern gleichzeitig über das Netz gemeinsam zu spielen. Es finden keine einsamen Kämpfe zwischen Benutzer und Computer statt, sondern die Spieler schließen sich in der virtuellen Welt zu so genannten „Gilden“ (Spielergruppen) zusammen, um in genau geplanten Angriffen immer höhere Levels zu erreichen.¹³⁰ Ist man als Gamer in einer solchen Gilde aufgenommen, so geht man damit die Verpflichtung ein, zu vereinbarten Zeitpunkten (Tag- oder Nachstunden) online zu sein, um die aufwendigen, mitunter langandauernden Abenteuer gemeinsam zu bestehen.

Was motiviert einen Spieler, sich stundenlang in der virtuellen Welt aufzuhalten? Eine mögliche Antwort liefern Schorb et al. (2008) im Online-Spieler-Report. Sie haben herausgefunden, dass jugendliche Spieler wegen der „sozialen Aspekte“ im Spiel wie etwa Interaktion und Kommunikation mit anderen bevorzugt spielen.¹³¹ Laut Beranek et al. (2009) enthalten Onlinespiele wie WoW noch weitere Motivatoren. Einer ist möglicherweise darin zu sehen, dass Onlinespiele Aufgabenstellungen entwickelt haben, die den Spieler weder über- noch unterfordern, wodurch begehrte Erfolgserlebnisse ermöglicht werden. Durch den hohen Grad der Anonymität der Spieler wird auch die Angst vor Ablehnung im Spiel gemindert. Darüber hinaus haben Gamer die Chance, sich im virtuellen Raum ständig neu zu definieren. Sie können Macht und Kontrolle ausüben und ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Die schnelle und einfache Verfügbarkeit von Onlinespielen trägt ebenfalls zu ihrer Beliebtheit bei.¹³² Ferner wird davon ausgegangen, dass eine hohe Spielbindung durch die monatliche Gebühr und ständige Spielverfügbarkeit

¹²⁸Vgl. Marotzki et al., 2000, S. 9

¹²⁹Vgl. Schmidt et al., 2008, S. 10

¹³⁰Vgl. Graf, 2009, S. 22f, 28f

¹³¹Vgl. Schorb et al., 2008, S. 12

¹³²Vgl. Beranek et al., 2009, S. 74f, 79

entsteht. Das Spielgeschehen kann nicht unterbrochen werden. Um einen Spielerfolg zu erzielen, muss mit anderen Spielern agiert und viel Zeit investiert werden.¹³³

Für Bergmann und Hüther (2006) erhalten Spieler durch Onlinespiele jene Ordnungen, Strukturen und Regeln wieder, die sie im realen Leben vermissen. Kinder und Jugendliche befinden sich in einer Welt, die als haltlos gilt. Durch die Konstruktion der Onlinespiele erfahren sie Halt und ein Gefühl von Heimat stellt sich bei den Spielern ein. Darüber hinaus ist das Internet gekennzeichnet durch eine Instabilität von Raum und Zeit. Durch einen Mausklick werden räumliche Ordnungen übersprungen. Dies ermöglicht dem User, sich unbegrenzt in der virtuellen Welt zu bewegen. Im Hinblick auf die Onlinespielhandlungen bedeutet dies, der Spieler kann auf eine unendliche, unbesiegbare und unsterbliche Art und Weise agieren.¹³⁴

In diesem Zusammenhang verweist Poppe (2008) noch auf einen weiteren Punkt: Seiner Einschätzung nach strebt jeder Mensch unter anderem nach Zuwendung, Anerkennung, Glück, Liebe und Erfolg. Diese Wünsche können seiner Meinung nach teilweise bei Onlinespielen ein Stück weit erfüllt werden. Der Gamer hat die Möglichkeit, in der virtuellen Welt unbegrenzt Erfahrungen und Gefühle zu sammeln. Damit sind beispielsweise Bereiche wie Gruppenzugehörigkeit und die Zuwendung, die dem Spieler vermittelt wird, gemeint. Dies steigert sein Selbstwertgefühl. Die Onlinewelt wird der realen Welt vorgezogen.¹³⁵

Das Problematische bei exzessivem Computerspielverhalten ist darin zu sehen, dass das Fiktive über das Spiel hinaus die reale Welt prägt. Nach Einschätzung von Bergmann, Hüther (2006) entsteht im Spiel neben dem wahren Ich auch ein fiktives Ich. Dabei handelt es sich um die unsterbliche Heldenfigur im Spiel. Dieses fiktive Ich spielt umso besser, je mehr der Spieler sein wahres Ich in den Hintergrund drängt und sich vollständig mit dem fiktiven Ich identifiziert.¹³⁶

Erste Hinweise auf das Suchtpotential von WoW kommen von Beiträgen in Foren der Webseite www.Onlinesucht.de. Darin beschreiben Betroffene die Sogwirkung dieser

¹³³Vgl. Berger, 2007, S. 6; Wölfling, 2009, S. 132f

¹³⁴Vgl. Bergmann, Hüther, 2006, S. 21f, 47ff

¹³⁵Vgl. Poppe, 2008, S. 43

¹³⁶Vgl. Bergmann, Hüther, 2006, S. 62ff

Spielform.¹³⁷ Wissenschaftliche Studien über die Verbindung von WoW mit Computerspielsucht wurden von der Universität Koblenz-Landau 2008 durchgeführt. Es konnte herausgefunden werden, dass Vielspieler und pathologische Computerspieler bevorzugt WoW spielen. Die beiden Autoren weisen in ihren Ausführungen jedoch darauf hin, dass diese Studie nicht repräsentativ und daher nicht verallgemeinerbar ist.¹³⁸ Besonders gefährdet sind laut Einschätzung der Suchtprävention Zürich Kinder unter zwölf Jahren und Jungs sowie Jugendliche, die vermehrt Onlinespiele spielen.¹³⁹

Gegenwärtig wird in der Fachliteratur in diesem Zusammenhang in Anlehnung an Young (1999) von einer Onlinespielsucht (Online Gaming Addiction) gesprochen. Diese Sucht wird zu den Erscheinungsformen der Internetsucht gezählt, wobei hier das Augenmerk auf die Suchtwirkung von Onlinespielen wie WoW oder Second Life gesetzt wird. Die diagnostischen Kriterien für Internetsucht sind ähnlich wie für die Computerspielsucht: Auch hier ist von Kontrollverlust, Einengung des Verhaltensraumes, Toleranzentwicklung, Entzugserscheinungen und negativen sozialen und personalen Konsequenzen die Rede.¹⁴⁰

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass sich durch die Weiterentwicklung der Computertechnologie und des Internets die Mediennutzung ein Stück weit verändert. Der Benutzer kann beispielsweise selbst aktiv werden, kreativ Aufgaben lösen, gemeinsam Abenteuer bestehen sowie Spielzüge in einer virtuellen Welt planen. Das Internet bietet dem Spieler die Möglichkeit, unabhängig von Raum und Zeit zu spielen. Durch monatliche Gebühren, ständige Spielverfügbarkeit sowie dem Gefühl der Gruppenzugehörigkeit wird eine hohe Spielbindung bei so genannten „Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)“ erzeugt. In der Fachliteratur ist man sich einig darüber, dass Onlinespiele auf Grund ihrer Eigenschaften ein erhöhtes Suchtpotential aufweisen, daher spricht man von Onlinespielsucht. Zugleich wird jedoch auf weiterführende Forschung hingewiesen.

¹³⁷Vgl. Graf, 2009, S. 32

¹³⁸Vgl. Jäger, Moormann, 2008, S. 18

¹³⁹Vgl. Berger, 2007, S. 9

¹⁴⁰Vgl. Jerusalem, Hahn, 2001a zit. nach: Hornung, Lukesch, 2009, S. 97

4. 5. Zusammenfassung

Bei der Entstehung und Aufrechterhaltung der Sucht spielen verschiedene Faktoren zusammen. In der zitierten Literatur werden dazu unterschiedliche Erklärungsmodelle angeführt. Zusammengefasst kann gesagt werden, dass ein zweckentfremdetes Verhaltensmuster erlernt wird, welches beispielsweise zur dysfunktionalen Stressbewältigung herangezogen wird. Es wird davon ausgegangen, dass die Sucht ein Zeichen einer tiefen seelischen Störung ist, die ihren Kern in der Beeinträchtigung der Selbstempfindung hat.

In der Forschung ist das Phänomen Computerspielsucht umstritten. Einige Wissenschaftler stellen die Existenz dieser Sucht grundsätzlich in Frage, während andere klar davon ausgehen, dass exzessives Computerspielen zu einem Suchtverhalten werden kann. Diese Forscher sind der Ansicht, dass bei den Betroffenen neben der Computerspielsucht auch eine andere psychische Störung diagnostiziert werden kann. Grundsätzlich wird angenommen, dass die Frage, ob Computerspielsucht eine eigene Erkrankung oder eine Begleiterscheinung einer anderen psychischen Störung ist, nur im Einzelfall geklärt werden kann. Darüber hinaus wird die Forschung in diesem Feld dadurch erschwert, dass die betroffenen Kinder und Jugendlichen keinen Leidendruck verspüren und daher von sich aus auch keine Hilfe suchen. Sie ziehen sich zurück und zeigen vorerst im Vergleich zu Suchtmittelabhängigen keine auffallenden Veränderungen in ihrem Verhalten, wodurch eine mögliche Suchterkrankung zunächst unerkannt bleibt.

Eine weitere Schwierigkeit in diesem Forschungsfeld besteht darin, dass es gegenwärtig keine einheitliche Definition von Computerspielsucht gibt. Aus den unterschiedlichen Herangehensweisen können verschiedene Gruppierungen dieser Sucht aufgezeigt werden, von „technological addictions“ bis hin zur Kategorie der „internet addiction disorder“. Grundsätzlich zählt die Computerspielsucht zu der Gruppe der nichtstoffgebundenen Verhaltenssuchte. Da exzessives Computerspielverhalten nicht als eigenständiges Störungsbild in den Internationalen Klassifikationssystemen der psychischen Störungen (ICD-10 und DSM-IV) aufgenommen ist, wird diese Verhaltenssucht mit Hilfe der Kriterien der pathologischen (Glücks)-Spielsucht und den Störungen der Impulskontrolle diagnostiziert. Dazu zählt, dass das Computerspielen zum wichtigsten Bereich im Leben des Betroffenen wird. Ferner leidet die betroffene Person zunehmend an Stimmungsschwankungen. Das Verlangen immer weiterspielen zu müssen, um die

gewünschte Wirkung zu erzielen, ist ein weiteres diagnostisches Kriterium. Neben Entzugserscheinungen und zunehmender Konfliktbereitschaft zählen auch Rückfall sowie Kontrollverlust und die inadäquate Regulation von negativen Gefühlen zu den Kennzeichen dieser Form der Sucht.

Exzessive Computerspieler sind am meisten gefährdet Entwicklungsstörungen zu bekommen. In der Literatur sind zahlreiche negative Folgen von exzessiver Computerspielnutzung zu finden. So wird davon ausgegangen, dass die exzessiven Computerspieler am meisten gefährdet sind Entwicklungsstörungen zu bekommen. Zugleich wird jedoch darauf hingewiesen, dass diese negativen Beeinträchtigungen wahrscheinlich sehr gering sind und sehr selten auftreten. Dazu bedarf es weiterer Forschungen. Intensives Computerspielen kann neben den negativen auch positive Wirkungen erzielen. So kann Computerspielen beispielsweise die Augen-Hand-Koordination sowie sinnvolles Lernen fördern. Aus den internationalen Studien und deren unterschiedlichen Erhebungsinstrumenten wird für den empirischen Teil dieser Arbeit der erste Fragebogen zum exzessiven Computerspielverhalten im deutschsprachigen Raum von Thalemann und Grüsser (2004) herangezogen.

Eine besondere Rolle im Feld der Computerspielsucht wird den Onlinespielen zugeschrieben. Aufgrund ihrer Eigenschaften, die eine hohe Spielbindung erzeugen, ist diese Form der Spiele, so genannte MMORPG, besonders suchtfördernd. Sie bieten rasch und einfach Erfolgserlebnisse. Der Spieler kann unabhängig von Zeit und Raum uneingeschränkt in virtuellen Welten Abenteuer erleben. Hinzu kommt, dass sich der Spieler mit anderen Spielern zusammenschließen muss, um erfolgreich zu sein. Ob Onlinerollenspiele wie beispielsweise „World of Warcraft“ auch in der hier durchgeführten Untersuchung vorzugsweise von exzessiven Spielern genutzt werden, soll unter anderem im folgenden Abschnitt beantwortet werden.

Nach einem umfassenden Einblick in das Forschungsfeld Computerspielsucht folgt nun in einem nächsten Schritt der empirische Teil dieser Arbeit. Im zweiten Hauptteil werden die Ergebnisse der Untersuchung sowie deren Interpretation beschrieben.

II. Empirischer Teil

In diesem Abschnitt der Arbeit wird zunächst die angewandte Methode erläutert. Im Anschluss daran erfolgen Auswertung und Interpretation der Ergebnisse dieser Untersuchung.

5. Untersuchungsmethodik

Es folgen nun Einblicke in den methodischen Aufbau und in die methodische Durchführung dieser Studie. Dazu wird zunächst die Wahl der Methode begründet. In einem weiteren Schritt wird das Forschungsdesign dargestellt. Darin werden die Kriterien der Methode beschrieben und mögliche Schwierigkeiten in diesem Bereich näher erläutert. Im Rahmen dieses Kapitels wird aufgezeigt, welche Form der Datenerhebung und welche Art der Datenanalyse angewendet wurden. Der detaillierte Aufbau des Fragebogens und eine Zusammenfassung runden das Kapitel ab.

5. 1. Begründung der Methodenwahl

Ursprünglich sollte die Frage nach der Prävalenz von Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen in Österreich anhand einer Telefonbefragung erörtert werden. Die Stichprobenziehung erfolgte dabei nach den Vorgaben bei telefonischen Interviews in Form der Random Digit Dailing.¹⁴¹ Trotz zahlreicher Versuche musste diese Methode verworfen werden, da die Personen nicht bereit waren telefonisch Auskunft über dieses Thema zu geben. Trotz genauer Aufklärung in Form von Informationen zum Forschungsinhalt verweigerten die meisten Eltern oder Großeltern die Teilnahme ihrer Kinder. Warum sie nicht wollten, dass diese darüber Auskunft geben, konnte nicht in Erfahrung gebracht werden. So musste eine alternative Methode herangezogen werden.

Die Wahl fiel auf die Anwendung einer onlinebasierten Fragebogenuntersuchung. Im Bezug auf die herangezogene Zielgruppe zeigte eine Untersuchung von GfK Online Monitor 2009, dass 97% der unter 29-Jährigen das Internet benützen.¹⁴² Daraus wird

¹⁴¹Vgl. Diekmann, 2007, S. 217f, 512f

¹⁴²Vgl. URL:

http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/pages/customresearch/gfk_online_monitor_austria_4_qu_09_en.pdf [20.2.2010]

ersichtlich, dass Kinder und Jugendliche online präsent sind. Durch das Erhebungsverfahren mittels standardisierter Fragebögen können viele Kinder und Jugendliche mit überschaubarem Aufwand einbezogen werden. Ferner sind die Kosten im Vergleich zur Telefonbefragung sehr gering und ein hohes Maß an Anonymität ermöglicht den Teilnehmern auch über möglicherweise unangenehme Bereiche, wie zum Beispiel über die Beurteilung des eigenen Computerverhaltens, Auskunft zu geben. Die Zielpersonen können ohne Druck, unabhängig von Ort und Zeit an der Befragung rasch und unkompliziert teilnehmen. Wie sieht nun das Forschungsdesign dieser Untersuchung aus?

5. 2. Forschungsdesign

Um die gewünschten Daten zu erheben, wurde in dieser Arbeit eine empirisch-quantitative Forschungsmethode in deskriptiver Absicht angewandt. Genauer gesagt wurde eine Onlinebefragung als Erhebungsmethode herangezogen. Dabei handelt es sich um ein reaktives internetbasiertes Datenerhebungsverfahren. Je nach ausgewähltem Internetdienst gibt es unterschiedliche Untersuchungsverfahren: Umfragen per E-Mail, Umfragen in Newsgroups und Umfragen im Word Wide Web (WWW).¹⁴³ Da nur in Abhängigkeit von den bearbeiteten Untersuchungsfragen der Trägerdienst gewählt werden kann, wurde im Hinblick auf diese Untersuchung der Computerspielsucht eine Umfrage per WWW gewählt. Dazu wurde ein Softwareentwickler beauftragt, den von der Verfasserin zusammengestellten Fragebogen (siehe Fragebogenentwicklung) mit Hilfe der HTML Version 2.0 online zu stellen. Um die eingegebenen Daten empfangen und verarbeiten zu können, wurde auf dem WWW-Server ein Common-Gateway-Interface(CGI)-Skript installiert. Die eingegangenen Daten wurden in einer Textdatei gespeichert. Die WWW-Umfrage wurde einerseits via Mail im Bekanntenkreis der Autorin und andererseits auf so genannten Newsgroups gepostet. Da nur ein Posting in einer Net-News-Gruppe (zum Beispiel: Onlinespielplattformen) zu einem geringen Rücklauf führt, wurde auf sieben thematisch passenden Foren gepostet. Um möglichst viele aus der Zielgruppe der Untersuchung zu erreichen, wurde die Umfrage zum einen auf den allgemeinen Informationsplattformen „schulervz“ und „studivz“ in passenden Gruppen positioniert. In einem weiteren Schritt wurde der Fragebogen auf allgemeine Spieleforen, wie „consol-forum“, „VOL-Forum“ und „forum.extreme-gaming“ gestellt. Da es bereits eigene Foren zu den unterschiedlichsten Suchtformen gibt, wurde die Befragung auch auf

¹⁴³Vgl. Batinic, Bosnjak, 2000, S. 288f

„onlinesucht.at“ und auf „cyberlord.at“ gepostet. Es wurde versucht Gruppen und Foren zu wählen, die eindeutig inhaltlich im Zusammenhang mit dem Thema stehen. Dieses Vorgehen bezeichnen Batinic, Bosnjak (2000) als „Crossposten“.¹⁴⁴

Wie kann man eine hohe Teilnahmebereitschaft bei internetbasierten Erhebungen erzielen? Der wichtigste Teilnehmeranreiz ist der Faktor „Neugier“. Es daher sinnvoll, Neugier zu wecken und dem Teilnehmer das Gefühl zu vermitteln, einen Beitrag für die Forschung zu leisten.¹⁴⁵ Dieser Anspruch konnte bei der durchgeführten Onlinebefragung aufgrund der Aktualität des Themas erfüllt werden. Obwohl sich der Teilnehmer freiwillig die Zeit nimmt, sollte eine Befragung dennoch nicht mehr als fünfzehn Minuten in Anspruch nehmen. Die durchgeführte Umfrage im WWW dauert ca. acht bis zehn Minuten, womit auch dieser Anforderung Rechnung getragen wird. Was ist charakteristisch für diese empirische Erhebungsmethode?

Die medienspezifischen Elemente bei Fragebogenuntersuchungen im Internet ergänzen diese Form der Untersuchungen im Vergleich zu Papier-Bleistift-Untersuchungen. Konkret nennen Batinic und Bosnjak (2000) folgende Merkmale, die teilweise inhaltlich mit Elementen von Lukawetz (2002) ergänzt werden:¹⁴⁶

1. Asynchronität: Die Befragungsmöglichkeit ist zeitunabhängig und unaufdringlich. Den Zeitpunkt der Durchführung der Befragung kann die Zielperson selbst wählen.
2. Alokalität: Die Untersuchung kann unabhängig vom Ort und vom Leiter durchgeführt werden.
3. Automatisierbarkeit der Durchführung und Auswertung
4. Dokumentierbarkeit: Es werden keine zusätzlichen Dokumentationssysteme notwendig.
5. Flexibilität: Es können verschiedene Medientypen (Grafiken, Bilder etc.) eingebaut werden und es kann simultan getestet werden.
6. Objektivität der Durchführung und der Auswertung: Da es zu keiner direkten Interaktion mit dem Untersuchungsleiter kommt, handelt es sich um eine unabhängige Untersuchung. Der Intervieweinfluss und dadurch entstehende Verzerrungen durch Antwortinterpretation fallen weg. Ferner sinkt auch die Gefahr von Eingabefehlern

¹⁴⁴ Batinic, Bosnjak, 2000, S. 290

¹⁴⁵ Vgl. ebenda, S. 307

¹⁴⁶ Vgl. ebenda, S. 311f; Lukawetz, 2002, S. 64ff

durch die automatische Abspeicherung der Daten.¹⁴⁷

7. Ökonomie: Es kommt zu einer Personal- und Zeitersparnis und es fallen keine weiteren Kosten zur Aussendung und Lagerung der Daten an. Onlinebefragungen sind im Vergleich zu Face-to-Face-Befragungen oder Telefoninterviews um ca. 30-50% günstiger. Dieses Kostenargument ist ein wichtiges Motiv für die Anwendung der onlinebasierten Methode der empirischen Sozialforschung.¹⁴⁸
8. Der Einfluss durch Dritte wird durch direkte Zielpersonenansprache verhindert. Im Vergleich zu Haushaltsinterviews werden Selbstausfüller-Interviews selten durch andere anwesende Personen gestört.¹⁴⁹
9. Antwortqualität: Onlineerhebungen zählen meist zu den schriftlichen Befragungen, die in der wissenschaftlichen Literatur als zuverlässiger beschrieben werden als interviewgestützte Befragungen. Aufgrund der Anonymität werden bei Onlinebefragungen zum einen auch tendenziell häufiger weniger sozial erwünschte Antworten gegeben und zum anderen sind die schriftlichen Reaktionen auf offene Fragen ausführlicher als bei telefonischen oder postalischen Befragungen¹⁵⁰

Neben diesen vornehmlich positiven Eigenschaften dieser Untersuchungsmethode soll im Folgenden noch ein Blick auf die Probleme der Onlineforschung geworfen werden.

