

HOCHSCHULE DÜSSELDORF

- FACHBEREICH SOZIAL- UND KULTURWISSENSCHAFTEN -

BACHELOR- THESIS ZUM THEMA

-

**Vom Hobby zur Sucht**

**Computerspiele zwischen Chancen und Gefahren**

**Erstprüfer:**

**Thomas Molck**

**Zweitprüfer:**

**Prof. Dr. Hubert Minkenber**

VORGELEGT VON:

SAMUEL BARTHOLOMÄUS

MATRIKELNUMMER: XXXXXXXXXX

SOZIALARBEIT/ SOZIALPÄDAGOGIK

WINTERSEMESTER 2021/2022

DÜSSELDORF, 05.12.2021

# Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung.....	4
2. Computerspiele .....	5
2.1 Gesellschaftliche Rolle von Computerspielen .....	6
2.2 Aktuelles Mediennutzungsverhalten .....	7
2.3 Spielgenres .....	9
2.3.1 Sandbox/ Minecraft: .....	10
2.3.2 Battle Royal/ Fortnite: .....	11
2.3.3 Sportspiele/ FIFA .....	11
2.3.4 Open-World-Actionspiel/ GTA - Grand Theft Auto (GTA) .....	12
2.3.5 First-Person-Shooters/ Call of Duty (CoD).....	13
2.3.6 MMORPG/ World of Warcraft (Wow).....	13
2.3.7 Simulation/ Die Sims .....	13
2.4 Motive für die Computerspielnutzung .....	14
2.5 Fazit: Computerspiele .....	19
3. Computerspielsucht .....	19
3.1 Definition Sucht.....	19
3.2 Definition Computerspielsucht .....	21
3.3 Kriterien für Computerspielsucht.....	22
3.4 Faktoren Computerspielsucht.....	27
3.4.1 Psychische Faktoren .....	27
3.4.2 Physische Faktoren.....	30
3.4.3 Schulische Faktoren.....	31
3.4.4 Soziale Faktoren .....	32
3.4.5 Faktor Geschlecht.....	33
3.5 Merkmale von Spielen mit Abhängigkeitspotenzial.....	33
3.6 Fazit: Computerspielsucht.....	34
4. Computerspiele und ihre Chancen.....	35
4.1 Kompetenzkategorien .....	35
4.1.1 Definition Medienkompetenz: .....	36
4.1.2 Definition kognitive Kompetenz.....	37
4.1.3 Definition Soziale Kompetenzen .....	37
4.1.4 Definition Persönlichkeitsbezogene Kompetenz .....	37
4.1.5 Definition Sensomotorik .....	38
4.2 Kompetenzförderung durch kommerzielle(s) Computerspiele(n).....	38

4.2.1 Kompetenzförderung am Beispiel von Counter Strike.....	41
4.3 Welche Kompetenzen werden gefördert?.....	41
4.3.1 Medienkompetenz .....	42
4.3.2 Kognitive Kompetenz .....	43
4.3.3 Soziale Kompetenz .....	44
4.3.4 Persönlichkeitsbezogene Kompetenz .....	45
4.3.5 Sensomotorik .....	46
4.4 Serious Games.....	47
4.5 Fazit: Computerspiele und ihre Chancen .....	49
5. Handlungsmöglichkeiten.....	50
5.1 Medienprävention.....	50
5.2 Handlungsfeld: Eltern.....	52
5.3 Handlungsmöglichkeiten: Computerspielsucht .....	54
5.4 Fazit: Handlungsmöglichkeiten .....	55
6. Fazit und Ausblick.....	55
Literaturverzeichnis.....	59

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

## 1. Einleitung

„Die geschätzte Spieldauer beträgt bei Jugendlichen nach eigenen Angaben an Werktagen durchschnittlich 121 Minuten (über alle Spieleoptionen Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphone-spiele gesehen).“<sup>1</sup>

Zu diesem Ergebnis kommt die JIM (Jugend, Information, Medien) -Studie vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest 2020 und spiegelt damit ein repräsentatives Abbild der ca. 6,2 Mio. in Deutschland lebenden 12- bis 19-Jährigen wider.<sup>2</sup> Außerdem: Die tägliche Spielzeit ist, im Vergleich zum Vorjahr, sogar um 40 Minuten angestiegen.<sup>3</sup> Dabei gehören Computerspiele zu den am zweitmeisten genutzten Geräten, wenn es darum geht, digitale Spiele zu spielen.<sup>4</sup>

Allein diese Studienergebnisse begründen sowohl die Relevanz als auch die Aktualität der Computerspielthematik und eröffnen in Bezug auf Kinder und Jugendliche den pädagogischen Mehrwert in diesem Themenfeld zu forschen.

In dieser Arbeit soll ein umfassender Einblick in die Thematik von Computerspielen ermöglicht werden. Dabei soll insbesondere der Frage nachgegangen werden, welche Chancen Computerspiele für Kinder und Jugendliche bieten, aber auch welche Gefahren sie für diese Gruppe bergen. Bei möglichen Gefahren ausgehend von Computerspielen liegt der Fokus, wie der Titel schon offenbart, in der Computerspielsucht. Dabei ist das Ziel der Arbeit eine Definition für Computerspielsucht zu finden und die verschwimmende Grenze von einem Hobby zu einer Sucht deutlich zu machen. So wird im Gegenzug bei der Analyse möglicher Chancen von Computerspielen, der Fokus auf das Spielen als Hobby gelegt.

Der gesamte Analyseteil stützt sich dabei auf sorgfältig recherchierte wissenschaftliche Studien und Literatur. Demgegenüber kann diese Arbeit allerdings nur einen Ausschnitt möglicher Chancen und Gefahren bieten und soll trotzdem möglichst fundierte Fakten und Zahlen nennen.

Die Arbeit befasst sich hauptsächlich mit Quellen, die ihre Studien auf die Altersklasse von Kindern und Jugendlichen aufbauen. Um sich dabei eine größere Breite an Literatur und Studien zum Thema zu Nutze machen zu können, wurden teilweise auch Quellen zu jüngeren und älteren Altersstufen miteinbezogen. Wenn nicht gesondert darauf hingewiesen wird, sind bei Kindern und Jugendlichen nahezu immer beide biologische Geschlechter gemeint.

---

<sup>1</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2020). JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. S. 56.

<sup>2</sup> Vgl.: Ebd., S. 3.

<sup>3</sup> Vgl.: Ebd., S. 56.

<sup>4</sup> Vgl.: Ebd., S. 56. Abbildung 1.

Die Arbeit beginnt mit einem allgemeinen Einstieg in das vielseitige Feld der Computerspiele. Zunächst wird der Blick auf die gesellschaftliche Entwicklung von Computerspielen gerichtet, um dann darauf aufbauend mit Hilfe von empirischen Daten die Nutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf Computerspiele darstellen zu können. Anschließend werden für das Kernthema bekannte und einflussreiche Computerspiele und deren Spielgenres vorgestellt. So ist es im späteren Verlauf der Arbeit möglich, spezifische Namen und Beispiele zu nennen, ohne diese wiederholt definieren zu müssen. Zudem dienen die vorgestellten Spiele und Genres einem besseren universellen Verständnis darüber, welche Spielarten es überhaupt gibt. Des Weiteren wird sich damit auseinandergesetzt, warum Computerspiele Kinder und Jugendliche so faszinieren und was die Gründe für das exzessive Spielen sein können, welche über den natürlichen Spaßfaktor hinausgehen.

Nachdem ein erster Wissensgrundstein zur Thematik Computerspiele gebildet wurde, wird genauer auf die Gefahr, die Computerspielsucht, eingegangen. Zu Beginn wird die Frage geklärt, was eine Computerspielsucht ist und ob es eine deutliche Definition für eine Computerspielsucht gibt. Darauf aufbauend, werden Kriterien einer Computerspielsucht erarbeitet und verschiedene Faktoren, wie etwa psychische oder physische Faktoren einer Computerspielsucht analysiert. Diese Faktoren implizieren zumeist mögliche Gründe, Folgen oder Begleiterscheinungen einer Computerspielsucht. Dafür werden außerdem abschließend die Abhängigkeitspotenziale benannt.

Im weiteren Kapitel soll das Gegenstück zur Computerspielsucht dargestellt werden. Hierbei liegt der Fokus auf dem Kompetenzerwerb von Computerspielen und damit auf dem alltäglichen Spielen von kommerziellen Spielen und deren mögliches Kompetenzförderungspotenzial. In diesem Zusammenhang beschäftigt sich das Kapitel mit sogenannten Serious Games und inwieweit diese sich als alternative Lernmethode eignen könnten.

Nachdem verschiedene Chancen und Gefahren von Computerspielen ausführlich erläutert wurden, wirft die Arbeit sowohl den Blick auf Handlungsmöglichkeiten bei einer Computerspielsucht als auch auf Präventionsmöglichkeiten, um einer möglichen-entstehenden Sucht vorzubeugen. Insbesondere der Begriff Medienmündigkeit steht hier im Mittelpunkt.

Abschließend werden die Ergebnisse der Thesis in einem Fazit zusammengefasst und ein Ausblick auf mögliche weitere Forschungsansätze gegeben.

## **2. Computerspiele**

Bevor man sich in das Themenfeld „Computerspiele: Chancen und Gefahren“ vertiefen kann, muss zuvor eine Definition dafür gefunden werden, was Computerspiele überhaupt sind. Hierfür wird zunächst der gesellschaftliche Diskurs dargestellt und in diesem Zuge auch auf den historischen Kontext

von Computerspielen eingegangen. Darauf aufbauend wird das aktuelle Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen analysiert. Passend dazu werden die aktuell beliebtesten Spielgenres vorgestellt und die Frage beantwortet, warum Computerspiele so ein großes Motivationspotenzial für Kinder und Jugendliche beinhalten. All diese Theorien sollen die Basis dafür vermitteln, was Computerspiele ausmacht und warum Kinder und Jugendliche eigentlich so gerne Computerspiele spielen.

## 2.1 Gesellschaftliche Rolle von Computerspielen

Zu Beginn der 1950er Jahre kamen die ersten Wegbereiter des heutigen Computerspiels auf den Markt.<sup>5</sup> Als ‚Videospiele‘ haben sie es dann in den 1970er Jahren geschafft für die breite Masse zugänglich zu werden.<sup>6</sup> Dies lief über den Einzug in die privaten Haushalte, sowie über Arcaden und Spielhallen.<sup>7</sup> Neben den Spielekonsolen gelangen die ersten Personal Computer und Home Computer in den 1980er Jahren in die Privathaushalte, auf denen zu Anfang primär Spiele gespielt wurden.<sup>8</sup> Im Zuge dessen wurden so die ersten Computerspiele gespielt. So entstand mit der Zugänglichkeit für die breite Masse ein neues ‚Hobby‘. Denn ein Hobby beschreibt eine „als Ausgleich zur täglichen Arbeit gewählte Beschäftigung, mit der jemand seine Freizeit ausfüllt und die er mit einem gewissen Eifer betreibt.“<sup>9</sup> Inwiefern, Kinder und Jugendliche dem Hobby heute nachgehen, wird im Kapitel 2.2 zum aktuellen Mediennutzungsverhalten genauer analysiert. Im Laufe der Zeit kamen neue Generationen der besten Spielmedien dazu, darüber hinaus auch die sogenannten mobilen Spielkonsolen.<sup>10</sup> Aus heutiger Sicht ist die Etablierung des Internets Mitte der 1990er Jahre ein wichtiger Grund für die bis heute immer größer werdende Spielebranche.<sup>11</sup>

Für die gesellschaftliche Rolle von Computerspielen ist es wichtig, den Etablierungsprozess, den es auch schon bei anderen Medien wie dem Radio und dem Fernseher zuvor gegeben hat, kurz zu erwähnen.<sup>12</sup> Etablierungsprozess bedeutet, dass das Befassen und Nutzen von neuen Medien stark mit dem Alter der Nutzer\*innen zusammenhängt.<sup>13</sup> Daher sind Debatten zum Thema „Nutzen und Gefahren von Computerspielen“ häufig von einer Konfliktlinie durchzogen, wo auf der einen Seite diejenigen,

---

<sup>5</sup> Vgl.: Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.) (2011). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin: VISTAS Verlag GmbH. S. 13.

<sup>6</sup> Vgl.: Ebd., S. 13.

<sup>7</sup> Vgl.: Ebd., S. 13.

<sup>8</sup> Vgl.: Ebd., S. 13.

<sup>9</sup> Bibliographisches Institut GmbH. (2021). Wörterbuch. Hobby. Bedeutung von 2021, Bibliographisches Institut GmbH. Zugriff am 24.11.2021. Verfügbar unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hobby#bedeutung>

<sup>10</sup> Vgl.: Fritz, Lampert, Schmidt & Witting, 2011, S. 13.

<sup>11</sup> Vgl.: Ebd., S. 13.

<sup>12</sup> Vgl.: Ebd., S. 13.

<sup>13</sup> Vgl.: Ebd., S. 13-14.

die mit (neuen) Medien aufgewachsen sind und auf der anderen Seite diejenigen, für die Computerspiele etwas gänzlich neues darstellt, stehen.<sup>14</sup> Diese Diskrepanz hängt häufig mit verschiedenen Lebensvorstellungen der unterschiedlichen Generationen zusammen.<sup>15</sup> So kann es zu Konflikten zwischen Kindern und Eltern kommen, weil sich die subjektive Wahrnehmung über eine angemessene oder eben problematische Mediennutzung stark voneinander unterscheidet.<sup>16</sup> Eines der frühesten Beispiele für solch einen Konflikt ist das Spiel „Death Race“ in dem Strichmännchen mit dem Auto überfahren werden, dieses wurde 1976 in den USA wegen zu negativen Wirkungen auf die Spieler\*innen verboten.<sup>17</sup> Heute wäre so ein Verbot unvorstellbar.

Seitdem es Videospiele, Spielekonsolen und Computerspiele gibt, gibt es einen bis heute anhaltenden gesellschaftlichen Diskurs darüber, inwiefern Computerspiele sich positiv oder negativ auf ihre Nutzer\*innen auswirken. Wie schon Bundeskanzlerin Angela Merkel in ihrer Rede auf der „Gamescom 2017“<sup>18</sup> betonte, sind „Computer- und Videospiele (...) als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von aller größter Bedeutung“<sup>19</sup> und damit aus der heutigen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken.

## 2.2 Aktuelles Mediennutzungsverhalten

Um das Computerspielverhalten von Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren darzustellen, wird zu Beginn mit Hilfe der JIM-Studie 2020<sup>20</sup> das allgemeine Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren beschrieben. Dabei wird gezielt der Blick auf die Nutzung von Computerspielen geworfen. Zu der JIM-Studie 2020 muss angemerkt werden, dass das Medienverhalten der Jugendlichen durch die außergewöhnliche Situation in der Corona Pandemie 2020, und die dadurch resultierenden Einschränkungen, im Alltag stark beeinflusst wurde.<sup>21</sup>

---

<sup>14</sup> Vgl.: Fritz, Lampert, Schmidt & Witting, 2011, S. 13-14.

<sup>15</sup> Vgl.: Ebd., S. 13-14.

<sup>16</sup> Vgl.: Rosenkranz L. (Hrsg.) (2017). Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter. Wiesbaden: Springer VS. S. 4.

<sup>17</sup> Vgl.: Robertz F. J. & Wickenhäuser R. (Hrsg.) (2010) Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren im medialen Lebenswelten Jugendlicher. Berlin u.a.: Springer. S. 23.

<sup>18</sup> Die Gamescom 2017 in Köln ist die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele.

<sup>19</sup> Merkel A. (22.08.2017). Rede von Bundeskanzlerin Merkel zur Eröffnung der gamescom am 22. August 2017. Rede vom 22.08.2017, Die Bundeskanzlerin. Zugriff am 25.08.2021. Verfügbar unter <https://www.bundeskanzlerin.de/bkin-de/aktuelles/rede-von-bundeskanzlerin-merkel-zur-eroeffnung-der-gamescom-am-22-august-2017-392398>

<sup>20</sup> JIM-Studie 2020: Die JIM-Studie (Jugend, Information, Medien) untersucht seit 1998 jährlich das Medienverhalten von Jugendlichen zwischen Zwölf bis 19-Jahren in Deutschland.

<sup>21</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 2.

Im Jahr 2020 besaßen 94% der Jugendlichen ein eigenes Smartphone, zusätzlich hatten 72% einen eigenen Laptop oder Computer in Besitz.<sup>22</sup> Mit 45% sind Jungen deutlich öfter Inhaber eines Computers als im Vergleich zu Mädchen mit 21%.<sup>23</sup> Einen eigenen Laptop dagegen haben 62% der Mädchen und nur 50% der Jungen.<sup>24</sup> Die meistgenutzten Medien zur Freizeitbeschäftigung sind das Smartphone (93%) und das Internet (89%). Diese Werte unterscheiden sich nur bis auf kleine Veränderungen zu den letzten Jahren.<sup>25</sup> Der Wert besagt an dieser Stelle, wie viele Jugendliche täglich das jeweilige Medium nutzen. Auf Platz Sieben der am meistgenutzten Medien sind die digitalen Spiele<sup>26</sup> mit 67%, wozu auch Computerspiele zählen.<sup>27</sup> Besonders bei digitalen Spielen fällt auf, dass sich die Nutzungsdauer zwischen den Geschlechtern deutlich unterscheidet. Jungen spielen zu 79% täglich oder mehrmals die Woche digitale Spiele, Mädchen gerade mal 56%.<sup>28</sup> Nicht mehr als acht Prozent der Jugendlichen nutzen keine digitalen Spiele.<sup>29</sup> 26% der Jugendlichen spielen täglich oder mehrmals die Woche am Computer.<sup>30</sup> Wie schon in der Einleitung erwähnt wurde, spielen Kinder und Jugendliche circa 121 Minuten unter der Woche und am Wochenende 145 Minuten über alle Spieleoptionen.<sup>31</sup> Im Vergleich dazu lag die durchschnittliche Spieldauer bei 10- bis 18-jährigen 2014 noch bei 104 Minuten täglich.<sup>32</sup> „Pro Woche sind Jugendliche und junge Erwachsene (...) im Durchschnitt rund 23 bzw. 24 Stunden mit Computerspielen und anderen Internetaktivitäten in ihrer Freizeit beschäftigt“<sup>33</sup>, zu diesem Ergebnis kommen Orth und Merkel von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), die untersucht haben inwieweit die mediale Lebenssituation der Jugendlichen aussieht.

Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren gehörten 2011 zu 19% der Computerspieler\*innen in Deutschland.<sup>34</sup> Die meisten Spieler\*innen mit 14,1% gab es dagegen in der Altersklasse zwischen 20 und 29

---

<sup>22</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 8.

<sup>23</sup> Vgl.: Ebd., S. 9.

<sup>24</sup> Vgl.: Ebd., S. 9.

<sup>25</sup> Vgl.: Ebd., S. 13.

<sup>26</sup> Unter digitale Spiele fallen alle Spielmöglichkeiten an Computern/ Laptops, Konsolen, Tablets und Smartphones.

<sup>27</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 14.

<sup>28</sup> Vgl.: Ebd., S. 15.

<sup>29</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 53.

<sup>30</sup> Vgl.: Ebd., S. 55.

<sup>31</sup> Vgl.: Ebd., S. 56.

<sup>32</sup> Vgl.: BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (2014). Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft. Studie von 2014, BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. Zugriff am 12.09.2021. Verfügbar unter <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf> S. 35.

<sup>33</sup> Orth, B. & Merkel, C. (2020). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. Zugriff am 10.10.2021. Verfügbar unter [https://www.bzga.de/fileadmin/user\\_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet\\_Jugendlicher\\_2019\\_Teilband\\_Computerspiele\\_u\\_Internet.pdf](https://www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet_Jugendlicher_2019_Teilband_Computerspiele_u_Internet.pdf) S. 32.

<sup>34</sup> Vgl.: Schmidt J. & Drosselmeier M. (2011). Die Computerspieler in Deutschland. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet (S. 41-64). Berlin: VISTAS Verlag GmbH. S. 48. Tabelle 6.



Jahren.<sup>35</sup> Nach dem Forschungsbericht „Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019“ der BZgA auf der Basis der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS), ist bei 8,4 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 5,5 % der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen.<sup>36</sup> Inwiefern eine computerspiel- oder internetbezogene Störung, schon als Sucht deklariert werden kann, und wie sogenannte Prävalenzzahlen zur Computerspielsucht aussehen können, wird explizit im weiteren Kapitel zur Computerspielsucht beleuchtet. Festzuhalten ist, dass „das Freizeitverhalten der Kinder und Jugendlichen (...) noch nie in so hohem Maß von Bildschirmmedien dominiert“ wurde wie heutzutage.<sup>37</sup>

### 2.3 Spielgenres

Im folgenden Abschnitt werden verschiedene Computerspielgenres vorgestellt, die die Komplexität von den unterschiedlichsten Computerspielarten untermauern und besondere Kennzeichen einzelner Computerspiele oder Genres verständlicher machen. Schniz' „Genre und Videospiele: Einführung in eine unmögliche Taxonomie“, weist darauf hin, dass „der Begriff ‚Genre‘ (...), in seiner Verwendung von der Umgangssprache hin zum wissenschaftlichen Gebrauch, sowohl funktional notwendig als auch unausweichlich diffus (ist).“<sup>38</sup> Eine einheitliche wissenschaftliche Typisierung ist somit problematisch, weil Computerspiele immer komplexer werden und sich mehr und mehr verschiedene Genremerkmale überschneiden.<sup>39</sup> Zudem entstehen durch die stetig wachsende Spielebranche auch immer wieder neue Spielgenres.<sup>40</sup> Spieler, die mehr als 90 Minuten täglich spielen, sind u.a. auffällig, aufgrund der Vielfalt an Genrepräferenzen.<sup>41</sup> Wie viele Computerspielgenres es wirklich gibt, verdeutlicht Dr. Koubek, Professor für digitale Medien, in seiner Präsentation „Klassiker der Spielegeschichte“.<sup>42</sup> Hier stellt er über 40 Genres vor.<sup>43</sup> In diesem Kapitel werden die Genres der fünf beliebtesten

---

<sup>35</sup> Vgl.: Schmidt & Drosselmeier, 2011, S. 48. Tabelle 6.

<sup>36</sup> Vgl.: Orth & Merkel, 2020, S. 7.

<sup>37</sup> Jukschat N., Zenses E. M., Rehbein F. & Mößle T. (2015). Epidemiologische Daten zur Medien- und Computernutzung bei Kindern und Jugendlichen. In Möller C. (Hrsg.). Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 19-28). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag. S. 27.

<sup>38</sup> Schniz F. (2020). Genre und Videospiele: Einführung in eine unmögliche Taxonomie. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 25.

<sup>39</sup> Vgl.: Ganguin S. (2010). Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden: VS Verlag, S. 212-213.

<sup>40</sup> Vgl.: Ebd., S. 218.

<sup>41</sup> Vgl.: Schmidt J., Drosselmeier M., Rohde W. & Fritz J. (2011). Problematische Nutzung und Abhängigkeit von Computerspielen. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). Kompetenzen und ex-zessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet (S. 201-252). Berlin: VISTAS Verlag GmbH, S. 200.

<sup>42</sup> Koubek J. (14.04.2016). Klassiker der Spielegeschichte. Computerspielgenres. Präsentation vom 14.04.2016., Universität Bayreuth. Zugriff am 07.10.2021. Verfügbar unter <https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/wp-content/uploads/assets/Lehre/2016/Klassiker/Folien/01-Genres.pdf>

<sup>43</sup> Vgl.: Ebd.

Computerspiele der JIM-Studie-2020 vorgestellt, da es sich hierbei um die aktuellste Auflistung handelt.<sup>44</sup> Dabei lassen sich viele Spiele nicht einem Genre zuordnen, sondern gehören entweder mehreren Genres an oder passen zu diversen kleineren Unterkategorien. Die fünf beliebtesten Spiele 2020 nach der JIM-Studie waren (in absteigender Reihenfolge): „Minecraft“, „Fortnite“, „FIFA“, „GTA - Grand Theft Auto“ und „Call of Duty“ (CoD).<sup>45</sup> Zusätzlich zu den beliebtesten Spielen und ihren Genres werden auch „World of Warcraft“ (WoW) und „die Sims“ vorgestellt. Dies lässt sich damit begründen, dass diese beiden Spiele oftmals im wissenschaftlichen Kontext zusätzlich genannt werden und sich einer großflächigen Beliebtheit erfreuen.<sup>46</sup> Auch Baier und Rehbein weisen darauf hin, dass bestimmte Genres wie Ego-Shooter und Onlinerollenspiele das Risiko einer Abhängigkeit erhöhen können.<sup>47</sup> Bis auf „die Sims“ sind alle diese Spiele online spielbar. Die Genres Abenteuer, Rollenspiele, Actionspiele bzw. Shooter, Simulationen sowie Strategiespiele sind unter Spielern\*innen, die täglich mehr als 1,5 Stunden spielen weit verbreitet.<sup>48</sup> Im Folgenden wird das jeweils passende Genre zu den soeben genannten Computerspielen erläutert. Dabei werden insbesondere die Genres beschrieben, die am offensichtlichsten mit den verschiedenen Computerspielen in Verbindung gebracht werden.

### 2.3.1 Sandbox/ Minecraft:

Spiele des Genres Sandbox bieten den Spielern\*innen fast endlose Möglichkeiten, ihre Kreativität auszuleben. Minecraft gehört zu diesem Genre.<sup>49</sup> Hier geht es darum, sich eine eigene Welt zu erfinden, Städte aufzubauen und das eigene Überleben im Spiel zu sichern.<sup>50</sup> Dies passiert entweder allein oder online mit Freund\*innen. Dafür bietet das Spiel verschiedene Spielmodi.<sup>51</sup> Was dieses Genre besonders macht, ist, dass es keine expliziten Ziele gibt und damit auch kein eindeutiges (Spiel-)Ende.<sup>52</sup> Im Fall von Minecraft kommen außerdem immer wieder neue Updates auf den Markt, wodurch die

---

<sup>44</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 57-58.

<sup>45</sup> Vgl.: Ebd., S. 57-58.

<sup>46</sup> Anmerkung: So auch in „Jugend Sucht“ von Prof. Dr. med. Möller C., Chefarzt der Kinder- und Jugendpsychiatrie in Hannover, der „World of Warcraft“, „Grand Theft Auto“ und „Fortnite“ als Spiele nennt, die zu einem suchtähnlichen Verhalten führen können. Vgl. dazu: Möller C. (2020). Jugend Sucht. Ein Präventionsbuch- Ehemals Abhängige berichten (5., erweiterte und überarbeitete Auflage). Stuttgart: Kohlhammer, S. 35.