Erste Schwierigkeiten sind im Bezug auf die Stichprobenszusammensetzung zu finden. Eine Stichprobe ist eine Auswahl von Elementen einer Population.¹⁵¹ Mit Population ist die Menge aller potenziell untersuchbaren Einheiten, die sich durch ein oder mehrere gemeinsame Merkmale kennzeichnen, gemeint.¹⁵² Beller (2004) gibt dabei zu bedenken, dass es meist nicht möglich ist alle Untersuchungseinheiten einer interessierenden Population zu untersuchen. Daher muss auf eine Teilmenge der gefragten Population (Stichprobe) zurückgegriffen werden.¹⁵³ Diese Stichprobe soll repräsentativ sein. Das bedeutet, die Population soll im Bezug auf die interessierenden Merkmale möglichst gut

¹⁴⁷Vgl. Lukawetz, 2002, S. 64

¹⁴⁸Vgl. ebenda, S. 19

¹⁴⁹Vgl. ebenda, S. 64

¹⁵⁰Vgl. ebenda, S. 65, 89f

¹⁵¹Vgl. Pfeiffer, Püttmann, 2006, S. 59

¹⁵²Vgl. Bortz, 2005, S. 86

¹⁵³Vgl. Beller, 2004, S. 85

reflektiert werden.¹⁵⁴ Da sich eine repräsentative Untersuchung über das Auswahlverfahren definiert, handelt es sich bei dieser Untersuchung um keine repräsentative Studie. Ein zentrales Problem der Onlineforschung ist, dass sie das Kriterium der Repräsentativität nicht erfüllen kann. Dies wird auf zwei Ebenen deutlich:

1. Es gibt zwei Arten der Repräsentativität, nämlich die inhaltliche Repräsentativität und die methodische Repräsentativität. Die inhaltliche Form geht davon aus, dass die Stichprobe nur im Bezug auf die für die Forschungsfrage relevanten Merkmale repräsentativ sein kann, während bei der methodischen Repräsentativität die Erhebungsmethodik ausschlaggebend ist. Hier geht es um die Frage, ob die Auswahl eine Zufallsauswahl ist oder nicht. Anders gesagt ist der Mangel an Repräsentativität hier daher ein Problem, dessen Ursachen eher methodischer als inhaltlicher Art sind. Zu den Ursachen zählen: Selbstselektion, Non-Response und Undercoverage.¹⁵⁵

-Selbstselektion

Damit ist gemeint, dass die Respondierenden sich selbst für die Teilnahme an der Befragung auswählen. Sie alleine entscheiden, ob sie teilnehmen oder nicht. Sie werden daher nicht aus einer Zufallsstichprobe aus der Gesamtgesamtheit gezogen. Im Zuge dieser Arbeit wurde der Onlinefragebogen einerseits im Bekanntenkreis der Autorin per Mail verschickt und andererseits auf unterschiedlichen Jugend- sowie auch Spielplattformen gepostet (siehe 5. 1. Forschungsdesign). Lukawetz (2002) sieht diesen Aspekt durchaus positiv, da eine bloße Einladung zur Teilnahme mittels Informationstext keinen situativen Druck auf die Zielgruppe ausübt. Die Zielperson wird durch diese Möglichkeit ein Stück weit zur Selbstverwirklichung motiviert.¹⁵⁶

-Non-Response

Das Problem der Non-Response kann in dieser Befragung nicht geklärt werden, da unbekannt ist, ob es wegen bewusster Antwortverweigerung oder wegen systemtechnischer Schwierigkeiten zu keinen Antworten (bzw. keiner Rücksendung von Fragebögen) gekommen ist.

-Undercoverage

Im Internet sind bestimmte Nutzergruppen besser, andere schlechter oder überhaupt nicht zu erreichen. Es können durch eine solche Form der Befragung nicht alle Gruppen

¹⁵⁴Vgl. ebenda, S. 86

¹⁵⁵Vgl. Bosch, S. 1-6 URL: <http://elearning.jku.at/mbk/electures/20080408092110-17/media/vortragsfolien.pdf> [1.10.2009]

¹⁵⁶Vgl. Lukawetz, 2002, S. 100

angesprochen werden. Mit anderen Worten, es kann nur ein Teil der Grundgesamtheit durch die Onlinebefragung erreicht werden. In den vorliegenden Untersuchungen wurden vornehmlich Personen, die über eine Mailadresse oder über einen Computer mit Internetanschluss verfügten, herangezogen. Dennoch konnten die Personen, die per Mail um ihre Teilnahme gebeten worden sind, auch den Fragebogen von ihren eigenen oder von im Bekanntenfeld lebenden Kindern und Jugendlichen ausfüllen lassen. Lukawetz (2002) verweist auf zwei weitere Schwierigkeiten der onlinebasierten Forschungsmethode:¹⁵⁷

-Technische Beschränkungen:

Es kann bei den Zielpersonen zu technischen Schwierigkeiten bei der Darstellung der Inhalte kommen, wenn sie beispielsweise den Fragebogen nicht öffnen können und somit nicht teilnehmen können.

-,Junk Mail“

Identifiziert das E-Mail-Programm der Zielperson die Umfrage als störendes Spam oder Junk Mail, wird es extrahiert und somit vom potentiellen Teilnehmer ignoriert.

2. Neben diesen Problemen ist auch auf die Tatsache hinzuweisen, dass die Population nicht bekannt ist. Es existiert kein zentrales Teilnehmerverzeichnis der Internetnutzer, daher kann deren Zahl nicht genau bestimmt werden.¹⁵⁸ Es ist unmöglich, alle Kinder und Jugendlichen im Alter von sechs bis zwanzig Jahren, welche Computer spielen, online zu erfassen und daraus eine zufällige Stichprobe zu ziehen. Jene Personengruppe, für die sich die Frage nach der Repräsentativität im Bezug auf die Population nicht stellt, bezeichnet Bortz (2005) als ein „Kollektiv“.¹⁵⁹

Nachdem die Eigenschaften sowie Schwierigkeiten dieser Methode erläutert wurden, wird darauf aufbauend erklärt, wie die Daten erhoben wurden.

5. 3. Methode der Datenerhebung: Befragung mittels Fragebogen

Für die vorliegende Untersuchung wurde eine Onlinebefragung mittels Fragebogen gewählt. Nachfolgend wird auf diese Form der Datenerhebung und deren Auswertung kurz näher eingegangen. Im Detail werden dabei die Kriterien für einen effizienten Fragebogen und Informationen zu dem in der vorliegenden Untersuchung verwendeten erläutert.

¹⁵⁷Vgl. Lukawetz, 2002, S. 67

¹⁵⁸Vgl. Batinic, Bosnjak, 2000, S. 299; Lukawetz, 2002, S. 67

¹⁵⁹ Bortz, 2005, S. 27

Bei der Studie kam ein standardisierter Fragenbogen zum Einsatz. Das bedeutet, der Wortlaut und die Abfolge der Fragen sind präzise festgelegt.¹⁶⁰ Dieser Fragebogen enthält neben wenigen offenen zahlreiche geschlossene Fragen, die vorgegebene Antwortmöglichkeiten (multiple choice) enthalten. Durch die stark strukturierten Fragebögen werden die Auswertungen dieser Daten erleichtert. Es erfolgt im Allgemeinen ein Auszählen der Häufigkeiten.¹⁶¹ Die Rohdaten werden zusammengefasst und tabelliert, wodurch eine Ordnung in die erforschten Daten gebracht wird. Die Auswertung erfolgt mit dem Programm Microsoft Excel. Hier werden die Zahlen analysiert und dargestellt. Dies wird auch als „deskriptive“ Datenauswertung bezeichnet.¹⁶² Welche Faktoren soll nun ein effizienter Onlinefragebogen enthalten?

Unabhängig vom Internetdienst sollte ein Fragebogen für eine Onlinebefragung folgende Angaben enthalten:

1. Name des Untersuchungsleiters
2. Klarer und aussagekräftiger Untersuchungstitel
3. Aussagen über Sinn und Zweck der Untersuchung
4. Voraussichtliche Bearbeitungsdauer
5. Hinweise, ob den Teilnehmern ein Ergebnisbericht zugestellt wird¹⁶³

Zudem ist das Ziel der Onlinefragebogengestaltung nach Lukawetz (2002) darin zu sehen, dass möglichst viele Zielpersonen das Material empfangen sowie problemlos darstellen und beantworten können. Ermöglicht wird dies, indem der Fragebogen einfach, übersichtlich und leicht verständlich gestaltet wird.¹⁶⁴

Nahezu all diese Punkte konnten in der durchgeführten Untersuchung, genauer gesagt im Informationsteil des Fragebogens, berücksichtigt werden (siehe Anhang). Nur ein Hinweis auf einen Ergebnisbericht wurde nicht angeführt, stattdessen wurde im Informationsteil auf die Möglichkeit einer Kontaktaufnahme mit der Untersuchungsleitung hingewiesen. Diese Möglichkeit nahmen zwei Teilnehmerin wahr und baten per Mail um einen Ergebnisbericht, der nach Beendigung dieser Arbeit den beiden zusammengefasst

¹⁶⁰Vgl. Beller, 2004, S. 42

¹⁶¹Vgl. ebenda

¹⁶²Vgl. ebenda, S. 61

¹⁶³ Vgl. Batinic, Bosnjak, 2000, S. 289

¹⁶⁴ Vgl. Lukawetz, 2002, S. 82

zugesendet wird.

Neben den Elementen zur Diagnostik von exzessivem Computerspielverhalten wurden auch soziodemographische Informationen wie beispielsweise Geschlecht, Alter, Schul- und Ausbildung, Herkunft sowie Wohnsituation erfragt. Ebenso wurden Selbsteinschätzungen über das eigenen Verhaltens sowie die Spielzeiten und die psychosomatische Befindlichkeit erhoben. Da der Diagnostikfragebogen für die vorliegende Erhebung von zentraler Bedeutung ist, werden dessen Entwicklung und der Aufbau im nächsten Abschnitt näher beschrieben.

5. 3. 1. Entwicklung des Diagnostikfragebogens

Nach Einschätzung von Thalemann R. et al. (2004) gibt es im deutschsprachigen Raum kein Instrument der Diagnostik von exzessivem Computerspielen bei Kindern. Daher haben die Wissenschaftler den „Fragebogen zum Computerspielverhalten von Kindern“ entwickelt. Der Fragebogen dient der standardisierten Erhebung der Computernutzung von Kindern und Jugendlichen. Es handelt sich dabei um ein Selbstbeurteilungsverfahren, womit die Existenz von exzessivem Computerspielverhalten diagnostiziert werden kann. Die Kriterien zur Diagnostik wurden aus den Kriterien für „Abhängigkeit von psychotropen Substanzen“ und des „pathologischen Glücksspiels“ der Internationalen Klassifikation Psychischer Störungen (ICD-10 und DSM-IV) zusammengestellt.¹⁶⁵

Der Fragebogen besteht aus acht Hauptteilen. In den ersten beiden Teile werden die soziodemographischen Variablen ermittelt. Die anderen Teile bestehen aus Skalen zur quantitativen Erhebung der Konstrukte. Die Diagnostikskala „exzessives Computerspielen“ ist keinem der Hauptteile zugeordnet. Damit eine Gruppe von inadäquaten computernutzenden Kindern identifiziert werden kann, wurden Kennzeichen einer solchen Gruppe erarbeitet. Dazu zählen: „die Dauer und Häufigkeit sowie Funktion des Computerspielens, die Vernachlässigung von Verpflichtungen sowie negative soziale Folgen aufgrund des Computerspielens und die gedankliche Beschäftigung mit dem Computerspielen“¹⁶⁶.

¹⁶⁵ Vgl. Thalemann R. et al., 2004, S. 226

¹⁶⁶ Thalemann R. et al., 2004, S. 228

Der Fragebogen zum Computerspielverhalten enthält folgende fünf Skalen: Diagnosekriterium, Selbstbild, Schule, Kommunikationsverhalten und Drogen. Die für die vorliegende Arbeit relevante Skala „Diagnosekriterium“ enthält sieben Items, die zur Diagnose „exzessives“ Computerspielen notwendig sind. Die Antwortmöglichkeiten bestehen aus einer sechsstufigen Skala (0 = nie bis 5 = jeden Tag), einer vierstufigen Skala (0 = nein bis 3 = ja, immer), einer dreistufigen Skala (0 = nie bis 2 = ja, öfter) sowie einer achtstufigen Skala (nein, nie bis ja, immer) und einzelnen Zahlangaben. Die unterschiedliche Skalenbreite soll die Gewichtung der einzelnen Items im Gesamtwert darstellen. Werden alle Kennwerte summiert, so entsteht ein Gesamtwert mit einer maximalen Variationsbreite von 0-28. So kann zwischen gefährdeten und nichtgefährdeten Computernutzern unterschieden werden.¹⁶⁷

Die Reliabilität und Validität des Fragebogens haben die verantwortlichen Forscher anhand der Durchführung einer Studie, an der 323 Berliner Grundschüler der Klassenstufe 6 teilnahmen, ermittelt. Die Ergebnisse der Reliabilität (Zuverlässigkeit) des Erhebungsinstruments wurden durch Faktoren wie beispielsweise Alpha-Koeffizienten von Cronbach und Trennschärfekoeffizienten bestimmt. Nach Einschätzung von Thalemann et al. (2004) bildet die Skala „Diagnosekriterium“ eine homogene Skala mit akzeptabler interner Konsistenz, wie der Alpha-Koeffizient von 0,69 zeigt.¹⁶⁸ Ein Koeffizient schwankt zwischen 0 und 1, wobei 1 für maximale Konsistenz steht. Ab einem Wert von 0,67 ist es sinnvoll, die Items zu einer Skala zusammenzufassen.¹⁶⁹ „Der Trennschärfekoeffizient gibt an, wie gut ein einzelnes Item das Gesamtergebnis eines Tests repräsentiert.“¹⁷⁰ Liegt dieser Wert zwischen 0,00 und 0,70, dann ist eine klare Trennung der Merkmalsträger zu verzeichnen. In dieser Untersuchung schwanken diese Trennschärfekoeffizienten zwischen $r = 0,35$ und $r = 0,57$.

Neben der Reliabilität wurde auch die Konstruktvalidität des Fragebogens analysiert. Das bedeutet, es wurde der Grad der Genauigkeit erhoben, mit dem die Untersuchung das Konstrukt erfasst, das sie erfassen soll. Es handelt sich dabei um eine Überprüfung der Gültigkeit des Fragebogens hinsichtlich seiner Übereinstimmung mit dem theoretischen Konstrukt. Aus den sieben Items der Skala „Diagnosekriterium“ konnte ein gemeinsamer

¹⁶⁷ Vgl. ebenda

¹⁶⁸ Vgl. ebenda, S. 229

¹⁶⁹ Vgl. Klug, 2007; URL: <http://klug-md.de/Wissen/CronbachsAlpha.htm> [14.1.2010]

¹⁷⁰ Bortz, Döring, 2002, S. 218

Faktor, der als „exzessives“ Computerspielen interpretiert werden kann, geschaffen werden. Welche Fragen werden den Zielpersonen nun konkret gestellt?

Die folgenden adaptierten sieben Fragen aus dem CSVK-Fragebogen (Diagnostikkriterien) wurden auch für die in dieser Arbeit durchgeführte Online-Erhebung herangezogen:

1. „Wie viele Stunden spielst du an einem normalen Nachmittag nach der Schule? Mögliche Punkte von 0-5 Stunden; als auffällig erachtet: mindestens 2 Stunden.
2. Wie häufig spielst du Computerspiele? Mögliche Punkte von 0 (nie) bis 5 (täglich); als auffällig erachtet: mindestens 4 (= zwei bis dreimal pro Woche).
3. Spielst du nach der Schule, um Ärger zu vergessen? Mögliche Punkte von 1 (nie) bis 8 (ja, immer); als auffällig erachtet: mindestens 5.
4. Hast du schon mal etwas Wichtiges vergessen, weil du die ganze Zeit gespielt hast? Mögliche Punkte von 0 (nie) bis 2 (ja, öfter); als auffällig erachtet: 2.
5. Hast du schon mal das Gefühl gehabt, du hast zu viel gespielt? Mögliche Punkte von 0 (nie) bis 2 (ja, öfter); als auffällig erachtet: 2.
6. Hattest du schon mal Streit mit Freunden oder der Familie, weil du zu viel am Computer gespielt hast? Mögliche Punkte von 0 (nein) bis 3 (ja, immer); als auffällig erachtet: mindestens 2.
7. Denkst du auch noch nach dem Spielen (z. B. während der Schulzeit) über ein besonders spannendes Spiel nach? Mögliche Punkte von 0 (nein) bis 3 (ja, immer); als auffällig erachtet: mindestens 2.¹⁷¹

Es wurden für jede Antwortmöglichkeit Punkte vergeben, ein höherer Wert bedeutet eine höhere Gefährdung. Wenn das Kind bei allen sieben Items die jeweils höchstmögliche Punktezahl erreicht, dann ergibt das einen Wert von 28 Punkten. Um als „auffällig“ („süchtig“) gekennzeichnet zu werden, muss der Teilnehmer alle sieben Kriterien erfüllen und jedes Item muss überdurchschnittlich im Sinne der Kriterien beantwortet werden. Anders gesagt müssen in Summe mindestens 19 Punkte erreicht werden. Wenn Kinder diesen kritischen Wert nur aufgrund einzelner Maximalwerte erreichten und dabei unbedenkliche Ausprägungsgarde auf anderen Variablen erzielten, wurden diese Teilnehmer nicht zur Gruppe der exzessiv computerspielende Kinder gezählt. So konnte gewährleistet werden, dass die exzessiv computerspielenden Kinder alle notwendigen

¹⁷¹ Grüsser et al., 2005. S. 191

sieben Kriterien für die Diagnose in überdurchschnittlichem Maße erfüllten.¹⁷²

5. 4. Zusammenfassung

Um die richtungweisende Fragestellung zu beantworten, wurde eine quantitative Forschungsmethode gewählt. Genauer gesagt wurde eine internetbasierte Fragenbogenuntersuchung herangezogen. Die Umfrage per World Wide Web wurde per Mail im Bekanntenkreis der Verfasserin sowie auf thematisch passenden Foren veröffentlicht. Diese empirische Befragungsmethode ist hauptsächlich durch Asynchronität, Alokalität, Flexibilität, Ökonomie und Antwortqualität gekennzeichnet. Das bedeutet, die Zielperson kann Zeit und Ort der Durchführung frei wählen. Die weitgehende Anonymität der Befragung ermöglicht der Zielperson eher persönliche oder intime Fragen zu beantworten, was die Antwortqualität steigert. Daneben können verschiedene Medientypen bei der Gestaltung des Fragebogens zum Einsatz kommen. Da im Vergleich zu anderen Erhebungsmethoden der Personal-, Zeit- und sonstige Aufwand gering ausfällt, kommt es zu Kostenersparnissen. Doch diese Methode enthält nicht nur positive Faktoren. In der zitierten Literatur werden auch die Schwierigkeiten der Onlineforschung diskutiert. Dazu zählen unter anderem Selbstselektion, Non-Response, Undercoverage und technische Beschränkungen. Wobei ein Hauptproblem darin zu sehen ist, dass die Stichprobenszusammensetzung schwierig ist, da keine eindeutigen Zahlen über die Population vorhanden sind.

Die Daten der vorliegenden Arbeit wurden mittels standardisiertem Fragebogen erhoben und anhand des Programms Microsoft Excel ausgewertet. Der Fragebogen enthält primär die adaptierten Elemente zur Diagnostik von Computerspielsucht nach Thalemann et al. (2004). Der Diagnostikfragebogen wurde von der Forschungsgruppe rund um Thalemann und Grüsser auf Reliabilität (Zuverlässigkeit) sowie Validität (Gültigkeit) hin untersucht und positiv bewertet. Neben den Diagnostikkriterien wurden auch demographische und psychosomatische Befindlichkeiten und Einschätzungen erfragt, um festzustellen, wie mögliche computerspielsüchtige Kindern und Jugendliche in Österreich leben und was sie empfinden. Der nächste Abschnitt widmet sich der Auswertung der erhobenen Daten und deren Interpretation.