<sup>47</sup> Vgl.: Baier D. & Rehbein F. (2010) Computerspielabhängigkeit bei Jugendlichen. In Dittler U. & Hoyer M. (Hrsg.) Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht (S. 243-266). München: Kopaed, S. 263.

<sup>48</sup> Vgl.: Schmidt J. & Drosselmeier M. (2011). Computerpiele(n) als zeitliches Phänomen. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet (S. 181-200). Berlin: VISTAS Verlag GmbH, S. 196-198.

<sup>49</sup> Bundeszentrale für politische Bildung. (21.12.2016). Lernen mit Minecraft. Ein Beitrag zum Thema spielend lernen vom 21.12.2016, Bundeszentrale für politische Bildung. Zugriff am 07.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/lernen-mit-minecraft>

<sup>50</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>51</sup> Vgl.: Mojang-Studios. (2021). About Minecraft. Offizielle Minecraft Seite, von 2021, Mojang-Studios. Zugriff am 07.10.2021. Verfügbar unter <https://www.minecraft.net/de-de/about-minecraft>

<sup>52</sup> Vgl.: Bundeszentrale für politische Bildung, 2016.

Möglichkeiten im Spiel exponentiell steigen. Die Entwickler „Mojang“ beschreiben Minecraft auf ihrer offiziellen Minecraft-Webseite wie folgt: „Du hast die Welt in der Hand. Bereite dich beim Bauen, beim Arbeiten in der Mine, beim Kämpfen gegen Mobs und beim Erkunden der sich immer verändernden Minecraft-Landschaft auf ein Abenteuer mit unzähligen Möglichkeiten vor.“<sup>53</sup> Sandbox-Spiele können also vieles sein, wichtig ist, dass der\*die Spieler\*in viele kreative Möglichkeiten nutzen kann.

### **2.3.2 Battle Royal/ Fortnite:**

Fortnite bietet drei Spielmodi: Rette die Welt<sup>54</sup>, Kreativ Modus<sup>55</sup> und den am meistgespieltesten Modus: Battle Royal.<sup>56</sup> Battle Royal ist ein sogenanntes Online Spielegenre, damit gemeint sind Spiele die nur online gespielt werden können, zu dem Fortnite aber auch andere erfolgreiche Spiele wie „Playerunknown's Battlegrounds“ (PUBG) gehören.<sup>57</sup> In Battle Royal-Spielen wird der\*die Spieler\*in auf einer Insel mit bis zu 100 anderen Spieler\*innen abgeworfen und der\*die Spieler\*in, der\*die als letztes überlebt, gewinnt.<sup>58</sup> In erster Linie geht es darum andere Mitspieler\*innen zu eliminieren und selbst um jeden Preis zu überleben.<sup>59</sup> Es handelt sich demnach auch um einen Survival-Shooter.<sup>60</sup> Alle Spieler\*innen starten jede Runde von neu, Equipment (z.B. Rüstung oder Heilgegenstände) oder Waffen müssen zunächst auf der Insel gesucht werden.<sup>61</sup> Daher ähnelt keine Runde der anderen und es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten, wie das Spiel gespielt werden kann.

### **2.3.3 Sportspiele/ FIFA**

FIFA gehört zu den sogenannten Sportspielen, wozu alle möglichen Spiele mit sportlichen Inhalten, wie etwa Formel-Eins-Rennen, Eishockey oder Skateboard fahren zählen.<sup>62</sup> In diesen Spielen wird zumeist möglichst realitätsnah die verschiedensten Sportarten nachgespielt.<sup>63</sup> Wie auch im realen Sport geht es darum, ein Spiel zu gewinnen – so müssen entweder am meisten Punkte erlangt oder die schnellste

---

<sup>53</sup> Vgl.: Mojang-Studies, 2021.

<sup>54</sup> Rette die Welt: Eine kooperative PvE (Spieler gegen Umgebung) Kampagne, in der die Spieler\*innen sich durch eine Welt kämpfen müssen um immer stärker zu werden.

<sup>55</sup> Kreativ Modus: Es kann selber eine Welt erstellt werden, auf der dann gespielt werden kann.

<sup>56</sup> Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. (o.J.). Fortnite: Battle Royal. Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Fortnite-Battle-Royale.5418.de.1.html>

<sup>57</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>58</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>59</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>60</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>61</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>62</sup> Vgl.: Ebd., Electronic Arts Inc. (2021) Die neusten Sportspiele. Alle Spiele von 2021, Electronic Arts Inc.. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.ea.com/de-de/sports>

<sup>63</sup> Vgl.: Kaminski W. & Witting T. (Hrsg.) (2007). Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. München: Kopaed. S. 14-15.

Zeit gefahren werden.<sup>64</sup> FIFA simuliert in diesem Fall die Sportart Fußball. Das Besondere an FIFA ist, dass es bereits 1993 als „Fifa International Soccer“ auf dem Markt erschienen ist und seitdem jedes Jahr eine neue Version des Spiels auf den Markt gebracht wird.<sup>65</sup> Seit jeher gehört es zu einem der beliebtesten Spiele weltweit.<sup>66</sup>

### 2.3.4 Open-World-Actionspiel/ GTA - Grand Theft Auto (GTA)

Nach der Computerspielzeitschrift PC Games, ist GTA, ein Open-World-, aber auch ein Actionspiel.<sup>67</sup> „Im deutschsprachigen Raum ist die PC Games als einer der bedeutsamsten fachjournalistischen Vertreter zu nennen.“<sup>68</sup> Open-World-Spiele bieten, wie der Name bereits verrät („Offene Welt“), eine überaus weitläufige digitale Welt an, die frei erkundet werden und in der z.B. ohne Zeitdruck überall hingegangen, gefahren oder geklettert werden kann.<sup>69</sup> Das aktuelle GTA-Spiel, GTA 5, bietet dem\*der Spieler\*in eine exorbitant große Open-World an. Diese besteht aus der fiktiven Insel Los Santos, die mit vielen authentischen Charakteren, kreativen Missionen und endlosen Möglichkeiten sich die Zeit zu vertreiben, lockt.<sup>70</sup> Meistens spielt der\*die Spieler\*in in Action- oder Adventurespielen aus der Third-Person-Perspektive, d.h. er oder sie sieht seine oder ihre Figur von hinten auf dem Bildschirm.<sup>71</sup> Die Aufgaben: zumeist müssen Rätsel gelöst, Aufgaben (sogenannte Missionen) erledigt oder Geschicklichkeit im Kampf bewiesen werden. Gewaltverherrlichende Auseinandersetzungen müssen nicht zwangsläufig in einem Actionspiel vorkommen, „wo hingegen in ‚Grand Theft Auto‘ (GTA) die Palette von möglichen Gewalthandlungen (...) (groß) ist.“<sup>72</sup>

---

<sup>64</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 14-15.

<sup>65</sup> Vgl.: Der Spiegel. (23.06.2016). So hat sich die "Fifa"-Reihe verändert. Beliebte Spielserie vom 23.06.2016, Der Spiegel. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.spiegel.de/fotostrecke/fifa-historie-screenshots-alter-spiele-fotostrecke-138018.html>

<sup>66</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>67</sup> Vgl.: PC Games. (10.07.2014). GTA 5: Grandioses Open-World-Actionspiel von Rockstar Games. GTA 5 - Grand Theft Auto 5 vom 10.07.2014, PCGames. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/>

<sup>68</sup> Schniz, 2020, S. 65.

<sup>69</sup> Vgl.: Ebd., S. 88.

<sup>70</sup> Vgl. PCGames, 10.07.2014.

<sup>71</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 9.

<sup>72</sup> Ebd., S. 9.

### 2.3.5 First-Person-Shooters/ Call of Duty (CoD)

CoD ist ein klassischer First-Person-Shooter.<sup>73</sup> Hierbei blickt der\* die Spieler\*in aus der Ego-Perspektive aufs Spielgeschehen und muss diverse Aufgaben erledigen, Orte erreichen oder verteidigen.<sup>74</sup> Dies passiert häufig in Verbindung mit Waffen, zumeist Schusswaffen.<sup>75</sup> Im Team oder alleine, wird gegen andere Spieler angetreten oder Missionen im Kampagne-Modus erfüllt.<sup>76</sup> Ein anderes typisches Beispiel für einen First-Person- oder auch Ego-Shooter ist das Spiel „Counterstrike“.<sup>77</sup> In Counter Strike „führt der Spieler als Teil einer Gruppe von Terror- oder Anti-Terroreinheiten (...) militärische Missionen aus.“<sup>78</sup>

### 2.3.6 MMORPG/ World of Warcraft (Wow)

MMORPG ist die Abkürzung für „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“, also eine Mischung aus verschiedenen Genres.<sup>79</sup> Hierbei schlüpft der\*die Spieler\*in in die Rolle eines Helden mit individuellen Fähigkeiten und spielt in einer großen Welt in der er sich frei bewegen kann.<sup>80</sup> Das Spiel World of Warcraft (WoW) wird online gespielt. Auf diese Art und Weise können oder müssen teilweise manche Aufgaben alleine oder im Team erfüllt werden.<sup>81</sup> Die Entwickler von WoW werben für das Spiel wie folgt: „Werdet in World of Warcraft zum Champion von Azeroth und verteidigt eine sich stets verändernde und vom Krieg geprägte Welt. Erlebt ein genrebestimmendes MMORPG und stürzt euch (...) in zahllose Abenteuer.“<sup>82</sup>

### 2.3.7 Simulation/ Die Sims

Spiele der Gattung Simulation bilden eine spielbare ‚Realität‘ ab.<sup>83</sup> So werden z.B. sowohl realitätsnah als auch komplex Zugfahrten oder Flüge mit einem Flugzeug simuliert und der\*die Spieler\*in kann in

---

<sup>73</sup> Vgl.: PC Games. (04.11.2019). Call of Duty: Modern Warfare im Test - Nicht ganz so gut wie das Original. Test vom 04.11.2019, PCGames. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-Spiel-67674/Tests/Ego-Shooter-Activision-Gameplay-Story-Review-1335607/>

<sup>74</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 13.

<sup>75</sup> Vgl.: Ebd., S. 13.

<sup>76</sup> PCGames, 04.11.2019.

<sup>77</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 13.

<sup>78</sup> Gebel C., Gurt M. & Wagner U. (2005). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung e.V. (Hrsg.). E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. QUEM-report, 2005 (Heft-92), S. 292.

<sup>79</sup> Schniz, 2020, S. 12.

<sup>80</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 12.

<sup>81</sup> Vgl.: Ebd., S. 12.

<sup>82</sup> Blizzard Entertainment. (2021). Gemeinsam ins Abenteuer. Spielbeschreibung von 2021, Blizzard Entertainment. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://worldofwarcraft.com/de-de/>

<sup>83</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 14.

die Rolle des\*der Zugführers\*in bzw. Pilots\*in schlüpfen.<sup>84</sup> Die Spielreihe „die Sims“ ist eine Lebens- und Einrichtungssimulation. Hier kann man sich einen oder mehrere eigene Sims (realitätsnahe Abbildung von Menschen) erstellen.<sup>85</sup> Mit den Sims werden dann Häuser gekauft, die nach Belieben eingerichtet werden können und das Leben der Sims kann dann nach den eigenen Vorstellungen gelenkt werden (egal ob Familie, Kinder oder Beruf).<sup>86</sup>

## 2.4 Motive für die Computerspielnutzung

In diesem Kapitel soll der Frage auf den Grund gegangen werden, warum Jugendliche Computerspiele spielen. Diese Kenntnisse sind notwendig, um im späteren Verlauf der Arbeit klären zu können, warum überhaupt die Gefahr besteht, dass Jugendliche von Computerspielen abhängig werden können. Im ersten Abschnitt dieses Kapitels handelt es sich um alltägliches Gaming. Der Begriff Gaming kommt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt die Anwendung von Computerspielen.<sup>87</sup> Es beschreibt also nicht wie Jugendliche süchtig werden. Schöber, Pressesprecher des eSports Nord e.V., beschreibt Gaming als „das schlichte Spielen – ohne Wettbewerb und Sportlichkeit“.<sup>88</sup> Zum Gaming gehören also nicht diejenigen, die aus sportlichen Gründen (z.B. eSports<sup>89</sup>) oder aus beruflichen Gründen (z.B. YouTuber) spielen. Viel eher handelt es sich um die Spieler\*innen, die in erster Linie wegen des simplen Spielens an sich spielen.

Die Gründe, warum Computerspiele gespielt werden, sind somit vielfältig, nicht klar voneinander trennbar und können wiederum mit vielen anderen einzelnen Bedürfnissen zusammenhängen.<sup>90</sup> Auch Erziehungswissenschaftler und Medienpädagoge R. Vollbrecht spricht Computerspielen eine Funktionsvielfalt zu.<sup>91</sup> Dies beinhaltet, dass auch entwicklungsrelevante Bedürfnisse in Computerspielen befriedigt werden können.<sup>92</sup>

---

<sup>84</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 14.

<sup>85</sup> Vgl.: Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. (o.J.). Die Sims. Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Zugriff am 11.10.2021. Verfügbar unter <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Die-Sims-4.4657.de.1.html>.

<sup>86</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>87</sup> Bibliographisches Institut GmbH. (2021). Wörterbuch. Gaming. Übersetzung von 2021, Bibliographisches Institut GmbH. Zugriff am 15.09.2021. Verfügbar unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gaming>

<sup>88</sup> Schöber, T. (2020). eSports Leitfaden 2020 Grundlagenwissen für jedermann. Flensburg: eSports Nord e.V., S. 7.

<sup>89</sup> eSports: eSports ist das wettbewerbsorientierte Spielen von digitalen Inhalten unter sportlichen Aspekten.

<sup>90</sup> Vgl.: Ganguin, S. 2010, S. 236.

<sup>91</sup> Vgl.: Fritz K. (Hrsg.) (2003). Mediensozialisation: pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten. Opladen: Leske + Budrich. S. 15.

<sup>92</sup> Vgl.: Rosenkranz, 2017, S. 3.

Entwicklungspsychologisch gesehen haben Computerspiele viele Berührungspunkte mit traditionellen, nicht-medialen Spielen.<sup>93</sup> So formuliert Dr. Oerter, Professor für Entwicklungspsychologie, folgende Gründe für das ‚einfache‘ Spielen: den Selbstzweck des Spiels als Handlung um der Handlung willen, den Wechsel des Realitätsbezuges (das Schaffen einer neuen oder eigenen Realität) und die Wiederholungen, sowie Rituale (Handlungen haben einen gefestigten Ablauf und einen rituellen Charakter und sind dadurch stärker profiliert als normale Handlungen), die es benötigt, um in einem Spiel besonders gut zu werden und Selbstverstärkung zu erzielen.<sup>94</sup> Im Laufe der Arbeit wird deutlich, dass all diese Merkmale auch weitgehend im Zusammenhang mit Computerspielen anzutreffen sind. Computerspiele können gegenüber klassischen Spielen sogar die individuellen Bedürfnisse und Erfahrungen des\*der einzelnen Spielers\*in fast in Perfektion realisieren.<sup>95</sup>

Weitere Gesichtspunkte, die die Anziehungskraft von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche erläutert, beschreibt die Studie „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet“<sup>96</sup> von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Diese Studie gründet auf einer Befragung, die umfangreiche Ergebnisse über die Nutzungsgewohnheiten, Präferenzen und Motive der deutschen 14- bis 19-jährigen Bevölkerung liefert, die zumindest gelegentlich digitale Spiele spielt.<sup>97</sup> Hierfür wurde eine Skala mit 18 Motiven erstellt (vgl. Abb. 1.).<sup>98</sup> Auch wenn sich die Befragung nicht explizit auf das Nutzungsverhalten von Computerspieler\*innen bezieht, ist sie durchaus relevant für diese Arbeit, da gerade bei Jugendlichen und jüngeren Erwachsenen, PC-Spiele mit zu dem beliebtesten Spielemedium gehören.<sup>99</sup>

---

<sup>93</sup> Vgl.: Frölich J. & Lehmkuhl G. (Hrsg.) (2012). Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. Stuttgart: Schattauer. S. 1.

<sup>94</sup> Vgl.: Oerter R. & Montada L. (Hrsg.) (2008). Entwicklungspsychologie (6. Auflage). Weinheim: Beltz. S. 237.

<sup>95</sup> Vgl.: Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 1.

<sup>96</sup> Fritz, Lampert, Schmidt & Witting, 2011.

<sup>97</sup> Vgl.: Schmidt & Drosselmeier, 2011, S. 62.

<sup>98</sup> Vgl.: Ebd., S. 58.

<sup>99</sup> Vgl.: Ebd., S. 62.

n=600   „Ich spiele solche Spiele ...“	Männ.	Weib.	14-19	20-29
... um Spaß zu haben	92,1	92,6	95,7	93,8
... um mich unterhalten zu lassen	75,8	71,3	80,7	82,6
... weil mich das Thema des Spiels interessiert	67,6	65,9	77,2	79,9
... um meine Langeweile zu vertreiben	56,9	56,6	83,3	58,3
... um Zeit zu überbrücken	49,9	49,4	55,3	55,3
... um Herausforderungen zu meistern	51,6	45,5	48,2	51,0
... um den Alltag hinter mir zu lassen	43,1	49,6	32,5	46,2
... um bestimmte Fähigkeiten zu trainieren	38,2	45,7	35,1	37,9
... um mit anderen Spielern Zeit zu verbringen	41,5	37,2	51,8	52,4
... um neue Dinge zu lernen	31,5	40,3	38,3	32,6
... um spannende Geschichten zu erleben	41,7	23,7	43,0	40,3
... um mich mit anderen Spielern zu messen	38,3	22,1	43,9	42,8
... um Dinge zu tun, die ich im echten Leben nicht tun kann	29,7	15,6	39,5	22,1
... um die Welt um mich herum zu vergessen	21,6	17,8	16,5	22,8
... um schnelle Erfolgserlebnisse zu erleben	16,9	16,7	24,6	17,9
... um auszuprobieren wie es ist, jemand anders zu sein	11,4	9,3	20,2	10,3
... um mehr über mich selbst zu erfahren	10,8	7,0	7,9	7,6
... um Aggressionen abzubauen	9,3	6,2	9,6	8,3

Abbildung 1: Motive für das Spielen digitaler Spiele<sup>100</sup>

Abbildung 1 kann entnommen werden, dass die meisten Jugendlichen (mit 95,7%) digitale Spiele spielen, um Spaß zu haben. Als Beispiel für eine Spielsituation, die Jugendlichen Spaß macht, beschreibt ein männlicher 15-jähriger Spieler, die erfolgreiche Heiratssituation in dem Spiel „Die Sims 3“ wie folgt: „Da bringt das Spaß. Ich weiß nicht so richtig genau, warum es mir so ein bisschen Spaß macht. Weil es dich dann so ablenkt, dann denkst du, du wärst der Mensch.“<sup>101</sup> Schon aus dieser beschriebenen Situation wird deutlich, wie sich die verschiedenen Motive „Spaß“, „die Welt um sich herum zu vergessen“, „schnelle Erfolgserlebnisse“ oder um „das Ausprobieren jemand anderes zu sein“, wie in Abbildung 1 aufgelistet, sich überschneiden können. Auch das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg nennt die Rückmeldung auf Aktivitäten als Belohnung zu einer der Mechaniken, warum Computerspiele junge Menschen so faszinieren.<sup>102</sup> Dass mit 43,9% genannte „Messen mit anderen Spieler\*innen“, wird durch Onlineranglisten verstärkt, da hier die verschiedenen Leistungen miteinander

<sup>100</sup> Vgl.: Schmidt & Drosselmeier, 2011, S. 60. Tabelle 24. Anmerkung: Vor gegeben war eine vierstufige Antwortskala (1 = „Stimme voll und ganz zu“, 2 = „weit gehend“, 3 = „weniger“ bzw. 4 = „stimme gar nicht zu“). Für die Prozentwerte sind die Antworten 1 und 2 zusammengefasst.

<sup>101</sup> Fritz J. & Rohde W. (2011). Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen. Berlin: VISTAS Verlag GmbH. S. 19-20.

<sup>102</sup> Vgl.: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. (2021). Die Faszination von digitalen Spielen verstehen. Ein Beitrag von 2021. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Zugriff am 06.10.2021. Verfügbar unter <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/#/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/#c54519>



verglichen werden können.<sup>103</sup> Die am zweit- und am dritthäufigsten genannten Motive für Computerspiele sind „um meine Langeweile zu vertreiben“ mit 83,3% und „um mich unterhalten zu lassen“ mit 80,7%.<sup>104</sup> Besonders auffällig ist, dass beim Motiv „Langeweile zu vertreiben“, der Prozentwert im Vergleich zu den 20- bis 29-jährigen Spieler\*innen um 25% abnimmt.<sup>105</sup> Daraus lässt sich schließen, dass die jüngeren Generationen häufiger aus Langeweile spielen, als die etwas Älteren. Gerade mal etwa ein Drittel gibt an zu spielen, um bestimmte Fähigkeiten zu verbessern oder neue Dinge zu erlernen. Nicht mal ein Zehntel spielt, um Aggressionen abzubauen. Das Motiv von Spaß und Unterhaltung dominiert deutlich, sowie die diversen Möglichkeiten sich die Langeweile zu vertreiben und Zeit zu überbrücken.<sup>106</sup> Diese motivationalen Gesichtspunkte sind auch nach Dr. med. Frölich, Facharzt für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Dr. Lehmkuhl, Professor für Kinder- und Jugendpsychiatrie an vorderster Stelle zu nennen.<sup>107</sup> Weitere Motive die genannt werden sind die Interaktivität, die mögliche Flucht aus dem Alltag (siehe Kapitel „Computerspielsucht“) und das Aufsuchen eines „Flow-Erlebens“. <sup>108</sup> Letzteres bedeutet, dass bei einer hohen emotionalen Beteiligung des\*der Spielers\*in, es zu einem sogenannten Flow-Erleben (engl. flow = fließen) kommt.<sup>109</sup> In diesem Zustand stehen die Anforderungen und Fähigkeiten in einem ausgewogenen Verhältnis und es kommt keine Langeweile oder Überforderung auf.<sup>110</sup> Diese angenehme oder sogar euphorische erlebte Verfassung beeinflusst Zeitabläufe, da das Handlungsbewusstsein und äußere Gegebenheiten verdrängt werden können. Ein Jugendlicher, der solche „Flow“-Zustände kennt, beschreibt es folgendermaßen:

"Ja, also wenn ich das spiele, vergesse ich meist, was um mich herum geschieht. Ich bin dann so mit der Sache beschäftigt, so damit verschmolzen irgendwo, ja da vergisst man halt einfach so, was drum herum geschieht. Ja und die Länge – mmh, weiß ich gar nicht, da guck ich doch nicht auf die Uhr, wie lange ich spiele, kann ich jetzt gar nicht sagen."<sup>111</sup>

Ein ebenfalls wichtiges Motiv, ist das soziale Motiv, wozu „mit anderen Spielern Zeit verbringen“ (Abb. 1, mit 51,8%) „Zusammenarbeit“<sup>112</sup> oder „Interaktivität mit anderen Spielern“<sup>113</sup> zählt. Diese soziale Komponente erfüllt sich zumeist in Onlinespielen, wie etwa über die Kommunikation mit Hilfe von Text

---

<sup>103</sup> Vgl.: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, 2021.

<sup>104</sup> Vgl.: Abb. 1., S. 16.

<sup>105</sup> Vgl.: Schmidt & Drosselmeier, 2011, S. 60.

<sup>106</sup> Vgl.: Ebd., S. 62-63.

<sup>107</sup> Vgl.: Frölich J. & Lehmkuhl G. 2012, S. 3.

<sup>108</sup> Vgl.: Ebd., S. 2-5.

<sup>109</sup> Vgl.: Ebd., S. 83.

<sup>110</sup> Vgl.: Ebd., S. 83-84.

<sup>111</sup> Fritz J. (06.12.2005). Computerspiele zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. Dossier Computerspiele vom 06.12.2005. Bundeszentrale für politische Bildung. Zugriff am 01.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/computerspiele/63711/emotionen?p=1>.

<sup>112</sup> Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, 2021.

<sup>113</sup> Frölich J. & Lehmkuhl G. 2012, S. 85.

oder Voice-Chat.<sup>114</sup> Onlinespiele können in diesem Kontext sogar als soziale Netzwerke, wie Facebook und Co. fungieren.<sup>115</sup> Hier steht insbesondere das gemeinsame Spielen im Vordergrund, was auch dadurch begründet ist, dass Peer-Groups in der Adoleszenz ein zunehmend wichtiger Teil des sozialen Lebens werden und Bezugspersonen der Kindheit (wie etwa die Eltern) davon abgelöst werden.<sup>116</sup> Der soziale Aspekt im Onlinespiel wird global dadurch verstärkt, dass Mitspieler\*innen aus verschiedenen Regionen der Welt kommen können, sodass die Spieldauer auch unabhängig von Zeitzonen ist.<sup>117</sup> So können zu jeder Tageszeit mit mehrsprachigen Mitspieler\*innen komplex strukturierte Aufgaben in sozialer Interaktion erfüllt werden.<sup>118</sup> Nach der DSM-5<sup>119</sup> könnten die Team-Aspekte bei Onlinespielen eine Schlüsselmotivation darstellen.<sup>120</sup> Die soziale Interaktion bleibt aber nicht aufs Spielgeschehen beschränkt, sondern spiegelt sich auch außerhalb im Sozialleben wieder.<sup>121</sup> So können auch im jeweiligen Kinderzimmer zusammen Offlinespiele gespielt werden oder sich in Gesprächen über Gaming ausgetauscht werden, dies passiert zumeist in den jeweiligen Peer-Groups.<sup>122</sup>

Ein weiterer Grund für das große Interesse an Computerspielen ist, dass viele der Spiele so konstruiert worden sind, dass möglichst viel Zeit im Spiel verbracht werden kann und soll.<sup>123</sup> In einigen Computerspielen lässt sich absichtlich, „das Moment der intermittierenden Verstärkung, was aus der Glücksspielsucht als süchtig machend bekannt ist“<sup>124</sup> wiederfinden, sodass der\*die Spieler\*in unterbewusst an das Computerspiel gebunden wird. Auch die immer höher steigenden technischen Qualitäten, die verbesserte Bildauflösung, akustische Stimmigkeit, Benutzeroberflächen und komplexeren Spielweisen, sind schlüssige Gründe dafür, warum Computerspiele so faszinieren und immer beliebter werden.<sup>125</sup>

---

<sup>114</sup> Vgl.: Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 85.

<sup>115</sup> Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, 2021.

<sup>116</sup> Vgl.: Dittler U. & Hoyer M. (Hrsg.) (2010). Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München: Kopaed. S. 48.

<sup>117</sup> Vgl.: American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5. (5. überarbeitete Auflage). Washington, DC: American Psychiatric Public. S. 797.