¹⁷² vgl. ebenda

6. Auswertung

Wie bereits erwähnt wurde eine empirisch-quantitative Forschungsmethode in deskriptiver Absicht angewandt, um die gewünschten Daten zu erheben. Das Forschungsinteresse liegt darin herauszufinden, wie viele Kinder und Jugendliche im Alter von sechs bis zwanzig Jahren nach dem Verständnis von Thalemann et al. (2004) computerspielsüchtig sind. Die Onlinebefragung wurde von 01. Mai 2009 – 28. Februar 2010 durchgeführt. Es konnten insgesamt 215 Onlineeinträge gespeichert werden.

Nach Eliminierung all jener Einträge, die inhaltlichen Kriterien (Defizite bezüglich der Plausibilität der Antworten, wie beispielsweise sechs bis zehn Jahre alt und derzeit die Universität besuchend) oder formalen Kriterien (Anzahl unbeantworteter Felder) nicht genügten, verblieb eine effektive Basis von 73 auswertbaren Datensätzen bzw. Einträgen. Jeder dieser Onlinefragebogen wurde mit Microsoft Excel ausgewertet.

Die Auswertung erfolgte in zwei Schritten: Zunächst wurde anhand der Diagnostikkriterien das Suchtpotential der Teilnehmer erhoben, so konnte eine Aufteilung in die Kategorie „Nicht Gefährdetes Computerspielverhalten“ und „Gefährdetes Computerspielverhalten“ sowie „Auffälliges oder süchtiges Computerspielverhalten“ erstellt werden. Durch diese Gliederung können Differenzen oder Auffälligkeiten von pathologischem Computerspielverhalten im Vergleich zu nicht gefährdetem Verhalten sichtbar gemacht werden. Im zweiten Schritt wurden die demografischen Daten, die Computerspielnutzung sowie psychologische Faktoren im Bezug auf die Computerspielnutzung aller 73 Studienteilnehmer ermittelt und mit den drei Kategorien in Beziehung gesetzt.

6. 1. Diagnostikfragebogen zur Computerspielsucht

Wie bereits erwähnt wurden pro Antwortmöglichkeit Punkte vergeben. Ein höherer Wert bedeutet eine höhere Gefährdung. Die Höchstpunktzahl, die erreicht werden kann, beträgt 28 Punkte. Um als „auffällig“ gekennzeichnet zu werden, muss der Teilnehmer in Summe mindestens 19 Punkte erreichen sowie alle sieben Kriterien erfüllen und jedes Item muss überdurchschnittlich im Sinne der Kriterien beantwortet werden.

Von den insgesamt 73 Personen hat gemäß dem vorgegebenen Punktesystem keiner die Höchstpunktzahl von 28 erreicht. Jedoch haben dreizehn, das sind 17,82%, über 19 Punkte erzielt. Davon haben lediglich zwei (2,74%) alle Diagnostikkriterien

überdurchschnittlich, soll heißen jeweils über das Mindestmaß beantwortet. Die restlichen elf haben zwar über 19 Punkte, jedoch nicht bei allen sieben Items die Maximalwerte erreicht. Genauer gesagt sind vier Personen bei einem Item, weitere vier bei zwei Items und drei bei drei Items nicht über die vorgegebene Maximalangabe hinausgekommen. Zur Illustration: Eine Person hat zwar insgesamt 21 Punkte, jedoch bei den drei Items: Wichtiges vergessen; Streit und zuviel gespielt, von der als auffällig erachteten Mindestpunktzahl von zwei Punkten pro Antwort jeweils lediglich null oder einen Punkt erreicht. Wenn nicht alle Diagnostikkriterien vollständig erfüllt worden sind, jedoch ein hoher Wert erreicht wurde, so gelten diese Personen nicht als „süchtig“ oder „auffällig“¹⁷³. Diese Gruppe (elf Personen) wird in der vorliegenden Arbeit aufgrund ihrer hohen Punktzahl als „gefährdet“ bezeichnet. Die restlichen 60 Personen, das sind 82,19%, haben die Mindestpunktzahl von 19 nicht erreicht und werden daher als „nicht gefährdet“ gesehen.

Zusammengefasst ergab die Untersuchung, dass 2,74% der Kinder und Jugendlichen ein exzessives Computerspielverhalten („auffällig“) aufweisen. Um die Differenzen der einzelnen Kategorien aufzuzeigen, wird die Gruppe „auffällig“ im Folgenden einerseits der als „gefährdet“ geltenden Gruppe (15,07%) und andererseits der als „nicht gefährdet“ deklarierten Gruppe (82,19%) gegenübergestellt (siehe Abbildung 1). Wie sieht nun die demographische Aufteilung aus? Wie viele Mädchen und Jungs in welchem Alter sind computerspielsüchtig? Diesen und ähnlichen Fragen widmen sich die nächsten Abschnitte.

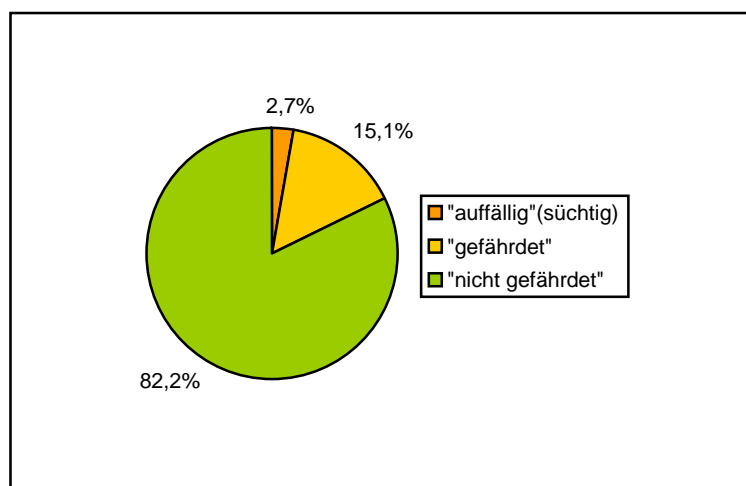


Abbildung 1. Diagramm Kategorieaufteilung

¹⁷³Vgl. Grüsser et al., 2005, S. 191

6. 2. Demographische Daten

6. 2. 1. Geschlecht

Von den insgesamt 73 Teilnehmern sind 50 (68,5%) der Personen männlich und 23 (31,5%) weiblich (siehe Tabelle 2. 1). Die meisten WWW-Umfragen ergeben eine klare Ungleichverteilung in der Geschlechterzusammensetzung. So nehmen durchwegs mehr Männer als Frauen an solchen Umfragen teil.¹⁷⁴ Auch diese Untersuchung zeigt eine solche ungleiche Verteilung.

Tabelle 2. 1. Häufigkeitstabelle Geschlechterverteilung

Geschlecht	Häufigkeit	Prozent
Männlich	50	68,5
Weiblich	23	31,5
Gesamt	73	100,0

Tabelle 2. 2. Kreuztabelle Geschlechterverteilung

Geschlecht	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Männlich	1	10	39
Weiblich	1	1	21
Gesamt	2	11	60

Tabelle 2. 2 ist zu entnehmen, dass jeweils ein Spieler und eine Spielerin ein „auffälliges“ oder „süchtiges“ Computerspielverhalten aufweisen. Dies ist sehr interessant, da bei den bisherigen Studien zu diesem Themenfeld meist mehr Jungs als Mädchen computerspielsüchtig sind. Bei den „gefährdeten“ Kindern und Jugendlichen reiht sich die Verteilung der Geschlechter in die bisherigen Forschungen ein. Auch hier sind deutlich mehr Jungs als Mädchen betroffen. In der Kategorie „nicht gefährdet“ sind 65% männlich und 35% weiblich. Diese Tabellen zeigen auch, dass lediglich zwei (8,7%) der insgesamt 23 Mädchen ein auffälliges oder gefährdetes Spielverhalten aufweisen, während knapp ein Viertel (22%) der insgesamt 50 Jungs entweder „auffällig“ oder „gefährdet“ sind.

¹⁷⁴ Vgl. Batinic, Bosnjak, 2000, S. 304

6. 2. 2. Alter

In Sinne der Fragestellung wurden Kinder und Jugendliche im Alter von sechs bis zwanzig Jahren herangezogen. Die demografische Variable „Alter“ brachte folgende Aufteilung: 79,5% sind zwischen sechzehn und zwanzig Jahre alt, 17,8% sind zwischen elf und fünfzehn Jahre alt gefolgt von 2,7% zwischen sechs und zehn Jahren. Es zeigt sich, dass mehr als zwei Drittel der Teilnehmer zwischen sechzehn und zwanzig Jahre alt sind. Diese ungleiche Verteilung lässt keine gleichmäßige Streuung zu (siehe Tabelle 2. 3).

Tabelle 2. 3. Häufigkeitstabelle Altersverteilung

Alter	Häufigkeit	Prozent
6-10	2	2,7
11-15	13	17,8
16-20	58	79,5
Gesamt	73	100

Es ist festzustellen, dass die zwei Personen, die als „auffällig“ oder „süchtig“ gelten, im Alter von sechzehn bis zwanzig Jahren sind. Bei den elf Computerspielsucht gefährdeten Jugendlichen sind lediglich drei im Alter von elf bis fünfzehn und acht im Alter von sechzehn bis zwanzig. Die Tabelle 2. 4 zeigt auch, dass keine Kinder von dieser Form der Verhaltenssucht betroffen sind. Die meisten „Gefährdeten“ oder „Auffälligen“ sind sechzehn bis zwanzig Jahre alt.

Tabelle 2. 4. Kreuztabelle Altersverteilung

Alter	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
6-10	0	0	2
11-15	0	3	10
16-20	2	8	48
Gesamt	2	11	60

6. 2. 3. Ausbildung

Die Aufteilung der Ausbildung aller befragten Personen gestaltet sich wie folgt: 46,6 % besuchen derzeit eine andere höhere Schule, 21,9% besuchen ein Gymnasium, 13,7% absolvieren derzeit eine Lehre, 6,8% besuchen gerade die Universität, 4,1% geben an, derzeit eine andere Ausbildung zu besuchen, 2,7% besuchen die Volksschule und 1,4% absolviert derzeit die Berufsschule (siehe Tab. 2. 5). Die Tabelle zeigt, dass knapp die Hälfte der Jugendlichen gegenwärtig eine andere höhere Schule besucht und nahezu ein Viertel das Gymnasium.

Tabelle 2. 5. Häufigkeitstabelle Ausbildung

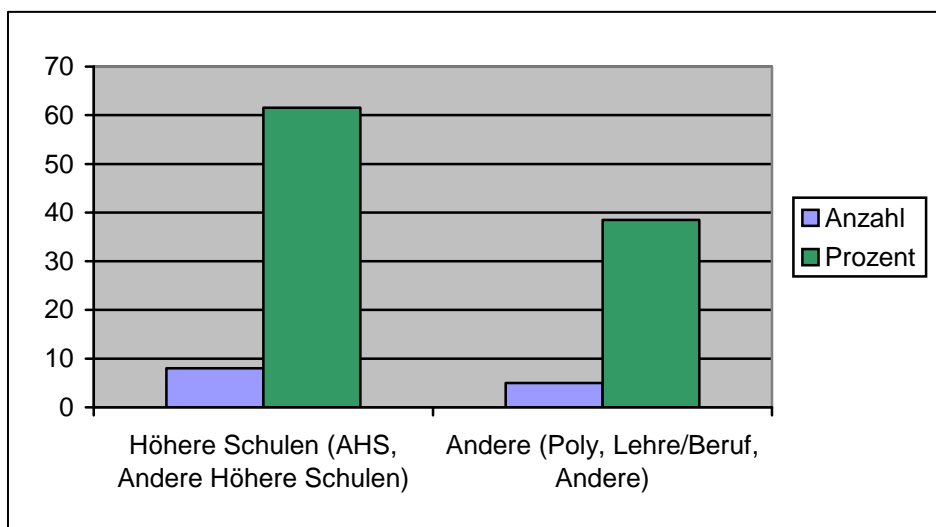
Schule/Ausbildung	Häufigkeit	Prozent
Volksschule	2	2,7
Hauptschule	0	0
Gymnasium (AHS)	16	21,9
Polytechn. Lehrgang	2	2,7
Andere höhere Schule	34	46,6
Universität	5	6,8
Kolleg	0	0
Lehre/Beruf	10	13,7
Berufsschule	1	1,4
Andere	3	4,1
Gesamt	73	100

Da die beiden „computerspielsüchtigen“ Jugendlichen im Alter von sechzehn bis zwanzig sind, war zu erwarten, dass sie derzeit eine dementsprechende Ausbildung absolvieren (andere höhere Schule, Lehre/Beruf). Bei den „gefährdeten“ Jugendlichen besucht mehr als ein Drittel ein Gymnasium und knapp ein Viertel eine andere höhere Schule. Dies verdeutlicht, dass mehr als die Hälfte der Betroffenen derzeit eine höhere Schule besuchen (siehe Abbildung 2).

Tabelle 2. 6. Kreuztabelle Ausbildung

Ausbildung	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Volksschule	0	0	2
Hauptschule	0	0	0
Gymnasium (AHS)	0	4	12
Polytechn. Lehrgang	0	1	1
Andere höhere Schule	1	3	30
Universität	0	0	5
Kolleg	0	0	0
Lehre/Beruf	1	2	7
Berufsschule	0	0	1
Andere	0	1	2
Gesamt	2	11	60

Abbildung 2. Diagramm Verteilung Ausbildung „auffällige und gefährdete“



6. 2. 4. Geschwister

Der Tabelle 2. 7 ist zu entnehmen, dass ein Großteil (80,8%) der Untersuchungsteilnehmer Geschwister hat. Die Forschergruppe rund um Thalemann (2004) kam bei ihrer Untersuchung von 323 Grundschulern zu einem ähnlichen Ergebnis. Auch hier hatten rund 80% der Teilnehmer Geschwister.¹⁷⁵

Tabelle 2. 7. Häufigkeitstabelle Geschwister

Geschwister	Häufigkeit	Prozent
Ja	59	80,8
Nein	14	19,2
Gesamt	73	100,0

Die Tabelle 2. 8 zeigt, dass die als „auffällig“ diagnostizierten Jugendlichen sowie der Großteil der „gefährdeten“ Geschwister haben. Lediglich vier der „gefährdeten“ Personen geben an, keine Geschwister zu haben.

Tabelle 2. 8. Kreuztabelle Geschwister

Geschwister	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ja	2	7	50
Nein	0	4	10
Gesamt	2	11	60

6. 2. 5. Wohnort

63% der Teilnehmer leben am Land, während 37% in der Stadt wohnen. Somit ist keine gleichmäßige Streuung der Variable „Wohnort“ gegeben (siehe Tabelle 2. 9).

Tabelle 2. 9. Häufigkeitstabelle Wohnort

Wohnort	Häufigkeit	Prozent
Stadt	27	37
Land	46	63
Gesamt	73	100,0

¹⁷⁵Vgl. Thalemann et al., 2004, S. 229

Es ist festzustellen, dass die als „auffällig“ erachteten Jugendlichen am Land wohnen, ähnlich wie der Großteil der Kinder und Jugendlichen in dieser Untersuchung. Daher war nicht zu erwarten, dass knapp 70% der generell „gefährdeten“ Gruppe in der Stadt leben (siehe Tabelle 2. 10).

Tabelle 2. 10. Kreuztabelle Wohnort

Wohnort	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Stadt	0	9	18
Land	2	2	42
Gesamt	2	11	60

6. 2. 6. Wohnsituation

Die Aufteilung der Wohnsituation ergibt Folgendes: 71,2% leben bei beiden Eltern, 20,5% wohnen bei der Mutter und jeweils 4,1% beim Vater oder bei Pflegeeltern. Der Großteil der befragten Personen wohnt demnach bei beiden Eltern (siehe Tabelle 2. 11).

Tabelle 2. 11. Häufigkeitstabelle Wohnsituation

Wohnsituation	Häufigkeit	Prozent
Beide Eltern	52	71,2
Nur bei Mutter	15	20,5
Nur bei Vater	3	4,1
Bei sonst. Verwandten	0	0,0
Bei Pflegeeltern	3	4,1
Andere	0	0,0
Gesamt	73	100,0

Es ist in Tabelle 2. 11 deutlich zu sehen, dass mehr als die Hälfte aller befragten Kinder und Jugendlichen, nämlich 71,2%, bei beiden Eltern wohnen. Somit war zu erwarten, dass auch die Meisten der „Auffälligen“ und „Gefährdeten“ bei den Eltern leben. Lediglich ein „gefährdeter“ Jugendlicher lebt bei seiner Mutter. Alle, die angegeben haben, beim Vater zu wohnen, haben bei dem Diagnostikfragebogen zur Computerspielsucht über 19 Punkte erreicht und werden somit als „gefährdet“ eingestuft (siehe Tabelle 2. 12).

Tabelle 2. 12. Kreuztabelle Wohnsituation

Wohnsituation	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Beide Eltern	2	7	43
Nur bei Mutter	0	1	14
Nur bei Vater	0	3	0
Bei sonst. Verwandten	0	0	0
Bei Pflegeeltern	0	0	3
Andere	0	0	0
Gesamt	2	11	60

6. 2. 7. Eigenes Zimmer

Die Aufteilung der letzten soziodemografischen Variable „eigenes Zimmer“ zeigt klar, dass nahezu alle (93,2%) ein eigenes Zimmer haben (siehe Tabelle 2. 13).

Tabelle 2. 13. Häufigkeitstabelle eigenes Zimmer

Eigenes Zimmer	Häufigkeit	Prozent
Ja	68	93,2
Nein	5	6,8
Gesamt	73	100,0

Zumal die Meisten der Befragten ein eigenes Zimmer haben, war davon auszugehen, dass auch ein Großteil (84,6%) jener Jugendlichen, die einerseits ein „auffälliges“ oder „süchtiges“ sowie andererseits ein „gefährdetes“ Computerspielverhalten aufweisen, ein eigenes Zimmer haben (siehe Tabelle 2. 14).

Tabelle 2. 14. Kreuztabelle eigenes Zimmer

Eigenes Zimmer	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ja	2	9	57
Nein	0	2	3
Gesamt	2	11	60

6. 3. Computerspielnutzung von Kinder und Jugendlichen

Da die Computerspielnutzung der Zielgruppe nicht beim Fragebogen zur Computerspielsucht von Thalemann et al. (2004) erfasst wird, werden diese Daten hier erhoben, um einerseits aufzuzeigen, wie viele Stunden Kinder und Jugendliche, die ein pathologisches Computerspielverhalten aufweisen, in der Schule und an den Wochenenden Computer spielen und um andererseits die bevorzugten Spielgenres sowie die am häufigsten gespielten Spiele der Zielpersonen zu ermitteln.

6. 3. 1. Spieldauer in der Schule

Die Aufteilung der Computerspieldauer, das heißt die Gesamtzeit, die mit einem Computerspiel verbracht wird, in der Schule gestaltet sich wie folgt: 71,2% der Teilnehmer spielen null bis eine halbe Stunde, 16,4% spielen mehr als eine Stunde in der Schule und 12,3% spielen zwischen einer halben und einer Stunde am Computer. Die Mehrheit der befragten Kinder und Jugendlichen spielen bis zu einer halben Stunde in der Schule (siehe Tabelle 3. 1).

Tabelle 3. 1. Häufigkeitstabelle Spieldauer in der Schule

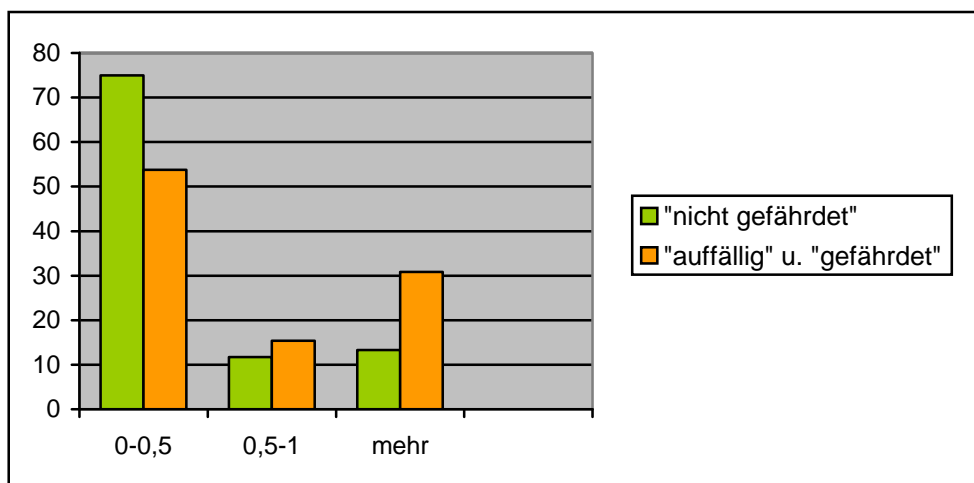
Spieldauer in d. Schule	Häufigkeit	Prozent
0 – 0, 5 Std.	52	71,2
0, 5 – 1 Std.	9	12,3
Mehr	12	16,4
Gesamt	73	100,0

Der eine „auffällige“ Jugendliche spielt bis zu einer halben Stunde in der Schule am Computer während die zweite „auffällige“ Jugendliche mehr als eine Stunde in der Schule spielt. Knapp über die Hälfte der „gefährdeten“ Jugendlichen spielt bis zu einer halben Stunde in der Schule. Zwei spielen bis zu einer Stunde und weitere drei mehr als eine Stunde in der Schule. Ferner spielen immerhin 13, 3% (acht Personen) der als „nichtgefährdet“ kategorisierten Jugendlichen mehr als eine Stunde in der Schule am Computer (siehe Abbildung 3).