<sup>118</sup> Vgl.: Ebd., S. 797.

<sup>119</sup> DSM-5 ist die Abkürzung für die fünfte Auflage des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Das DSM stellt das dominierende psychiatrische Klassifikationssystem in den USA und spielt dort eine zentrale Rolle bei der Definition von psychischen Erkrankungen.

<sup>120</sup> Vgl.: American Psychiatric Association, 2013, S. 797.

<sup>121</sup> Vgl.: Lampert C., Schwinge C., Kammerl R. & Hirschhäuser L. (2012). Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. S. 26.

<sup>122</sup> Vgl.: Ebd., S. 26-27.

<sup>123</sup> Vgl.: Möller, 2020, S. 35.

<sup>124</sup> Vgl.: Ebd., S. 35.

<sup>125</sup> Vgl.: Gebel C. (2006). Kompetenzförderliche Potenziale unterhaltender Computerspiele. Unterrichtswissenschaft, 34 (Heft-4), S. 296.

## 2.5 Fazit: Computerspiele

Aus der gesellschaftlichen Rolle und dem aktuellen Nutzungsverhalten ist deutlich geworden, dass Computerspiele aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken sind. Vielmehr kann davon ausgegangen werden, dass ebenfalls, wie im Verlauf der letzten zwei Jahrzehnte, die Menge an Computerspieler\*innen anwachsen wird und die Computerspielbranche stetig größer wird. Mit dem Wachstum der Spieleindustrie und der Weiterentwicklung der Technik, wird es regelmäßig neue Spiele und so auch neue Genres geben. Das Themenfeld der Genres hat bis hierhin schon gezeigt, wie vielfältig und komplex Computerspiele und deren Inhalte sein können. Somit können Computerspiele kaum ‚generelle‘ Eigenschaften zugesprochen werden. So vielschichtig Computerspiele auch sind, so unterschiedlich sind die Motive, warum sie gespielt werden. Durch die Analyse der Spielmotive wurde ersichtlich, dass die meisten Spieler\*innen aus Spaß, Langeweile oder zum Zeitvertreib spielen.

## 3. Computerspielsucht

Die exzessive Nutzung von Computerspielen wird im aktuellen Diskurs unter Begriffen wie „gaming disorder“, „Computerspielsucht“, „pathologischer Internetgebrauch“ oder „Onlinespielsucht“ kontrovers diskutiert.<sup>126</sup> Im folgenden Kapitel soll die Frage geklärt werden, wann aus einem normalen Mediennutzungsverhalten eine Sucht wird und ob es eine eindeutige Definition für Computerspielsucht gibt. Hierfür ist es zu Beginn notwendig, den allgemeinen Suchtbegriff zu klären. Darauf aufbauend soll eine Definition für Computerspielsucht gefunden werden. Hierfür werden verschiedene Diagnoseverfahren, Kriterien und Studien zur Computerspielsucht angeführt. Erst dann können die Folgen und Gründe einer Sucht weiter beleuchtet werden.

### 3.1 Definition Sucht

Bei der sprachwissenschaftlichen Betrachtung des Begriffes Sucht wird deutlich, dass es sich hierbei nicht, wie im Alltag oft vermutet wird, um das Verlangen, die Suche oder die Sehnsucht handelt.<sup>127</sup> Vielmehr stammt der Begriff Sucht von „siech“ ab, was erst einmal eine jegliche Form von Krankheit bezeichnet.<sup>128</sup> Sucht wurde lange Zeit als zwanghaftes Verhalten gegenüber bestimmten Rausch- und

---

<sup>126</sup> Vgl.: Rosenkranz L. (Hrsg.) (2017), Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter. Wiesbaden: Springer VS. S. 14.

<sup>127</sup> Vgl.: Ullrich J. (2018). Sucht, Abhängigkeit und schädlicher Gebrauch. In Heyden M., Jungaberle H. & Majić T. (Hrsg.), Handbuch Psychoaktive Substanzen (S. 207-2016). Berlin: Springer. S. 207.

<sup>128</sup> Vgl.: Ebd., S.207.

Betäubungsmitteln, wie z.B. Alkohol, Kokain oder Morphinum verstanden.<sup>129</sup> Erst in den 1980er und 1990er Jahren entwickelte sich ein neues Suchtverständnis, wozu auch nicht stoffungebundene Suchtformen wie etwa Spiel-, Kauf-, Sex- und letztendlich auch Mediensucht zählt.<sup>130</sup> Die Liste mit möglichen Süchten ist nicht statisch und kann sich sowohl innerhalb gesellschaftlicher und kultureller Werte, als auch in individuellen Voraussetzungen und dem sozialem Umfeld unterscheiden.<sup>131</sup> So hätte zum Beispiel die heutige durchschnittliche Internetnutzungsdauer im Vergleich zu vor 20 Jahren noch als exzessiv und alles andere als ‚normal‘ gegolten.<sup>132</sup> Heute aber zählt das Bundesministerium für Gesundheit unter Sucht

[...] nicht nur die Abhängigkeitserkrankungen [...], sondern die Gesamtheit von riskanten, missbräuchlichen und abhängigen Verhaltensweisen in Bezug auf Suchtmittel (legale wie illegale) sowie nichtstoffgebundene Verhaltensweisen (wie Glücksspiel und pathologischer Internetgebrauch).<sup>133</sup>

Mit diesem Zitat verdeutlicht das Bundesministerium für Gesundheit, dass sich eine Sucht auf vielfältige Arten und Weisen bemerkbar machen kann und wo die Computerspielsucht verortet werden soll. So unterscheidet Prof. Dr. med. C. Möller, Facharzt für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Suchtmedizin, „zwischen physischer und psychischer Abhängigkeit.“<sup>134</sup> Das Computerspiel fällt somit unter die psychische Abhängigkeit, da das Computerspielen als Substanz in Verbindung mit der hervorgerufenen Wirkung zu verstehen ist, nach der verlangt wird. An vorderster Stelle steht das zwanghafte Bedürfnis, die Substanz zu konsumieren, zu beschaffen oder sich maßlos ihr hinzugeben, woraufhin im Gegenzug andere (Alltags-)Aufgaben vernachlässigt werden.<sup>135</sup> Computerspiele per se haben also kein Abhängigkeitspotenzial, wie es etwa bei den klassischen Rauschmitteln der Fall ist, eher sind es verschiedene suchtauslösende Faktoren von Computerspielen, die den\*die Spieler\*in abhängig machen können.<sup>136</sup> Dabei ist es unabhängig von physischer oder psychischer Abhängigkeit, denn bei beiden werden negative Begleitfolgen von den Betroffenen häufig ausgeblendet.<sup>137</sup>

---

<sup>129</sup> Vgl.: Evers-Wölk M. & Opielka M. (2016). Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Baden-Baden: Nomos. S. 7.

<sup>130</sup> Vgl.: Ebd., S. 8.

<sup>131</sup> Vgl.: Ebd., S. 8.

<sup>132</sup> Vgl. Rosenkranz L. 2017, S. 13.

<sup>133</sup> Bundesministerium für Gesundheit (06.06.2021). Sucht und Drogen. Bundesministerium für Gesundheit. Zugriff am 29.09.2021. Verfügbar unter <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/themen/praevention/gesundheitsgefahren/sucht-und-drogen.html>

<sup>134</sup> Möller, 2020, S. 36.

<sup>135</sup> Vgl.: Ebd., S. 36.

<sup>136</sup> Vgl.: Frölich. & Lehmkuhl, 2012, S. 129.

<sup>137</sup> Vgl.: Möller, 2020, S. 36.

### 3.2 Definition Computerspielsucht

Computerspielsucht ist in den vergangenen Jahren zu einem breit erforschten Thema herangewachsen, jedoch sind die Spektren an Herangehensweisen groß und die Meinungen, z.B. ab wann das Computerspielen als eine Sucht gewertet wird, recht unterschiedlich.<sup>138</sup> Das Mediennutzungsmuster von Menschen befindet sich in einem ständigen Veränderungsprozess und im Zuge der gesellschaftlichen Medialisierung gibt es kein einvernehmliches Verständnis darüber, wie ein ‚normales‘ Mediennutzungsverhalten eigentlich aussieht.<sup>139</sup> 2009 stellten Dr. Klaus Wölfling, psychologischer Leiter der Ambulanz für Spielsucht an der Universitätsmedizin Mainz und Dr. Kai W. Müller, Diplompsychologe und Wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Ambulanz für Spielsucht, fest, dass es keine einheitliche Diagnostik gibt, was Internetsucht bzw. Computerspielsucht angeht.<sup>140</sup> Auch das Hans-Bredow-Institut kommt in seinem Endbericht zum deutschen Jugendschutzsystem im Bereich Video- und Computerspiele 2007 zu dem Entschluss, dass der Begriff Sucht im Zusammenhang mit der Computerspielnutzung auffallend umstritten ist und es in der Forschung zu diesem Zeitpunkt noch keine systematische Einordnung gibt.<sup>141</sup> Diese große Heterogenität in der Forschung hat zur Folge, dass die Prävalenzangaben zur Computerspielsucht in Deutschland von 1,16%<sup>142</sup> bis 5,7%<sup>143</sup> reichen. Die Metastudie „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet“ untersucht 30 nationale und internationale Studien, die sich mit exzessiver Computerspielnutzung befassen.<sup>144</sup> Die Recherche ergab, dass zwei Drittel der Studien, Anteile einer exzessiven, pathologischen oder problematischen Nutzung aufwiesen und dass die Prävalenzzahlen bei diesen Studien zwischen 1,7% und 15% schwankten.<sup>145</sup> Der sogenannte Zweck des Computerspiels hat einen großen Einfluss darauf, ab wann Computerspielen als problematisch angesehen werden kann.<sup>146</sup> Gerade in der heutigen Zeit, in der mit z.B. „Lets Play-

---

<sup>138</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2016, S. 10.

<sup>139</sup> Vgl.: Ebd., S. 8.

<sup>140</sup> Vgl.: Wölfling K. & Müller K. W. (2009). Computerspielsucht. In Batthyány D. & Pritz, A. (Hrsg.), Rausch ohne Drogen: Substanzungebundene Süchte (S. 291-308). Wien: Springer. S. 291.

<sup>141</sup> Vgl.: Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut. (28.06.2017) Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Endbericht, 28.6.2007, Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter [https://www.researchgate.net/publication/265192321\\_Das\\_deutsche\\_Jugendschutzsystem\\_im\\_Bereich\\_der\\_Video-und\\_Computerspiele/citations](https://www.researchgate.net/publication/265192321_Das_deutsche_Jugendschutzsystem_im_Bereich_der_Video-und_Computerspiele/citations) S. 107 – 108.

<sup>142</sup> Vgl.: Rehbein F., Kliem S., Baier D., Mößle, T., & Petry N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110 (5), S. 842– 851.

<sup>143</sup> Vgl.: Wartberg L, Kriston L & Thomasius R. (23.06.2017). Prävalenz und psychosoziale Korrelate von Internet Gaming Disorder. Studie auf der Grundlage einer bevölkerungsrepräsentativen Stichprobe von 12- bis 25-Jährigen. *Deutsches Ärzteblatt*, 2017 (Heft-Nr. 25), S. 419-425. S. 419.

<sup>144</sup> Vgl.: Schmidt, Drosselmeier, Rohde & Fritz, 2011, S. 205.

<sup>145</sup> Vgl.: Ebd., S. 205.

<sup>146</sup> Vgl.: Rosenkranz, 2017, S. 13.

Videos<sup>147</sup> auf YouTube<sup>148</sup> und Twitch<sup>149</sup> Geld verdient werden kann (in diesem Fall wäre somit der Zweck, Geld zu verdienen), ist dies wichtig zu erwähnen.<sup>150</sup> Das heißt, selbst wenn die freie Zeit überwiegend vor dem Bildschirm genutzt wird, muss dies nicht bedeuten, dass eine Computerabhängigkeit vorliegt.<sup>151</sup> Denn: „Ohne eine gewisse Einseitigkeit der Freizeitaktivitäten gäbe es zum Beispiel keine Spitzensportler und keine Spitzenleistungen auf Musikinstrumenten.“<sup>152</sup>

Und trotzdem – umso länger Computerspiele gespielt werden, desto mehr steigt das Risiko einer Abhängigkeit.<sup>153</sup> Man müsste also eine Möglichkeit finden, zwischen Abhängigkeit und Leidenschaft unterscheiden zu können.<sup>154</sup> Aber ab wann wird eine Leidenschaft zur Abhängigkeit und ab wann zur Sucht? Im nachfolgenden Kapitel werden mit Hilfe möglicher Diagnoseverfahren einer Computerspiel-sucht versucht, auf wissenschaftlicher Basis eine Antwort auf diese Fragen zu finden.

### 3.3 Kriterien für Computerspielsucht

2013 hat die American Psychiatric Association (APA) „Internet Gaming Disorder“<sup>155</sup> (IGD) in die fünfte Revision des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) aufgelistet.<sup>156</sup> Die Definition schließt Offlinecomputerspiele mit ein<sup>157</sup>, deutet aber darauf hin, dass „Internet Gaming Disorder“ häufiger mit Onlinecomputerspielen in Verbindung steht.<sup>158</sup> Nach der aktuellsten Definition der American Psychiatric Association (APA) von 2018 liegt eine Internet Gaming Disorder dann vor, wenn mindestens fünf der folgenden Kriterien über einen Zeitraum von zwölf Monaten zutreffen:

1. die andauernde Beschäftigung mit Internetspielen: auch gedanklich wird sich mit früheren oder erwarteten Spielaktivitäten beschäftigt und das Spielen im Internet wird zu einer dominierenden Aktivität im täglichen Leben,

---

<sup>147</sup> In einem Let's Play wird kommentiertes Spielgeschehen in Videoform präsentiert.

<sup>148</sup> YouTube ist ein Videoportal zum Anschauen, Teilen und Hochladen von Videos. Auch hier können Videospiele Live gestreamt werden.

<sup>149</sup> Twitch, auch Twitch.tv genannt, ist ein Live-Streaming-Videoportal, das vorrangig zur Übertragung von Videospielen genutzt wird.

<sup>150</sup> Vgl.: Rosenkranz, 2017, S. 13.

<sup>151</sup> Vgl.: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (14.03.2012). EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-) erzieherischen Handeln in den Familien. Studie vom 14.003.2012, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Zugriff am 29.09.2021. Verfügbar unter <https://www.agev.de/media-thek/file/EXIF-Exzessive-Internetnutzung-in-Familien.pdf> S. 12.

<sup>152</sup> Ebd., S. 12.

<sup>153</sup> Vgl.: Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 20.

<sup>154</sup> Vgl.: Ebd., S. 12.

<sup>155</sup> Übersetzt ins Deutsche: Störung durch Spielen von Internetspielen

<sup>156</sup> Vgl.: American Psychiatric Association, 2013, S. 795.

<sup>157</sup> Vgl.: Falkai P., Wittchen H.-U., Döpfner M., Gaebel W., Maier W., Rief W., Saß H., & Zaudig, M. (2018). Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen DSM-5 (2., korrigierte Auflage). Göttingen: Hogrefe. S. 1089.

<sup>158</sup> Vgl.: American Psychiatric Association, 2013, S. 797.

2. wenn nicht gespielt wird, treten Entzugssymptome wie Reizbarkeit, Angst oder Traurigkeit auf,
3. die Toleranz gegenüber der verbrachten Zeit im Internetspiel nimmt zu und das Bedürfnis mehr zu spielen steigt,
4. erfolglose Versuche das Internetspielen zeitlich zu kontrollieren,
5. der Verlust früherer Hobbys und Interessen, mit Ausnahme von Internetspielen,
6. das Internetspiel wird trotz negativer psychosozialer Konsequenzen und Probleme fortgesetzt,
7. Täuschung von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen über den Umfang des Internetspielen,
8. die Nutzung von Internetspielen, um negativen Stimmungen zu entfliehen oder sie zu verdrängen,
9. wichtige Beziehungen, der Arbeitsplatz oder eine Bildungs- oder Karrieremöglichkeit wird aufgrund der Teilnahme am Internetspiel gefährdet.<sup>159</sup>

Als weiteres Diagnosemerkmal nennt die DSM-5 eine ungefähre tägliche Spielzeit von acht Stunden oder mehr, mindestens aber 30 Stunden pro Woche.<sup>160</sup> An dieser Stelle sei anzumerken, dass die Definition der American Psychiatric Association von 2013 nur unter Vorbehalt veröffentlicht wurde. Es sind somit weitere Forschungen notwendig, um Internet Gaming Disorders als eigenständiges Phänomen anerkennen und um dieses in die fünfte Revision des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders auflisten zu können.<sup>161</sup> Die 2014 erhobene Studie „Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan“, bestätigt wiederum, dass die IGD-Kriterien des DSM-5 geeignet sind, um junge Erwachsene mit IGD von gesunden oder remittierten Konsument\*innen unterscheiden zu können.<sup>162</sup> Die Studie „Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample“<sup>163</sup> aus dem Jahr 2015, hatte das Ziel zu bewerten, wie die Kriterien der APA zur Diagnose beitragen und die Prävalenzraten der IGD auf Grundlage der DSM-5-Empfehlungen einzuschätzen.<sup>164</sup> An der Studie nahmen insgesamt 11.003 Neuntklässler im Alter von 13-18 Jahren aus Niedersachsen teil.<sup>165</sup> Die IGD wurde mit einer an das DSM-5 angepassten Version der Videospieldabhängigkeitsskala bewertet, die alle neun Kriterien der IGD abdeckte.<sup>166</sup> 1,16% wurden nach den Kriterien des DSM-5 als IGD beurteilt.<sup>167</sup> Die Schüler\*innen, die mit einer IGD eingestuft wurden, hatten vermehrt

---

<sup>159</sup> Vgl.: Falkai et al., 2018, S. 1088-1089.

<sup>160</sup> Vgl.: Ebd., S. 1090.

<sup>161</sup> Vgl.: Rosenkranz, 2017, S. 19.

<sup>162</sup> Vgl.: Ko CH, Yen JY, Chen SH, Wang PW, Chen CS & Yen CF. (19.02.2019). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan. Evaluation vom 19.02.2014. Zugriff am 29.09.2021. Verfügbar unter <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24581573/>

<sup>163</sup> Rehbein et al., 2015.

<sup>164</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>165</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>166</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>167</sup> Vgl.: Ebd.

Schlafprobleme, fehlten öfter in der Schule, hatten schlechtere Noten und gaben an, sich öfter spielsüchtig zu fühlen als ihre Mitschüler\*innen.<sup>168</sup> Die meistgenannten DSM-5 Kriterien waren „Flucht vor negativen Stimmungen“ mit 5,30% und „Grübeleien“ mit 3,91%. Dies steht jedoch in keinem Zusammenhang mit der IGD-Diagnose.<sup>169</sup> Die Kriterien, die am häufigsten in Verbindung mit einer Diagnose genannt wurden, waren das „Aufgeben anderer Aktivitäten“, „zunehmende Toleranz“ und „Rückzug um negativen Stimmungen zu entfliehen“.<sup>170</sup> Der Psychotherapeut Dr. A. Vukicevic und der Leiter der (Medien-)Ambulanz der LWL-Universitätsklinik der Ruhr-Universität Bochum, Prof. Dr. med. Bert te Wildt, nennen 2015 die diagnostischen Merkmale der APA als „[...] einen wertvollen Orientierungspunkt sowohl für die klinische Praxis wie auch für die weitere Forschung.“<sup>171</sup> 2018 wurde Internet Gaming Disorder durch die Begutachtung von 240 Artikeln in die fünfte Revision des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders ohne Vorbehalt aufgenommen.<sup>172</sup>

Die „Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, die 10. Revision der German Modification“<sup>173</sup> (ICD-10-GM) gibt im Gegensatz zum DSM-5 keine IGD-Diagnose. Erst in der ICD-11, der 11. Revision der ICD (ICD-11) der World Health Organization (WHO) ist die Definition einer „Gaming Disorder“ enthalten.<sup>174</sup> Die ICD-11 soll am 01. Januar 2022 in Kraft treten.<sup>175</sup> Die ICD soll dabei helfen Krankheiten zu definieren und voneinander zu unterscheiden.<sup>176</sup> Sie ist ein wichtiges Instrument im Gesundheitswesen und unverzichtbar für die Dokumentation und Kommunikation medizinischer Inhalte.<sup>177</sup> Nach Evers-Wölk und Opielka ist „dieser Katalog (...) das wichtigste weltweit anerkannte Klassifikationssystem für medizinische Diagnosen.“<sup>178</sup>

---

<sup>168</sup> Vgl.: Rehbein et al., 2015.

<sup>169</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>170</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>171</sup> Vukicevic A. & Wildt B. (2015). Diagnostik der Internet- und Computerspielabhängigkeit. In Möller C. (Hrsg.), Internet- und Computersucht (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 109-125). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag, S. 120.

<sup>172</sup> Vgl.: Falkai P. et al., 2018, S. 1089.

<sup>173</sup> Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte. (10.03.2021). ICD-10-GM Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, German Modification. Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter [https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-10-GM/\\_node.html](https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-10-GM/_node.html)

<sup>174</sup> World Health Organization. (Mai.2021). ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. 6C51 Gaming disorder. Version 05/2021, World Health Organization. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

<sup>175</sup> Vgl.: Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte. (2021). ICD-11 - 11. Revision der ICD der WHO. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter <https://www.dimdi.de/dynamic/de/klassifikationen/icd/icd-11/#:~:text=Die%20ICD%20dient%20weltweit%20zur,Revision%20ist%20die%20ICD%20-10.&text=Die%20ICD%20-11%20soll%20am,der%20ICD%20-11%20kodiert%20werden>.

<sup>176</sup> Vgl.: BARMER Institut für Gesundheitssystemforschung. (August 2021). ICD-11: Mehr als nur ein Update. Artikel vom August 2021, BARMER Institut für Gesundheitssystemforschung. Zugriff am 01.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bifg.de/media/dl/ePaper/bifg-epaper-icd-11.pdf>. S. 2.

<sup>177</sup> Vgl.: Ebd., S. 2.

<sup>178</sup> Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 2.



Nach der ICD-11 ist die Gaming Disorder gekennzeichnet durch anhaltendes oder wiederkehrendes Spielverhalten, wobei nicht zwischen Online- oder Offlinespielen unterschieden wird.<sup>179</sup> Besonders charakterisierend sind drei Merkmale für eine sogenannte Gaming Disorder:

1. Kontrollverlust über das Spiel (z.B. Spielstart und -ende, Spieldauer, Häufigkeit, Intensität und der Kontext in dem gespielt wird),
2. die Priorität des Spielens hat Vorrang vor alltäglichen Aktivitäten und Interessen (z.B. Hobby, Freunde oder Familie),
3. Fortsetzung oder sogar Eskalation des Spielverhaltens trotz negativer Folgen.<sup>180</sup>

Das Spielverhalten kann damit sowohl kontinuierlich oder episodisch, als auch wiederkehrend sein.<sup>181</sup> Das Spielverhalten des\*der Betroffenen ist so bedeutungsvoll, dass es zu einer erkennbaren Vernachlässigung persönlicher, familiärer, sozialer, schulischer, beruflicher oder anderer wichtiger Funktionsbereiche kommt.<sup>182</sup> Im Normalfall muss das problematische Spielverhalten über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten vorliegen, außer wenn alle Kriterien der ICD-11 bereits erfüllt sind und schon schwerwiegende Symptome vorherrschen.<sup>183</sup>

Zwar liefert die ICD-11 eine erste offizielle Definition für Gaming Disorder, doch gibt es auch Kritikpunkte. E. Aarseth, Professor of Game Studies an der IT University Copenhagen und Kolleg\*innen weisen 2017 in einem Open Debate Paper darauf hin, dass etwa die Qualität der Forschungsgrundlage zu gering ist und dass sich die derzeitige Operationalisierung des Konstrukts zu sehr auf Kriterien des Substanzkonsums und des Glücksspiels stützt. Somit gibt es keinen Konsens über die Symptomatologie und Bewertung problematischen Spielens.<sup>184</sup>

Trotzdem ist die Definition der ICD-11 wichtig, um den Zugang zur medizinischen Versorgung zu erleichtern oder um zumindest eine klare Abgrenzung schaffen zu können.<sup>185</sup> So könnten aufgrund dieser Definition in Zukunft eher präventive Maßnahmen aufgebaut und systematische therapeutische Angebote finanziert werden.<sup>186</sup>

---

<sup>179</sup> Vgl.: World Health Organization, 2021.

<sup>180</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>181</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>182</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>183</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>184</sup> Vgl.: Aarseth A., M. Bean A., Boonen H., Colder Carras M., Coulson M. & Das D., et al. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions* (Volume 6: Issue 3), S. 267-270. Zugriff am 01.11.2021. Verfügbar unter <https://akjournals.com/view/journals/2006/6/3/article-p267.xml>

<sup>185</sup> Vgl.: Kindt S. (2019). Machen Computerspiele süchtig? Eine klinisch-psychologische Perspektive zur Aufnahme der „Gaming Disorder“ in die Neuauflage des Internationalen Klassifikationssystems der Krankheiten (ICD-11) der WHO. In Junge T. & Schumacher C. (Hrsg.). *Digitale Spiele im Diskurs* (S. 1-16), Hagen: FernUniversität in Hagen, S. 10.

<sup>186</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 142.

Ähnliche Merkmale für eine Computerspielsucht wie die APA und die WHO formulieren auch Grüsser und Thalemann 2006. Ihre 15 Kriterien sind:

1. „Verhalten wird über einen längeren Zeitraum (mind. zwölf Monate) in einer exzessiven, von der Norm und über das Maß hinaus (z.B. Häufigkeit) abweichenden Form gezeigt
2. Kontrollverlust über das exzessive ausgeführte Verhalten [...]
3. Belohnung (das exzessive Verhalten wird unmittelbar als belohnend empfunden)
4. Toleranzentwicklung [...]
5. Anfänglich angenehmes belohnendes Verhalten wird im Verlauf der Suchtentwicklung als zunehmend unangenehmer empfunden
6. unwiderstehliches Verlangen, das Verhalten ausüben zu wollen/müssen
7. Funktion (das Verhalten wird vorrangig eingesetzt, um die Stimmung/Gefühle zu regulieren)
8. Wirkungserwartung (Erwartung eines angenehmen/positiven Effektes [...])
9. Eingeengtes Verhaltensmuster [...]
10. Gedankliche Beschäftigung mit Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des exzessiven Verhaltens [...]
11. Irrationale, verzerrte Wahrnehmung bezüglich verschiedener Bereiche des exzessiven Verhaltens
12. Entzugserscheinungen (psychische und physische Entzugserscheinungen)
13. Fortsetzung des exzessiven Verhaltens trotz schädlicher Folgen [...]
14. Konditionierte Reaktionen (treten bei Konfrontationen mit internalen [...] und externalen [...] Reizen auf, die mit dem exzessiven Verhalten assoziiert sind – auch bei der gedanklichen Beschäftigung mit dem exzessiven Verhalten)
15. Leidensdruck.<sup>187</sup>

Weitere Studien mit vergleichbaren Kriterien für eine Onlinespielsucht nennen unter anderem B. Wildt und F. Rehbein in ihren „Diagnostische Kriterien für Onlinespielsucht“<sup>188</sup> oder können aus Computerabhängigkeitsskalen wie der „KFN-Schülerbefragung 2007/2008: Weiterentwickelte Computerspielabhängigkeitsskala“<sup>189</sup> von Rehbein et al. entnommen werden. Fünf Expert\*innen aus Beratungseinrichtungen, die sich zum größten Teil mit problematischer Computerspielnutzung befasst haben, sind sich einig, dass das Störungsbild durch Merkmale auffällt, die auch aus der ICD und dem DSM bekannt sind.<sup>190</sup> Zudem ist anzumerken, dass eine Störung durch Spielen von Internetspielen verschiedene Schweregrade haben kann und dementsprechende Symptome und Beeinträchtigungen variieren können.<sup>191</sup>

---

<sup>187</sup> Grüsser S. M. & Thalemann R. (Hrsg.) (2006). Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. Bern: Huber. S. 27.