Tabelle 3. 2. Kreuztabelle Spieldauer in der Schule

Alter	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
0 – 0, 5 Std.	1	6	45
0, 5 – 1 Std.	0	2	7
Mehr	1	3	8
Gesamt	2	11	60

Abbildung 3. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Spieldauer in der Schule



Es ist in der Abbildung 3 deutlich zu sehen, dass Kinder und Jugendliche, die kein exzessives Computerspielverhalten aufweisen, auch in der Schulzeit wenig spielen. Da „Computerspielsüchtige“ oder „Gefährdete“ sehr viel Zeit ihrem exzessiven Spielverhalten widmen, war zu erwarten, dass knapp ein Drittel mehr als eine Stunde in der Schule spielt. Nicht zu erwarten war jedoch, dass nahezu die Hälfte dieser Gruppe gar nicht bis höchstens eine halbe Stunde in der Schule spielt. Eine mögliche Erklärung dafür könnte darin liegen, dass sich herausgestellt hat, dass jene Personen, die zur Gruppe „auffällig“ oder „gefährdet“ zählen und weniger als eine halbe Stunde in der Schule spielen, am liebsten Shoot Em Ups spielen (siehe auch Tabelle 3. 6). Möglicherweise ist die Schule nicht der richtigen Ort, um solche Spielgenres zu spielen, da einerseits die Zeit nicht ausreicht oder es andererseits möglicherweise nicht erlaubt ist zu spielen.

6. 3. 2. Spieldauer am Wochenende

26% aller Personen geben an, lediglich zwischen null und einer Stunde am Wochenende Computerspiele zu spielen. 23,3%, hingegen spielen mehr als fünf Stunden, 20,5% spielen ein bis zwei Stunden, 13,7% spielen drei bis vier Stunden und 9,6% spielen vier bis fünf Stunden am Wochenende Computerspiele. Am Wochenende verbringen 6,8% der Teilnehmer zwei bis drei Stunden mit Computerspielen. Es zeigt sich, dass einerseits ca. ein Viertel der Befragten weniger oder höchstens eine Stunde am Wochenende spielen, während fast genauso viele mehr als fünf Stunden dieser Freizeitbeschäftigung nachgehen (siehe Tabelle 3. 3).

Tabelle 3. 3. Häufigkeitstabelle Spieldauer am Wochenende

Spieldauer am Wochenende	Häufigkeit	Prozent
0 – 1 Std.	19	26
1 – 2 Std.	15	20,5
2 – 3 Std.	5	6,8
3 – 4 Std.	10	13,7
4 – 5 Std.	7	9,6
Mehr	17	23,3
Gesamt	73	100,0

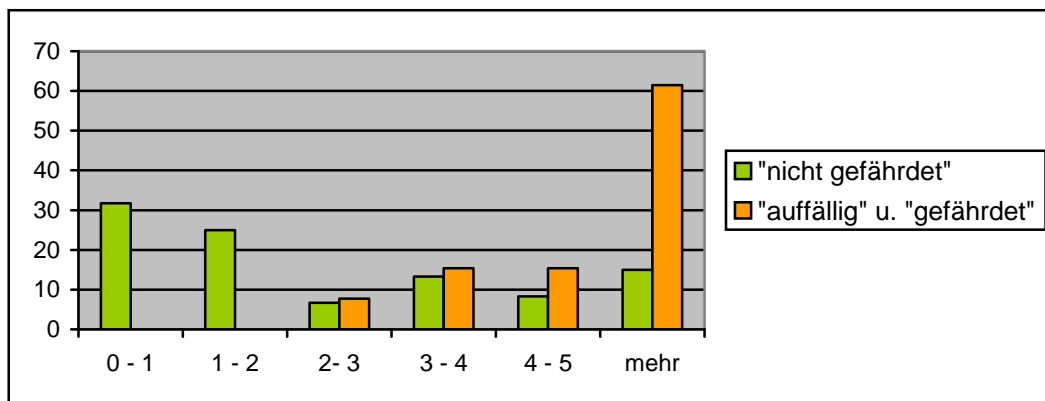
Tabelle 3. 4. Kreuztabelle Spieldauer am Wochenende

Spieldauer am Wochenende	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
0 – 1 Std.	0	0	19
1 – 2 Std.	0	0	15
2 – 3 Std.	0	1	4
3 – 4 Std.	1	1	8
4 – 5 Std.	0	2	5
Mehr	1	7	9
Gesamt	2	11	60

Die eine Jugendliche, die ein „auffälliges“ oder „süchtiges“ Computerspielverhalten erkennen lässt, spielt drei bis vier Stunden am Wochenende, während der andere „auffällige“ Jugendliche mehr als fünf Stunden am Wochenende mit Computerspielen verbringt. Bei den Jugendlichen mit „gefährdetem“ Verhalten spielt die überwiegende Mehrheit mehr als fünf Stunden am Computer. Erwartungsgemäß spielt nahezu ein Drittel

der „nicht gefährdeten“ Gruppe höchstens eine Stunde am Wochenende. Allerdings spielen auch 15% dieser Gruppe mehr als fünf Stunden am Wochenende. (siehe Tabelle 3. 4). Dies macht deutlich, dass ein Suchtverhalten nicht alleine aufgrund der Spieldauer in der Freizeit zu identifizieren ist.

Abbildung 4. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Spieldauer am Wochenende



Die Abbildung 4 verdeutlicht nochmals, dass die Jugendlichen der Gruppe „auffällig“ sowie „gefährdet“ grundsätzlich mehr Stunden als jene der Gruppe „nicht gefährdet“ am Wochenende computerspielend verbringen.

6. 3. 3. Beliebteste Spiele

Es wurde nach dem Namen des Lieblingsspieles gefragt. Aus der Tabelle wird ersichtlich, dass „The Sims“ und „Call of Duty 4“ in dieser Befragung mit jeweils 9,6% die beliebtesten Spiele sind, gefolgt von „Counter Strike“ mit 8,2% und „World of Warcraft“ (WoW) mit 6,8% und „Fifa“ mit 5,5% sowie „Skip Bo“ mit 4,1%. Je 2,7% benennen die folgenden Spielnamen: Age of Empires, Final Fantasy, Guild Wars, Gears of War, Halo 3, Metal Gear, Need for Speed, Terragnima und The Legend of Zelda. Je 1,4% geben die folgenden Spielnamen an: Battlefield, Doom 3, Fallout 3, Frontlines Fuel War, GTA, Metroid Prime, Minesweeper, NHL 2009, Pandemonium, Postal 2, Regnum Online, Sing Star, Solitär, Soul Calibur, Splinter Cell Theory, Alias Runner, Star Wars, Super Mario Galaxy, The Conduit und Worms. Die Aufteilung zeigt, dass das Spielgenre Onlinespiele oder Shoot Em Ups sowie Miscellaneous (Spiele, in denen der Gamer eigene Umgebungen und Welten aufbauen kann) sehr beliebt sind (siehe Tabelle 3. 5).

Tabelle 3. 5. Häufigkeitstabelle beliebteste Spiele

Beliebteste Spiel	Spielgenre¹⁷⁶	Häufigkeit	Prozent
Age of Empires	Real-Time Stragety Game	2	2,7
Alias Runner	Race/Onlinegame	1	1,4
Battlflied	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
Call of Duty 4	Shoot Em Up /Onlinegame	7	9,6
Counter Strike	Shoot Em Up /Onlinegame	6	8,2
Doom 3	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
Fallout 3	Role-Play Game	1	1,4
Fifa	Sportsimulation/Onlinegame	4	5,5
Final Fantasy	MMORPG	2	2,7
Frontlines Fuel War	Shoot Em Up	1	1,4
Gears of War	Shoot Em Up/Onlinegame	2	2,7
GTA	Race/Onlinegame	1	1,4
Guild Wars	MMORPG	2	2,7
Halo 3	Shoot Em Up /Onlinegame	2	2,7
Metal Gear	Shoot Em Up	2	2,7
Metroid Prime	Adventure	1	1,4
Minesweeper	Puzzler /Onlinegame	1	1,4
Need for Speed	Race/Onlinegame	2	2,7
NHL 2009	Sportsimulation	1	1,4
Pandemonium	Platformers	1	1,4
Postal 2	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
Regnum Online	MMORPG	1	1,4
The Sims	Miscellaneous	7	9,6
Sing Star	Musicgame	1	1,4
Skip Bo	Puzzler/Onlinegame	3	4,1
Solitaire	Puzzler/Onlinegame	1	1,4
Soul Calibur	Beat'Em Up	1	1,4
Splinter Cell Theory	Adventure	1	1,4
Star Wars	Role Play Game/Onlinegame	1	1,4
Super Mario Galaxy	Plaformers /Onlinegame	1	1,4
Terragnima	Adventure	2	2,7
The Conduit	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
The Legend of Zelda	Adventure	2	2,7
World of Warcraft	MMORPG	5	6,8
Worm	Platformers/Onlinegame	1	1,4

¹⁷⁶ Es wurde die Spielgenreliste von Griffiths (2002) herangezogen und durch jene von Poole (2007) ergänzt (siehe Kapitel Computerspielgenres). Da es mehrere Zuordnungsmöglichkeiten der Spiele gibt, hat die Verfasserin die Spiele nach eigenem Ermessen dem möglichen Genre zugeordnet. Viele der genannten Spiele verfügen auch über eine Onlineversion. Da der Großteil nicht direkt angeführt hat, ob das Spiel online gespielt wird oder nicht, wird hier zwecks der Vollständigkeit bei Spielen, die auch Onlinegames sind, dies dazugeschrieben.

Ohne Angabe		3	4.1
Gesamt		73	100

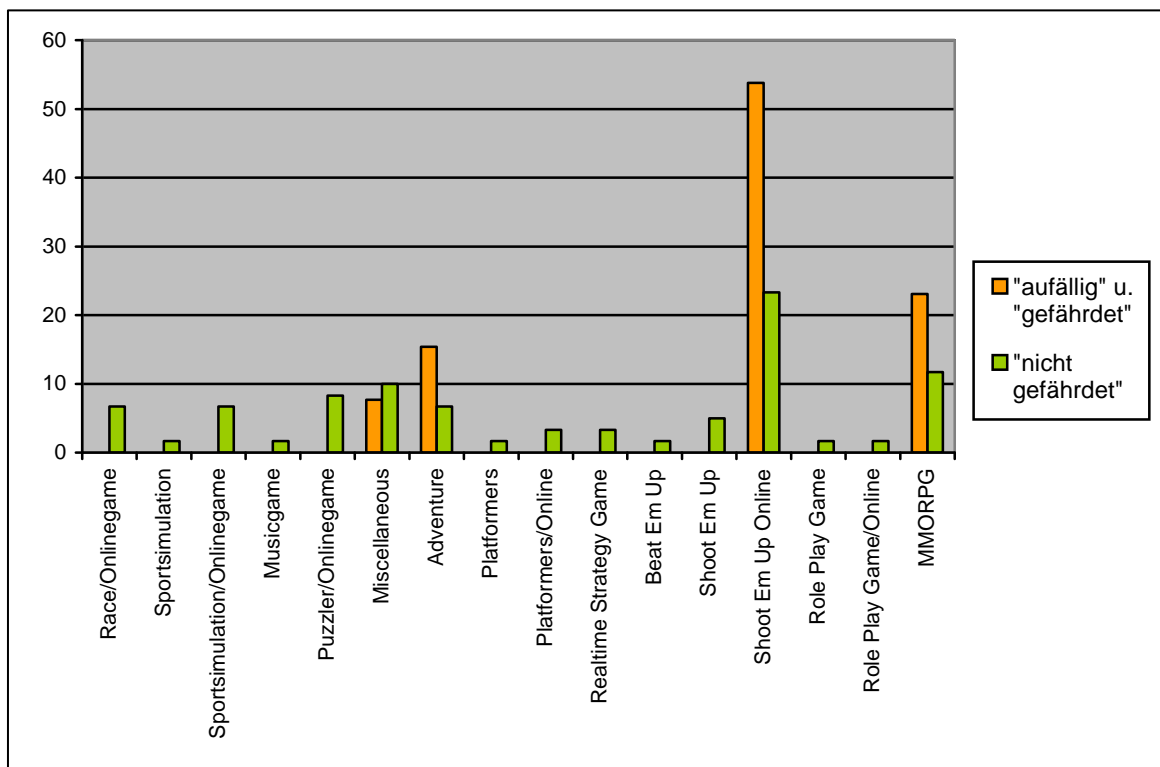
Der Tabelle 3. 6 ist zu entnehmen, dass die beiden „auffälligen“ Jugendlichen zum einen am liebsten „Call of Duty 4“ (ein Shoot Em Up Onlinespiel) und zum anderen „The Sims“ (Miscellaneous Game) spielen. Bei der Gruppe „gefährdetes“ Computerspielverhalten dominieren Shoot Em Ups (zum Beispiel „Counter Strike“) sowie Online- und Rollenspiele.

Tabelle 3. 6. Kreuztabelle beliebtestes Spiel

Beliebteste Spiel	Spielgenre	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Age of Empires	Real-Time Stragety Game	0	0	2
Alias Runner	Race/Onlinegame	0	0	1
Battlflid	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	1
Call of Duty 4	Shoot Em Up/Onlinegame	1	2	4
Counter Strike	Shoot Em Up/Onlinegame	0	2	4
Doom 3	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	1
Fallout 3	Role-Play Game	0	0	1
Fifa	Sportsimulation/Onlinegame	0	0	4
Final Fantasy	MMORPG	0	1	1
Frontlines Fuel War	Shoot Em Up	0	0	1
Gears of War	Shoot Em Up/Onlinegame	0	1	1
GTA	Race/Onlinegame	0	0	1
Guild Wars	MMORPG	0	1	1
Halo 3	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	2
Metal Gear	Shoot Em Up	0	0	2
Metroid Prime	Adventure	0	0	1
Minesweeper	Puzzler/Onlinegame	0	0	1
Need for Speed	Race/Onlinegame	0	0	2
NHL 2009	Sportsimulation	0	0	1
Pandemonium	Platformers	0	0	1
Postal 2	Shoot Em Up/Onlinegame	0	1	0
Regnum Online	MMORPG	0	1	0
The Sims	Miscellaneous	1	0	6
Sing Star	Musicgame	0	0	1
Skip Bo	Puzzler/Onlinegame	0	0	3
Solitaire	Puzzler/Onlinegame	0	0	1
Soul Calibur	Beat Em Up	0	0	1
Splinter Cell Theory	Adventure	0	0	1
Star Wars	Role Play Game/Onlinegame	0	0	1

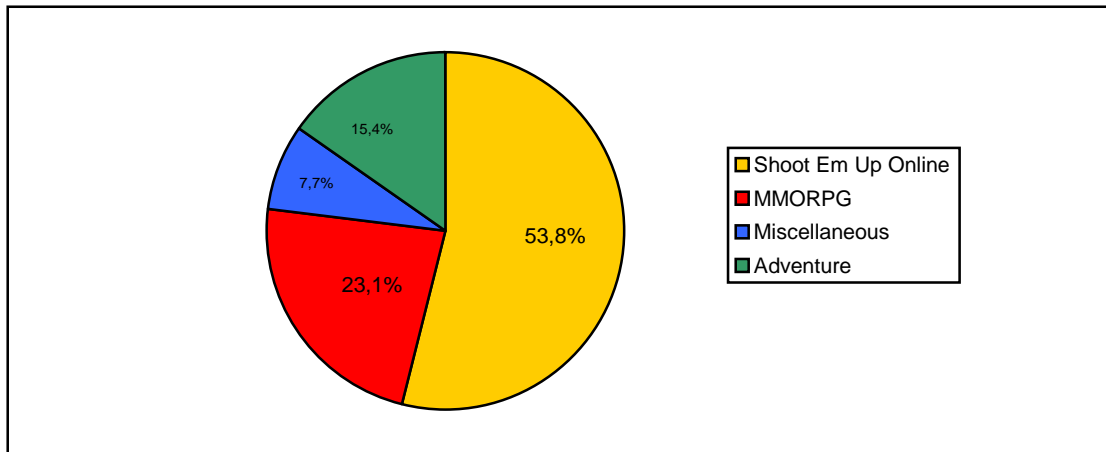
Super Mario Galaxy	Plafomers /Onlinegame	0	0	1
Terragnima	Adventure	0	1	1
The Conduit	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	1
The Legend of Zelda	Adventure	0	1	1
World of Warcraft	MMORPG	0	0	5
Worm	Plafomers/Onlinegame	0	0	1
Ohne Angabe		0	0	3
Gesamt		2	11	60

Abbildung 5. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ beliebtestes Spielgenre



Die Abbildung 5 macht deutlich, dass die Gruppe der Jugendlichen, deren Computerspielverhalten als „auffällig“ oder als „gefährdet“ einzustufen ist, Shoot Em Up Online Spiele bevorzugt, gefolgt von MMORPGs und Adventure Games. Abbildung 6 zeigt, welche Spielgenres im Detail am liebsten von der Zielgruppe gespielt werden.

Abbildung 6. Diagramm Verteilung „auffällig“ u. „gefährdet“ beliebtestes Spielgenre



6. 3. 4. Am häufigsten gespieltes Computerspiel

Es wurde die Frage gestellt, welches Computerspiel am häufigsten gespielt wird. 13,7% spielen am häufigsten „World of Warcraft“ gefolgt von „Call of Duty 4“ mit 10,9% und „Counter Strike“ und „The Sims“ mit jeweils 6,8%. Etwas weniger (5,5%) spielen „Skip Bo“. Je 2,7% nennen folgende am häufigsten gespielte Spiele: Battlefield, Fifa, GTA, Minesweeper, Solitär. Und je 1,4% nennen folgende Spielnamen: Age of Empires, Crash Banicoot, Doom 3, Far Cry 2, Fare Wars 2, Frontline Fuel of War, Guild Wars, Halo 3, Herr der Ringe Online, Killzone 2, Mahjong, NHL 2009, Oblivion, Postal 2, Regnum Online, Resident Evil 5, Simpsons, Sing Star, Super Mario Galaxy, Super Smash Bros. Brawl, The Legend of Zelda, Tom Clancy, True Cirme NY und Worms.

Aus der Aufteilung wird ersichtlich, dass einerseits die bevorzugten Spiele nicht immer die am häufigsten gespielten sind. Andererseits zeigt sich, dass ebenso wie bei den Lieblingsspielen auch hier häufig Onlinespiele wie „Call of Duty“ oder „WoW“ gespielt werden (siehe Tabelle 3. 7).

Tabelle 3. 7. Häufigkeitstabelle am häufigsten gespieltes Computerspiel

Beliebteste Spiel	Spielgenre¹⁷⁷	Häufigkeit	Prozent
Age of Empires	Real Time Stragetey Game	1	1,4
Battlflied	Shoot Em Up/Onlinegame	2	2,7
Call of Duty 4	Shoot Em Up /Onlinegame	8	10,9
Counter Strike	Shoot Em Up /Onlinegame	5	6,8
Crash Banicoot	Platformers/Onlinegame	1	1,4
Doom 3	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
Far Cry 2	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
Fare Wars 2	Race	1	1,4
Fifa 09	Sportsimulation/Onlinegame	2	2,7
Frontline Fuel War	Shoot Em Up	1	1,4
GTA	Race/Onlinegame	2	2,7
Guild Wars	MMORPG	1	1,4
Halo 3	Shoot Em Up /Onlinegame	1	1,4
Herr der Ringe Onl.	Adventure/Onlinegame	1	1,4
Killzone 2	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
Mahjong	Puzzler/Onlinegame	1	1,4
Minesweeper	Puzzler/Onlinegame	2	2,7
NHL 2009	Sportsimulation	1	1,4
Oblivion	Role-Play Game	1	1,4
Postal 2	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1,4
Regnum Online	MMORPG	1	1,4
Resident Evil 5	Adventure/Onlinegame	1	1,4
Simpsons	Action Adventure	1	1,4
Sims	Miscellaneous	5	6,8
Sing Star	Musicgame	1	1,4
Skip Bo	Puzzler/Onlinegame	4	5,5
Solitär	Puzzler/Onlinegame	2	2,7
Super Mario Galaxy	Platformer/Onlinegame	1	1,4
Super Smash Brawl	Platformers/Onlinegame	1	1,4
The Legend of Zelda	Adventure	1	1,4
Tom Clancy	Shoot Em Up	1	1,4
True Crime NY	Shoot Em Up	1	1,4
World of Warcraft	MMORPG	10	13,7
Worm	Platformers/Onlinegame	1	1,4

¹⁷⁷ Auch hier wurde die Spielgenreliste von Griffiths (2002) herangezogen und durch die von Poole (2007) ergänzt (siehe Kapitel Computerspielgenres). Da es mehrere Zuordnungsmöglichkeiten der Spiele gibt, hat die Verfasserin nach eigenem Ermessen die Spiele dem möglichen Genre zugeordnet. Viele der genannten Spiele verfügen auch über eine Onlineversion. Da der Großteil nicht direkt angeführt hat, ob das Spiel online gespielt wird oder nicht, wird hier zwecks der Vollständigkeit bei Spielen, die auch Onlinegames sind, dies dazugeschrieben.