<sup>188</sup> te Wildt B. & Rehbein F. (2010). Diagnostik von Internet- und Computerspielabhängigkeit. In Mücken D., Teske A., Rehbein F., & te Wildt B. (Hrsg.). Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit (S. 142-153). Berlin: Pabst. S. 142-153.

<sup>189</sup> Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 19–22.

<sup>190</sup> Vgl.: Schmidt, Drosselmeier, Rohde & Fritz, 2011, S. 239-240.

<sup>191</sup> Vgl.: Falkai P. et al., 2018, S. 1089.

### 3.4 Faktoren Computerspielsucht

Nachdem nun spezifische Kriterien für eine Computerspielsucht erläutert worden sind, beschäftigt sich das nächste Kapitel mit den Faktoren einer Computerspielsucht. Faktoren können Gründe, Komorbiditäten aber auch Folgen sein. Der Begriff Faktor wird dann benutzt, wenn nicht eindeutig geklärt werden kann, ob etwas z.B. ein Grund oder eine Folge einer Computerspielsucht ist. Schließlich lassen sich auch aus dem Kriterienkatalog der Computerspielsucht vereinzelte Faktoren ableiten. Die verschiedenen Faktoren zu kennen ist essenziell, um ein präventives Handeln zu ermöglichen und betroffene Kinder oder Jugendliche frühzeitig zu erkennen. Bevor auf einzelne Faktoren eingegangen werden kann, sollte schon zu Beginn darauf aufmerksam gemacht werden, dass negativen Faktoren kein monokausales Erklärungsmodell zugrunde liegt, sondern ein sogenanntes komplexes multifaktorielles Wirkgefüge.<sup>192</sup> Es darf aber genauso wenig dem Faktor Mediennutzung durch die multifaktorielle Bedingtheit eine Wirkungslosigkeit zugeschrieben werden.<sup>193</sup> Eher gehen die verschiedenen negativen Faktoren, wie die psychischen, physischen oder schulischen, Hand in Hand und verstärken sich gegenseitig.<sup>194</sup>

#### 3.4.1 Psychische Faktoren

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit der Frage, welche psychischen Faktoren dazu beitragen können, dass Jugendliche eine Abhängigkeit entwickeln. Dies ist vor dem Hintergrund relevant, dass bei einer Computerspielsucht wie auch bei stoffgebundenen Süchten, „meist problematische biographische Entwicklungen und psychische Grunderkrankungen zugrunde [liegen].“<sup>195</sup> Nach C. Möller zählen zu diesen psychischen Erkrankungen zumeist depressive Störungen, Ängste und sozialphobische Tendenzen.<sup>196</sup> C. Ko et al. haben festgestellt, dass Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung (ADHS), Depression, Feindseligkeit und soziale Angststörung typische Begleiterscheinungen von Computerspielabhängigkeit sind.<sup>197</sup> Hierfür hat die Studie „Prevalence and patterns of psychiatric disorders in referred adolescents with Internet addiction“ Mädchen und Jungen zwischen zehn und achtzehn Jahren mit einer Internetabhängigkeit, auf einen möglichen Zusammenhang zwischen Internetsucht und

---

<sup>192</sup> Mößle T. (2012). Dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden: Nomos Verlag. S. 28.

<sup>193</sup> Vgl.: Ebd., S.28-29.

<sup>194</sup> Vgl.: Ebd., S.28-29.

<sup>195</sup> Möller, 2020, S. 35.

<sup>196</sup> Vgl.: Ebd., S. 35.

<sup>197</sup> Vgl.: Ko C., Yen J., Yen C., Chen CS & Chen CC. (27.01.2012). The association between Internetaddiction and psychiatric disorder: A review of the literature. Studie vom 27.01.2012, European Psychiatry. Zugriff am 12.10.2021. Verfügbar unter <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22153731/>

psychiatrischen Störungen hin untersucht.<sup>198</sup> Alle Proband\*innen hatten mindestens eine, und 88,3% mindestens zwei komorbide psychiatrische Störungen.<sup>199</sup> Mit 83,8% wurde am häufigsten die psychiatrische Störung ADHS, am zweithäufigsten die soziale Phobie mit 35%, und an dritter Stelle die schwere depressive Störung (30%) genannt.<sup>200</sup> Die wesentlich umfangreichere internationale Metaanalyse „The association between pathological internet use and comorbid psychopathology: a systematic review“<sup>201</sup> von V. Carli und anderen Wissenschaftler\*innen bestätigt die Annahme, dass die vier Begleitstörungen wie Depressionen, Angsterkrankungen, ADHS und Feindseligkeit oder Aggressionen am signifikantesten sind.<sup>202</sup> Mit ADHS geht eine generell erhöhte Impulsivität einher, „welche sich häufig in Missbrauch und Abhängigkeit von Substanzen und Verhaltensweisen niederschlägt.“<sup>203</sup> Zu der hohen Impulsivität zeigen süchtige Jugendliche Auffälligkeiten, „in den Bereichen (...) Introversion und Neurotizismus im Sinne der Neigung zu emotionaler Labilität, Ängstlichkeit und Traurigkeit.“<sup>204</sup>

Auch von sogenannte Zwangssymptome berichtet V. Carli et al.<sup>205</sup> Hier erweist sich die größte konsistente Korrelation zwischen ADHS-Symptomen und Depressionen.<sup>206</sup> Aus den heutzutage zur Verfügung stehenden Studien lässt sich entnehmen, dass mindestens eine, häufig auch zwei psychische Störungen bei einer Computerspielsucht vorliegen.<sup>207</sup> Wie sich bereits herausgestellt hat, gehören depressive Störungen, Angsterkrankungen, ADHS und Persönlichkeitsstörungen wie etwa Zwangserkrankungen zu den geläufigsten Störungen. Das Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag und ihre Untersuchung „Neue elektronische Medien und Suchtverhalten – Risiken, Bewältigungsstrategien und Präventionsmöglichkeiten“ bestätigen diese Ergebnisse.<sup>208</sup>

„Zugleich wird dargelegt, dass insbesondere bei jungen Patienten und solchen, deren Suchtverhalten vergleichsweise milde ausgeprägt ist, die Sucht nach Onlinespielen auch unabhängig von anderen

---

<sup>198</sup> Bozkurt H., Coskun M., Ayaydin H., Adak I. & Zoroglu SS. (2013). Prevalence and patterns of psychiatric disorders in referred adolescents with Internet addiction. *Psychiatry Clin Neurosci*, 67 (5), Zugriff am 01.12.2021. Verfügbar unter <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/pcn.12065>. S. 352.

<sup>199</sup> Vgl.: Ebd., S. 352.

<sup>200</sup> Vgl.: Ebd., S. 352.

<sup>201</sup> Carli V., Durkee T., Wasserman D., Hadlaczký G., Despalins R. & Kramarz E., et al. (2013). The Association between Pathological Internet Use and Comorbid Psychopathology: A Systematic Review. *Psychopathology*, 46 (1), Zugriff am 13.10.2021. Verfügbar unter <https://www.karger.com/Article/Pdf/337971>. S. 1-7.

<sup>202</sup> Vgl.: Ebd., S. 9.

<sup>203</sup> te Wildt B. & Vukicevic A. (2015). Komorbidität bei Internet- und Computerspielabhängigkeit. In Möller C. (Hrsg.), *Internet- und Computersucht* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 126-141). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag. S. 134.

<sup>204</sup> Evers-Wölk M. & Opielka M. (2019). *Neue elektronische Medien und Suchtverhalten: Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen* (2., erweiterte Aufl.). Baden-Baden: Nomos. S. 64.

<sup>205</sup> Carli et al., 2013. S. 1.

<sup>206</sup> Vgl.: Ebd., S. 1-3.

<sup>207</sup> Vgl.: te Wildt & Vukicevic, 2015, S. 127.

<sup>208</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2016, S. 12.

psychischen Erkrankungen auftreten kann.<sup>209</sup> Es bleibt damit festzuhalten, dass die bereits genannten Störungen nur mögliche Faktoren darstellen.<sup>210</sup> Prof Dr. med. C. Möller nennt neben den komorbiden Belastungen „eine hohe psychische Belastung mit entsprechendem Leidensdruck.“<sup>211</sup> Daten dafür liefert auch die Studie vom Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN) 2007/2008. Hier geben abhängige Jugendliche circa fünf Mal häufiger an, Selbstmordgedanken zu haben als Jugendliche, die kein problematisches Spielverhalten aufweisen.<sup>212</sup> F. Rehbein, M. Kleimann und T. Mößle, nennen Selbstmordgedanken als einen möglichen Indikator für eine erhöhte psychische Belastung.<sup>213</sup> Auch die holländische Studie „Psychosocial causes and consequences of pathological gaming“ konnte eine hohe psychische Belastungen feststellen, die sich in einem schlechten Selbstwertgefühl, Lebensunzufriedenheit und Einsamkeit niederschlägt. <sup>214</sup> Die Studie weist explizit daraufhin, dass Einsamkeit eine Folge, wie auch Grund für eine Sucht sein kann.<sup>215</sup> Nach C. Möller entwickeln Jugendliche eine Abhängigkeit, weil bei ihnen zumeist „seelische Fehlentwicklungen, Traumatisierungen und psychische Erkrankungen zugrunde liegen und (...) der Computer und das Internet als Versuch einer [falschen] Selbstmedikation eingesetzt (...) [wird], um innere Spannungen und Schmerzen [zu] lindern.“<sup>216</sup> Hinzu kommt, dass die Betroffenen oft nicht aktiv mit der eigenen Frustration umgehen können.<sup>217</sup>

Die häufig in den Medien verbreitete Annahme, dass gewaltverherrlichende Spiele, insbesondere First-Person-Shooters (wie z.B. CoD, GTA oder Counterstrike) ein hohes negatives Wirkungspotenzial auf die Spieler\*innen haben, konnte durch eine Studie des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend nicht nachgewiesen werden.<sup>218</sup>

---

<sup>209</sup> Evers-Wölk & Opielka, 2016, S. 12.

<sup>210</sup> Vgl.: Thomasius R., Aden A. & Petersen K. U. (2015). Jugendpsychiatrische Aspekte der Medien- und Computersucht. In Möller C. (Hrsg.) Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 99-141). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag. S. 101.

<sup>211</sup> Möller, 2020, S. 34.

<sup>212</sup> Vgl.: Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 24.

<sup>213</sup> Vgl.: Ebd., S. 25.

<sup>214</sup> Vgl.: Lemmens J.S., Valkenburg P.M. & Peter J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 144–152.

<sup>215</sup> Vgl.: Ebd., S. 144.

<sup>216</sup> Möller, 2020, S. 40.

<sup>217</sup> Vgl.: Ebd., S. 40.

<sup>218</sup> Vgl.: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (2010). Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004 – 2009. Bericht von 2010, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Zugriff am 14.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/94294/fffc44cf4772413da5bd7637262eeaa8/medien-und-gewalt-befunde-der-forschung-langfassung-data.pdf> S. 298.

### 3.4.2 Physische Faktoren

2007 nahmen 5.500 Grundschul Kinder an der Untersuchung des KFN teil. Das Ergebnis zeigt, dass Kinder, die einen Fernseher oder eine Spielekonsole bei sich zu Hause haben, doppelt so oft als übergewichtig bzw. adipös gelten, als Kinder ohne solch eine Ausstattung.<sup>219</sup> Bei der ersten Gruppe stieg innerhalb von zwei Jahren der Anteil an gewichtbelastenden Kindern von 21,7% auf 27,2% an, wobei dieser Wert bei der Gegengruppe gerade mal um 1,1% zunahm.<sup>220</sup> Im Vergleich zu den 27,2% der Kinder mit Geräteausstattung, die als adipös oder übergewichtig gelten, sind es ohne Geräteausstattung nur 11,9%.<sup>221</sup>

Auch weitere Untersuchungen belegen bei intensiven Spieler\*innen einen Zusammenhang zwischen Medienkonsum, Bewegungsmangel und Übergewicht.<sup>222</sup> Eine Untersuchung unter US-Amerikaner\*innen ergab, dass Kinder und Jugendliche aufgrund von Fettleibigkeit frühere Risikofaktoren für chronische Krankheiten entwickeln, die normalerweise erst wesentlich später im Leben auftreten sollten, wie etwa Dyslipidämie (Fettstoffwechselstörung), Bluthochdruck und Hyperinsulinämie (hohe Konzentration von Insulin im Blut. Häufig steckt ein Typ-2-Diabetes dahinter).<sup>223</sup> So wurde bei einer zunehmenden Anzahl von fettleibigen Kindern und Jugendlichen bereits Typ-2-Diabetes diagnostiziert – eine Krankheit, die vor einigen Generationen in dieser Bevölkerungsgruppe noch nicht existierte.<sup>224</sup> Über ähnliche Auswirkungen berichten auch G. Lehmkuhl, Professor für Kinder- und Jugendpsychiatrie, und J. Frölich, Facharzt für Kinderheilkunde und Kinder- und Jugendpsychiatrie.<sup>225</sup>

Im Gegensatz zu dem Anstieg von adipösen Kindern und Jugendlichen, kann es aber auch zu einer Mangelernährung aufgrund von exzessiver Computerspielnutzung kommen. Mangelernährung kann wiederum zu einer Nierenschädigung durch verminderte Flüssigkeitszufuhr bzw. wenigen Toiletten-gängen führen.<sup>226</sup> Zudem werden Muskeln überanstrengt oder vernachlässigt und durch eine schlechte oder einseitige Haltung wird das Skelett belastet, so entstehen etwa Kopfschmerzen und im Extremfall kann dies sogar nach tagelangem Spielen zu Thrombosen führen.<sup>227</sup> Ein typisches Beispiel für eine

---

<sup>219</sup> Vgl.: Pfeiffer C., Mößle T., Kleinmann M. & Rehbein F. (2007). Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. S. 15.

<sup>220</sup> Vgl.: Pfeiffer et al., 2007, S. 15.

<sup>221</sup> Vgl.: Ebd., S. 15.

<sup>222</sup> Vgl.: Lehmkuhl G. & Frölich J. (2013). Neue Medien und ihre Folgen für Kinder und Jugendliche. Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie, 41 (2), S. 83-86.

<sup>223</sup> Vgl.: Mitchell N., Catenacci V., Wyatt H. R. & Hill J. O. (Dezember 2011). Obesity: Overview of an Epidemic. Autor Manuskript vom Dezember 2011, Psychiatr Clin North Am. Zugriff am 21.10.2021. Verfügbar unter <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3228640/pdf/nihms334812.pdf>, S. 8.

<sup>224</sup> Vgl.: Ebd., S. 3.

<sup>225</sup> Vgl.: Lehmkuhl & Frölich, 2013, S. 83-86.

<sup>226</sup> Vgl.: Fritzsche K. (2020). Lösungen zu den Übungsfragen. In Fritzsche K. & Wirsching M. (Hrsg.). Basiswissen Psychosomatische Medizin und Psychotherapie (2. überarbeitete Auflage, S. 219-239). Berlin: Springer. S. 231.

<sup>227</sup> Evers-Wölk & Opielka, 2016, S. 10.

Überbelastung der Muskeln ist eine Sehnenscheidenentzündung in den Händen oder Handgelenken, wovon Dr. Siedler, Chefarzt der Kinder- und Jugendmedizin im Helios Klinikum Pforzheim berichtet.<sup>228</sup>

Eine weitere Auswirkung von Computerspielsucht kann die Vernachlässigung der Körperhygiene sein.<sup>229</sup> Auf die Frage, wie sich Computerspielsucht äußern würde, antwortet ein 17-jähriger (abhängig vom Spiel WoW), dass er mehr und mehr verwarloste und sich Wäsche und Müll zu Bergen in seinem Zimmer stapelten.<sup>230</sup> Auch in Experteninterviews der Studie „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet“ wird von der Vernachlässigung der Körperhygiene als schädliche Folge vom exzessiven Computerspielen berichtet.<sup>231</sup>

Zudem gehören auch Schlafstörungen zu den physischen Faktoren, weil der Schlaf-wach-Rhythmus durch nächtelanges Spielen durcheinanderkommt.<sup>232</sup> F. Rehbein, K. Matthias und T. Mößle bestätigen diese Annahme, in dem sie herausfanden, dass viele (abhängige) Spieler\*innen eine verringerte Schlafzeit gegenüber wenig- bzw. nicht-Spielern\*innen aufwiesen.<sup>233</sup> Die Untersuchung „Schlafgewohnheiten und Gesundheit bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen – Auswirkungen von Schlafdefizit auf Leistungsfähigkeit und Wohlbefinden“ mit über 8.000 teilnehmenden 16- bis 25-jährigen ergab, dass sich Schlafmangel ungünstig auf Gesundheit, Wohlbefinden und Leistungsfähigkeit auswirken kann.<sup>234</sup>

### 3.4.3 Schulische Faktoren

Dipl.-Soz. und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. Baier und Prof. Dr. phil. habil. Rehbein nennen Leistungseinbußen in der Schule oder im Beruf als mögliche Folgen einer Abhängigkeit.<sup>235</sup> Die bundesweit repräsentative Schülerbefragung des KFN von 2007/2008 verdeutlicht zusätzlich den Faktor der Schuleinbußen.<sup>236</sup> So findet sich bei computerspielabhängigen männlichen Jugendlichen vermehrt eine Schulabstinenz, erhöhte Fehlzeiten in der Schule und ein vermehrtes Risiko für schulische Einbußen.<sup>237</sup> Nach Suchtexperte Professor Dr. Thomasius, „liegt unter Risiko-Gamern der Anteil derer, die in den vorangegangenen vier Wochen eine Woche oder mehr in der Schule (oder Ausbildung) gefehlt haben, fast drei Mal so hoch (10,9%) wie bei unauffälligen

---

<sup>228</sup> Vgl.: Vollbrecht R. (2008). Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung. In: Fritz J. Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen (236-262). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 241-242.

<sup>229</sup> Vgl.: Möller, 2020, S. 39.

<sup>230</sup> Vgl.: Ebd., S. 129.

<sup>231</sup> Vgl.: Schmidt, Drosselmeier, Rohde, Fritz, 2011, S. 240.

<sup>232</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2016, S. 10.

<sup>233</sup> Vgl.: Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 24-25.

<sup>234</sup> Vgl.: Betz M., Cassel W. & Köhler U. (2012). Schlafgewohnheiten und Gesundheit bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen – Auswirkungen von Schlafdefizit auf Leistungsfähigkeit und Wohlbefinden. Deutsche Medizinische Wochenschrift, 137 (28), Kongressbeitrag. Zugriff am 23.10.2021. Verfügbar unter <https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0032-1323191#abstract>

<sup>235</sup> Vgl.: Baier & Rehbein, 2010, S. 248.

<sup>236</sup> Vgl.: Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 23.

<sup>237</sup> Vgl.: Ebd., S. 23.

Gamern (4,1%).<sup>238</sup> Dieser Faktor deckt sich mit dem Bewertungskriterium „Fortsetzung des exzessiven Verhaltens trotz schädlicher Folgen“, das schon Grüsser und Thalemann als Kriterium für eine Computerspielsucht nannten.<sup>239</sup> Zudem ergab die KFN Befragung, dass Abhängige im Vergleich zur Kerngruppe, die weniger als 2,5 Stunden am Tag Computerspielen, deutlich schlechtere Noten in den abgefragten Fächern Deutsch, Sport, Mathe und Geschichte aufwiesen.<sup>240</sup> Ähnliche Folgen nennen auch Kommunikationswissenschaftlerin M. Evers-Wölk und der Sozialwissenschaftler M. Opielka in ihren Forschungsbefunden zur Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen.<sup>241</sup> So erzählt eine 17-jährige Gymnasiastin, dass dadurch, dass sie nur noch am Spielen sei und kaum noch ihre Hausaufgaben machen würde, sich bereits ihre Noten und Arbeiten verschlechtert hätten.<sup>242</sup> Auch ein 20-jähriger Auszubildender äußert sich in Bezug auf Computerspiele, „dass [sich] das schon sehr negativ auf seine Schule ausgewirkt hat.“<sup>243</sup> Die Studie „Media use and school achievement – boys at risk?“ verdeutlicht, dass je mehr Zeit die Schüler\*innen mit dem Konsum von Medien verbringen und je gewalttätiger diese Inhalte sind, desto schlechter sind auch ihre Schulnoten.<sup>244</sup> Natürlich können schulische Einbußen auch durch viele andere Faktoren beeinflusst werden, wie „dem Bildungsstatus der Eltern und der ethnischen Zugehörigkeit.“<sup>245</sup> Dementsprechend ist der Zusammenhang zwischen Mediennutzungsgewohnheiten und Schulleistungen aber nicht ausreichend als monokausal zu bezeichnen.<sup>246</sup>

#### 3.4.4 Soziale Faktoren

Computerspielabhängige weisen insgesamt schlechtere Sozialkompetenzen auf als nicht abhängige.<sup>247</sup> Die Verdrängung sozialer Interaktionen in der realen Welt durch das Spielen von Computerspielen, kann zu einer Verschlechterung bereits bestehender Beziehungen führen – daraus resultiert bei den Betroffenen auch das Gefühl von Einsamkeit.<sup>248</sup> Wie schon in den Kriterien zur Abhängigkeit genannt

---

<sup>238</sup> Thomasius R. (05.03.2015). Statement von Prof. Dr. Rainer Thomasius, Ärztlicher Leiter des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes und Jugendalters am UKE, im Rahmen der Pressekonferenz „Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird“, am 5. März 2019 in Berlin. Pressemitteilung vom 05.03.2019, Pressetstelle DAK-Gesundheit. Zugriff am 21.10.2021. Verfügbar unter <https://www.dak.de/dak/download/statement-thomasius-2103384.pdf>. S. 5.

<sup>239</sup> Siehe S. 7.

<sup>240</sup> Vgl.: Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 24. Tabelle 8.

<sup>241</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2016, S. 10-11-

<sup>242</sup> Schmidt, Drosselmeier, Rohde, Fritz, 2011, S.220.

<sup>243</sup> Vgl.: Ebd., S. 221.

<sup>244</sup> Vgl.: Mößle T., Kleimann M., Rehbein F. & Pfeiffer C. (23.12.2010). Media Use and School Achievement–Boys at Risk? *British Journal of Developmental Psychology*, 28 (3), 699–725. Zugriff am 15.10.2021. Verfügbar unter <https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1348/026151009X475307> S. 700.

<sup>245</sup> Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 47.

<sup>246</sup> Vgl.: Mößle T, Bleckmann P., Rehbein F. & Pfeiffer C. (2015). Der Einfluss der Medien auf die Schulleistung. In Möller C. (Hrsg.). *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, (S. 67-85). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag. S. 69.

<sup>247</sup> Vgl.: Lemmens, Valkenburg & Peter, 2011, S. 148.

<sup>248</sup> Vgl.: Ebd., S. 144.



worden ist, können immer mehr schwindende oder generell wenige soziale Beziehungen ein ernstzunehmender Faktor einer bestehenden Sucht sein.<sup>249</sup>

Dazu gehört auch der mangelnde familiäre Rückhalt, der sich durch die fehlende Regulation der Spielzeiten äußert.<sup>250</sup> Aus Experteninterviews in Beratungseinrichtungen geht hervor, dass die meisten Süchtigen schon sehr früh in Kontakt mit Medien und insbesondere mit Computerspielen gelangen. Dieser Erstkontakt wird nur selten von der Familie mitbegleitet bzw. mit entsprechenden Regeln beachtet, meistens fehlen sogar jegliche Regeln.<sup>251</sup> Hinzu kommt eine fehlende Grundsicherheit in Bezug auf Beziehungen.<sup>252</sup> Ungefähr 80% der Klienten kommen aus Trennungsfamilien, die zum größten Teil von einem fehlenden Vater zeugen.<sup>253</sup>

### **3.4.5 Faktor Geschlecht**

Das biologische Geschlecht ist ein relevanter Faktor für Computerspielabhängigkeit.<sup>254</sup> So spielen bewiesenermaßen deutlich mehr Jungen im Vergleich zu Mädchen Computerspiele.<sup>255</sup> Nach der repräsentativen Schülerbefragung des KFN 2009, werden 3% der Jungen und 0,3% der Mädchen als computerspielabhängig und weitere 4,7% der Jungen und 0,5% der Mädchen als gefährdet diagnostiziert.<sup>256</sup> Auch Baier und Rehbein kommen zu einem ähnlichen Ergebnis, ihrer Studie nach sind Jungen neunmal häufiger von einer Abhängigkeit betroffen als Mädchen.<sup>257</sup> Auch das Kapitel 2.2 zum aktuellen Mediennutzungsverhalten lässt vermuten, dass durch die höheren Nutzerzahlen von digitalen Spielen auf Seiten des männlichen Geschlechts, hier insgesamt auch mehr Computerspielabhängige existieren. Daraus lässt sich schließen, dass es bei Jungen ein höheres Risiko für Computerspielsucht gibt als bei Mädchen.

### **3.5 Merkmale von Spielen mit Abhängigkeitspotenzial**

Nicht nur die Spieler\*innen können eigenständige Faktoren einer Sucht aufweisen, auch Computerspiele an sich können als Suchtfaktor gelten. Computerspiele können Merkmale besitzen, die die Spieler\*innen ein besonders hohes Abhängigkeitspotenzial entwickeln lassen. Die Studie „Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter“ kommt zu dem Ergebnis, dass folgende Kriterien eine

---

<sup>249</sup> Vgl.: Baier & Rehbein, 2010, S. 248.

<sup>250</sup> Vgl.: Ebd., S. 263.

<sup>251</sup> Vgl.: Schmidt, Drosselmeier, Rohde & Fritz, 2011, S. 242.

<sup>252</sup> Vgl.: Ebd., S. 242.

<sup>253</sup> Vgl.: Ebd., S. 242.

<sup>254</sup> Vgl.: Lemmens, Valkenburg & Peter, 2011, S. 150.

<sup>255</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 54, Schmidt & Drosselmeier, 2011, S. 42.

<sup>256</sup> Vgl.: Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 1.

<sup>257</sup> Vgl.: Baier & Rehbein, 2010, S. 264.

Abhängigkeit begünstigen, wenn diese besonders häufig und intensiv ausgeprägt ist.<sup>258</sup> Die Vergabe virtueller Belohnungen in Abhängigkeit von verbrachter Spielzeit verstärkt das Abhängigkeitspotenzial, aber auch die „Vergabe besonders seltener und für den Spieler besonders prestigeträchtiger virtueller Belohnungen unter Rückgriff auf Mechanismen intermittierender Verstärkung (insbesondere intermittierend variabel und quotiert).“<sup>259</sup> Diese Mechanismen treten beispielsweise beim MMORPG-Spiel WoW in Form von Ausrüstung oder bei den FIFA-Spielen in Form von neuen Fußballspieler\*innen auf. Es handelt sich somit um Spielprinzipien, die ein kontinuierliches Spielen fördern, weil hierbei Nachteile entstehen, wenn nicht regelmäßig gespielt.<sup>260</sup> In vielen Spielen kommt dieses Prinzip z.B. durch tägliche oder wöchentliche Aufgaben vor. Es entstehen somit negative Folgen, wenn die Aufgaben nicht täglich erfüllt werden können. Durch langwierige Levelsysteme und großflächige, wie auch komplexe Spielwelten, entsteht notwendigerweise ein zeitintensives Spielverhalten.<sup>261</sup> Auch hier reiht sich das Spiel WoW ein, aber auch Spiele wie Minecraft oder GTA.

Wie bereits im Kapitel „Motive für die Computerspielnutzung“ festgestellt wurde, zählt auch der soziale Aspekt beim Spielen. Denn durch komplexe Aufgabenstrukturen oder ausgefallene Taktiken, die nur von eingespielten Teams erledigt werden können, werden feste Spielergemeinschaften benötigt.<sup>262</sup> Hierdurch entsteht ein Verpflichtungsgefühl im sozialen Gefüge, sodass beim nicht Erfüllen von Aufgaben in der Gruppe, ein schlechtes Gewissen entstehen kann oder sogar der Ausschluss aus der Spielergemeinschaft droht.<sup>263</sup> Hierzu zählen fast alle Onlinespiele, in denen besondere spielerische Leistungen erbracht werden sollen, aber auch First-Person-Shooters, da Taktiken trainiert werden müssen, oder MMORPG, weil die Erfüllung gewisser Aufgaben eine größere Gruppe an Mitspieler\*innen benötigt.

### **3.6 Fazit: Computerspielsucht**

Das vorangegangene Kapitel zeigt: Es gibt verschiedene Definitionsansätze zur Computerspielsucht. Zudem existiert eine umfangreiche Masse an anerkannten Kriterien, die für eine Computerspielsucht sprechen können. Durch die Analyse verschiedener wissenschaftlicher Kriterien, bzw. Merkmale, Studien und Expertenmeinungen, kann davon ausgegangen werden, dass die Kriterien der DSM-5 und des ICD-11 dafür geeignet sind, eine Computerspielsucht definieren zu wollen. Es bleibt evident, dass eine

---

<sup>258</sup> Vgl.: Rehbein F., Kleimann M. & Mößle T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindesund Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanner Abhängigkeitsmerkmale. Hannover: Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. S. 46.

<sup>259</sup> Ebd., S. 46.

<sup>260</sup> Vgl.: Ebd., S. 46.

<sup>261</sup> Vgl.: Ebd., S. 46.

<sup>262</sup> Vgl.: Ebd., S. 46.

<sup>263</sup> Vgl.: Ebd., S. 46.

Computerspielsucht vielseitig und komplex bleibt und nach wie vor in diesem Forschungsgebiet weiter geforscht werden muss. Jedoch kann nach dem heutigen Erkenntnisstand die frühere Meinung (siehe 3.2 Definition Computerspielsucht), dass es keine einheitliche Diagnostik für eine Computerspielsucht gibt, insbesondere durch die hohe Bedeutung der Aufnahme als eigenständige definierte Störung bzw. Diagnose in den neuen Katalog ICD-11 der WHO, nun widerlegt werden. Hinzu kommt, dass Gründe, Folgen und Komorbiditäten bei einer Computerspielabhängigkeit vielseitig, komplex und keineswegs monokausal sind. Die verschiedenen Faktoren bedingen sich oftmals gegenseitig und auch die negativen Folgen bzw. Gefahren einer Computerspielsucht konnten identifiziert werden.

#### **4. Computerspiele und ihre Chancen**

Nachdem im letzten Kapitel vor allem die Gefahren von Computerspielen beleuchtet wurden, wird in diesem Kapitel der Frage nachgegangen, welche Chancen Computerspiele für Jugendliche bieten können. Hierbei wird zwischen medialen Angeboten, die gezielt auf die Förderung von Kompetenzen, bzw. der Förderung bestimmter Zielgruppen ausgelegt sind und dem Kompetenzförderungspotenzial von kommerziellen Spielen unterschieden.

##### **4.1 Kompetenzkategorien**

Nach Gebel 2006, „erscheint es plausibel, dass Computerspiele unter anderem durch ihre Leistungsanforderungen Potenziale zur Kompetenzförderung bieten.“<sup>264</sup> Um Gebels Annahme zu prüfen, werden die möglichen Kompetenzen kategorisiert in Medienkompetenz, kognitive Kompetenz, soziale Kompetenz, persönlichkeitsbezogene Kompetenz und Sensomotorik. Diese Kategorisierung ist unter anderem nach Lampert et al.<sup>265</sup>, sowie Gebel<sup>266</sup> zur Aufteilung der verschiedenen Kompetenzen durchaus sinnvoll. Die Aufteilung ermöglicht, dass die verschiedenen Kompetenzbereiche gleichermaßen berücksichtigt werden können.<sup>267</sup> Dies befürwortet auch Professor Egenfeldt-Nielsen der University of Kopenhagen, 2006: „Learning from video games spans a wide area of topics, not all of which can be treated.“<sup>268</sup> Er macht darauf aufmerksam, dass das Lern- und Lehrpotenzial bei Computerspielen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden muss. Bevor der Frage nachgegangen werden kann,

---

<sup>264</sup> Gebel, 2006, S. 291.

<sup>265</sup> Vgl.: Lampert C., Schwinge C. & Teredesai S. (2011). Kompetenzförderung in und durch Computerspiele(n). In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet (S. 117-180). Berlin: VISTAS Verlag GmbH. S. 136.

<sup>266</sup> Vgl.: Gebel, 2006, S. 293-294.

<sup>267</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 127.

<sup>268</sup> Egenfeldt-Nielsen S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. In Digital Kompetenz, 3, 2006 (Heft- 1), S.186.

welche Spiele bzw. Kriterien, welche Kompetenzen fördern, muss zuvor definiert werden, was der Begriff Kompetenz und die einzelnen Kompetenzkategorien bedeuten. Der Begriff Kompetenz impliziert kompetentes Handeln und wer das

„vermag, verfügt nicht nur über träges Wissen, sondern ist nachweislich in der Lage, reale Anforderungssituationen zu bewältigen. Und dies nicht nur einmalig oder gar zufällig, sondern auf der Basis eines latenten Merkmals, das gewissermaßen garantiert, dass der kompetent Handelnde in immer neuen Situationen adäquate Handlungen ‚generieren‘ kann.“<sup>269</sup>

Was für den Kompetenzerwerb durch das Spielen von Computerspielen spricht, ist, dass Kompetenzentwicklung nicht nur durch formale Bildung oder wie im Zitat beschrieben „träges Wissen“ vermittelt wird, sondern oder sogar vermehrt durch tätigkeitsintegriertes informelles Lernen.<sup>270</sup>

#### **4.1.1 Definition Medienkompetenz:**

Immer noch maßgeblich für das heutige Verständnis von Medienkompetenz ist die Definition von D. Baacke, von 1998.<sup>271</sup> Baacke versteht unter dem Begriff Medienkompetenz, „eine Teilmenge der "kommunikativen Kompetenz" und wendet sich insbesondere dem elektronisch-technischen Umgang mit Medien aller Art zu, die heute in komplexer Vielfalt zur Verfügung stehen und deren Nutzung ebenfalls gelernt, geübt und gefordert werden muß.“<sup>272</sup> Der Medienbegriff umfasst alle Medien, vom Printmedium über den Fernseher bis hin zum Computer.<sup>273</sup> Durch die schnelle und ständige Entwicklung von neuen Medien ist Medienkompetenz zu einer lebenslangen Lernaufgabe geworden.<sup>274</sup> So entwickeln sich mit der Zeit immer wieder neue Kompetenzbereiche, wie z.B. der Werbekompetenz.<sup>275</sup> Baacke teilt daraufhin Medienkompetenz in vier verschiedene Bereiche auf: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.<sup>276</sup>

In der Medienpädagogik ist Medienkompetenz eng verknüpft mit medienpädagogischen Ansätzen und wird dabei auch als das Ziel medienpädagogischen Handelns genannt.<sup>277</sup> Oft spricht man bei

---

<sup>269</sup> Klieme E. & Hartig J. (2008). Kompetenzkonzepte in den Sozialwissenschaften und im Erziehungswissenschaftlichen Diskurs. In Prenzel M., Gogolin I. & Krüger H. H. (Hrsg.). Kompetenzdiagnostik. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 10 (8). S. 11-32. S. 14.

<sup>270</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2005, S. 254.

<sup>271</sup> Vgl.: Preßmar F. (2017). Silver Surfer–Förderung der Medienkompetenz von Senioren. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S. 147.

<sup>272</sup> Baacke D. (1998). Zum Konzept und zur Operationalisierung von Medienkompetenz. Fachartikel von 1998, Server Produktive Medienarbeit. Zugriff am 04.11.2021. Verfügbar unter [http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/fachartikel/baacke\\_operationalisierung.shtml](http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/fachartikel/baacke_operationalisierung.shtml)

<sup>273</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>274</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>275</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 119.

<sup>276</sup> Vgl.: Baacke, 1998.

<sup>277</sup> Vgl.: Mößle, 2012, S. 42.

Medienkompetenz in Bezug auf Kinder und Jugendliche auch von ‚medienmündig‘ (mehr dazu im Kapitel 5.1 „Medienprävention“).

#### **4.1.2 Definition kognitive Kompetenz**

Nach Ganguin beziehen sich kognitive Kompetenzen allgemein auf die Informationsverarbeitung eines Menschen.<sup>278</sup> Die kognitiven Kompetenzen umfassen differenzierte Wahrnehmung, Denkfähigkeit, Gedächtnis, Problemlösefähigkeit, Konzentrationsfähigkeit und Kreativität. Sie bilden die Grundlage für Denkprozesse, deklaratives Wissen<sup>279</sup> oder prozedurales Wissen (zum prozeduralen Wissen gehört das Wissen, wie etwas zu tun ist, z.B. Recherchekompetenz und die korrekte Nutzung von Lexika).<sup>280</sup> Unter kognitive Kompetenzen fallen dabei das Verständnis von Regelstrukturen oder die räumliche Vorstellungskraft.<sup>281</sup>

#### **4.1.3 Definition Soziale Kompetenzen**

Nach Jugert, Rehder, Notz und Petermann bezieht sich „die Soziale Kompetenz (...) auf alle Fertigkeiten, die für ein zufriedenes Zusammenleben erforderlich sind.“<sup>282</sup> Hierfür wird eine differenzierte soziale Wahrnehmung, eine komplexe soziale Urteilsfähigkeit sowie ein umfassendes Repertoire an sozialen Handlungsweisen vorausgesetzt.<sup>283</sup> Relevante Komponenten der sozialen Kompetenzen in Bezug auf Computerspiele, sind nach Gebel, Gurt und Wagner u.a. die Perspektivübernahme, die Empathie-, Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit sowie die moralische Urteilskompetenz.<sup>284</sup>

#### **4.1.4 Definition Persönlichkeitsbezogene Kompetenz**

Unter die persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen fallen nach Ganguin alle, die „sich auf den Umgang mit sich selbst [beziehen].“<sup>285</sup> Damit gemeint sind Fähigkeiten, „zur Eigenverantwortlichkeit, der Selbstbeobachtung, der Selbstkritik, der Identitätsfindung und -wahrung sowie auch die Einschätzung der Selbstwirksamkeit.“<sup>286</sup>

---

<sup>278</sup> Vgl.: Ganguin, 2010, S. 251.

<sup>279</sup> Zum deklarativen Wissen gehören z.B. gemerkte Fakten, Feststellungen, Tatsachen, Ereignisse, Theorien, grammatikalische Regeln.

<sup>280</sup> Vgl.: Ganguin, 2010, S. 251.

<sup>281</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 125.

<sup>282</sup> Jugert G., Rehder A., Notz P. & Petermann F. (Hrsg.) (2016). Soziale Kompetenz für Jugendliche. Grundlagen und Training (9. überarbeitete Auflage). Weinheim: Beltz Juventa, S. 11.

<sup>283</sup> Vgl.: Ebd., S. 11.

<sup>284</sup> Vgl.: Gebel, Gebel, Gurt & Wagner, 2005, S. 262.

<sup>285</sup> Ganguin, 2010, S. 255.

<sup>286</sup> Ebd., S. 255.

#### 4.1.5 Definition Sensomotorik

Die Sensomotorik besteht aus zwei Leistungen. Die erste ist die sensorische Leistung und damit gemeint sind Sinneswahrnehmungen, wie etwa Sehen oder Riechen.<sup>287</sup> Die zweite Leistung ist die motorische Fähigkeit, die wiederum auf Körperbewegungen abzielt.<sup>288</sup> Sensomotorik ist somit das Zusammenspiel dieser beider Faktoren – aufgrund von Sinnesrückmeldungen wird der eigene Körper erst kontrolliert bewegt.<sup>289</sup> In der Forschungsliteratur zu Computerspielen wird oftmals von der „Auge-Hand-Koordination“ gesprochen, die durch regelmäßiges Computerspielen trainiert wird.<sup>290</sup> „Auge-Hand-Koordination“ bedeutet, wie die Hand auf das Gesehene reagiert.

#### 4.2 Kompetenzförderung durch kommerzielle(s) Computerspiele(n)

In diesem Kapitel wird das Kompetenzförderungspotenzial von kommerziellen Spielen analysiert. Dafür wird die Wirkung von Computerspielen, die nicht unmittelbar einen Kompetenz- oder einen Informationserwerb intendieren, in Bezug auf ein mögliches Förderungspotenzial für Jugendliche untersucht.

Bevor sich den einzelnen Kompetenzkategorien zugewandt wird, werden Kriterien zur Beurteilung des kompetenzförderlichen Potenzials von Computerspielen erläutert. Hier kommt die Studie „Kompetenzpotenziale populärer Computerspiele“<sup>291</sup> zu dem Ergebnis, dass es sieben solcher Kriterien gibt. Demnach weisen zwei Kriterien einen indirekten und fünf weitere einen direkten Kompetenzbezug auf.<sup>292</sup> Unter Kriterien, die als einen indirekten Kompetenzbezug eingestuft werden, fallen „Adaptivität“ und „Motivationspotenzial“. Diese „moderieren die [anderen] Kriterien mit direktem Kompetenzbezug oder fungieren als Voraussetzung für deren Wirksamkeit.“<sup>293</sup> Mit Adaptivität sind die Eigenschaften der Spiele gemeint, die eine hohe individuelle Anpassung des Spiels an den\*die Spielende\*n ermöglichen.<sup>294</sup> Dazu gehört u.a. eine individuelle Anpassung der Präferenzen des Spielverhaltens oder des Schwierigkeitsgrades durch den\*die Spieler\*in.<sup>295</sup> Dadurch wird das Motivationspotenzial des

---

<sup>287</sup> Vgl.: Ganguin, 2010, S. 259.

<sup>288</sup> Vgl.: Ebd., S. 259.

<sup>289</sup> Vgl.: Ebd., S. 259.

<sup>290</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 125.

<sup>291</sup> Gebel, Gurt & Wagner, 2005, S. 241-376.

<sup>292</sup> Vgl.: Gebel C., Gurt M. & Wagner U. (2004). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. Kurzfassung der Ergebnisse des Projekts „Kompetenzförderliche und kompetenzhemmende Faktoren in Computerspielen“. Berlin, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, S. 6-9.

<sup>293</sup> Gebel, 2006, S. 296.

<sup>294</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 6.

<sup>295</sup> Vgl.: Ebd., S. 6.

Spiels verstärkt und die Anforderungen des Spiels an die individuelle Leistung angepasst.<sup>296</sup> Das Motivationspotenzial ist zudem eine generelle Voraussetzung für den Kompetenzerwerb.<sup>297</sup>

Die fünf Kriterien eines direkten Kompetenzbezugs sind: Angemessenheit des ethisch-normativen Gehalts, Anforderungsprofil, Problemstrukturen und Vielfalt der Problemstellungen, Involvementpotenzial und Differenziertheit des „didaktischen Systems“.<sup>298</sup> Unter dem ethisch-normativen Gehalt wird die Inhaltsebene<sup>299</sup> des Spiels verstanden, die „je nach Ausrichtung (...) die moralische Urteilskompetenz und somit die soziale Kompetenz fördern oder aber fragwürdige Orientierungen bestätigen kann.“<sup>300</sup> Durch den in der Gesellschaft geteilten Werte- und Normenkonsens<sup>301</sup> kann abgeleitet werden, was für eine Förderung der Urteilskompetenz geeignet oder ungeeignet ist.<sup>302</sup> Ein zentrales Kriterium stellt das Anforderungsprofil des Computerspiels dar.<sup>303</sup> Gebel, Gurt und Wagner stellen fünf Anforderungsbereiche fest, die, je höher die Anforderung ist, umso ein höheres Kompetenzförderpotenzial aufweisen.<sup>304</sup> Die vorgestellten Anforderungsbereiche sind „soziale, kognitive, medienbezogene und emotionale Anforderungen sowie Anforderungen an Wahrnehmungs-, Aufmerksamkeits- und sensomotorische Koordinationsleistungen.“<sup>305</sup> Die Problemstrukturen und die Vielfalt der Anforderungen an den\*die Spieler\*in beschreiben, dass verschiedene Aufgabenstellungen und Lösungen (z.B. analytisches, operatives, flexibles oder kreatives Denken) eine qualitative Voraussetzung für die Förderung kognitiver Kompetenzen darstellt.<sup>306</sup> So orientieren sich auch nach Gee kompetenzfördernde Spiele an der Kompetenz des\*der Spielers\*in und sind somit herausfordernd, aber machbar bzw. spielbar.<sup>307</sup> Das Involvementpotenzial ist die Erhöhung emotionaler Beteiligungen des\*der Spielers\*in, wie durch First-Person-Shooters in CoD.<sup>308</sup> Durch eine höhere emotionale Beteiligung entstehen auch steigende Anforderungen an die emotionale Selbstkontrolle.<sup>309</sup> Zuletzt beschreibt „die Differenziertheit des ‚didaktischen Systems‘ (...) Elemente, die den\*die Spielenden mit Informationen zu Spielregeln und

---

<sup>296</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 6.

<sup>297</sup> Vgl.: Gebel, 2006, S. 296.

<sup>298</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 7-9.

<sup>299</sup> Die Inhaltsebene des Spiels beinhaltet u.a. inhaltliche Rahmungen, Welt und Menschenbilder, Realitätsbezüge, Rollen und Identifikationsangebote.

<sup>300</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 7.

<sup>301</sup> Der gesellschaftlich geteilte Werte- und Normenkonsens ist u.a. geprägt durch: die Achtung der Menschenwürde, Schutz der körperlichen Unversehrtheit und des Eigentums, Gleichstellung der Geschlechter, Achtung kultureller Identität.

<sup>302</sup> Vgl.: Gebel, 2006, S. 296.

<sup>303</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 7.

<sup>304</sup> Vgl.: Ebd., S. 7.

<sup>305</sup> Ebd., S. 7.

<sup>306</sup> Vgl.: Gebel, 2006, S. 297.

<sup>307</sup> Vgl.: Gee J.P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. ACM Computers in Entertainment, 1 (1), S. 1-4. Zugriff am 05.11.2021. Verfügbar unter [https://www.researchgate.net/publication/220686314\\_What\\_Video\\_Games\\_Have\\_to\\_Teach\\_Us\\_About\\_Learning\\_and\\_Literacy](https://www.researchgate.net/publication/220686314_What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_and_Literacy) S. 2.

<sup>308</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 8.

<sup>309</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 8.

Spielstatus versorgen oder ihm zumindest Rückschlüsse darauf ermöglichen.“<sup>310</sup> Dazu zählen ebenso positive wie negative Rückmeldungen und Tipps zum Spielverhalten, wodurch die kritische Selbstbeobachtung angeregt werden soll.<sup>311</sup> Durch die Aufteilung in verschiedene Kriterien ist es möglich, Spiele bezüglich ihrer Kompetenzförderlichkeit zu definieren. Das ist notwendig, weil Spiele sehr individuell sind und dadurch verschiedene Kompetenzen gefördert werden können. Prinzipiell werden Computerspielen nicht nur eine bestimmte Kompetenzförderlichkeit zugesprochen.<sup>312</sup>

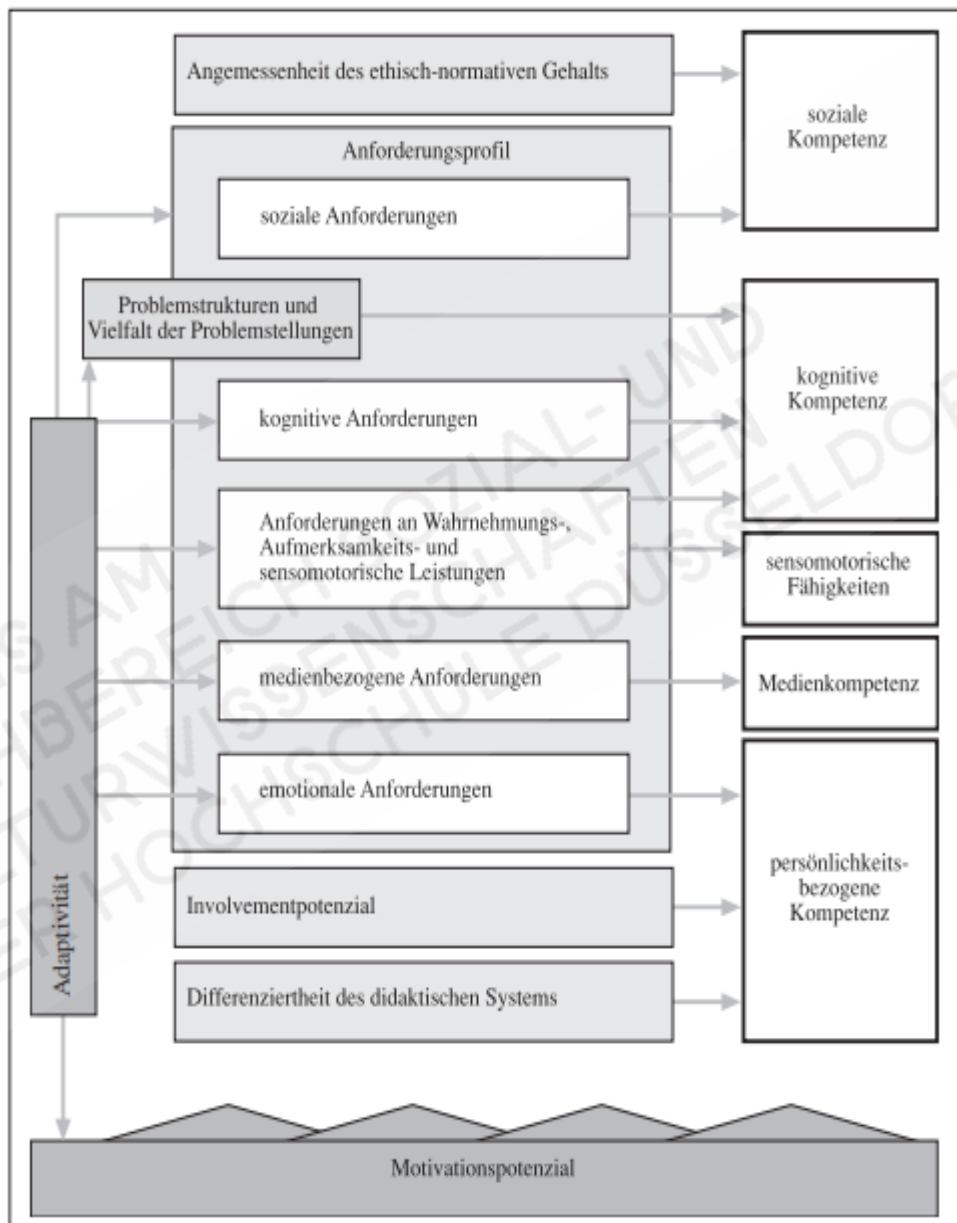


Abbildung 2. Kompetenzbezug der Kriterien<sup>313</sup>

<sup>310</sup> Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 8-9.

<sup>311</sup> Vgl.: Gebel, 2006, S. 298.

<sup>312</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2005, S. 263.

<sup>313</sup> Ebd., S. 266. Abbildung 5.



So kann Abbildung 2 entnommen werden, dass wenn ein Computerspiel ein hohes Anforderungsprofil im Anforderungsbereich „soziale Anforderungen“ besitzt, gleichzeitig die soziale Kompetenz des\*der Spielers\*in gefördert wird. Das Förderungspotenzial kann zudem noch durch adaptive Elemente und einem hohen Motivationspotenzial zusätzlich verstärkt werden.