Ohne Angabe		7	9,6
Gesamt		73	100

Jene Jugendlichen, die ein „auffälliges“ Computerspielverhalten aufweisen, spielen am häufigsten „Call of Duty 4“ oder „Super Mario Galaxy“. In der Gruppe, die ein „gefährdetes“ Spielverhalten aufweist, werden sehr oft Shoot Em Up Onlinespiele gespielt, gefolgt von Online Platformers und MMORPG (siehe Tabelle 3. 8).

Tabelle 3. 8 Kreuztabelle am häufigsten gespieltes Computerspiel

Beliebteste Spiel	Spielgenre	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Age of Empires	Real Time Stragety Game	0	0	1
Battlflied	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	2
Call of Duty 4	Shoot Em Up/Onlinegame	1	1	6
Counter Strike	Shoot Em Up/Onlinegame	0	2	3
Crash Banicoot	Platformers/Onlinegame	0	0	1
Doom 3	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	1
Far Cry 2	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	1
Fare Wars 2	Race	0	1	0
Fifa 09	Sportsimulation/Onlinegame	0	0	2
Frontline Fuel War	Shoot Em Up	0	0	1
GTA	Race/Onlinegame	0	1	1
Guild Wars	MMORPG	0	0	1
Halo 3	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	1
Herr der Ringe Onl.	Adventure/Onlinegame	0	1	0
Killzone 2	Shoot Em Up/Onlinegame	0	0	1
Mahjong	Puzzler/Onlinegame	0	0	1
Minesweeper	Puzzler/Onlinegame	0	0	2
NHL 2009	Sportsimulation	0	0	1
Oblivion	Role-Play Game	0	0	1
Postal 2	Shoot Em Up/Onlinegame	0	1	0
Regnum Online	MMORPG	0	0	1
Resident Evil 5	Adventure/Onlinegame	0	0	1
Simpsons	Action Adventure	0	0	1
Sims	Miscellaneous	0	0	5
Sing Star	Musicgame	0	0	1
Skip Bo	Puzzler/Onlinegame	0	0	4
Solitär	Puzzler/Onlinegame	0	0	2
Super Mario Galaxy	Platformer/Onlinegame	1	0	0
Super Smash Brawl	Platformers/Onlinegame	0	1	0
The Legend of Zelda	Adventure	0	1	0

Tom Clancy	Shoot Em Up	0	0	1
True Crime NY	Shoot Em Up	0	0	1
World of Warcraft	MMORPG	0	2	8
Worm	Platformers/Onlinegame	0	0	1
Ohne Angabe		0	0	7
Gesamt		2	11	60

Abbildung 7 verdeutlicht, dass das Spielgenre Shoot Em Up Online Games bei den „auffälligen“ sowie den „gefährdeten“ Jugendlichen in Österreich am häufigsten gespielt wird. Die herangezogene Fachliteratur geht vermehrt davon aus, dass Onlinespiele im Speziellen Shoot Em Ups und MMMORPGs suchtfährdend sind. Die Daten in dieser Tabelle veranschaulichen, dass möglicherweise nicht alleine das Genre an sich zur Klärung des Suchtpotentials ausschlaggebend ist, sondern dass auch weitere Kriterien von Bedeutung sind. Denn diese Auswertung zeigt, dass immerhin jeder vierte der „nicht gefährdeten“ Kinder und Jugendlichen am häufigsten Shoot Em Up Online Games, gefolgt von MMORPGs (16,7%) spielt.

Abbildung 7. Diagramm „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ am häufigsten gespieltes Spielgenre

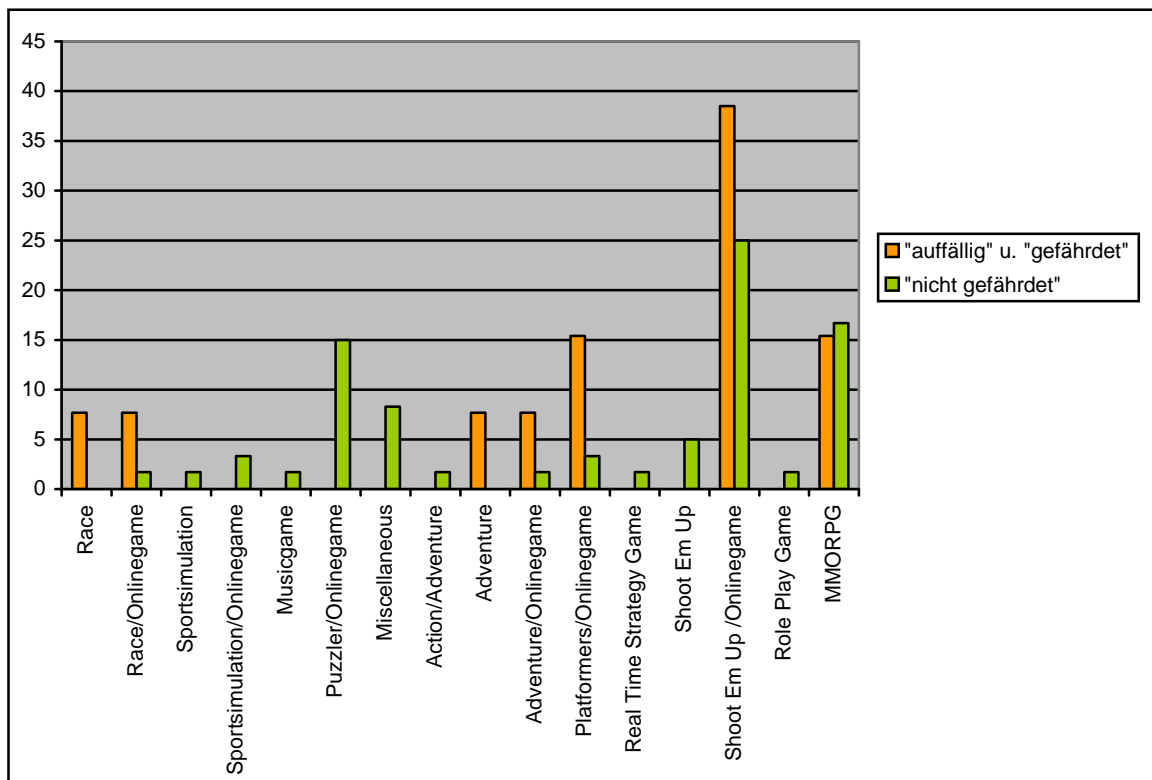
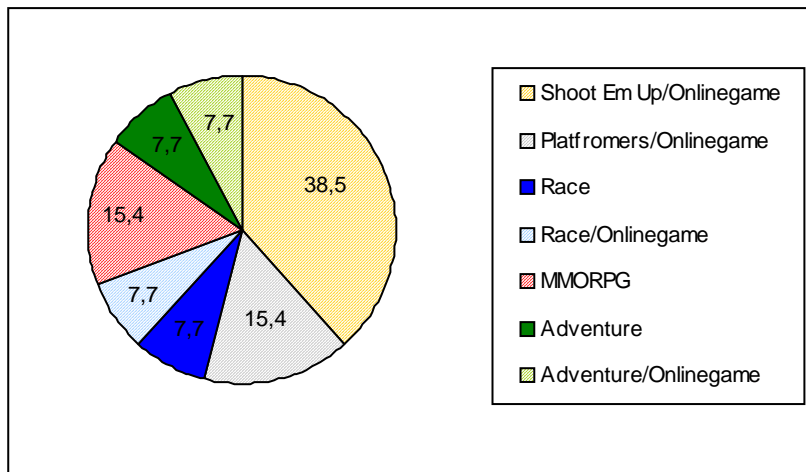


Abbildung 8. Diagramm Verteilung „auffällig“ u. „gefährdet“ am häufigsten gespieltes Spielgenre



Wie bereits erwähnt spielt über ein Drittel jener Jugendlichen, die nach dem Kriterienkatalog für Computerspielsucht ein „auffälliges“ oder „süchtiges“ sowie ein „gefährdetes“ Verhalten aufweisen, am häufigsten Shoot Em Up Online. Die Abbildung 8 verdeutlicht einen weiteren Aspekt: Die gestreiften Flächen zeigen, dass die Mehrheit der Zielgruppe, nämlich 84,6%, am häufigsten Onlinespiele unterschiedlicher Themenbereiche spielt. Dies scheint für ein mögliches Suchtpotential des Spielgenres zu sprechen.

6. 4. Psychologische Aspekte

In der vorliegenden Untersuchung wurden auch psychologische Faktoren im Zusammenhang mit dem Computerspielverhalten – die im Diagnostikteil nicht enthalten sind – erfragt, um einen Einblick in das psychologische Befinden der Zielgruppe zu erhalten. Dieser Teil liefert die Auflistung der Ergebnisse.

6. 4. 1. Starker Druck zu spielen?

Zunächst wurde danach gefragt, ob die Teilnehmer einen starken Druck, am Computer zu spielen verspüren. 58,9% geben an, keinen solchen Druck zu verspüren. 24,7% verspüren selten diesen Druck, 13,7% regelmäßig und lediglich 2,7% haben ständig das Bedürfnis zu spielen. Hier wird deutlich, dass mehr als die Hälfte keinen starken Druck, zu spielen verspüren (siehe Tabelle 4.1).

Tabelle 4. 1. Häufigkeitstabelle Druck zu spielen

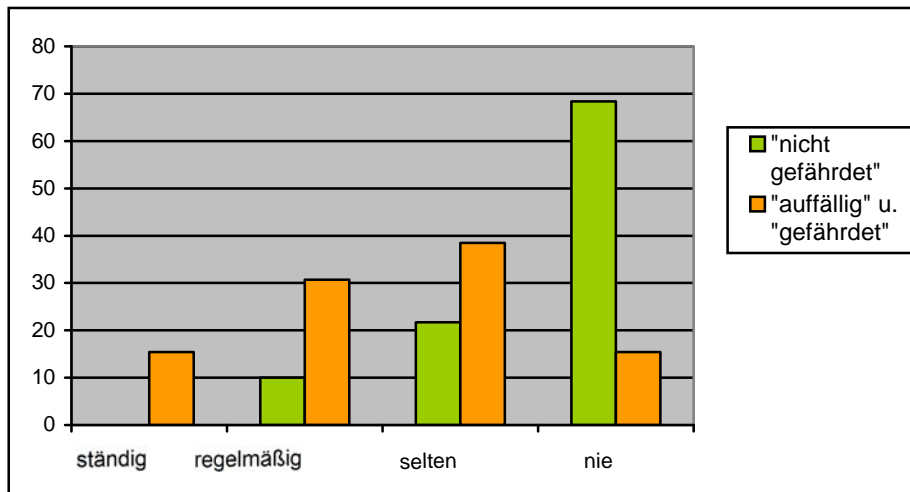
Druck zu spielen	Häufigkeit	Prozent
Ständig	2	2,7
Regelmäßig	10	13,7
Selten	18	24,7
Nie	43	58,9
Gesamt	73	100,0

Die Meisten, die keinen Druck zu spielen verspüren, fallen in die Gruppe der „nicht gefährdeten“ (siehe Tabelle 4. 2).

Tabelle 4. 2. Kreuztabelle Druck zu spielen

Druck, zu spielen	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ständig	0	2	0
Regelmäßig	2	2	6
Selten	0	5	13
Nie	0	2	41
Gesamt	2	11	60

Abbildung 9. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Druck zu spielen



Vergleicht man die beiden Gruppen so zeigt sich, dass jene, die ständig oder regelmäßig den Druck zu spielen verspüren, in der Gruppe der „Auffälligen“ sowie „Gefährdeten“ zu finden sind. Wohingegen die Kinder und Jugendlichen, die selten oder nie den Druck verspüren zu spielen, zur Gruppe der „nicht gefährdeten“ zählen (siehe Abbildung 9).

6. 4. 2. Länger spielen als geplant?

Auf die Frage, ob die Person oft länger als geplant oder mit den Eltern abgesprochen spielt, geben 41,1% an, selten länger als geplant Computerspiele gespielt zu haben. Etwas weniger, nämlich 38,4%, haben noch nie länger als vorgenommen gespielt. 19,2% spielen regelmäßig länger und 1,4% ständig länger als geplant Computerspiele. Es wird deutlich, dass selten bis nie länger als geplant gespielt wird (siehe Tabelle 4. 3).

Tabelle 4. 3. Häufigkeitstabelle länger spielen als geplant

Länger spielen als geplant	Häufigkeit	Prozent
Ständig	1	1,4
Regelmäßig	14	19,2
Selten	30	41,1
Nie	28	38,4
Gesamt	73	100,0

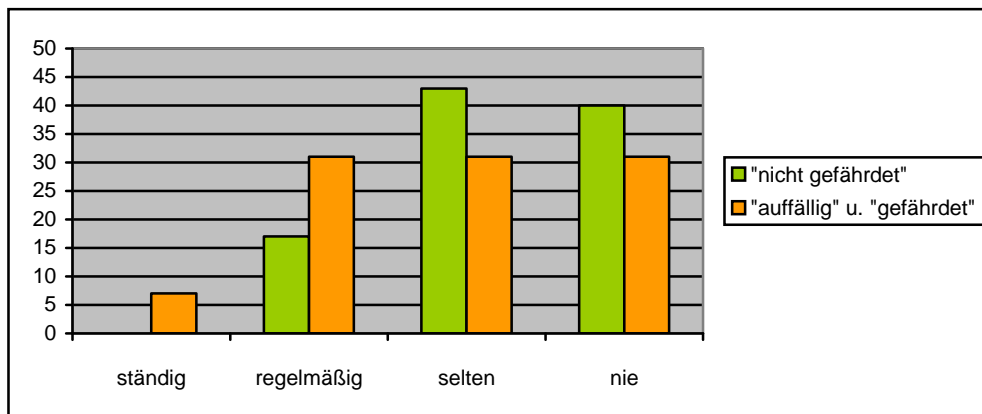
Es war zu erwarten, dass der Großteil der „nicht gefährdeten“ auch selten oder nie länger als geplant Computer spielt (siehe Tabelle 4. 4). Im Gegensatz dazu sind prozentual

gesehen die meisten Jugendlichen, die ständig oder regelmäßig länger spielen als geplant, in den Gruppen „auffällig“ oder „gefährdet“ zu finden (siehe Abbildung 10).

Tabelle 4. 4. Kreuztabelle länger spielen als geplant

Länger spielen als geplant	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ständig.	0	1	0
Regelmäßig	2	2	10
Selten	0	4	26
Nie	0	4	24
Gesamt	2	11	60

Abbildung 10. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ länger spielen als geplant



6. 4. 3. Länger spielen, damit es sich lohnt?

71,2% geben an, nie länger zu spielen, damit es sich für die Person lohnt. 19,2% spielen selten länger, damit es sich lohnt. 8,2% geben an, regelmäßig länger zu spielen und 1,4% gibt an ständig länger zu spielen, damit es sich lohnt. Hier wird deutlich, dass die überwiegende Mehrheit nie länger spielt, damit es sich lohnt (siehe Tabelle 4. 5).

Tabelle 4 .5. Häufigkeitstabelle länger spielen, damit es sich lohnt

Länger spielen, damit es sich lohnt	Häufigkeit	Prozent
Ständig	1	1,4
Regelmäßig	6	8,2
Selten	14	19,2
Nie	52	71,2
Gesamt	73	100,0

Es war zu erwarten, dass die Kinder und Jugendlichen der „nicht gefährdeten“ Gruppe auch nicht oder selten länger spielen, damit es sich lohnt. Nicht zu erwarten war jedoch, dass auch die Mehrheit der Jugendlichen der „auffälligen“ und „gefährdeten“ Gruppe nie oder selten länger spielen, damit es sich lohnt. Lediglich je eine Person in der Kategorie „gefährdet“ spielt ständig sowie regelmäßig länger, damit es sich für sie lohnt (siehe Tabelle 4. 6).

Tabelle 4. 6. Kreuztabelle länger spielen, damit es sich lohnt

Länger spielen, damit es sich lohnt	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ständig	0	1	0
Regelmäßig	0	1	5
Selten	1	6	7
Nie	1	3	48
Gesamt	2	11	60

6. 4. 4. Schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird?

Die Teilnehmer wurden gefragt, ob sie sich schlecht und nervös fühlen, wenn sie nicht am Computer spielen können. Darauf geben 78,1 % an, sich nie schlecht und nervös zu fühlen, wenn sie nicht spielen. 19,2 % geben an, sich selten schlecht und nervös zu fühlen, wenn nicht gespielt wird. Je 1, 4% der Befragten fühlen sich ständig oder regelmäßig schlecht und nervös, wenn sie nicht am Computer spielen können. Es ist festzuhalten, wenn sie nicht Computerspielen können, fühlen sich die Meisten nicht schlecht oder werden nervös (siehe Tabelle 4. 7).

Tabelle 4. 7. Häufigkeitstabelle schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird

Schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird	Häufigkeit	Prozent
Ständig	1	1,4
Regelmäßig	1	1,4
Selten	14	19,2
Nie	57	78,1
Gesamt	73	100,0

Es ist in der Tabelle 4. 9 deutlich zu sehen, dass mehr als die Hälfte aller Befragten sich nicht schlecht fühlen, wenn sie nicht spielen. Daher war auch zu erwarten, dass auch die Meisten in der Gruppe „nicht gefährdet“ und in den beiden „auffällig“ und „gefährdet“

Kategorien sich nicht schlecht oder nervös fühlen, wenn sie nicht Computer spielen. Interessant ist, dass die als „auffällig“ und somit als „computerspielsüchtig“ eingestuften Jugendlichen ebenfalls keine oder selten unangenehme Gefühle verspüren, wenn sie nicht am Computer spielen (siehe Tabelle 4. 8).

Tabelle 4. 8. Kreuztabelle schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird

Schlecht fühlen, wenn nicht gespielt wird	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ständig	0	1	0
Regelmäßig	0	1	0
Selten	1	5	8
Nie	1	4	52
Gesamt	2	11	60

6. 4. 5. Immer an Computerspiele denken

57,5% geben an, dass sie nie an Computerspiele denken, wenn sie sich auf anderes konzentrieren sollen. Immerhin knapp ein Drittel (32,9%) denken selten an Computerspiele, wenn sie sich auf anderes konzentrieren sollen. Nahezu 10% denken bereits regelmäßig an Computerspiele und lediglich 1,4% geben an, immer oder ständig an Computerspiele zu denken, auch wenn sie sich auf anderes konzentrieren sollten (siehe Tabelle 4. 9).

Tabelle 4. 9. Häufigkeitstabelle immer an Computerspiele denken

Immer an Computerspielen denken	Häufigkeit	Prozent
Ständig	1	1,4
Regelmäßig	6	8,2
Selten	24	32,9
Nie	42	57,5
Gesamt	73	100,0

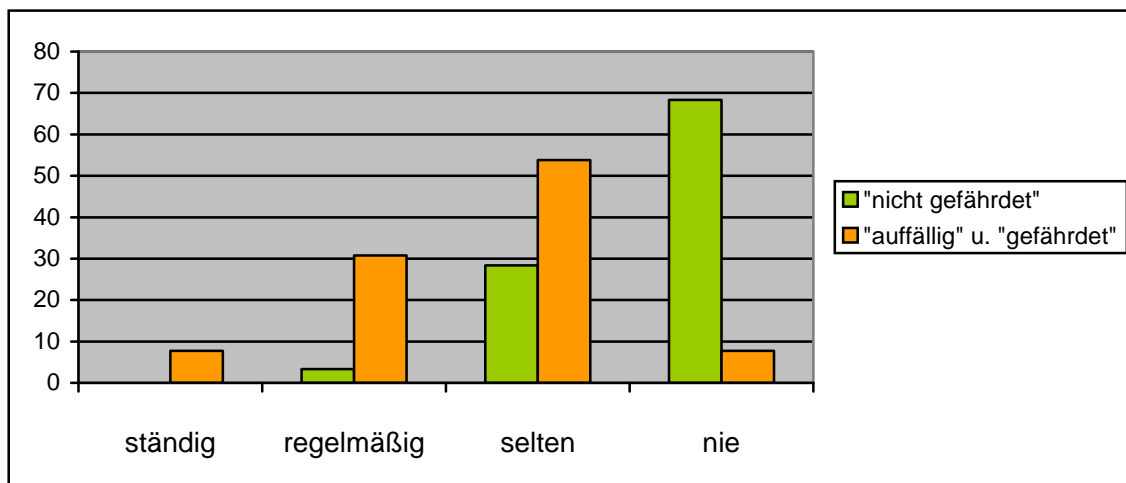
Der Tabelle 4. 10. ist zu entnehmen, dass insgesamt fünf Jugendliche der Gruppe „gefährdet“, das sind 45%, ständig oder regelmäßig an Computerspiele denken. Die beiden der Kategorie „auffällig“ hingegen denken selten an Computerspiele. Stellt man die beiden Gruppen („auffällig“ und „gefährdet“ vs. „nicht gefährdet“) gegenüber, zeigt sich, dass über ein Drittel der „gefährdeten“ Gruppe ständig oder regelmäßig daran denkt, während nahezu die gesamte „nicht gefährdete“ Gruppe nie oder selten an Computerspiele denkt

(siehe Abbildung 11).