#### **4.2.1 Kompetenzförderung am Beispiel von Counter Strike**

Mit Hilfe der zuvor erarbeiteten Kriterien hat die Studie „Kompetenzpotenziale populärer Computerspiele“, 30 Computerspiele analysiert und dazugehörige Spielprofile erstellt.<sup>314</sup> In diesem Abschnitt werden die Ergebnisse anhand des First-Person-Shooters Counter Strike vorgestellt. Noch heute stellt das Spiel Counter Strike echte Spielerzahl-Rekorde auf und eignet sich darum besonders gut für eine flächendeckende Analyse.<sup>315</sup> Die Studie zu den Kompetenzpotenzialen kommt zu dem Ergebnis, dass Counter Strike sehr viele Kompetenzbereiche anspricht.<sup>316</sup> Besonders hohe Forderungen stellt Counter Strike demnach im Involvementpotenzial, den Anforderungsprofilen emotionale Anforderungen sowie an die Aufmerksamkeits- und sensomotorischen Leistungen des\*r Spielers\*in.<sup>317</sup> So kann mit Hilfe von Abbildung 2 festgehalten werden, dass Counter Strike vor allem die persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen und die sensomotorischen Fähigkeiten fördert. Seitdem Counter Strike fast ausschließlich online gespielt wird, würde man ihm wahrscheinlich auch noch eine hohe soziale Anforderung zusprechen können – im Rahmen der genannten Studie gilt Counterstrike jedoch noch als reines Offlinespiel. Demgegenüber schneidet das Spiel allerdings schlecht in der Angemessenheit des ethnisch-normativen Gehalts ab, da es als fragwürdig gehandhabt wird, dass das Ziel des Spiels nur in der Ausübung tödlicher Gewalt wirksam wird.<sup>318</sup>

#### **4.3 Welche Kompetenzen werden gefördert?**

Mit Hilfe von fünf Kompetenzbereichen wird analysiert, welche Kompetenzen durch das Spielen kommerzieller Spiele gefördert werden können. Man unterscheidet zwischen Medienkompetenz, kognitiver Kompetenz, sozialer Kompetenz, persönlichkeitsbezogener Kompetenz und der Sensomotorik. Anzumerken sei, dass die möglichen geförderten Kompetenzen nicht automatisch durch intensives

---

<sup>314</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2005, S. 283.

<sup>315</sup> Vgl.: Esports.com (11.02.2020). Über 900.000 Spieler: Counter-Strike stellt neuen Rekord auf. Beitrag vom 11.02.2020, Esports.com. Zugriff am 05.11.2021. Verfügbar unter <https://www.esports.com/de/ueber-900-000-spieler-counter-strike-stellt-neuen-rekord-auf-73645>

<sup>316</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 9-10.

<sup>317</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2005, S. 293.

<sup>318</sup> Vgl.: Ebd., S. 292-293.

Spielnutzung entstehen.<sup>319</sup> Lampert, Schwinge & Teredesai erklären dazu: „Ein Intensivspieler kann unter Umständen hohe Kompetenzen in verschiedenen Bereichen aufweisen, andererseits muss ein kompetenter Spieler nicht zwangsläufig eine hohe Nutzungsdauer aufweisen.“<sup>320</sup>

### 4.3.1 Medienkompetenz

Nach Gebel, Kurt und Wagner tragen Spiele dazu bei, dass sich Spielende kompetent in komplexen Menü- oder Navigationsstrukturen und virtuellen Umgebungen bewegen können.<sup>321</sup>

Allgemein können durch die Beschäftigung mit Computerspielen verschiedene Fähigkeiten im Umgang mit Technik erworben werden.<sup>322</sup> So kann die technische Anforderung neuerer Spiele eine modernere Grafikkarte erfordern. Diese wird dann zumeist allein, mit Hilfe von Freunden oder durch die Hilfe entsprechender Internetforen selbstständig eingebaut.<sup>323</sup> Im Umgang mit dem Computer kann es außerdem immer wieder zu technischen Problemen kommen, sodass der\*die Spieler\*in sich außerhalb informieren muss, wie diese zu lösen sind.<sup>324</sup> Dadurch wird nicht nur der Umgang mit Software und Hardware gefördert, sondern es findet auch ein externer Informationsaustausch statt.<sup>325</sup> Die Studie „What Videogame Making Can Teach Us About Literacy and Learning: Alternative Pathways into Participatory Culture“ zeigt, dass durch die Gestaltung von Computerspielen diverse Fähigkeiten wie die Medienkompetenz von Jugendlichen gefördert wird.<sup>326</sup> Sowohl das Wissen um die Programmierung von Spielen als auch das Erlernen von verschiedenen Computertechniken und einer kreativen Umgangsweise können weiter ausgebaut werden.<sup>327</sup> Die Studie „Digital literacies for the disengaged: creating after school contexts to support boys’ game-based literacy skills“ hat männliche, jugendliche Probanden befragt und kommt zu dem Ergebnis, dass Computerspiele sogar als eine Art ‚Einstiegsdroge‘ für wichtige Praktiken der digitalen Alphabetisierung fungieren kann.<sup>328</sup> Auch bestätigt die Studie, dass Computerspiele eine Doppelfunktion haben können: Spiele können einerseits des Spielens wegen gespielt

---

<sup>319</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 134

<sup>320</sup> Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 134.

<sup>321</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 12.

<sup>322</sup> Vgl.: Ganguin, 2010, S. 256.

<sup>323</sup> Vgl.: Ebd., S. 256.

<sup>324</sup> Vgl.: Ebd., S. 256.

<sup>325</sup> Vgl.: Ebd., 2010, S. 256.

<sup>326</sup> Vgl.: Pepler K.A. & Kafai Y.B. (2007). What Videogame Making Can Teach Us About Literacy and Learning. Alternative Pathways into Participatory Culture. Situated Play – Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Zugriff am 05.11.2021. Verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.33576.pdf> S. 375.

<sup>327</sup> Vgl.: Ebd., S. 372-375. Anmerkung: Die Studie beschäftigt sich allerdings mehr mit dem Spielen von Computerspielen als mit Computerspielen an sich und deckt somit nur einen möglichen Teilbereich der Kompetenzförderung ab.

<sup>328</sup> Vgl.: Steinkuehler C.A. & King E. (2009). Digital literacies for the disengaged: creating after school contexts to support boys’ game-based literacy skills. On the Horizon, 17 (1), S. 47.

werden, andererseits können sie aber gleichzeitig auch als Experimentierlabor und Lernort fungieren.<sup>329</sup>

### 4.3.2 Kognitive Kompetenz

Allgemein haben Computerspiele ein großes Potenzial kognitive Kompetenzen zu fördern. Nach Gebel können folgende Fähigkeiten oder Kompetenzen gestärkt werden: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Konzentrationsfähigkeit, Gedächtnis, Abstraktion, das Lösen neuer Aufgaben und das Strukturverständnis.<sup>330</sup> Kaminski und Witting nennen ähnliche Fähigkeiten, erweitern diese aber noch um die mögliche Verbesserung der Gedächtnisfähigkeit, dem Ressourcenmanagement und der Planungskompetenz.<sup>331</sup> Nach der Studie „Kompetenzförderliche und kompetenzhemmende Faktoren in Computerspielen“ haben 15 von 30 analysierten Spielen hohe kognitive Anforderungen an ihre Spieler\*innen.<sup>332</sup> So fördern Spiele mit Hilfe differenzierter Problemanalysen und der Suche nach neuen Lösungswegen die kognitive Kompetenz.<sup>333</sup> Dies ist häufig der Fall in Spielegeres wie Adventure, in denen der\*die Spieler\*in mit einer Spielfigur/einem Avatar eine Geschichte durchspielt und wo unterschiedliche Rätsel oder Probleme gelöst werden müssen.<sup>334</sup> Aber auch MMORPGs wie WoW können handlungstechnischen Kompetenzen, wie der Konzentrationsfähigkeit und dem eigenen Durchhaltevermögen viel abverlangen, wie auch das Paper „Kompetenzentwicklung in Computerspielen am Beispiel von WoW“ über die mögliche Kompetenzentwicklung von WoW aufzeigt.<sup>335</sup> Sportspiele, wie FIFA, fördern zudem durch die Beherrschung der Spielregeln und das Erlernen von taktischen Gegebenheiten kognitive Kompetenzen.<sup>336</sup> Der\*die Spieler\*in muss besonders in stressigen Situationen in der Lage sein, angemessen zu reagieren und z.B. durch sekundenschnelle Reaktionen auf die Aktionen des\*der Gegenspielers\*in eingehen.<sup>337</sup> Hierbei fordern Spiele ein großes Maß an Konzentrationsfähigkeit.<sup>338</sup> Auch die Ergebnisse einer empirischen Untersuchung der Fachhochschule Köln zeigen, „dass Computerspiele differenzierte kognitive Anforderungen an den Spieler stellen.“<sup>339</sup>

---

<sup>329</sup> Vgl.: Steinkuehler & King, 2009, S. 47.

<sup>330</sup> Vgl.: Gebel, 2006, S. 294.

<sup>331</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 25.

<sup>332</sup> Vgl.: Gebel, 2006, S. 302.

<sup>333</sup> Vgl.: Ebd., S. 302.

<sup>334</sup> Vgl.: Kraam-Aulenbach N. (06.12.2005). Spielend schlauer. Computerspiele fordern und fördern die Fähigkeit Probleme zu lösen. Ein Beitrag vom 06.12.2005, Bundeszentrale für politische Bildung. Zugriff am 08.11.2021. Verfügbar unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/computerspiele/63725/probleme-loesen>

<sup>335</sup> Vgl.: Rausch S., Faßhauer U. & Martens A. (2012). Kompetenzentwicklung in Computerspielen am Beispiel von WoW. In Desel J., Haake J. M. & Spannagel C. (Hrsg.). DeLFI 2012: Die 10. e-Learning Fachtagung Informatik der Gesellschaft für Informatik e.V., Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., S. 120.

<sup>336</sup> Vgl.: Fritz & Rohde, 2011, S. 93.

<sup>337</sup> Vgl.: Ebd., S. 93.

<sup>338</sup> Vgl.: Ebd., S. 93.

<sup>339</sup> Vgl.: Kraam-Aulenbach, 2005.

Hiernach werden Spieler\*innen angeregt, immer flexiblere und schnellere Wahrnehmungs- und Handlungsschemata zu entwickeln.<sup>340</sup> Strategiespiele wiederum fallen durch besonders komplexe Regelwerke auf und bringen den\*die Spieler\*in in vielschichtige Denk- und Problemlösungsprozesse.<sup>341</sup> Der\*die Spieler\*in schlüpft in Strategiespielen in die Rolle eines Dirigenten, der einen komplexen Staat oder ein gut organisiertes System selbst erschafft.<sup>342</sup> Der\*die Dirigent\*in muss lernen, dass auf begangene Fehler Konsequenzen folgen können und, dass „eigene Initiativen und Gedanken anhaltend einer Kontrolle unterliegen, und dass es unumgänglich und hilfreich sein kann, Kompromisse einzugehen, damit das Spielziel erreicht wird.“<sup>343</sup> In Interviews mit Spieler\*innen der Spiele WoW und Counter Strike, wird vermehrt von einer guten räumlichen Vorstellungskraft sowie Orientierungsfähigkeit berichtet. Zudem sprechen Spielanalysen dieser Spiele ebenfalls dafür, dass die Kompetenz in diesen Bereichen zum Meistern der Spiele sehr gefordert wird und damit auch als notwendig gilt.<sup>344</sup> Hinzu kommt, dass verschiedene Expert\*innen aus Beratungsstellen auf bestimmte Persönlichkeitsmerkmale von süchtigen Spieler\*innen hinweisen.<sup>345</sup> Beschrieben wird eine schnelle Auffassungsgabe und ein gutes Organisationstalent: „[D]efinitiv kognitiv (...) fit. Wir haben hier eigentlich hauptsächlich fitte Leute (...) sitzen. Aber das hängt auch wieder damit zusammen, diese komplexen Spiele verlangen natürlich auch einiges.“<sup>346</sup>

### 4.3.3 Soziale Kompetenz

Nach Fritz und Rohde werden soziale Kompetenzen durch den im Spiel aufkommenden Stress zusätzlich gefördert – denn indem die Spieler\*innen lernen müssen mit dem Stress angemessen umzugehen und sich nicht zu sehr von negativen Ereignissen einem Spiel demotivieren zu lassen, lernen die Computerspieler\*innen ihr Stresslevel zu regulieren und zu kontrollieren.<sup>347</sup> Von einer klar geforderten Teamfähigkeit und Verlässlichkeit berichten Fritz und Rohde außerdem am Beispiel vom Spiel FIFA<sup>348</sup>, sowie Rausch und Faßhauer in ihrem Paper zu WoW.<sup>349</sup> Auch Lampert, Schwinge und Teredesai nennen WoW in diesem Zusammenhang, da hier besonders in steigenden, höheren Leveln kommunikative Kompetenzen eine größere Rolle spielen, da ohne die Kooperation mit anderen Spieler\*innen kein erfolgreiches Spielen möglich ist.<sup>350</sup> Die hier geforderten sozialen Kompetenzen im Bereich

---

<sup>340</sup> Vgl.: Kraam-Aulenbach, 2005.

<sup>341</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>342</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>343</sup> Ebd.

<sup>344</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 150.

<sup>345</sup> Vgl.: Schmidt, Drosselmeier, Rohde & Fritz, 2011, S. 247.

<sup>346</sup> Ebd., S. 247.

<sup>347</sup> Vgl.: Fritz & Rohde, 2011, S. 93.

<sup>348</sup> Vgl.: Ebd., S. 93.

<sup>349</sup> Vgl.: Rausch, Faßhauer & Martens, 2012, S. 200.

<sup>350</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 138.

Teamfähigkeit, werden mit denen von realen Wettkampfteams von herkömmlichen Sportvereinen verglichen.<sup>351</sup> Als unbestritten nennt die Studie „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet“ in Bezug auf den Kompetenzerwerb von Spielen, die Kollaboration mit anderen Spieler\*innen, was wiederum für eine Förderung der sozialen Kompetenzen spricht.<sup>352</sup> Auch Kaminski und Witting nennen die soeben erwähnten sozialen Chancen, zudem erläutern sie, dass viele Spiele eine Orientierung zwischen Wettbewerb und Zusammenarbeit erfordern, wodurch Kooperationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft und Empathie gestärkt werden.<sup>353</sup>

Der Annahme von Gebel, Gurt und Wagner von 2004, dass „die sozialen Anforderungen (...) über alle Spiele hinweg als sehr niedrig einzustufen“<sup>354</sup> sind, kann heutzutage widersprochen werden. Dies liegt aber insbesondere an der Tatsache, dass im Jahr 2004 Onlinespiele noch nicht so verbreitet waren und daher Computerspiele vermehrt als Einzelperson gespielt wurden. Mittlerweile können Computerspiele eher als eine soziale Handlung eingestuft werden, denn für viele Spieler\*innen steht das gemeinsame Spiel, Erleben und die Kommunikation im Vordergrund.<sup>355</sup>

#### **4.3.4 Persönlichkeitsbezogene Kompetenz**

Ein großes Lernpotenzial sieht Ganguin in der starken Aufgabenorientierung und den spielerischen Herausforderungen, mit denen die Spieler\*innen an ihre Leistungsgrenzen stoßen. Sowohl seine spielerischen Fähigkeiten so einzuschätzen, dass man Spielinhalte im einem fordernden, aber durchführbaren Level durchspielt, als auch die Fähigkeit zu wissen, dass gewisse Spielinhalte noch zu schwierig für einen selbst sind, verstärken und verbessern die persönliche Selbsteinschätzung.<sup>356</sup> Zudem können Computerspiele einen positiven Einfluss auf das Gefühlsmanagement, die Stressresistenz, Selbstdisziplin und die eigene Erfolgsmotivation haben.<sup>357</sup> Nach Gebel, Gurt und Wagner stellen von 30 analysierten Spielen in Bezug auf ihr Förderungspotenzial der persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen, fast die Hälfte ein positiv erhöhtes Förderungspotenzial da.<sup>358</sup> Als Gründe nennen sie überdurchschnittliche Anforderungen im Umgang mit Stress und Misserfolg oder – falls die emotionalen Anforderungen zu niedrig sind – ein hohes Involvementpotenzial, dass wiederum der emotionalen Selbstkontrolle zuträglich ist.<sup>359</sup>

---

<sup>351</sup> Vgl.: Fritz & Rohde, 2011, S. 81.

<sup>352</sup> Vgl.: Fritz, Lampert, Schmidt & Witting, 2011, S. 15.

<sup>353</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 25.

<sup>354</sup> Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 11-12.

<sup>355</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 178.

<sup>356</sup> Vgl.: Kaminski & Witting, 2007, S. 25.

<sup>357</sup> Vgl.: Ebd., S. 25.

<sup>358</sup> Vgl.: Gebel, Gurt & Wagner, 2004, S. 12.

<sup>359</sup> Vgl.: Ebd., S. 12.

Auch der richtige Umgang mit Computerspielen kann die Selbstdisziplin und Eigenverantwortung fördern. Dies ist damit zu erklären, dass beispielsweise erst gelernt werden muss, dass man nicht immer spielen kann, selbst wenn es Spaß macht.<sup>360</sup> Hierbei werden spezifische Regulierungskompetenzen gefördert.<sup>361</sup> Diese wiederum stärken auch die allgemeine Medienkompetenz, denn wer seine Computerspielnutzung selbst bestimmen und regulieren kann, zeigt damit, dass er mit dem Medium Computerspiel kompetent umgehen kann.<sup>362</sup> Das Forschungsprojekt „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet“, kommt zu dem Ergebnis, dass durch Computerspiele wie „die Sims“, Spieler\*innen Selbstwirksamkeit erfahren und sogar Erfolge genießen können.<sup>363</sup> Ein 17-jähriger Spieler der Spiele FIFA und Counter Strike beschreibt seinen eigenen Lernfortschritt in Bezug auf seine eigenen Kompetenzen wie folgt: „Ich mache mir jetzt nicht mehr so viele Gedanken darüber, wenn ich verlieren würde oder nicht. Es ist ja nur ein Spiel. Man sollte es auch nicht übertreiben.“<sup>364</sup>

Eine Möglichkeit durch Computerspiele das Selbstbewusstsein zu stärken besteht darin, Transferräume zu bilden, in denen Spieler\*innen seine\*ihre in den Spielen erworbenen Kompetenzen, reflektieren können.<sup>365</sup> Viele der zuvor beschriebenen Kompetenzen bleiben auf der intramondialen Ebene, was nach Lampert, Schwinge, Schmidt und Fritz bedeutet, dass „Spieler (...) bestimmte organisatorische, technische oder soziale Fähigkeiten mitunter auf andere Spiele, aber nicht auf Situationen außerhalb der Spielwelten übertragen [können].“<sup>366</sup> Damit die Kompetenzen nicht auf der intramondialen Ebene bleiben, müssen gezielt Angebote geschaffen werden, in denen die besagten Fähigkeiten in reale Situationen übertragen werden können. Wenn etwa erworbene soziale Kompetenzen wie Teamfähigkeit, in realweltlichen Situationen zur Anwendung kommen, kann auch hier das eigene Selbstbewusstsein und die Ich-Stärke weiterentwickelt werden.<sup>367</sup>

#### 4.3.5 Sensomotorik

Wie schon Gebel, Gurt und Wagner das Spiel Counter Strike im Zusammenhang mit großen Anforderungen an die Sensomotorik genannt haben, kommen auch Lampert, Schwinge und Teredesai zu diesem Ergebnis.<sup>368</sup> Zudem nennen sie, nach einer Angebotsanalyse, auch die Spiele FIFA und WoW.<sup>369</sup> In

---

<sup>360</sup> Vgl.: Fritz & Rohde, 2011, S. 74.

<sup>361</sup> Vgl.: Schmidt & Drosselmeier, 2011, S. 187.

<sup>362</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 167.

<sup>363</sup> Vgl.: Fritz & Rohde, 2011, S. 73.

<sup>364</sup> Vgl.: Ebd., S. 96.

<sup>365</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge, Schmidt & Fritz, 2011, S. 258-259.

<sup>366</sup> Lampert, Schwinge, Schmidt & Fritz, 2011, S. 258-259.

<sup>367</sup> Vgl.: Ebd., S. 259.

<sup>368</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 160.

<sup>369</sup> Vgl.: Ebd., S. 160.

mehreren Interviews mit Spieler\*innen des Spiels Counter Strike, wird von positiven Auswirkungen auf die allgemeine Reaktionsschnelligkeit berichtet. Eine 23-jährige Counter Strike Spielerin beschreibt ihr verbessertes Reaktionsvermögen durch das Spiel Counter Strike: „Schnelles Reaktionsvermögen hab ich. Sehr krass, sag ich dann mal. Also, das hatten wir mal in der Fahrschule, gibt es ja auch diesen Reaktionstest und da hatten, da hatte ich dann, glaub ich, sogar war ich vor den Jungs. Also, ich war Erste dann von dem Reaktionstest.“<sup>370</sup> Kraam-Aulenbach, aber auch weitere Studien belegen, dass durch Computerspiele die Auge-Hand-Koordination gefördert wird.<sup>371</sup> So auch durch das schnelle Zielen und Treffen mit Schusswaffen mit Hilfe der Computermaus.<sup>372</sup>

#### 4.4 Serious Games

Dieser Abschnitt beschäftigt sich nicht mit den kommerziellen Spielen und ihren Kompetenzförderungspotenzial, sondern behandelt das Thema „Serious Games“ und was für Chancen diese haben können. Häufig wird der Begriff Serious Games als Synonyme für (Digital) Game-Based Learning, Game-Based Training, Games With A Purpose oder Purpose Games (engl: Zweckspiele) benutzt.<sup>373</sup> Vielmehr ist Serious Games aber ein Oberbegriff und die eben genannten Synonyme fungieren eher als dazugehörige Handlungsfelder.<sup>374</sup> Serious Games sind digitale Spiele, die einen „ernsthaften“ Einsatzzweck haben. Das heißt, sie wurden extra dafür entwickelt, bestimmte Kompetenzen zu fördern oder gezielt in bestimmten Themenbereichen aufzuklären.<sup>375</sup> Die Unterhaltung steht in diesen Spielen nicht im Mittelpunkt, soll aber auch nicht verloren gehen.<sup>376</sup> So beschreibt Lischer in ihrem Artikel „Das Potential von digitalen Spielen im Bereich der Prävention und Gesundheitsförderung“, Spiele, die „gezielt zur Prävention und Gesundheitsförderung entwickelt und eingesetzt werden.“<sup>377</sup> Serious Games sind thematisch nicht festgelegt und versuchen das Potenzial von hohen Nutzerzahlen und die große Beliebtheit von Computerspielen (siehe Kapitel 2.4 Motive für die Computerspielnutzung) sich zu Nutzen zu machen.<sup>378</sup> Das Ziel ist es, die typischen Eigenschaften von Computerspielen für eine gute

---

<sup>370</sup> Vgl.: Ebd., S. 161.

<sup>371</sup> Vgl.: Kraam-Aulenbach, 2005, Kaminski & Witting, 2007, S. 25, Fritz & Rohde, 2011, S. 67, Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 141.

<sup>372</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge & Teredesai, 2011, S. 141.

<sup>373</sup> Vgl.: Herrlich M., Wenig D., Walther-Franks B., Smeddink J. & Malaka R. (2014). „Raus aus dem Sessel“ – Computerspiele für mehr Gesundheit. Eine Übersicht und aktuelle Beispiele. Informatik-Spektrum, 2014 (Band 37, Heft-6), S. 559.

<sup>374</sup> Vgl.: Hoblitz A. (2015). Spielend Lernen im Flow: Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 26.

<sup>375</sup> Vgl.: Lischer S. (2016). Das Potential von digitalen Spielen im Bereich von Prävention und Gesundheitsförderung. Junge T. & Clausen D. (Hrsg.). Digitale Spiele im Diskurs. Hagen: deposit hagen Publikationsserver der Universitätsbibliothek. S. 1.

<sup>376</sup> Vgl.: Hoblitz, 2015, S. 19.

<sup>377</sup> Vgl.: Lischer, 2016, S. 1.

<sup>378</sup> Vgl.: Ebd., S. 2.

Lernumgebung einzusetzen.<sup>379</sup> Die Anwendung erfolgt in den verschiedensten Bereichen, zur Verbesserung des politischen oder sozialen Bewusstseins, in den Bereichen der Erziehung und des Lernens (Schule und Universität), sowie in der Fort- und Weiterbildung von Unternehmen oder im privaten Umfeld.<sup>380</sup> Stobbe und Weigang nennen drei definite Elemente von Serious Games, die das soeben genannte treffend zusammenfassen: „(1) sie haben einen Bildungszweck oder ein erzieherisches Ziel, (2) sind nicht primär zum Vergnügen gedacht, (3) können aber unterhaltend sein.“<sup>381</sup> Am Ende liegt es aber in der Hand des Spielers oder der Spielerin, ob das Spiel als Serious Game oder als Entertainment-Produkt genutzt wird.<sup>382</sup> Auch wenn Serious Games ein hohes Motivationspotenzial aufweisen, ist ein häufiges Problem von Serious Games, dass diese sich im Gegensatz zu den kommerziellen Spielen nur schwer durchsetzen können.<sup>383</sup>

Hiermit soll der Frage nachgegangen werden, ob Serious Games eine effektive Lernmethode sein können. Dafür wird die Metastudie „Serious games as new educational tools: how effective are they? A meta-analysis of recent studies“<sup>384</sup> interpretiert. Die Studie überprüft 30 Studien, die die Wirksamkeit von Serious Games auf das Lernen und das Engagement der Spieler\*innen hin untersucht hat.<sup>385</sup> Der Großteil der Proband\*innen war in der Altersklasse von Jugendlichen.<sup>386</sup> Die verwendeten Studien deuten darauf hin, dass Serious Games durchaus motivierender und fesselnder sind, als herkömmliche Lernmethoden, wie etwa das Lernen mit Stift und Papier.<sup>387</sup> Die Studie kommt zu dem Ergebnis, dass die Wirksamkeit für das Lernen mit Hilfe von Serious Games noch nicht bewiesen ist.<sup>388</sup> Es kann aber davon ausgegangen werden, dass insbesondere die höhere Motivationsbereitschaft durch Serious Games, im Vergleich zu traditionellen Lernmethoden, sich positiv auf den Lernerfolg auswirken kann.<sup>389</sup> Schlussendlich kommt die Metastudie zu dem Ergebnis, dass Serious Games einen positiven Einfluss auf das Lernen haben können, diese Möglichkeit aber weiterhin erforscht werden muss.<sup>390</sup> Das Spielen dieser Spiele kann also als Unterstützung für das Lernen dienen, so können viele physikalische Situationen und natürliche Phänomene durch visuelle Spiele besser transportiert und näher gebracht werden

---

<sup>379</sup> Vgl.: Herrlich, Wenig, Walther-Franks, Smeddink & Malaka, 2014, S. 559.

<sup>380</sup> Vgl.: Ebd., S. 559.

<sup>381</sup> Vgl.: Stobbe M. & Weigang T. (2017). Was sind Serious Games? Explizit-politische Themen und problematische Regeln im Computerspiel der Gegenwart. In Stiemer H., Büker D. & Sanchino Martinez E. (Hrsg.). Social turn?: das Soziale in der gegenwärtigen Literatur(-wissenschaft) (S. 117-137). Weilerswist: Velbrück Wissenschaft. S. 118.