Tabelle 4. 10. Kreuztabelle immer an Computerspiele denken

Immer an Computerspiele denken	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ständig	0	1	0
Regelmäßig	0	4	2
Selten	2	5	17
Nie	0	1	41
Gesamt	2	11	60

Abbildung 11. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ immer an Spiele denken



6. 4. 6. Keine Alternative zum Computerspielen

Bei dieser Frage wurde ermittelt, ob es für die Teilnehmer Alternativen in der Freizeitbeschäftigung gibt. Für fast die Hälfte (45,2%) der Befragten gibt es Alternativen zum Computerspielen. 34,2% finden meistens ein alternatives Freizeitprogramm. 8,2% fällt jedoch selten etwas anders ein, was sie anstatt Computerspielen gerne machen möchten, und 12,3% finden keine Alternative zum Computerspielen. Es fällt ihnen nichts anderes ein, was sie gerne machen möchten (siehe Tabelle 4. 11).

Tabelle 4. 11. Häufigkeitstabelle keine Alternative zum Computerspielen

Keine Alternative zum Computerspielen	Häufigkeit	Prozent
Ständig	9	12,3
Regelmäßig	6	8,2
Selten	25	34,2
Nie	33	45,2
Gesamt	73	100,0

Die Tabelle 4. 12 zeigt, dass die beiden Jugendlichen, die ein „auffälliges“ oder „süchtiges“ Computerspielverhalten aufweisen, meist Alternativen zum Computerspielen finden. Mehr als ein Drittel, nämlich vier Personen (36%) der „gefährdeten“ Jugendlichen geben an, selten bis nie Alternativen zum Computerspielen zu finden. Die überwiegende Mehrheit (49, das sind 82%) der „nicht Gefährdeten“ findet meistens oder immer Alternativen zum Computerspielen.

Tabelle 4. 12. Kreuztabelle keine Alternative zum Computerspielen

Keine Alternative zum Computerspielen	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ständig	0	2	7
Regelmäßig	0	2	4
Selten	2	5	18
Nie	0	2	31
Gesamt	2	11	60

6. 4. 7. Computerspiele sind das Wichtigste im Leben?

Zu den Kriterien von pathologischem Computerspielverhalten zählt, dass die Tätigkeit zum Wichtigsten im Leben des Betroffenen wird. Konkret danach gefragt ist für 94,5% Computerspiele nicht das Wichtigste im Leben. Lediglich 5,5% geben an, dass Computerspiele für sie das Wichtigste im Leben sind (siehe Tabelle 4. 13).

Tabelle 4. 13. Häufigkeitstabelle Computerspiele sind das Wichtigste

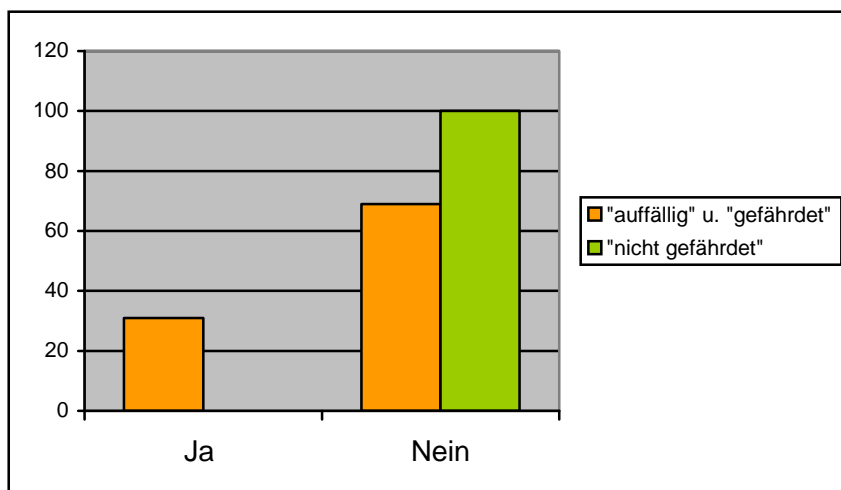
Computerspiele sind das Wichtigste	Häufigkeit	Prozent
Ja	4	5,5
Nein	69	94,5
Gesamt	73	100,0

Die beiden Jugendlichen mit dem „auffälligen“ Computerspielsverhalten geben an, dass Computerspiele nicht das Wichtigste in ihrem Leben sind. Jene vier Personen, für die Computerspiele das Wichtigste im Leben sind, zählen zur „gefährdeten“ Gruppe. Es war zu erwarten, dass für die Gruppe der „nicht Gefährdeten“ Computerspiele auch nicht das Wichtigste in ihrem Leben sind (siehe Tabelle 4. 14 und Abbildung 12).

Tabelle 4. 14. Kreuztabelle Computerspiele sind das Wichtigste

Computerspiele sind das Wichtigste	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ja	0	4	0
Nein	2	7	60
Gesamt	2	11	60

Abbildung 12. Diagramm Verteilung Computerspiele sind das Wichtigste



6. 4. 8. „Süchtig“ sein?

Es ist interessant herauszufinden, wie sich die Teilnehmer im Bezug auf die Suchtfrage selbst einschätzen. Auf die Frage, ob die Person glaubt „süchtig“ zu sein, antworten 89% mit „Nein“ und 11% mit „Ja“ (siehe Tabelle 4. 15).

Tabelle 4. 15. Häufigkeitstabelle „süchtig“ sein?

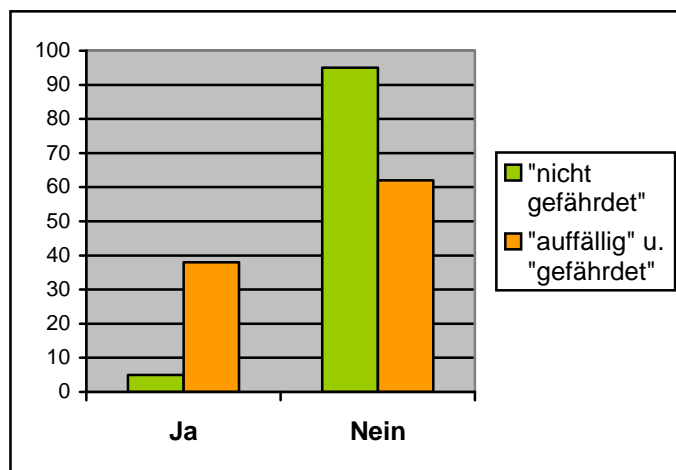
„süchtig“ sein?	Häufigkeit	Prozent
Ja	8	11
Nein	65	89
Gesamt	73	100,0

Ein Jugendlicher der Kategorie „auffällig“ schätzt sein eigenes Spielverhalten als „süchtig“ ein während der andere sein Verhalten als nicht „süchtig“ bezeichnet. Bei der Gruppe „gefährdet“ sehen sich vier der elf Personen, das sind 36%, als „süchtig“. Die überwiegende Mehrheit (95%) der „nicht gefährdeten“ Personen geben an, sich nicht „süchtig“ zu fühlen (siehe Tabelle 4. 16). Es war nicht zu erwarten, dass immerhin 5% der „nicht Gefährdeten“ sich selbst als „computerspielsüchtig“ einschätzen. Darüber hinaus glauben insgesamt 62% der Jugendlichen der „auffälligen“ sowie der „gefährdeten“ Gruppe, dass sie kein „süchtiges“ Spielverhalten aufweisen (siehe Abbildung 13).

Tabelle 4. 16. Kreuztabelle „süchtig“ sein?

„süchtig“ sein?	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ja	1	4	3
Nein	1	7	57
Gesamt	2	11	60

Abbildung 13. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ „süchtig sein“



Die Abbildung 14 verdeutlicht, dass lediglich 38% jener Jugendlichen, die dem Diagnostikkatalog zur Folge ein „auffälliges“ (süchtiges) oder ein „gefährdetes“ Computerspielverhalten aufweisen, dies auch selbst erkannt haben. Deutlich mehr als die Hälfte dieser Gruppe haben ihr Verhalten jedoch falsch eingeschätzt. Abbildung 15 zeigt die Gruppe der „nicht Gefährdeten“. Hier haben 5% ihr Computerspielverhalten falsch eingeschätzt.

Abbildung 14. Diagramm „auffällig“ u. „gefährdet“ Selbsteinschätzung „süchtig“ sein

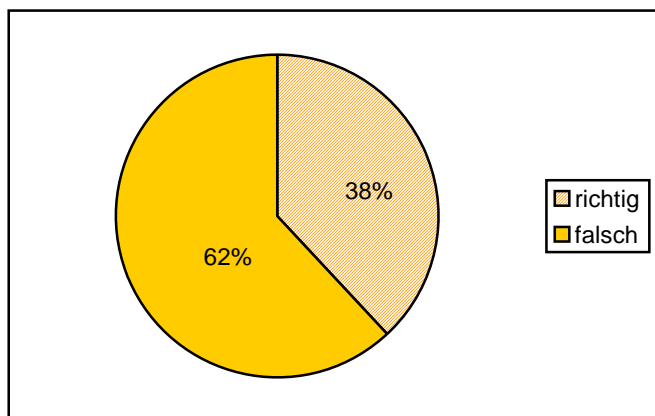
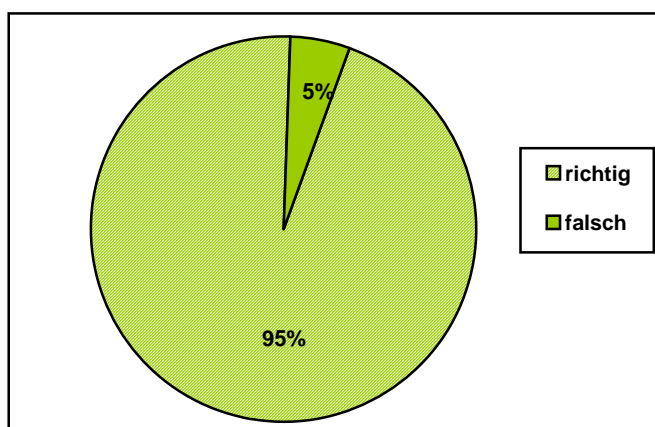


Abbildung 15. Diagramm „nicht gefährdet“ Selbsteinschätzung „süchtig“ sein



6. 4. 9 Verhalten normal?

Die letzte Frage in diesem Bereich lautet, ob die Person glaubt, dass ihr Computerspielverhalten normal ist. 84,9% schätzen ihr Spielverhalten als normal ein. 15,1% jedoch sehen ihr Verhalten als nicht normal (siehe Tabelle 4. 17).

Tabelle 4. 17. Häufigkeitstabelle Verhalten normal?

Verhalten normal?	Häufigkeit	Prozent
Ja	62	84,9
Nein	11	15,1
Gesamt	73	100,0

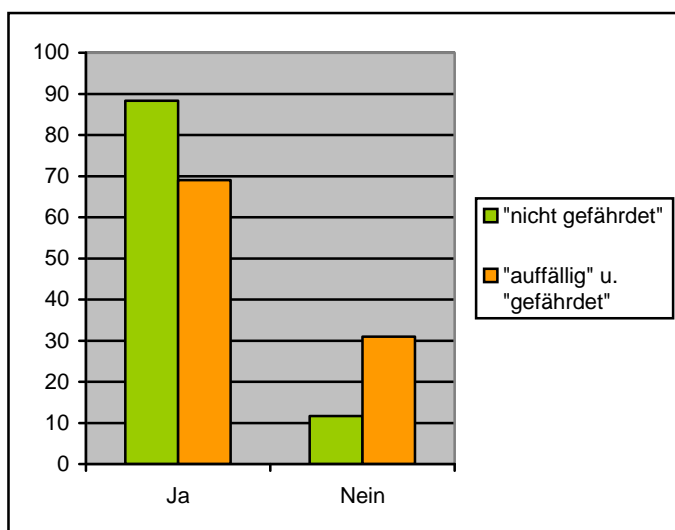
Die Tabelle 4. 18 zeigt, dass ein Jugendlicher der Gruppe „auffällig“ davon ausgeht, dass sein Computerspielverhalten normal ist, während der Zweite sein Verhalten als nicht normal bezeichnet. Acht der elf „gefährdeten“ Jugendlichen geben an, ein normales

Spielverhalten zu haben. Der Großteil der „nicht gefährdeten“ schätzen ihr Verhalten ebenfalls als normal ein.

Tabelle 4.18. Kreuztabelle Verhalten normal?

Verhalten normal?	„auffällig“	„gefährdet“	„nicht gefährdet“
Ja	1	8	53
Nein	1	3	7
Gesamt	2	11	60

Abbildung 16. Diagramm Verteilung „nicht gefährdet“ vs. „auffällig“ u. „gefährdet“ Verhalten normal?



Die Abbildung 16 veranschaulicht, dass knapp 70% der „Süchtigen“ oder „Gefährdeten“ ihr Verhalten als normal einschätzen. Interessant ist, dass knapp 12% der „nicht Gefährdeten“ ihr Spielverhalten als nicht normal bezeichnen.

7. Interpretation der Ergebnisse

Im Folgenden werden nun die Ergebnisse der Online-Befragung zum Thema „Prävalenz von Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen in Österreich“ interpretiert. Wie in der Einleitung bereits erwähnt, belegen diverse internationale Studien, dass der Anteil der so genannten „computerspielsüchtigen“ Kinder und Jugendlichen zwischen 2 % und 12% liegt. Die deutsche Studie der Autorengruppe des Diagnostikfragebogens hat beispielsweise gezeigt, dass 9,3% der Elf- bis Vierzehnjährigen ein süchtiges Computerspielverhalten aufweisen,¹⁷⁸ während Batthyány et al. (2009) in ihrer Untersuchung aufzeigen konnten, dass 2,7% der teilgenommen Jugendlichen computerspielabhängig sind.¹⁷⁹ Trotz mangelnder Studien bezüglich der Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen in Österreich war aufgrund der genannten Studienergebnisse zu vermuten, dass sich der erhobene Prävalenzwert dieser Form der Verhaltenssucht in einem ähnlichen Prozentfeld befindet.

Bei der onlinebasierten Erhebung war es bedeutsam, dass die Studienteilnehmer zum einen zwischen sechs und zwanzig Jahre alt sind und zum anderen in Österreich leben, um zu sehen, ob in dieser Altersklasse und in diesem Land Computerspiele exzessiv gespielt werden. Um dies abzuklären, wurde in der Auswertung zunächst anhand des „Fragebogens für Computerspielsucht“ von Thalemann et al. (2004) ermittelt, ob sie die Diagnostikkriterien dieser nicht stoffgebundenen Verhaltenssucht erfüllen. Es konnten insgesamt 215 Onlineeinträge gespeichert werden. Nach Eliminierung all jener Einträge, die inhaltlichen Kriterien oder formalen Kriterien nicht genügten, verblieben 73 auswertbare Datensätze.

Von den insgesamt 73 Personen hat laut des vorgegebenen Punktesystems des Kriterienkatalogs keiner die Höchstpunktezahl von 28 erreicht. Jedoch haben dreizehn, das sind 17,82%, über 19 Punkte erzielt. Davon haben lediglich zwei (2,74%) alle Diagnostikkriterien überdurchschnittlich, soll heißen jeweils über das Mindestmaß beantwortet. Damit weisen 2,74% der Kinder und Jugendlichen ein „auffälliges“ (süchtiges) Computerspielverhalten auf. Die restlichen elf haben zwar über 19 Punkte, jedoch nicht bei allen sieben Items die Maximalwerte erreicht. Diese Gruppe wird in der

¹⁷⁸Vgl. Thalemann et al., 2004 S. 226

¹⁷⁹Vgl. Batthyány et al, 2009, S. 507f

Arbeit aufgrund ihrer hohen Punkteanzahl als „gefährdet“ bezeichnet. Um die Differenzen der einzelnen Kategorien aufzuzeigen, wurde die Gruppe „auffällig“ (2,74%) nachfolgend einerseits der als „gefährdet“ geltenden Gruppe (15,07%) und andererseits der als „nicht gefährdet“ deklarierten Gruppe (82,19%) gegenübergestellt. Es wird ersichtlich, dass der Prävalenzwert von 2,74% genau in die oben angeführten Richtwerte der bisherigen Studien integriert werden kann. Wie Griffiths (2002) anmerkt, gibt es eine kleine Minderheit, die exzessiv Computer spielt, während für die Meisten dies eine harmlose Freizeitbeschäftigung ist, die der Unterhaltung und dem Spaß dient.¹⁸⁰

Im Folgenden wird die Demografie dieser Gruppen dargestellt: Von den zwei Personen, die ein „süchtiges“ oder ein „auffälliges“ Computerspielverhalten zeigen, ist eine Person weiblich und die andere männlich. In der Gruppe der „gefährdeten“ Jugendlichen sind zehn der elf Personen männlich. Zieht man die beiden Gruppen zusammen, so wird deutlich, dass knapp 85% der „gefährdeten“ und „auffälligen“ Jugendlichen männlich sind. An dieser Stelle wird ersichtlich, dass sich die Ergebnisse mit den Annahmen von Wölfling (2009) sowie Griffiths und Davies (2005) decken. Diese Forscher gehen davon aus, dass Jungs im heranwachsenden Alter stärker von Computerspielsucht betroffen sind als Mädchen.¹⁸¹ Dennoch ist überraschend, dass ein Mädchen alle Suchtkriterien erfüllt.

Die Untersuchung zeigte deutlich, dass die meisten Teilnehmer (77%) die „auffällig“ und „gefährdet“ sind, im Alter von sechzehn bis zwanzig Jahren sind. Lediglich drei Teilnehmer der „gefährdeten“ Gruppe sind elf bis fünfzehn Jahre alt. Die Altersklasse unter zehn Jahren ist von der Computerspielsucht nicht betroffen.

Der „computerspielsüchtige“ Junge absolviert gegenwärtig eine Lehre und das Mädchen besucht wie mehr als die Hälfte der „gefährdeten“ Jugendlichen ein höhere weiterbildende Schule. Die derzeitige Ausbildung ist zum Großteil auf das Alter der Jugendlichen zurückzuführen. Da der Großteil der Studienteilnehmer Geschwister hat, war zu erwarten, dass dies ebenfalls auf die Mehrheit der „auffälligen“ sowie der „gefährdeten“ Jugendlichen zutrifft. Lediglich vier der Gruppe „gefährdet“ geben an, keine Geschwister zu haben. Bezüglich des Wohnortes und der Wohnsituation geht hervor, dass die beiden „Süchtigen“ am Land bei ihren Eltern leben und ein eigenes Zimmer besitzen. Nahezu drei

¹⁸⁰Vgl. Griffiths, 2002, S. 22

¹⁸¹Vgl. Wölfling, 2009, S. 38; Griffiths, Davies, 2005, S. 365

viertel der „gefährdeten“ Jugendlichen leben hingegen in der Stadt, ebenfalls bei ihren Eltern und haben genauso ein eigenes Zimmer. Es ist bemerkenswert, dass all jene Studienteilnehmer, die bei ihrem Vater wohnen, auch zur Gruppe der „Gefährdeten“ zählen. Mehr als die Hälfte dieser Jugendlichen hat kein eigenes Zimmer. Verfügen die betroffenen Kinder über ein eigenes Zimmer, so können sie ihre Computerspieldauer unbeobachtet und uneingeschränkt verlängern und so das Suchtpotential erhöhen. Wie eine Fallstudie beispielsweise zeigt, spielt ein süchtiger Junge in seinem eigenen Zimmer ganze Nächte durch, ohne dass die Eltern oder Geschwister es bemerken.¹⁸²

Für Griffiths (2002) ist die Computerspieldauer von 30 Stunden pro Woche ein Indiz für Computerspielsucht.¹⁸³ In der vorliegenden Online-Befragung wurde die Spieldauer im Detail erhoben. Grundsätzlich war davon auszugehen, dass jene 2,74%, die laut der Diagnostikkriterien als „auffällig“ eingestuft wurden, auch außerordentlich viel Zeit mit Computerspielen zubringen. Die Spieldauer in der Schule schwankt zwischen einer halben Stunde und mehr als einer Stunde. An einem normalen Nachmittag spielen diese Jugendlichen zwischen drei bis vier und vier bis fünf Stunden täglich. Am Wochenende spielen sie drei bis vier Stunden oder länger als fünf Stunden Computerspiele. Ein ähnliches Bild zeigt sich auch bei der Gruppe der „gefährdeten“ Jugendlichen: Mehr als ein Drittel spielt länger als eine Stunde in der Schule, gleichzeitig spielen nahezu die Hälfte in dieser Gruppe weniger als eine halbe Stunde während der Schulzeit. Ein möglicher Grund könnte darin liegen, dass es in der Schulzeit nicht erlaubt ist zu spielen oder das während den Pausen zu wenig Zeit dafür bleibt. An einem normalen Nachmittag spielt jeder Fünfte der „gefährdeten“ Jugendlichen zwei bis drei Stunden und je ca. ein Viertel spielen drei bis vier oder vier bis fünf und mehr als fünf Stunden täglich. Am Wochenende spielt die überwiegende Mehrheit mehr als fünf Stunden am Computer. In diesem Zusammenhang ist es interessant, dass fast jeder Sechste der „nicht Gefährdeten“ am Wochenende ebenso länger als fünf Stunden am Computer spielt. Hier wird einerseits ersichtlich, dass würde man die Stundenanzahl der Spieldauer auf eine Woche hochrechnen, die „auffälligen“ sowie „gefährdeten“ Jugendlichen jenes von Griffiths (2002) postulierte Kriterium von 30 Stunden pro Woche vollständig erfüllen. Andererseits ist eine hohe Spieldauer möglicherweise nicht alleine ausschlaggebend für ein pathologisches Computerspielverhalten.

¹⁸²Vgl.: URL: http://www.onlinesucht.at/wissenschaft/fallstudien/onlinesuchtfall___wien/ [25. 3. 2010]

¹⁸³Vgl. Griffiths, 2002, S. 36

Wie im Kapitel 4. 4. 6 ausführlich beschrieben, wird in der Fachliteratur dem Spielgenre Onlinespiele oder so genannte MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) ein erhöhtes Suchtpotential zugeschrieben. Griffiths und Davies (2005) gehen davon aus, dass Computerspielsüchtige Spiele bevorzugen, in denen Kampf sowie Kriegshandlungen vorkommen.¹⁸⁴ Zu einem ähnlichen Ergebnis kamen auch Batthyány und seine Forschungsgruppe (2009) in ihrer Studie. Sie haben herausgefunden, dass pathologische Spieler Shoot Em Ups, Adventure und Role Play Games (Rollenspiele) bevorzugen. Betrachtet man nun die vorliegende Studie, so spielen die „auffälligen“ Jugendlichen am liebsten „Call of Duty 4“, ein Shoot Em Up Onlinespiel, sowie „The Sims“, ein Miscellaneous Game. Damit sind Simulationsspiele, in denen der Spieler eigene Umgebungen und Welten aufbauen kann, gemeint. Es stellte sich heraus, dass der „süchtige“ Junge „Call of Duty“ als liebstes Spiel nennt, während das „computerspielsüchtige“ Mädchen „The Sims“ bevorzugt. Hier stellt sich die Frage, ob es geschlechtliche Präferenzen im Bezug auf das Spielgenre gibt. Griffiths und Hunt (1995) gehen davon aus, dass solche Präferenzen vorhanden sind. Im Detail bevorzugen laut den Forschern Männer Beat Em Ups während Frauen lieber Platform-Spiele spielen.¹⁸⁵ Zu ähnlichen Ergebnissen kommt auch die 2009 veröffentlichte Jugend-Basisstudie des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest. Laut der Studie ist das beliebteste Spiel (40%) bei Mädchen „Die Sims“. Die Bannbreite der Lieblingsspiele bei den Jungs hingegen ist weit gestreut: Die Palette reicht von Sportsimulationen wie „Fifa“ über Race bis zu Shoot Em Ups wie „Call of Duty“ und „Counter Strike“.¹⁸⁶ Es kann daher davon ausgegangen werden, dass sich diese geschlechtlichen Präferenzen in den erhobenen Daten widerspiegeln. Auch in der Gruppe der „Gefährdeten“ sind die oben genannten Spielgenres zu finden. Ungefähr jeder Zweite jener Studienteilnehmer, die ein „gefährdetes“ Computerspielverhalten vorweisen, bevorzugt Shoot Em Ups/Onlinespiele und jeder Vierte nennt MMORPGs als Favoriten.

Neben der Präferenz wurde auch nach jenem Spiel gefragt, das am häufigsten gespielt wird. Hier stellt sich ein ähnliches Bild dar: Jene Jugendlichen, die ein „auffälliges“ Computerspielverhalten aufweisen, spielen am häufigsten „Call of Duty 4“ oder „Super Mario Galaxy“. In der Gruppe der „Gefährdeten“ werden meist Shoot Em Up Onlinespiele, gefolgt von Online Platformers und MMORPGs gespielt. Zusammengefasst bestätigt sich

¹⁸⁴Vgl. Griffiths, Davies, 2005, S. 365

¹⁸⁵Vgl. Griffiths, Hunt 1995, zit. nach: Griffiths, Davies 2005, S. 365.

¹⁸⁶ JIM Studie, 2009: URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf> [20.3.2010]

hier ein Stück weit die Annahme, dass vom Spielgenre Onlinespiele ein Suchtpotential ausgeht. Dennoch konnte die Studie zeigen, dass immerhin jeder Vierte in der Kategorie „nicht gefährdet“ am häufigsten Shoot Em Ups und jeder Sechste MMORPGs spielt. Das weist darauf hin, dass das Genre an sich möglicherweise nicht automatisch auf ein problematisches Spielverhalten schließen lässt.

Wie sieht nun die Gefühlswelt der Computerspieler aus? Es war zu erwarten, dass der Großteil der „nicht gefährdeten“ Kinder und Jugendlichen, die Computer spielen, auch selten oder nie Druck verspüren zu spielen. Jene, die ständig oder regelmäßig den Druck zu spielen verspüren, sind in der Gruppe „auffällig“ und „gefährdet“ zu finden. Es ist festzuhalten, dass Computerspielsüchtige einen immer wiederkehrenden Druck verspüren, zu spielen.

Wie an anderer Stelle bereits erläutert, ist ein Kriterium zur Diagnose von Computerspielsucht die Toleranzentwicklung. Das bedeutet, der Spieler muss immer länger und intensiver Computer spielen, damit die gewünschte Wirkung entstehen kann. Mit den Fragen, ob die Studienteilnehmer länger spielen als sie geplant haben und ob sie länger spielen, damit es sich lohnt, soll dieses Kriterium ermittelt werden. Es ist nicht überraschend, dass die Mehrheit der „nicht gefährdeten“ selten oder nie länger spielen als geplant und auch nicht länger spielt, damit es sich lohnt. Erwartungsgemäß spielt nahezu jeder Dritte in der Gruppe „auffällig“ und „gefährdet“ ständig oder regelmäßig länger als geplant Computerspiele. Nicht zu erwarten war jedoch, dass der Großteil (84,6%) der „auffälligen“ und „gefährdeten“ Jugendlichen nie oder selten länger spielt, damit es sich für sie lohnt. Ferner geht hervor, dass drei Viertel der Befragten keine unangenehmen Gefühle verspüren, wenn nicht Computer gespielt wird. Sogar die Mehrheit jener „auffälligen“ sowie „gefährdeten“ Studienteilnehmer fühlt sich selten schlecht oder nervös, wenn sie nicht spielen. Hier zeigt sich, dass Jugendliche, die ein „problematisches“ Computerspielverhalten aufweisen, meist länger als geplant spielen aber selten länger, damit es sich lohnt und dass sie kaum unangenehme Gefühle verspüren, wenn sie nicht spielen.

Es ist nicht überraschend, dass 96% der „nicht gefährdeten“ Studienteilnehmer auch selten bis nie an Computerspiele denken. Im Gegensatz dazu denkt immerhin jeder Zweite der Kategorie „gefährdet“ ständig oder regelmäßig an Computerspiele. Die beiden Jugendlichen, die laut Kriterienkatalog ein „auffälliges“ oder „süchtiges“ Verhalten zeigen,

denken eher selten an Computerspiele. Im Hinblick auf alternative Freizeitgestaltung ist zu sagen, dass die überwiegende Mehrheit der „nicht gefährdeten“ Gruppe meist oder immer Alternativen zum Computerspielen findet. Für jeden Dritten der „gefährdeten“ Jugendlichen gibt es selten bis nie eine Alternative zum Spielen. Interessanterweise finden die beiden „Computerspielsüchtigen“ nach eigenen Angaben meist eine alternative Freizeitgestaltung.

Für computerspielsüchtige Personen wird das Computerspielen zur wichtigsten Tätigkeit in ihrem Leben. Für knapp ein Drittel der „Gefährdeten“ ist Computerspielen das Wichtigste im Leben. Für den Rest, das sind nahezu 70% jener Jugendlichen, die laut dem Diagnostikkatalog der Forschergruppe rund um Thalemann (2004) ein pathologisches Computerspielverhalten aufweisen, ist Computerspielen nicht das Wichtigste.

Die letzten beiden Fragen sollen klären, wie die Befragten ihr eigenes Computerspielverhalten einschätzen. Genauer gesagt, ob sie glauben, dass sie „süchtig“ sind und ob sie glauben, dass ihr Computerspielverhalten normal ist.

Fast jeder (95%) in der Gruppe „nicht gefährdet“ glaubt nicht „süchtig“ zu sein. Von den elf „gefährdeten“ Personen geben vier, das sind ca. 40%, an, sich „süchtig“ zu fühlen. Ein Jugendlicher der Kategorie „auffällig“ schätzt sein eigenes Spielverhalten als „süchtig“ ein, während die andere ihr Verhalten als nicht „süchtig“ bezeichnet. Hier zeigt sich zum einen deutlich, dass immerhin 5% jener, die ein „nicht gefährdetes“ Computerspielverhalten aufweisen, davon ausgehen süchtig zu sein. Und zum anderen wird ersichtlich, dass rund 60% jener Jugendlichen, die ein pathologisches Computerspielverhalten zeigen, ihr Spielverhalten selbst falsch einschätzen. Anders gesagt haben deutlich mehr als die Hälfte der Betroffenen ihr Verhalten falsch eingeschätzt, während die meisten der nicht Betroffenen dies auch selbst so sehen. Dies deckt sich mit der Einschätzung von Beranek et al. (2009). Die Forscher gehen davon aus, dass sich betroffene Spieler selbst nicht als süchtig ansehen. Sie verteidigen vielmehr ihre ausgeprägte Spielleidenschaft und verweisen dabei auf andere Personen, die ihrer Meinung nach der Computerspielsucht verfallen sind.¹⁸⁷ Zudem weisen Grüsser und Thalemann R. (2006) darauf hin, dass betroffene Kinder und Jugendliche keinen Leidensdruck

¹⁸⁷Vgl. Beranek et al., 2009, S. 81

verspüren.¹⁸⁸ Griffiths (2002) sieht dies ähnlich und fügt hinzu, dass Jugendliche Spieler zu erfahrenen Lügner werden und in ihrem exzessiven Spielverhalten kein Problem erkennen.¹⁸⁹

Die letzte Frage zur Einschätzung des Computerspielverhaltens zeigt vergleichende Ergebnisse. Auch hier schätzt sich der Großteil (88%) der „nicht Gefährdeten“ richtig ein. Das heißt, sie halten ihr Verhalten für „normal“. Jeder Achte in dieser Gruppe jedoch glaubt, dass sein Computerspielverhalten nicht normal ist. Nahezu ein Viertel der „gefährdeten“ Jugendlichen geben an, dass ihr Verhalten nicht normal ist. Ein Jugendlicher der Gruppe „auffällig“ geht davon aus, dass sein Computerspielverhalten normal ist, während der Zweite sein Verhalten als nicht normal bezeichnet. Somit schätzen beinahe drei Viertel jener Jugendlichen, die ein „problematisches“ Computerspielverhalten aufweisen, ihr Spielverhalten als falsch (normal) ein. Führt man sich abschließend die beiden „Computerspielsüchtigen“ vor Augen, so zeigt sich, dass der männliche Jugendliche sein pathologisches Verhalten klar erkannt hat. Er glaubt, dass er „süchtig“ ist und dass somit sein Computerspielverhalten nicht normal ist. Ganz im Gegensatz zum „spielsüchtigen“ Mädchen. Sie schätzt ihr Verhalten durchwegs falsch ein, so nimmt sie an, dass ihr Computerspielverhalten nicht „süchtig“ und daher normal ist.

In Österreich sind nach dem Verständnis der Forschungsgruppe rund um Thalemann (2004) 2,74% der Kinder und Jugendlichen im Alter von sechs bis zwanzig Jahren computerspielsüchtig. Weitere 15,07% weisen ein „gefährdetes“ Computerspielverhalten auf. Hier sind mehr Jungs als Mädchen im Alter von sechzehn bis zwanzig Jahren betroffen. Sie absolvieren derzeit gemäß ihrem Alter durchwegs eine höhere Ausbildung. Ferner leben die Meisten bei ihren Eltern, haben Geschwister und ein eigenes Zimmer. Der Großteil spielt durchschnittlich bis zu fünf Stunden täglich am Computer. Dabei werden Shoot Em Up Onlinespiele (Egoshooter) bevorzugt, gefolgt von MMORPGs. Die Mehrheit der Betroffenen verspürt zwar immer wieder den Druck zu spielen und spielt länger als geplant. Gleichzeitig finden viele Alternativen und sehen daher das Computerspielen nicht als das Wichtigste in ihrem Leben an. Der Großteil der süchtigen oder der gefährdeten Jugendlichen fühlt sich nicht süchtig und schätzt sich daher auch falsch ein.

¹⁸⁸Vgl. Grüsser, Thalemann R, 2006, S. 11

¹⁸⁹Vgl. Griffiths, 2002, S. 16

8. Ausblick

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass Jugendliche in Österreich ein pathologisches Computerspielverhalten aufweisen. Handelt es sich auch lediglich um eine Minderheit, so ist das Anlass genug, um weitere Forschungen in diesem Themenfeld anzustreben. Demnach besteht laut Einschätzung von Griffiths, Davies (2005) auch die Notwendigkeit einer generellen Klassifizierung von Computerspielen, da davon ausgegangen wird, dass manche süchtiger machen als andere. Computerspiele können auf unterschiedlichste Weise gespielt werden. So gibt es die Möglichkeit an Konsolen zu spielen, am eigenen Personal Computer, am Spielautomaten oder im Internet. Auf Grund der verschiedenen Eigenschaften solcher Medien können sie die Suchtgefahr beeinflussen. Onlinespiele haben ihrer Meinung nach möglicherweise ein stärkeres Suchtpotential, da das Medium Internet unter anderem auch enthemmend wirken kann.¹⁹⁰

Auch Quandt, Wimmer (2009) kommen in ihren Ausführungen zum Schluss, dass es zwar gegenwärtig Literatur zum Thema Sucht und Online-Spiele gibt, jedoch ist diese meist nicht-repräsentativ und wenig schlüssig. Daher sollten weitere Untersuchungen durchgeführt werden, um das Phänomen Vielspieler genauer analysieren zu können.¹⁹¹ Andere Experten fordern ebenso durchwegs eine intensivere empirische Auseinandersetzung mit diesem Phänomen, wobei das Hauptaugenmerk auf die zugrunde liegenden Mechanismen und auf die Risiko- und Präventionsfaktoren gelegt werden sollte.¹⁹²

Darüber hinaus wird in der Fachdiskussion zu diesem Phänomen auch dazu aufgerufen, sich kritisch, differenziert und sachlich mit der Computerspielsucht auseinanderzusetzen. So erläutert Graf (2009) zum einen, dass die Thematik Computerspiele für brisanten Gesprächsstoff in den Medien sorgt. Computerspieler bestimmter Killerspiele werden sogleich zu Amokläufern deklariert. Es wird angenommen, dass Computerspielen Kinder und Jugendliche dick, dumm und gewalttätig werden lässt. Hierbei handelt es sich jedoch um klischeebesetzte Annahmen, die wissenschaftlich nicht bewiesen sind. Daher appelliert der Experte sich mit dem Phänomen Computerspielsucht kritisch und sachlich auseinander

¹⁹⁰ Vgl. ebenda, S. 365

¹⁹¹ Vgl. Wimmer, Quandt, 2009, S. 172

¹⁹² Vgl. Grüsser, Thalemann C., 2006, S. 175

zusetzen. Denn laut Graf (2009) ist und bleibt dieses neue Unterhaltungsmedium nur ein Spiel, das den Kindern und Jugendlichen Spaß macht und mit dem sie im Großen und Ganzen recht gut umgehen können.¹⁹³ Schulte-Markwort (2005) sieht dies ähnlich und geht einen Schritt weiter. Er plädiert dafür Studien, die negative Auswirkungen der Computerspielnutzung zum Inhalt haben, differenziert zu betrachten. In der Literatur werden vermehrt negative Auswirkungen der Computernutzung wie Vereinsamung und steigende Gewaltbereitschaft untersucht. Der Autor postuliert, dass diese Forschungen differenziert zu betrachten sind. Nur wer den Blick auf die gesamtgesellschaftliche Entwicklung hat, kann den alltäglichen Gebrauch von Computern durch Kinder und Jugendliche einordnen. Daher sind Ergebnisse von Untersuchungen wie jene von Thalemann und seinen Kollegen (2004) genauer zu hinterfragen, wozu weitere Untersuchungen notwendig wären.¹⁹⁴

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass die Forschung rund um das Phänomen Computerspielsucht erst in den Kinderschuhen steckt. In Fachkreisen wird der Ruf nach weiterer Forschung laut. Auch wenn die vorliegende Untersuchung zeigt, dass gegenwärtig vergleichsweise wenig Kinder und Jugendliche (2,74%) in Österreich von dieser Verhaltenssucht betroffen sind, so ist das Phänomen existent und somit für die Forschung bedeutsam.

¹⁹³ Vgl. Graf, 2009, S. 21f

¹⁹⁴ Vgl. Schulte-Markwort, 2005, S. 173f

9. Literaturverzeichnis

Batinic, Bernad / Bosnjak, Michael: Fragebogenuntersuchungen im Internet. In: Internet für Psychologen. Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2000, S. 287-318

Batthyány, Dominik / Müller, Kai, W. / Benker, Frank / Wölfling, Klaus: Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. In: Wiener Klinische Wochenschrift, 2009, Jahrgang 121, Heft 15- 16, S. 502 – 509

Beller, Sieghard: Empirisch forschen lernen. Konzepte, Methoden, Fallbeispiele, Tipps. Bern: Verlag Hans Huber, 2004

Beranek, Angelika / Cramer-Düncher, Uta / Baier, Stefan: Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, 2009, S. 68 – 86

Berger, Christa: Exzessive Nutzung von Bildschirmmedien: Rolle und Aufgabe der Suchtprävention. Suchtpräventionsstelle Zürich. 2007 <http://www.stadt-zuerich.ch/content/dam/stzh/ssd/Deutsch/Gesundheit%20Praevention/Suchtpraevention/Publikationen%20und%20Broschueren/Berichte/Exzessive%20Nutzung%20von%20Bildschirmmedien%20-%20Kurzfassung.pdf> Abfrage vom 10. September 2009

Bergmann, Wolfgang / Hüther, Gerald: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Düsseldorf: Patmos Verlag, 2006

BildungsMedienZentrum Oö: 1. Oö. BIMEZ Kinder-Medien-Studie. 2007. Das Medienverhalten der 3- bis 10-Jährigen in OÖ. http://www.bimez.at/uploads/media/pdf/medienpaedagogik/kinder_medien_studie07/studie_gesamt.pdf Abfrage vom 2. Februar 2010

BildungsMedienZentrum Oö: Das Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen in OÖ. 2008.
http://www.bimez.at/uploads/media/pdf/medienpaedagogik/jugend_medien_studie09/bericht_jugendliche.pdf Abfrage vom 2. Februar 2010

Bortz, Jürgen / Döring, Nicola: Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2002

Bortz, Jürgen: Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2005

Bosch, Christian: Repräsentativität in der Online-Marktforschung. (Un)lösbares Problem?
<http://elearning.jku.at/mbk/electures/20080408092110-17/media/vortragsfolien.pdf>
Abfrage vom 1. Oktober 2009

Diekmann, Andreas: Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2007

DiePresse.com: Computerspiele: Die Sucht nach einer Zweitrealität steigt, 2008
<http://diepresse.com/home/techscience/hightech/konsolen/410466/index.do?from=suche.intern.portal> Abfrage vom 21. September 2009

Electronic Arts GmbH / Jung von Matt AG / GEE Magazin: Spielplatz Deutschland. Typologie der Computer- und Videospiele, Demografie, Freizeit, Konsum, Potenziale des In-Game-Advertisings, 2006. <http://www.spielplatzdeutschland.de/> Abfrage vom 15. November 2009

Fritz, Jürgen: Videospiele in der Schule. 1988 <http://snp.bpb.de/referate/fritzshl.htm>
Abfrage vom 5. Jänner 2010

GfK Online Monitor: Internet Market in Austria. 2009
http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/pages/customresearch/gfk_online_monitor_austria_4_qu_09_en.pdf Abfrage vom 20. Februar 2010

Graf, Thomas: Trendsetter Onlinegames – zwischen Spielmarkt und Spielsucht. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, 2009, S. 21- 43

Griffiths, Mark / Davies, Mark, N. O.: Does video game addiction exist? In: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg): Handbook of computer game studies. Cambridge: The MIT Press, 2005, S. 359 – 369

Griffiths, Mark / Hunt, Neil: Dependence on computer games by adolescents. 1998. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9621722> Abfrage vom 8. Februar 2010

Griffiths, Mark: Gambling and Gaming Addictions in Adolescence. UK: Blackwell Publishers, 2002

Grüsser, Sabine, M. / Thalemann, Carolin, N.: Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung. Bern: Hans Huber Verlag, 2006

Grüsser, Sabine, M. / Thalemann, Ralf / Albrecht, Ulrike / Thalemann, Carolin, N.: Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. In: Wiener Klinische Wochenschrift, 2005, Jahrgang 117, Heft 5- 6, S. 188 – 195.