<sup>382</sup> Vgl.: Ganguin, 2010, S. 148-149, Hoblitz, 2015, S. 25.

<sup>383</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge, Schmidt & Fritz, 2011, S. 260.

<sup>384</sup> Girard C., Ecalle J. & Magnan A. (2013). Serious games as new educational tools: how effective are they? A meta-analysis of recent studies. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29 (3), S. 207–219.

<sup>385</sup> Vgl.: Ebd., S. 207.

<sup>386</sup> Vgl.: Ebd., S. 213.

<sup>387</sup> Vgl.: Ebd., S. 214-215.

<sup>388</sup> Vgl.: Ebd., S. 215-216.

<sup>389</sup> Vgl.: Ebd., S. 215-216.

<sup>390</sup> Vgl.: Ebd., S. 216.



(z.B. durch die Erkundung von Umgebungen, die sonst als unzugänglich gelten).<sup>391</sup> In der Praxis können Serious Games also durchaus Jugendlichen den Unterrichtsstoff näher bringen, das Engagement fördern und so einen Lernerfolg in Naturwissenschaften und Ökologie unterstützen.<sup>392</sup> Auch ist der Konsens der Studie, dass ein bisschen Lernen besser ist als gar kein Lernen, denn Kinder und Jugendliche mit Lernschwierigkeiten können so trotzdem vorteilhaft unterstützt werden.<sup>393</sup>

#### **4.5 Fazit: Computerspiele und ihre Chancen**

Zu Beginn des Kapitels wurde erarbeitet, welche Kategorisierung der Kompetenzen sinnvoll sind, um Computerspiele hinsichtlich ihres Kompetenzförderungspotenzials zu beurteilen. Daraufhin wurde die Kompetenzförderung durch kommerzielle Computerspiele analysiert. Hierzu wurden sieben Kriterien zur Beurteilung des Kompetenzförderungspotenzial erläutert und dadurch konnte Kompetenzförderlichkeit von Computerspielen definiert werden (siehe Abbildung 2. Kompetenzbezug der Kriterien<sup>394</sup>).

Das erarbeitete Verfahren wurde am Spiel Counter Strike angewendet.

Spiele, mit hohen ethnischen und sozialen Anforderungen, können die sozialen Kompetenzen fördern und jedes Förderungspotenzial wird insofern verstärkt, als dass der\*die Spieler\*in durch das Spiel motiviert wird zu spielen. Es wurde somit aufgezeigt, wie vielfältig die entstehenden Kompetenzen durch kommerzielle Computerspiele sein können, aber auch wie schwierig es ist, Computerspielen ein allgemeines Förderungspotenzial zuzusprechen. Denn die Forschung beschränkt sich häufig nur auf einzelne Spiele oder Kompetenzbereiche, sodass auch im Bereich möglicher Chancen von kommerziellen Spielen weiterer Forschungsbedarf besteht. Auch bleibt die Frage offen, ob das Gelernte außerhalb des Computerspiels in der realen Welt umgesetzt werden kann.

Mit der Erläuterung von Serious Games wurde über deren Funktion und die möglichen Einsatzbereiche aufgeklärt. Serious Games haben ein hohes Potenzial auf Kinder und Jugendliche motivierender zu wirken, als herkömmliche, nicht-mediale Lernmethoden. Außerdem kann der Lerninhalt in einem Computerspiel für spezifische Themenfelder zumeist anwendungsbezogener vermittelt werden. Es käme somit einem großen Schritt gleich, wenn Serious Games das Motivationspotenzial von kommerziellen Computerspielen erreichen könnten, um so noch besser Kompetenzen und Wissen durch reines Spielen zu vermitteln.

---

<sup>391</sup> Vgl.: Wrzesien M. & Raya M. A. (2010). Learning in serious virtual worlds: Evaluation of learning effectiveness and appeal to students in the EJunior project. *Computers & Education*, 55 (1), 178-187.

<sup>392</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>393</sup> Vgl.: Annetta L.A., Minogue J., Holmes S.Y. & Cheng M.T. (2009). Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. *Computers & Education*, 53, S. 79.

<sup>394</sup> Abbildung 2. Kompetenzbezug der Kriterien, S. 37.

## 5. Handlungsmöglichkeiten

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Frage: Wie erlernen Kinder und Jugendliche den richtigen Umgang mit Medien oder wie können sie vor einem falschen Umgang geschützt werden?

Im Gegensatz zu den klassischen Suchtmitteln, wie etwa Alkohol oder Kokain, kann eine vollständige Abstinenz oder ein minimaler Medienkonsum nicht das optimale anzustrebende Ziel sein.<sup>395</sup> Das Ziel sollte es eher sein, Süchtige „wieder in die Lage zu versetzen, begrenzt und verantwortungsvoll mit dem Medium umzugehen.“<sup>396</sup> Beim Thema Medienkonsum stehen sich zumeist zwei Seiten von Fachleuten gegenüber: die Einen, die für mehr Medien plädieren und die Anderen, die sich für weniger Medien einsetzen.<sup>397</sup> In der Praxis können sich diese Meinungen dann von „einer möglichst frühzeitigen und umfassenden Medienintegration in (...) Kindergärten und (Grund-)Schulen (»early high-tech«) über gänzlich fehlende Medienintegrationskonzepte[,] bis hin zu Strategien der expliziten Medienvermeidung (»early low-tech«)<sup>398</sup> manifestieren. Daher bietet der Bereich der Medienprävention eine große Chance, Kinder und Jugendliche den richtigen Umgang mit Medien näherzubringen, trotzdem muss gewährt bleiben, dass es um das Wohlergehen der Kinder und Jugendlichen geht und nicht um das Interesse der Medienkonzerne.<sup>399</sup> Die Studie „Industry Use of Evidence to Influence Alcohol Policy: A Case Study of Submissions to the 2008 Scottish Government Consultation“, macht deutlich, wie in der klassischen Suchtprävention, die Alkohol- und Tabakindustrie einen negativen Einfluss auf die Präventionspolitik der jeweiligen Mittel haben kann.<sup>400</sup> Deshalb sollten Studien von Medienkonzernen mindestens ebenso vorsichtig betrachtet werden.

### 5.1 Medienprävention

Präventivmaßnahmen sollen den Grundstein für einen richtigen Umgang mit Medien bilden. Medienprävention versteht sich nicht nur als Prävention vor z.B. einer Computerspielsucht, sondern eher vor „negativen Auswirkungen von Bildschirmmedienkonsum weit unterhalb der Grenze der Sucht.“<sup>401</sup> Denn negative Auswirkungen wie in bereits erklärten körperlichen, psychosozialen und schulischen

---

<sup>395</sup> Vgl.: Bleckmann, 2015, S. 259.

<sup>396</sup> Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 129.

<sup>397</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge, Schmidt & Fritz, 2011, S. 259.

<sup>398</sup> Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 140.

<sup>399</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge, Schmidt & Fritz, 2011, S. 259.

<sup>400</sup> Vgl.: McCambridge J., Hawkins B., Holden C. (2013). Industry Use of Evidence to Influence Alcohol Policy: A Case Study of Submissions to the 2008 Scottish Government Consultation. *PLoS Med*, 10 (4), Zugriff am 02.11.2021. Verfügbar unter <https://journals.plos.org/plosmedicine/article/file?id=10.1371/journal.pmed.1001431&type=printable> S. 1.

<sup>401</sup> Bleckmann P. (2015). Medienmündig statt mediensüchtig werden - Strukturen und Begriffe im interdisziplinären Handlungsfeld Medienprävention. In Möller C. (Hrsg.). *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 257-275). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag. S. 258.

Bereichen, können auch schon aufgrund einer problematischen Mediennutzung entstehen.<sup>402</sup> Wie auch bei anderen Suchterkrankungen, sollte die Vorbeugung lange vor einer möglichen Sucht ansetzen.<sup>403</sup> Ziel sollte es sein, dass Kinder und Jugendliche medienmündig werden. Das bedeutet, „zuvor-derst die Fähigkeit eines Menschen (...), selbstbestimmt darüber zu entscheiden, welchen Anteil seiner Lebenszeit er zur Erreichung seiner Ziele und Bedürfnisse (...) vor und mit einem Bildschirm verbringen möchte.“<sup>404</sup> In der öffentlichen Debatte um Computerspielsucht stehen häufig therapeutische, politische bzw. jugendschutzrechtliche Konsequenzen im Vordergrund.<sup>405</sup> Im Gegensatz zur allgemeinen Medienprävention vergessen diese aber oft die größere Gruppe der Spieler\*innen, die keine problematischen Spielweisen aufzeigen.<sup>406</sup> Um auch diese Gruppe, sowie pädagogische Fachkräfte, Lehrer und Eltern zu erreichen, sollte die Öffentlichkeitsarbeit und damit auch Aufklärungskampagnen für spezifische Risiken der Mediensucht vehement verbessert werden.<sup>407</sup> Konkret könnte das bedeuten, dass vermehrt darauf hingewiesen werden muss, was eine Computerspielsucht oder ein problematisches Spielverhalten beinhaltet und was in solchen Fällen getan werden kann. Durch die große Bedeutung von Computerspielen in der Jugend<sup>408</sup> ist deutlich gemacht worden, dass die Zielgruppen und damit insbesondere Pädagogen\*innen, Lehrer\*innen und Eltern weitaus mehr in diesen Bereichen geschult werden müssen. Eine einfache präventive, aber auch kurative Maßnahme zum Selbstschutz könnte die Entwicklung von Onlinetools und Apps sein, die z.B. als Frühwarnsignale bei zu langer Nutzung fungieren oder positive Rückmeldungen zu adaptivem Verhalten geben.<sup>409</sup> Hierzu hat die Universität Bonn als Beispiel die kostenlose App „Menthal“<sup>410</sup> entwickelt. Diese App unterstützt einen nachhaltigen digitalen Lebensstil und bietet Hilfe zur Selbsthilfe, indem sie Nutzer\*innen ein tägliches Feedback zu seinem\*ihrem Umgang mit dem Handy gibt, so auch im Falle einer zeitlich eingegrenzten zu langen Nutzung.<sup>411</sup> Gleichzeitig erfasst die App das Handyverhalten von tausenden anderen Nutzern\*innen und ermöglicht der weiteren Forschung ein große Menge an Informationen.<sup>412</sup> Das wiederum kommt der Verbesserung der wissenschaftlichen Erkenntnislage in Bezug auf Computerspiele zugute.<sup>413</sup> Denn wie aus den Forschungsbefunden von Evers-Wölk M. und Opielka M. zu entnehmen ist,

---

<sup>402</sup> Vgl.: Bleckmann, 2015, S. 258.

<sup>403</sup> Vgl.: Ebd., S. 258.

<sup>404</sup> Ebd., S. 257.

<sup>405</sup> Vgl.: Lampert C., Schwinge C., Schmidt J. & Fritz J. (2011). Medien pädagogische Konsequenzen und Handlungsempfehlungen. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet (S. 253-266). Berlin: VISTAS Verlag GmbH. S. 253.

<sup>406</sup> Vgl.: Ebd., S. 253.

<sup>407</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 146.

<sup>408</sup> Vgl.: Siehe Kapitel 2.2 Aktuelles Mediennutzungsverhalten.

<sup>409</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 146.

<sup>410</sup> Mental-App (28.10.2021) Home. Mental ist ein Projekt der Universität Marburg und der Murmuras GmbH. Zugriff am 28.10.2021. Verfügbar unter <https://www.mental.org>

<sup>411</sup> Vgl.: Mental-App, 28.10.2021.

<sup>412</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>413</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 139-140.

bedarf es auch im Bereich der Präventionsmaßnahmen und den damit verbundenen Wirkungszusammenhängen, weiterhin notwendige wissenschaftliche Konzepte und Analysen.<sup>414</sup>

In Bezug auf die Spielindustrie wäre eine Präventivmaßnahme, dass den Aufforderungen nachgekommen wird, suchtfördernde spielimmanente Faktoren wie Belohnungssysteme, die Notwendigkeit einer zeitlich langen Spielaktivität oder Glücksspielelemente in Onlinespielen herauszunehmen, nachgekommen wird (diese Merkmale werden im Kapitel 3.5 erläutert).<sup>415</sup> Zu dieser Maßnahme könnten Unternehmen von der EU auch verpflichtet werden.<sup>416</sup> Zudem könnte vermehrt auf die inhaltliche Qualität von kommerziellen Spielen geachtet werden, damit diese, so wie Serious Games, mehr und besser inhaltliches Wissen vermitteln.<sup>417</sup>

## 5.2 Handlungsfeld: Eltern

Bei einer Computerspielsucht ist eine große Problematik, dass die diagnostische Abklärung oder eine Beratung meist schwer umsetzbar ist, da die Jugendlichen, wie auch ihre Angehörigen das Problem der Sucht oftmals lange leugnen oder bagatellisieren.<sup>418</sup> Dies entsteht durch das veränderte Freizeitverhalten vieler Jugendlicher (viele spielen mehr als früher), der Scheu vor Konflikten oder einer geringen Medienkompetenz, wie eine Überforderung in der Formulierung angemessener Nutzungszeiten, die häufig aus Unwissenheit resultieren.<sup>419</sup> Im Gegensatz zu früher kann es heute eher dazu kommen, dass Eltern selbst kein gesundes Nutzungsmaß in der virtuellen Welt besitzen und so als schlechtes Vorbild dienen.<sup>420</sup> Auch zeigen Ergebnisse einer Panelstudie, dass hohe Computerspielzeiten in einem direkten Zusammenhang mit einer insgesamt geringeren elterlichen Zuwendung stehen.<sup>421</sup> So wurde festgestellt, dass Kinder und Jugendliche, deren Väter eine hohe Fernsehnutzungszeit aufweisen, eher problematisches Computerspielverhalten aufzeigen.<sup>422</sup>

Die Studie „Jung und vernetzt“ vom Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) ergab, dass bei den 14- bis 15- Jährigen 41% und bei den 16- bis 18- Jährigen 19% in ihrer Spielzeit von den Eltern reglementiert werden.<sup>423</sup> Umso älter Jugendliche werden, desto weniger werden sie letztendlich durch ihre Eltern im Spielverhalten eingeschränkt und

---

<sup>414</sup> Vgl.: Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 141.

<sup>415</sup> Vgl.: Ebd., S. 144-145.

<sup>416</sup> Vgl.: Ebd., S. 144.

<sup>417</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge, Schmidt & Fritz, 2011, S. 260.

<sup>418</sup> Vgl.: Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 130.

<sup>419</sup> Vgl.: Ebd., S. 130-331.

<sup>420</sup> Vgl.: Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 130.

<sup>421</sup> Vgl.: Mößle, 2012, S. 164.

<sup>422</sup> Vgl.: Ebd., S. 164.

<sup>423</sup> Vgl.: BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V., 2014, S. 37.

überwacht.<sup>424</sup> 19% aller Jugendlichen, die Spiele an einer Konsole oder einem Computer spielen, haben gar keine Einschränkungen, wobei es bei den 10- bis 11-jährigen gerade mal 1% sind und bei den 16- bis 18-jährigen schon 42% sind, die keinerlei Einschränkungen haben.<sup>425</sup> Möglicherweise kann eine Sucht dadurch wahrscheinlicher gemacht werden, umso älter ein\*e Jugendliche\*r wird, da die Gegebenheiten für längere Spielzeiten zusätzlich erleichtert werden. Sollte jedoch kein problematisches Spielverhalten vorliegen, sind ab einem gewissen Alter auch keine zeitlichen Einschränkungen mehr von Nöten. Dann geht es eher darum, generell auf Hinweise für eine Spielsucht oder problematisches Spielverhalten zu achten, um früh genug reagieren zu können. Wie im Kapitel „Aktuelles Mediennutzungsverhalten“ bereits erläutert wurde, besitzen 74% der 12- bis 19-jährigen einen eigenen Laptop<sup>426</sup>, der sich meistens auch im eigenen Zimmer befindet.<sup>427</sup> Dies erschwert die mögliche Kontrollierbarkeit der Spielzeit.<sup>428</sup> Dafür können Elternteile, je nach Betriebssystem oder Zusatz-Software, aber eine Zeitbegrenzung am jeweiligen Gerät einstellen.<sup>429</sup> Diese Kontrollierbarkeit wird jedoch bereits dadurch gemindert, dass Jugendliche heutzutage vermehrt technische Möglichkeiten und das Wissen besitzen, um diese Begrenzung von (beispielsweise) festen Internetzeiten zu umgehen.<sup>430</sup> Frölich und Lehmkuhl nennen als möglichen Zeitpunkt wann Eltern eine professionelle Suchtberatung aufsuchen sollten, folgende drei Kriterien:

- „eine erhebliche Ausdehnung der Spiel- oder Internetnutzungsgewohnheiten des Jugendlichen (...) über die letzten Monate (...) und die (...) nachhaltige [Beeinträchtigung von Alltagsroutinen]“.<sup>431</sup>
- „die Vernachlässigung bisher gepflegter sozialer Kontakte und Aktivitäten zugunsten des Spiels (...). Damit einher geht meistens auch eine soziale Isolation innerhalb der Familie (...)“.<sup>432</sup>
- „Ein Verlust des physiologischen Schlaf-Wach-Rhythmus mit der Folge immer längerer Schulfehlzeiten, ein Absinken der schulischen Leistungen und (...) eine Vernachlässigung der Körperhygiene.“<sup>433</sup>

Individuell abhängig von der eigenen Situation der Betroffenen, sollte den Eltern und den jeweiligen Jugendlichen dann weitergeholfen werden können. Auch Professorin für Medizinische Psychologie, S. M. Grüsser, sowie Psychotherapeut Dr. rer. med. Thalemann, nennen ähnliche Kriterien, um Eltern bei

<sup>424</sup> Vgl.: BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V., 2014, S. 37.

<sup>425</sup> Vgl.: Ebd., S. 37.

<sup>426</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 16.

<sup>427</sup> Vgl.: Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 131.

<sup>428</sup> Vgl.: BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V., 2014, S. 41.

<sup>429</sup> Vgl.: Ebd., S. 41.

<sup>430</sup> Vgl.: Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 131.

<sup>431</sup> Ebd., S. 131.

<sup>432</sup> Ebd., S. 131-132.

<sup>433</sup> Ebd., S. 132.

der Entscheidung, ob eine professionelle Hilfe sinnvoll ist, zu unterstützen.<sup>434</sup> Nach der Meinung von Expert\*innen aus der Suchtberatung, liegt bei 50% ihres Klientel das Problem oft in der Familie und in der Erziehung, weswegen diese Thematik auch so häufig in der Erziehungs- und Familienberatung anzusiedeln ist.<sup>435</sup>

Allgemein muss notwendigerweise langfristig gesehen die Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz von Eltern gefördert werden, damit der Dialog zwischen ihnen und ihren Kindern gestärkt und das Potenzial von Spielen ausgeschöpft werden kann.<sup>436</sup>

### 5.3 Handlungsmöglichkeiten: Computerspielsucht

Um gezielt der Computerspielsucht entgegenzuwirken, müssen auch bereits bestehende Förderprogramme unterstützt oder zukünftig wieder flächendeckender aktiviert werden.<sup>437</sup> Als Beispiel solcher Förderprogramme ist das Projekt „ESCapade – Familienorientierte Intervention bei problematischer Computernutzung“<sup>438</sup> der Drogenhilfe Köln zu nennen. Teilnehmer\*innen des Projekts waren Jugendliche mit einer problematischen Computernutzung.<sup>439</sup> Ziel sollte es sein, für persönliche Probleme der Jugendlichen und für familiäre Konflikte, individuelle Lösungsstrategien zu erarbeiten.<sup>440</sup> Der wissenschaftliche Abschlussbericht des Projekts hat gezeigt, „dass sich durch die Teilnahme am Programm sowohl die Situation der Jugendlichen als auch der Familiensysteme positiv verändert hat.“<sup>441</sup>

Allen Behandlungsmöglichkeiten zum Trotz besteht ebenso die Möglichkeit, dass eine Computerspielsucht ohne Behandlung vergehen kann und es sich nur um ein zeitlich begrenztes (Sucht-)Phänomen handelt.<sup>442</sup> Zu diesem Ergebnis kam die holländische Studie „Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers“, die in einer Stichprobe 3%, als computerspielsüchtige diagnostizierte, von denen aber ein Jahr später nur noch etwa die Hälfte die Kriterien für eine Sucht erfüllten.<sup>443</sup> Genauso kann eine Sucht aber auch über mehrere Jahre hinweg fortbestehen, mit immer schlimmer

---

<sup>434</sup> Vgl.: Grüsser & Thalemann, 2006, S. 76-79.

<sup>435</sup> Vgl.: Schmidt, Drosselmeier, Rohde & Fritz, 2011, S. 245.

<sup>436</sup> Vgl.: Lampert, Schwinge, Schmidt & Fritz, 2011, S. 270.

<sup>437</sup> Vgl.: Grüsser & Thalemann, 2006, S. 147.

<sup>438</sup> Bundesministerium für Gesundheit (03.09.2021). ESCapade - Familienorientierte Intervention bei problematischer Computernutzung. Artikel vom 03.09.2021, Bundesministerium für Gesundheit. Zugriff am 28.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/ministerium/ressortforschung/drogen-und-sucht/verbesserung-von-beratung-behandlung-und-therapie/escapade.html>

<sup>439</sup> Vgl.: Fachstelle für Suchtprävention Drogenhilfe Köln. (o.J.). Abschlussbericht zu ESCapade. Fachstelle für Suchtprävention Drogenhilfe Köln. Zugriff am 28.10.2021. Verfügbar unter [https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5\\_Publikationen/Drogen\\_und\\_Sucht/Berichte/Forschungsbericht/Abschlussbericht\\_ESCapade\\_final\\_180613.pdf](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Forschungsbericht/Abschlussbericht_ESCapade_final_180613.pdf) S. 5.

<sup>440</sup> Vgl.: Ebd., S. 5.

<sup>441</sup> Vgl.: Ebd., S. 5.

<sup>442</sup> Vgl.: Van Rooij A.J., Schoenmakers T.M., Vermulst A.A., Van Den Eijnden R.J. & Van De Mheen D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106 (1), S. 210.

<sup>443</sup> Vgl.: Ebd., S. 210.

werdenden Konsequenzen.<sup>444</sup> Spätestens wenn dies der Fall ist, muss dringend professionelle Hilfe (z.B. in Form einer Therapie) aufgesucht werden.

#### **5.4 Fazit: Handlungsmöglichkeiten**

Zusammenfassend wurden sechs Handlungsoptionen genannt, die verschiedene Faktoren in den Mittelpunkt rücken. Im Laufe der Arbeit ist deutlich geworden, dass Computerspielsucht und die dazugehörige Behandlung, bzw. Prävention, noch nicht zufriedenstellend und ausreichend erforscht worden ist. Generell muss der gesellschaftliche Diskurs gestärkt werden, um alle Beteiligten, Jugendlichen, Lehrer\*innen, Pädagogen\*innen und Elternteile über Computerspielsucht aufzuklären, und möglichst die Grenze zwischen normalem Spielverhalten und einer Sucht aufzuzeigen. Auch die gesellschaftliche Verantwortung von Unternehmen muss gestärkt und öffentlich gemacht werden, insbesondere da diese am meisten von der Computerspielnutzung profitieren. Dies könnte durch die eigene unternehmerische (finanzielle) Beteiligung in der Forschung oder durch die Vermeidung von abhängigkeitsfördernden Merkmalen in Spielen geschehen. Hierzu müssten die Spielkonzerne seitens der Politik aufgefordert werden. Eine weitere Handlungsoption ist die Verbesserung von Präventionsarbeit, hierzu zählt die Verhinderung der Entstehung von Mediensucht (z.B. durch Medienmündigkeit), die frühzeitige Erkennung von Süchtigen, sowie einer zielgerichteten Nachbetreuung, um z.B. Rückfälle zu vermeiden. Hilfsangebote für Süchtige müssen zudem weiter gefördert und flächendeckender eingesetzt werden. Dies beinhaltet, dass der Zugang zu Hilfsangeboten erleichtert und niedrigschwelliger konzipiert wird, denn oftmals ist für Süchtige der erste Weg zur Hilfe auch der schwierigste.

#### **6. Fazit und Ausblick**

Ab wann das Hobby des Computerspielens für Kinder und Jugendliche zur Sucht werden kann – diese Frage ist in dieser Arbeit gestellt – und zu vielen Teilen beantwortet worden. Außerdem wurde mit Hilfe dieser Thesis nicht nur auf Risiken, sondern auch auf Chancen von Computerspielen eingegangen.

Der geschichtliche Kontext von Computerspielen steht eng verbunden mit dem technischen Fortschritt der 1950er Jahren in Verbindung. Der sogenannte Etablierungsprozess hat dabei einen nicht unerheblichen Einfluss auf diverse öffentliche Debatten über ein ‚richtiges‘ Mediennutzungsverhalten in Gang gesetzt. Aber er sorgt auch für ernstzunehmendes Konfliktpotential zwischen Eltern und ihren Kindern. Damit steht fest, dass es bei neuen Medien und insbesondere auch bei Computerspielen, häufig zu Generationskonflikten kommt.

---

<sup>444</sup> Vgl.: Thomasius, Aden & Petersen, 2015, S. 101.

Im Vergleich zur historischen Betrachtung wurde auch das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in der heutigen Zeit und dessen Entwicklung betrachtet. Dabei ist die große Relevanz neuer digitaler Spiele offensichtlich geworden, aber auch die Notwendigkeit, dass sich Institutionen wie Politik, Soziale Arbeit und Pädagogik, Eltern und Lehrer\*innen intensiver mit diesem Themenbereich beschäftigen müssen. Ebenfalls ist durch die Analyse der verschiedenen Spielgenres und -motive die Vielfalt der Computerspielarten umso evidenter geworden. Denn die Form eines Computerspiels kann sehr individuell sein – und dies macht es essentiell in Hinblick auf das Mediennutzungsverhalten eine differenzierte Position einzunehmen.

Die Analyse der Motive von Computerspielnutzung kommt zu dem Ergebnis, dass am meisten aus Gründen des Zeitvertreibs und der Unterhaltung Computerspiele gespielt werden. Daraus kann entnommen werden, dass Computerspiele für die meisten Spieler\*innen ein reines Hobby darstellt und die häufigsten Motive typisch für eine Freizeitbeschäftigung im Allgemeinen oder angepasst an die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen sind.