Grüsser, Sabine, M. / Thalemann, Ralf / Griffiths, Mark: Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? Cyberpsychology and Behavior, 2007, 10, (2) 290-292.

Grüsser, Sabine, M. / Thalemann, Ralf: Computerspielsüchtig? Bern: Hans Huber Verlag, 2006

Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias: Vorwort der Herausgeber. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, 2009, S. 7 – 14

Hartmann, Tilo: Wie gefährlich sind Spiele. Machen Computerspiele gewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand, 2007 http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/hartmann_machen_computerspiele_gewaltaetig.pdf Abfrage vom 9. November 2009

Hawlitsek, Anja: Spielend Lernen in der Schule? Ein Serious Game für den Geschichtsunterricht, 2009 <http://www.spielbar.de/neu/2009/06/anja-hawlitsek-spielend-lernen-in-der-schule-einserious-game-fur-den-geschichtsunterricht/> Abfrage vom 10. November 2009

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

Institut für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at: Tabellenband zur Jugendstudie 2007. Repräsentativ-Erhebung unter 11- bis 18-jährigen Österreichern und Österreicherinnen. 2007 http://bupp.at/uploads/media/Tabellen_elf_18_2007_Computerspiele.pdf Abfrage vom 2. Februar 2010

Institut für Jugendkulturforschung: Computerspiele im Alltag Jugendlicher Gamer – Segmente und Gamer – Kulturen in der Altersgruppe der 11-bis 18-Jährigen, 2008 http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf Abfrage vom 21. September 2009

Institut zur Prävention von Online Sucht: Fallstudie Gerhard X, http://www.onlinesucht.at/wissenschaft/fallstudien/onlinesuchtfall__wien/ Abfrage vom 25. März 2010

Jäger, Reinhold, S. / Moormann, Nina: Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter. 2008 http://www.zepf.uni-landau.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Computerspielnutzung.pdf Abfrage vom 25. Jänner. 2010

Klimmt, Christoph: Unterhaltungserleben beim Computerspielen – Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven. In: Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur- Erleben. Wien: Braumüller Verlag, 2008, S. 7-19

Klug, Andreas: Cronbach´s Alpha. 2007 <http://klug-md.de/Wissen/CronbachsAlpha.htm> Abfrage vom 14. Jänner 2010

Kuntz, Helmut: Der rote Faden in der Sucht. Abhängigkeit überwinden und verstehen. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 2000

Lampen-Imkamp, Stefanie / te Wildt, Bert, Theodor: Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, 2009, S. 120 – 131

Lukawetz, Gerhard: Methodik der Onlinebefragung. Verfahren, Methodenentwicklung, Nonresponse-Fehler. Wien, Univ., Diss., 2002

Malliet, Steven / De Meyer, Gust: The history of the video game. In Joost Raessens., Goldstein Jeffrey (Hrsg.): Handbook of computer games studies. Cambridge: The MIT Press, 2005, S. 23-43

Marotzki, Winfried. / Meister, Dorothee, M. / Sander, Uwe (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen: Leske + Budrich Verlag, 2000

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM – STUDIE 2008. Jugend, Information, (Multi-) Media.. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-bis 19-Jähriger, 2008 http://mpfs-neu.de.server422-han.de-nserver.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf Abfrage vom 10. Februar 2010

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM – STUDIE 2009. Jugend, Information, (Multi-) Media.. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-bis 19-Jähriger, 2009 <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf> Abfrage vom 20. März 2010

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM – STUDIE 2008. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-bis 13-Jähriger, 2009 <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> Abfrage vom 21. September 2009

Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert: Faszination Computerspielen. Das Computerspielen Jenseits von Gut und Böse. In: Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert (Hrsg): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur- Erleben. Wien: Braumüller Verlag, 2008, S. 1- 7

Pfeiffer, Dietmar, K., / Püttmann, Carsten: Methoden empirischer Forschung in der Erziehungswissenschaft. Ein einführendes Lehrbuch. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2006

Poole, Steven: Trigger Happy. videogames and the entertainment revolution. 2007 <http://stevenpoole.net/> Abfrage vom 1. Februar 2010_

Poope, Hubert: Online – Zwischen Faszination und Sucht. In: Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert (Hrsg): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur- Erleben. Wien: Braumüller Verlag, 2008, S. 41 – 46

Poppelreuter, Stefan / Gross, Werner: Vorwort. In: Poppelreuter, Stefan / Gross, Werner (Hrsg): Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten- Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union, 2000, S. XIII – XVIII

Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey: Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie; In: Quandt Thorsten, Wimmer Jeffrey, Wolling Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2. Auflage, 2009, S. 169- 192

Rehbein, Florian / Kleimann, Matthias / Möble, Thomas: Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen E. V. 2009 http://www.edr.icserver8.de/fileadmin/Mediendatenbank/studenttag2009/FB_108_Computerspielabhaengigkeit.pdf Abfrage vom 29. Jänner 2010

Renner, Karl-Heinz: Theoretische Perspektiven für die Medienpsychologie. In: Batinic, Bernad / Appel, Markus (Hrsg): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2008, S. 78 – 100

Rogge, Jan-Uwe: Medien und Süchte – eine exemplarische Bestandsaufnahme. In: Poppelreuter, Stefan / Gross, Werner (Hrsg): Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union, 2000, S. 233 – 257

Salguero, R. A. T / Morán, R. M. B.: Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 2002, S. 1602 – 1606

Saß, Henning / Wittchen, Hans-Ulrich / Zaudig, Michael: Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen DSM-IV. Übersetzt nach der vierten Auflage des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders der American Psychiatric Association. Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2001, S. 691 – 701

Schmidt, Jan / Dreyer, Stephan / Lampert, Claudia: Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“ 2008 http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42 Abfrage vom 10. November 2009

Schorb, Bernd / Kießling, Matthias / Würfel, Maren / Keilhauer, Jan: MeMo_OSRO8. Medienkonvergenz Monitoring Online-Spieler-Report 2008. 2008 http://www.uni-leipzig.de/~mepaed/sites/default/files/MeMo_OSRO8.pdf Abfrage vom 10. November 2009

Schulte-Markwort, Michael: Kinder und Computer. In: Wiener Klinische Wochenschrift. 2005, 117. Jahrgang, Heft 5-6, S. 173- 175

Statistik Austria: Freizeitaktivitäten. Ergebnisse des Mikrozensus September 2008, Wien 2001 http://www.statistik.at/web_de/Redirect/index.htm?dDocName=024134 Abfrage vom 25. Jänner 2010

Statistik Austria: Österreich. Zahlen. Daten. Fakten. 2009 http://www.statistik.at/web_de/services/oesterreich_zahlen_daten_fakten/index.html Abfrage vom 25. Jänner 2010

Thalemann, Ralf / Albrecht, Ulrike / Thalemann, Carolin / Grüsser, Sabine, M.: Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern (CSVK). Entwicklung und psychometrische Kennwerte. In: Psychomed, 16/4, 2004, S. 226 – 233

WHO / DIMDI: Internationale Statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme. 10. Revision. Version 2.O. 2000. http://www.medaustria.at/f_icd10.html Abfrage vom 5. Februar 2010

Wölfling, Klaus / Grüsser-Sinopoli, Simone, M.: Exzessives Computerspielen als Suchtverhalten in der Adoleszenz – Ergebnisse verschiedener Studien. Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Charité Berlin. 2007 www.praevention.at/upload/documentbox/Woelfling_.pdf Abfrage vom 9. September 2009

Wölfling, Klaus: Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, 2009, S. 132 – 150

Wölfling, Klaus: Computerspiel und Onlinesucht, wenn virtuelle Welten menschliche Beziehungen ersetzen, 2009 http://fdr-online.info/media/BundesDrogenKongress/32.BundesDrogenKongress/V_3_W%C3%B6fling.pdf Abfrage vom 21. September 2009

Wünsch, Carsten / Jenderek, Bastian: Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt Thorsten / Wimmer Jeffrey /Wolling Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2. Auflage, 2009, S. 41- 56

Young, Kimberly, S.: Internet addiction. The emergence of a new clinical disorder. 1996, <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf> Abfrage vom 10. Februar 2010

Anhang

Zusammenfassung der Arbeit

Diese Diplomarbeit befasst sich mit der Fragestellung, wie viele Kinder und Jugendliche im Alter von sechs bis zwanzig in Österreich nach dem Verständnis von Thalemann et al. (2004) computerspielsüchtig sind.

Im theoretischen Teil setzt sich die Arbeit mit den Phänomenen Spiel und Computerspiel sowie Sucht auseinander und stellt einen Bezug zu der Thematik Computerspielsucht her. Das Spiel wird aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet. Dabei zeigt sich, dass sich die Motivation, ein Spiel zu spielen, aus seinen Merkmalen gründet. Daran anknüpfend wird auf das Computerspiel eingegangen. Ein Einblick in die Geschichte der Computerspiele verdeutlicht, wie rasant sich die Computerspielindustrie in den letzten Jahren entwickelt hat. Nachfolgend werden Computerspielgenres vorgestellt und mit Hilfe von Beispielen erklärt. Um zu konkretisieren, worin die Faszination der Computerspiele liegt, werden die unterschiedlichen Einflüsse und Wirkungen dargestellt. Im Anschluss daran wird das Phänomen Sucht erläutert. Die unterschiedlichen Entstehungsmodelle der Sucht machen verständlich, wie sich eine Sucht entwickeln kann.

Auf dieser Wissensbasis erfolgt die Auseinandersetzung mit der Computerspielsucht. Die Vorstellung der kontroversen Überlegungen zu dieser Thematik und die Tatsache, dass es gegenwärtig keine einheitliche Definition gibt, machen verständlich, wie schwierig es ist, eine Definition dieser Sucht festzusetzen. Da sich die meisten Experten lediglich dahingehend einig sind, dass Computerspielsucht eine Form der nichtstoffgebundenen Verhaltenssucht ist, wird diese Definition in der Arbeit eingesetzt. Für ein besseres Verständnis der Computerspielsucht wird der Suchtverlauf beschrieben. Im Anschluss wird dargestellt, wie sich exzessives Computerspielverhalten auswirken kann und welche Kriterien zur Diagnose herangezogen werden. Schließlich wird dem Suchtpotential von Onlinespielen nachgegangen, um zu berücksichtigen, ob dieses Spielgenre von süchtigen Spielern genutzt wird.

Im empirischen Teil setzt sich die Arbeit zum einen mit der Forschungsmethodik auseinander und zum anderen mit der Darstellung der Untersuchungsergebnisse. Zur Erhebung der Daten wird eine internetbasierte standardisierte Fragenbogenuntersuchung

herangezogen. Es wird eine effektive Basis von 73 auswertbaren Datensätzen bzw. Einträgen der Zielgruppe ermittelt.

Die Auswertung erfolgt in zwei Schritten: Zunächst wird anhand der Diagnostikkriterien das Suchtpotential der Teilnehmer erhoben, so kann eine Aufteilung in die Kategorie „Nicht gefährdetes Computerspielverhalten“ und „Gefährdetes Computerspielverhalten“ sowie „Auffälliges oder süchtiges Computerspielverhalten“ erstellt werden. Durch diese Gliederung können Differenzen und Auffälligkeiten von pathologischem Computerspielverhalten im Vergleich zu nicht gefährdetem Verhalten sichtbar gemacht werden. Im zweiten Schritt werden die demografischen Daten, die Computerspielnutzung sowie psychologische Faktoren im Bezug auf die Computerspielnutzung aller 73 Studienteilnehmer ermittelt und mit den drei Kategorien in Beziehung gesetzt.

Folgende Ergebnisse konnten aus der Untersuchung gewonnen werden: In Österreich sind nach dem Verständnis der Forschungsgruppe rund um Thalemann (2004) 2,74% der Kinder und Jugendlichen im Alter von sechs bis zwanzig Jahren computerspielsüchtig. Weitere 15,07% weisen ein „gefährdetes“ Computerspielverhalten auf. Hier sind mehr Jungs als Mädchen im Alter von sechzehn bis zwanzig Jahren betroffen. Die Mehrheit spielt durchschnittlich bis zu fünf Stunden täglich am Computer. Dabei werden Shoot Em Up Onlinespiele (Egoshoooter) bevorzugt, gefolgt von MMORPGs. Der Großteil der Betroffenen verspürt zwar immer wieder den Druck zu spielen und spielt länger als geplant. Gleichzeitig finden viele Alternativen und sehen daher das Computerspielen nicht als das Wichtigste in ihrem Leben an. Der Großteil der süchtigen oder der gefährdeten Jugendlichen fühlt sich nicht süchtig und schätzt sich daher falsch ein.

Abstract

This thesis deals with the question of how many children and young people aged between six and twenty are addicted to computer games according to the definition of Thalemann et al. (2004).

In the theoretical part, the paper deals with the phenomena of playing, computer games and addiction, and establishes a connection to the theme of computer game addiction. Playing is viewed from different perspectives. This reveals that the motivation to play a game is based on the characteristics of the game in question. Going on from this, computer games are analysed in detail. A look at the history of computer games makes it clear how rapidly the games industry has developed in recent years. Following on from here, computer game genres are presented and explained with the help of examples. In order to specify where the fascination of computer games lies, their different influences and effects are described. Then the phenomena of addiction is explained. The various models for the onset of addiction reveal how an addictive behaviour can develop.

Based on this knowledge, an analysis of computer game addiction is provided in the next section. The presentation of the controversial theories surrounding this issue and the fact that there is currently no standard definition make it clear how difficult it is to define this addiction. As the majority of experts can only agree upon the fact that computer game addiction is a form of non-substance behavioural addiction, this is the definition which is used in the dissertation. In order to better understand computer game addiction, the course which it follows is described. Then the possible effects of excessive computer gaming and the criteria which can be used for diagnosis are described. Finally, the addictive potential of online games is investigated in order to consider whether this genre of games is used by addicted players.

In the empirical section, the paper deals on the one hand with research methods and on the other hand with the description of the results of the research. To obtain the data, an internet-based standardised questionnaire was used. An effective basis of 73 evaluable data sets or entries of the target group was established.

The evaluation took place in two stages: first of all, the risk of addiction was ascertained on the basis of the criteria for diagnosis – in this way, a classification can be made into one

of the following categories: 'non-endangered computer game behaviour', 'endangered computer game behaviour' or 'abnormal or addictive computer game behaviour'. This classification can reveal the differences between abnormal and pathological computer game behaviour in comparison to those players who are not at risk. In a second stage, demographic data, computer game use and psychological factors connected to the use of computer games of all 73 participants in the study were established and correlated with the three categories.

The following results were obtained from the study: in the view of the research group around Thalemann (2004), 2.74% of children and young people aged between six and twenty are addicted to computer games. A further 15.07% are 'at risk' of addiction to computer games. Here, more boys than girls in the age group between sixteen and twenty are affected. The majority play for an average of up to five hours a day on the computer. Shoot 'em up online games (Ego Shooter) are preferred, followed by MMORPGs. The majority of those affected repeatedly feel the need to play, and play for longer than they had planned. At the same time, many are able to find alternatives and thus do not see computer games as the most important thing in their lives. The majority of addicts and those at risk, however, do not feel addicted and thus assess themselves incorrectly.

Fragebogen

Liebe/r Teilnehmer/In,

Diese wissenschaftliche Studie zum Computerspielverhalten der Kinder und Jugendlichen in Österreich wird von Univ.-Prof. Dr. Christian Swertz am Institut für Bildungswissenschaften an der Universität Wien betreut.

Die Befragung wird lediglich 8 min in Anspruch nehmen.

Bitte lies Dir die Fragen genau durch und beantworte diese sorgfältig. Beantworte sie alleine und möglichst spontan. Es gibt keine "richtigen" oder "falschen" Antworten, allein Deine persönliche Meinung zählt.

Diese Befragung ist freiwillig und **völlig anonym!** Alle datenschutzrechtlichen Bestimmungen werden in vollem Maße eingehalten.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

Für Fragen oder Anregungen stehe ich Dir gerne unter: reiterer.eva@gmx.at zur Verfügung.

Eva Reiterer

1. **Geschlecht?**

Männlich Weiblich

2. **Wie alt bist du?**

6-10 11-1 16-20 20+

3. **Welche Schule/Ausbildung besuchst du derzeit?**

Volkschule Hauptschule Gymnasium (AHS)
Polytechn. Lehrgang And. Höhere Schule Universität
Kolleg Lehre/Beruf Berufsschule
andere

4. Wo wohnst du?

- bei beiden Eltern nur bei der Mutter nur bei dem Vater
 bei sonstigen Verwandten bei Pflegeeltern andere

5. Hast du Geschwister?

- Ja Nein

6. Hast du ein eigenes Zimmer?

- Ja Nein

7. Wohnst du in der Stadt oder am Land?

- Land Stadt

8. Wie heißt Dein Lieblingsspiel?

9. Welches Spiel spielst du am häufigsten?

10. Wie viele Stunden spielst du in der Schule am Computer?

- 0 – 0,5 0,5 – 1 mehr

11. Wie viele Stunden spielst du an einem normalen Nachmittag nach der Schule?

- 0-1 1-2 2-3 3-4 4-5 mehr

12. Wie viele Stunden spielst du am Wochenende?

- 0-1 1-2 2-3 3-4 4-5 mehr

13. Wie häufig spielst du Computerspiele?

- nie selten ein–zweimal/Woche zwei-dreimal /Woche
 täglich

14. **Hast du schon mal etwas Wichtiges vergessen, weil du die ganze Zeit gespielt hast?**
ja, öfter selten nie
15. **Hast du schon einmal das Gefühl gehabt, Du hast zuviel gespielt?**
ja, öfter selten nie
16. **Hattest du schon mal Streit mit Freunden oder der Familie, weil du zuviel am Computer gespielt hast?**
ja, immer manchmal selten nein
17. **Denkst du auch noch nach dem Spielen (z. B. während der Schulzeit) über ein besonders spannendes Spiel nach?**
ja, immer manchmal selten nein
18. **Spürst du einen starken Druck, am Computer zu spielen?**
ständig regelmäßig selten nie
19. **Spielst du oft länger, als du es dir vorgenommen hast oder mit den Eltern abgesprochen hast?**
ständig regelmäßig selten nie
20. **Musst du jetzt länger als am Anfang spielen, damit es sich für dich lohnt?**
ständig regelmäßig selten nie
21. **Fühlst du dich schlecht und nervös, wenn du nicht am Computer spielen kannst?**
ständig regelmäßig selten nie
22. **Spielst du nach der Schule, um Ärger zu vergessen?**
nie selten manchmal gelegentlich häufig
meistens regelmäßig ja, immer

23. **Denkst du immer an Computerspiele, auch wenn du dich auf anderes konzentrieren solltest?**

ständig regelmäßig selten nie

24. **Wenn du nicht am Computer spielen kannst, fällt Dir nichts anderes ein, was du gerne machen möchtest?**

ständig regelmäßig selten nie

25. **Sind Computerspiele das Wichtigste in deinem Leben?**

Ja Nein

26. **Glaubst du, dass du "süchtig" bist?**

Ja Nein

27. **Glaubst du, dass dein Computerspielverhalten normal ist?**

Ja Nein

Vielen lieben Dank für deine Teilnahme!!

Lebenslauf

Name: Eva Reiterer

Geburtsdatum: 5. Februar 1982

Geburtstort: Graz

Staatsbürgerschaft: Österreich

Schulbildung:

09/1996 - 06/2001 Höherer Lehranstalt für wirtschaftliche Berufe,
Deutschlandsberg

Juni 2001 Reifeprüfung

Universitätsausbildung:

03/2004 – 04/2010 Studium der Bildungswissenschaften, Wien

Schwerpunkte:

Psychoanalytische Pädagogik

Medienpädagogik

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, die vorliegende Arbeit selbstständig und unter ausschließlicher Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel verfasst zu haben. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher weder in gleicher noch in ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, im April 2010

Eva Reiterer