Die wohl größte Gefahr ausgehend von Computerspielen ist die Entwicklung einer Computerspielsucht. Dafür wurde im Laufe der Thesis eine Definition erarbeitet, was eine Computerspielsucht auszeichnet. Dafür sind insbesondere die Kriterien der DSM-5 und des ICD-11 geeignet, um eine Computerspielsucht möglichst umfangreich zu definieren. Hier wurde deutlich, dass die Computerspielsuchtkriterien massiv das (Alltags-)Leben der Süchtigen beeinträchtigt und erschwert. Hierfür wurden verschiedene Faktoren (wie soziale oder psychische Faktoren) genannt. Zudem bieten die Erkenntnisse eine relevante Möglichkeit, eine Computerspielsucht zu erkennen oder zu diagnostizieren. Denn auch wenn die erarbeiteten Prävalenzzahlen zur Computerspielsucht schwanken, ist es bewiesen, dass eine große Gruppe von Computerspielabhängigen und eine noch größere Gruppe von gefährdeten Jugendlichen existiert. So zeigt die Analyse der verschiedenen Faktoren einer Computerspielsucht, dass die Forschung häufig nicht einig darüber ist, was Gründe, Folgen und Begleiterscheinungen einer Computerspielsucht sein können. Daher kommt diese Arbeit ebenfalls zu dem Ergebnis, dass Computerspielen nicht per se ein Suchtpotenzial zugesprochen werden kann. Vielmehr gibt es eine Mischung aus verschiedenen, suchtauslösenden Faktoren, die zu einer Sucht führen können. Die negativen Folgen einer Computerspielsucht sollen aber nach wie vor ernst genommen und behandelt werden.

Um nicht nur ein einseitiges Gefahrenbild über Computerspiele zu erhalten, sind auch die möglichen Chancen von Computerspielen analysiert worden. Hierbei kommt die Thesis zu dem Ergebnis, dass Computerspiele viele Möglichkeiten zur Förderung von Kompetenzen bieten können, die sich in Chancen von einerseits kommerziellen Spielen und andererseits von Serious Games unterteilen lassen. Bei den kommerziellen Spielen wurde erarbeitet, welche Eigenschaften von Computerspielen eher für oder eher gegen eine Kompetenzförderung sprechen. Zusammenfassend kann man sagen,



Computerspiele fördern, was sie fordern. So fördern z.B. Spiele, in denen der\*die Spieler\*in sich in großen Spielwelten auskennen muss, kognitive Fähigkeiten wie das räumliche Orientierungsvermögen. Damit bleibt aber die Frage offen, inwiefern das im Computerspiel-Gelernte für den Transfer in die reale Welt geeignet ist, bzw. inwieweit die geförderten Kompetenzen auch für andere Lebensbereiche nützlich sein können. Serious Games dagegen zeigen eine gute Möglichkeit auf, sowohl durch das hohe Motivationspotenzial als auch durch die technischen Möglichkeiten, sich Computerspiele als Lernmethode zu Nutze zu machen. Serious Games können in vielfältigen Bereichen eingesetzt werden und gezielt für positive Lernerfolge sorgen. Sie sollten aber nicht als Ersatz für herkömmliche Lernmethoden aufgefasst werden.

Um die Frage um die Chancen und Gefahren von Computerspielen zu vervollständigen, wurden zudem die Handlungsmöglichkeiten erörtert, die Kinder und Jugendliche vor einer Sucht zu schützen können, aber auch, was bei einer bereits bestehenden Sucht getan werden kann. So kommt die Arbeit zu dem Ergebnis, dass der beste Schutz vor möglichen Gefahren, ausgehend von Computerspielen, ist, nicht strikte Regeln einzuführen, sondern die Medienmündigkeit von Kindern und Jugendlichen zu fördern. Um diese zu stärken ist es dringend notwendig, dass Eltern, Lehrer\*innen und Pädagogen\*innen über Kompetenzen und Wissen im Bereich von Medien und Computerspiele verfügen. Hinzu käme die Verantwortung der Spieleindustrie, von Anfang an die Merkmale von Computerspielen, die ein Abhängigkeitspotenzial besitzen, zu vermeiden. Dazu müsste aber auch die Politik die Spieleindustrie auffordern. Insbesondere in Hinblick auf die Prävalenzzahlen einer Computerspielsucht müssen allgemein innovative Hilfsangebote geschaffen und vorhandene erweitert werden.

Auch wenn diese Arbeit bereits viele wissenschaftlich fundierte Ergebnisse liefert, ergeben sich für die weitere Forschung mehrere offene Fragen. Denn bereits bei der Definition von Computerspielsucht zeigt sich, dass es trotz der hohen aktuellen medialen und gesellschaftlichen Präsenz, erst seit einigen Jahren wissenschaftlich belegte Definitionen und Kriterien für eine Computerspielsucht gibt und erst im Jahr 2022 für Deutschland weitere relevante Suchtkriterien veröffentlicht werden. Es wäre somit spannend zu sehen, ob die Definition der ICD-11 auf die Behandlung einer Computerspielsucht Auswirkungen hat. Es bleibt dennoch nicht eindeutig belegt, welche Ursachen oder Folgen eine Computerspielsucht haben kann. Zudem wird beim Forschungsstand zu den Kompetenzförderungsmöglichkeiten von Computerspielen deutlich, dass zwar Studien existieren, diese sich aber häufig nur auf einzelne Spiele oder Kompetenzbereiche beziehen und somit wenig allgemeingültigen Aussagecharakter besitzen. Es bleibt nach wie vor offen, ob das im Computerspiel-Gelernte in die Realität übertragbar ist.

Diese Arbeit kann somit nur einen Ausschnitt über Chancen und Handlungsmöglichkeiten von Computerspielen bieten und macht vielmehr evident, dass immer noch weiter in diesem Themenbereich, auch geschuldet durch die rasante mediale Entwicklung, geforscht werden muss.

Zusammenfassend konnte die Bachelor-Thesis einen umfassenden Einblick in das Themenfeld von Computerspielen bieten. Die Arbeit kommt zu dem Ergebnis, dass Computerspiele viele Chancen, aber auch Gefahren bergen. Denn bei Computerspielen handelt es sich um ein sehr komplexes und keineswegs monokausales Thema. Es gibt viele Gründe warum gespielt wird; und es gibt dafür ebenso viele verschiedene belegbare Suchtfaktoren, bedingt durch individuelle Genres und unterschiedliches Kompetenzförderungspotenzial. Hieraus resultieren diverse Handlungsmöglichkeiten, wie Kinder und Jugendliche vor einer Computerspielsucht geschützt werden können und wie sie im Umgang mit Medien gestärkt werden müssen. Dennoch bleibt für die meisten Spieler\*innen das Computerspielen ein harmloses Hobby, bei dem sie weit entfernt von einer Sucht sind.

Computerspielen kann damit per se kein negativer Einfluss zugesprochen werden. In Maßen können diese Spiele richtig genutzt auch positive Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche haben.

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

## Literaturverzeichnis

- Annetta L.A., Minogue J., Holmes S.Y. & Cheng M.T. (2009). Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. *Computers & Education*, 53 (1), 74–85.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. (5. überarbeitete Auflage). Washington, DC: American Psychiatric Pub
- Baier D. & Rehbein F. (2010). Computerspiel & Abhängigkeit bei Jugendlichen. In Dittler U. & Hoyer M. (Hrsg.) *Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht* (S. 243-266). München: Kopaed.
- Bleckmann P. (2015). Medienmündig statt mediensüchtig werden - Strukturen und Begriffe im interdisziplinären Handlungsfeld Medienprävention. In Möller C. (Hrsg.). *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 257-275). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.
- Dittler U. & Hoyer M. (Hrsg.) (2010). *Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht*. München: Kopaed.
- Evers-Wölk M. & Opielka M. (2016). *Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Forschungsbe- funde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. Baden-Baden: Nomos.
- Evers-Wölk M. & Opielka M. (2019). *Neue elektronische Medien und Suchtverhalten: Forschungsbe- funde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen* (2., erweiterte Aufl.). Baden-Baden: Nomos.
- Falkai P., Wittchen H.-U., Döpfner M., Gaebel W., Maier W., Rief W., Saß H., & Zaudig, M. (2018). *Diag- nostisches und statistisches Manual psychischer Störungen DSM-5* (2., korrigierte Auflage). Göttingen: Hogrefe.
- Fritz J. & Rohde W. (2011). *Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen*. Berlin: VISTAS Verlag GmbH.
- Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.) (2011). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin: VISTAS Verlag GmbH.
- Fritz K. (Hrsg.) (2003). *Mediensozialisation: pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medien- welten*. Opladen: Leske + Budrich.
- Fritzsche K. (2020). Lösungen zu den Übungsfragen. In Fritzsche K. & Wirsching M. (Hrsg.). *Basiswissen Psychosomatische Medizin und Psychotherapie* (2. überarbeitete Auflage, S. 219-239). Berlin: Springer.
- Frölich J. & Lehmkuhl G. (Hrsg.) (2012). *Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung*. Stuttgart: Schattauer.
- Ganguin S. (2010). *Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen*. Wies- baden: VS Verlag.
- Gebel C. (2006). Kompetenzförderliche Potenziale unterhaltender Computerspiele. *Unterrichtswissen- schaft*, 34 (4), S. 290-309.

Gebel C., Gurt M. & Wagner U. (2005). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung e.V. (Hrsg.). E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. QUEM-report, 2005 (92), S. 241-376.

Gebel C., Gurt M. & Wagner U. (2004). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. Kurzfassung der Ergebnisse des Projekts „Kompetenzförderliche und kompetenzhemmende Faktoren in Computerspielen“. Berlin, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.

Girard C., Ecalte J. & Magnan A. (2013). Serious games as new educational tools: how effective are they? A meta-analysis of recent studies. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29 (3), S. 207–219.

Grüsser S. M. & Thalemann R. (Hrsg.) (2006). *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*. Bern: Huber.

Hantel-Quitmann, W. & Kastner, P. (Hrsg.) (2002). *Die Globalisierung der Intimität*. Gießen: Psychosozial-Verlag.

Herrlich M., Wenig D., Walther-Franks B., Smeddink J. & Malaka R. (2014). „Raus aus dem Sessel“ – Computerspiele für mehr Gesundheit. Eine Übersicht und aktuelle Beispiele. *Informatik-Spektrum*, 37 (6), S. 558-566.

Hoblitz A. (2015). *Spielend Lernen im Flow: Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Jugert G., Rehder A., Notz P. & Petermann F. (Hrsg.) (2016). *Soziale Kompetenz für Jugendliche. Grundlagen und Training* (9. überarbeitete Auflage). Weinheim: Beltz Juventa.

Jukschat N., Zenses E. M., Rehbein F. & Mößle T. (2015). Epidemiologische Daten zur Medien- und Computernutzung bei Kindern und Jugendlichen. In Möller C. (Hrsg.). *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 19-28). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.

Kaminski W. & Witting T. (Hrsg.) (2007). *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. München: Kopaed.

Kindt S. (2019). Machen Computerspiele süchtig? Eine klinisch-psychologische Perspektive zur Aufnahme der „Gaming Disorder“ in die Neuauflage des Internationalen Klassifikationssystems der Krankheiten (ICD-11) der WHO. In Junge T. & Schumacher C. (Hrsg.). *Digitale Spiele im Diskurs* (S. 1-16), Hagen: FernUniversität in Hagen.

Klieme E. & Hartig J. (2008). Kompetenzkonzepte in den Sozialwissenschaften und im Erziehungswissenschaftlichen Diskurs. In Prenzel M., Gogolin I. & Krüger H. H. (Hrsg.). *Kompetenzdiagnostik. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 10 (8). S. 11-32.

Lampert C., Schwinge C., Kammerl R. & Hirschhäuser L. (2012). *Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte*. Düsseldorf: Fritzanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

Lampert C., Schwinge C., Schmidt J. & Fritz J. (2011). Medien pädagogische Konsequenzen und Handlungsempfehlungen. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* (S. 253-266). Berlin: VISTAS Verlag GmbH.

Lampert C., Schwinge C. & Teredesai S. (2011). Kompetenzförderung in und durch Computerspiele(n). In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* (S. 117-180). Berlin: VISTAS Verlag GmbH.

- Lemmens J.S., Valkenburg P.M. & Peter J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 144–152.
- Lehmkuhl G. & Frölich J. (2013). Neue Medien und ihre Folgen für Kinder und Jugendliche. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 41 (2), S. 83-86.
- Lischer S. (2016). Das Potential von digitalen Spielen im Bereich von Prävention und Gesundheitsförderung. In Junge T. & Clausen D. (Hrsg.). *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen: deposit hagen Publikationsserver der Universitätsbibliothek.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2020). *JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien*. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Möble T. (2012). Dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. *Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien*. Baden-Baden: Nomos Verlag.
- Möble T, Bleckmann P., Rehbein F. & Pfeiffer C. (2015). Der Einfluss der Medien auf die Schulleistung. In Möller C. (Hrsg.). *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, (S. 67-85). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.
- Möller C. (2020). *Jugend Sucht. Ein Präventionsbuch- Ehemals Abhängige berichten* (5., erweiterte und überarbeitete Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.
- Möller C. (Hrsg.) (2015). *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.
- Oerter R. & Montada L. (Hrsg.) (2008). *Entwicklungspsychologie* (6. Auflage). Weinheim: Beltz.
- Pfeiffer C., Möble T., Kleinmann M. & Rehbein F. (2007). *Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen*. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.
- Preßmar F. (2017). *Silver Surfer–Förderung der Medienkompetenz von Senioren*. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe.
- Rausch S., Faßhauer U. & Martens A. (2012). Kompetenzentwicklung in Computerspielen am Beispiel von WoW. In Desel J., Haake J. M. & Spannagel C. (Hrsg.). *DeLFI 2012: Die 10. e-Learning Fachtagung Informatik der Gesellschaft für Informatik e.V.*, Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., S. 111-122.
- Rehbein F., Kliem S., Baier D., Möble, T., & Petry N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110 (5), S. 842– 851.
- Rehbein F., Kleimann M. & Möble T. (2009). *Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale*. Hannover: Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen.
- Robertz F. J. & Wickenhäuser R. (Hrsg.) (2010). *Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren im medialen Lebenswelten Jugendlicher*. Berlin u.a.: Springer.
- Rosenkranz L. (Hrsg.) (2017). *Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter*. Wiesbaden: Springer VS.

Schmidt J. & Drosselmeier M. (2011). Computerpiele(n) als zeitliches Phänomen. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* (S. 181-200). Berlin: VISTAS Verlag GmbH.

Schmidt J. & Drosselmeier M. (2011). Die Computerspieler in Deutschland. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* (S. 41-64). Berlin: VISTAS Verlag GmbH.

Schmidt J., Drosselmeier M., Rohde W. & Fritz J. (2011). Problematische Nutzung und Abhängigkeit von Computerspielen. In Fritz J., Lampert C., Schmidt J. & Witting T. (Hrsg.). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* (S. 201-252). Berlin: VISTAS Verlag GmbH.

Schniz F. (2020). *Genre und Videospiele: Einführung in eine unmögliche Taxonomie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Schöber, T. (2020). *eSports Leitfaden 2020 Grundlagenwissen für jedermann*. Flensburg: eSports Nord e.V.

Steinkuehler C.A. & King E. (2009). Digital literacies for the disengaged: creating after school contexts to support boys' game-based literacy skills. *On the Horizon*, 17 (1), S. 47–59.

Stobbe M. & Weigang T. (2017). Was sind Serious Games? Explizit-politische Themen und problematische Regeln im Computerspiel der Gegenwart. In Stiemer H., Büker D. & Sanchino Martinez E. (Hrsg.). *Social turn?: das Soziale in der gegenwärtigen Literatur(-wissenschaft)* (S. 117-137). Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.

Thomasius R., Aden A. & Petersen K. U. (2015). Jugendpsychiatrische Aspekte der Medien- und Computersucht. In Möller C. (Hrsg.) *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 99-141). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.

Ullrich J. (2018). Sucht, Abhängigkeit und schädlicher Gebrauch. In Heyden M., Jungaberle H. & Majić T. (Hrsg.), *Handbuch Psychoaktive Substanzen* (S. 207-2016). Berlin: Springer.

Van Rooij A.J., Schoenmakers T.M., Vermulst A.A., Van Den Eijnden R.J. & Van De Mheen D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106 (1), S. 205-212.

Vollbrecht R. (2008). Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung. In Fritz J. *Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen* (236-262). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Vukicevic A. & Wildt B. (2015). Diagnostik der Internet- und Computerspielabhängigkeit. In Möller C. (Hrsg.), *Internet- und Computersucht* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 109-125). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.

Wartberg L, Kriston L & Thomasius R. (23.06.2017). Prävalenz und psychosoziale Korrelate von Internet Gaming Disorder. Studie auf der Grundlage einer bevölkerungsrepräsentativen Stichprobe von 12- bis 25-Jährigen. *Deutsches Ärzteblatt*, 2017 (Heft-Nr. 25), S. 419-425.

te Wildt B. & Rehbein F. (2010). Diagnostik von Internet- und Computerspielabhängigkeit. In Mücken D., Teske A., Rehbein F., & te Wildt B. (Hrsg.). *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit* (S. 142-153). Berlin: Pabst.

te Wildt B. & Vukicevic A. (2015). Komorbidität bei Internet- und Computerspielabhängigkeit. In Möller C. (Hrsg.), *Internet- und Computersucht* (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, S. 126-141). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.

Wölfling K. & Müller K. W. (2009). Computerspielsucht. In Batthyány D. & Pritz, A. (Hrsg.), *Rausch ohne Drogen: Substanzungebundene Süchte* (S. 291-308). Wien: Springer.

Wrzesien M. & Raya M. A. (2010). Learning in serious virtual worlds: Evaluation of learning effectiveness and appeal to students in the EJunior project. *Computers & Education*, 55 (1), 178-187.

### **Onlineliteraturverzeichnis:**

Aarseth A., M. Bean A., Boonen H., Colder Carras M., Coulson M. & Das D., et al. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions* (Volume 6: Issue 3), S. 267-270. Zugriff am 01.11.2021. Verfügbar unter <https://akjournals.com/view/journals/2006/6/3/article-p267.xml>

Baacke D. (1998). Zum Konzept und zur Operationalisierung von Medienkompetenz. Fachartikel von 1998, *Server Produktive Medienarbeit*. Zugriff am 04.11.2021. Verfügbar unter [http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/fachartikel/baacke\\_operationalisierung.shtml](http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/fachartikel/baacke_operationalisierung.shtml)

BARMER Institut für Gesundheitssystemforschung. (August 2021). ICD-11: Mehr als nur ein Update. Artikel vom August 2021, BARMER Institut für Gesundheitssystemforschung. Zugriff am 01.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bifg.de/media/dl/ePaper/bifg-epaper-icd-11.pdf>

Betz M., Cassel W. & Köhler U. (2012). Schlafgewohnheiten und Gesundheit bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen – Auswirkungen von Schlafdefizit auf Leistungsfähigkeit und Wohlbefinden. *Deutsche Medizinische Wochenschrift*, 137 (28), Kongressbeitrag. Zugriff am 23.10.2021. Verfügbar unter <https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0032-1323191#abstract>

Bibliographisches Institut GmbH. (2021). Wörterbuch. Gaming. Übersetzung von 2021, Bibliographisches Institut GmbH. Zugriff am 15.09.2021. Verfügbar unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gaming>

Bibliographisches Institut GmbH. (2021). Wörterbuch. Hobby. Bedeutung von 2021, Bibliographisches Institut GmbH. Zugriff am 24.11.2021. Verfügbar unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hobby#bedeutung>

BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (2014). *Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft*. Studie von 2014, BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. Zugriff am 12.09.2021. Verfügbar unter <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf>

Blizzard Entertainment. (2021). *Gemeinsam ins Abenteuer*. Spielbeschreibung von 2021, Blizzard Entertainment. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://worldofwarcraft.com/de-de/>

Bozkurt H., Coskun M., Ayaydin H., Adak I. & Zoroglu SS. (2013). Prevalence and patterns of psychiatric disorders in referred adolescents with Internet addiction. *Psychiatry Clin Neurosci*, 67 (5), S. 352-359. Zugriff am 01.12.2021. Verfügbar unter <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/pcn.12065>

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (14.03.2012). *EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer und Internetnutzung*

Jugendlicher und dem (medien-) erzieherischen Handeln in den Familien. Studie vom 14.03.2012, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Zugriff am 29.09.2021. Verfügbar unter <https://www.agev.de/mediathek/file/EXIF-Exzessive-Internetnutzung-in-Familien.pdf>

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (2010). Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004 – 2009. Bericht von 2010, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Zugriff am 14.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/94294/fffc44cf4772413da5bd7637262eeaa8/medien-und-gewalt-befunde-der-forschung-langfassung-data.pdf>

Bundesministerium für Gesundheit (03.09.2021). ESCapade - Familienorientierte Intervention bei problematischer Computernutzung. Artikel vom 03.09.2021, Bundesministerium für Gesundheit. Zugriff am 28.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/ministerium/ressortforschung/drogen-und-sucht/verbesserung-von-beratung-behandlung-und-therapie/escapade.html>

Bundesministerium für Gesundheit (06.06.2021). Sucht und Drogen. Bundesministerium für Gesundheit. Zugriff am 29.09.2021. Verfügbar unter <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/themen/praevention/gesundheitsgefahren/sucht-und-drogen.html>

Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte. (2021). ICD-11 - 11. Revision der ICD der WHO. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter <https://www.dimdi.de/dynamic/de/klassifikationen/icd/icd-11/#:~:text=Die%20ICD%20dient%20weltweit%20zur,Revision%20ist%20die%20ICD%20-10.&text=Die%20ICD%20-11%20soll%20am,der%20ICD%20-11%20kodierte%20werden>

Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte. (10.03.2021). ICD-10-GM Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, German Modification. Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter [https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-10-GM/\\_node.html](https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-10-GM/_node.html)

Bundeszentrale für politische Bildung. (21.12.2016). Lernen mit Minecraft. Ein Beitrag zum Thema spielend lernen vom 21.12.2016, Bundeszentrale für politische Bildung. Zugriff am 07.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/lernen-mit-minecraft>

Carli V., Durkee T., Wasserman D., Hadlaczy G., Despalins R. & Kramarz E., et al. (2013). The Association between Pathological Internet Use and Comorbid Psychopathology: A Systematic Review. *Psychopathology*, 46 (1), Zugriff am 13.10.2021. Verfügbar unter <https://www.karger.com/Article/Pdf/337971>

Der Spiegel. (23.06.2016). So hat sich die "Fifa"-Reihe verändert. Beliebte Spielserie vom 23.06.2016, Der Spiegel. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.spiegel.de/fotostrecke/fifa-historie-screenshots-alter-spiele-fotostrecke-138018.html>

Electronic Arts Inc. (2021). Die neusten Sportspiele. Alle Spiele von 2021, Electronic Arts Inc. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.ea.com/de-de/sports>

Esports.com (11.02.2020). Über 900.000 Spieler: Counter-Strike stellt neuen Rekord auf. Beitrag vom 11.02.2020, Esports.com. Zugriff am 05.11.2021. Verfügbar unter <https://www.esports.com/de/ueber-900-000-spieler-counter-strike-stellt-neuen-rekord-auf-73645>

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. (o.J.). Die Sims. Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Zugriff am 11.10.2021. Verfügbar unter <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Die-Sims-4.4657.de.1.html>



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. (o.J.). Fortnite: Battle Royal. Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Fortnite-Battle-Royale.5418.de.1.html>

Fachstelle für Suchtprävention Drogenhilfe Köln. (o.J.). Abschlussbericht zu ESCapade. Fachstelle für Suchtprävention Drogenhilfe Köln. Zugriff am 28.10.2021. Verfügbar unter [https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5\\_Publikationen/Drogen\\_und\\_Sucht/Berichte/Forschungsbericht/Abschlussbericht\\_ESCapade\\_final\\_180613.pdf](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Forschungsbericht/Abschlussbericht_ESCapade_final_180613.pdf)

Fritz J. (06.12.2005). Computerspiele zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. Dossier Computerspiele vom 06.12.2005. Bundeszentrale für politische Bildung. Zugriff am 01.10.2021. Verfügbar unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/computerspiele/63711/emotionen?p=1>

Gee J.P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *ACM Computers in Entertainment*, 1 (1), S. 1-4. Zugriff am 05.11.2021. Verfügbar unter [https://www.researchgate.net/publication/220686314\\_What\\_Video\\_Games\\_Have\\_to\\_Teach\\_Us\\_About\\_Literacy](https://www.researchgate.net/publication/220686314_What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Literacy)

Menthal-App. (28.10.2021). Home. Mental ist ein Projekt der Universität Marburg und der Murmuras GmbH. Zugriff am 28.10.2021. Verfügbar unter <https://www.mental.org>

McCambridge J., Hawkins B., Holden C. (2013). Industry Use of Evidence to Influence Alcohol Policy: A Case Study of Submissions to the 2008 Scottish Government Consultation. *PLoS Med*, 10 (4), Zugriff am 02.11.2021. Verfügbar unter <https://journals.plos.org/plosmedicine/article/file?id=10.1371/journal.pmed.1001431&type=printable>

Mitchell N., Catenacci V., Wyatt H. R. & Hill J. O. (Dezember 2011). Obesity: Overview of an Epidemic. Autor Manuskript vom Dezember 2011, *Psychiatr Clin North Am*. Zugriff am 21.10.2021. Verfügbar unter <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3228640/pdf/nihms334812.pdf>

Mößle T., Kleimann M., Rehbein F. & Pfeiffer C. (23.12.2010). Media Use and School Achievement—Boys at Risk? *British Journal of Developmental Psychology*, 28 (3), S. 699–725. Zugriff am 15.10.2021. Verfügbar unter <https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1348/026151009X475307>

Orth, B. & Merkel, C. (2020). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. Zugriff am 10.10.2021. Verfügbar unter [https://www.bzga.de/fileadmin/user\\_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet\\_Jugendlicher\\_2019\\_Teilband\\_Computerspiele\\_u\\_Internet.pdf](https://www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet_Jugendlicher_2019_Teilband_Computerspiele_u_Internet.pdf)

Kraam-Aulenbach N. (06.12.2005). Spielend schlauer. Computerspiele fordern und fördern die Fähigkeit Probleme zu lösen. Ein Beitrag vom 06.12.2005, Bundeszentrale für politische Bildung. Zugriff am 08.11.2021. Verfügbar unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/computerspiele/63725/probleme-loesen>

Koubek J. (14.04.2016). Klassiker der Spielegeschichte. Computerspielgenres. Präsentation vom 14.04.2016., Universität Bayreuth. Zugriff am 07.10.2021. Verfügbar unter <https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/wp-content/uploads/assets/Lehre/2016/Klassiker/Folien/01-Genres.pdf>

Ko C., Yen J., Chen S., Wang P., Chen C. & Yen C. (19.02.2019). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan. *Evaluation* vom 19.02.2014. Zugriff am 29.09.2021. Verfügbar unter <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24581573/>

Ko C., Yen J., Yen C., Chen CS & Chen CC. (27.01.2012). The association between Internetaddiction and psychiatric disorder: A review of the literature. Studie vom 27.01.2012, European Psychiatry. Zugriff am 12.10.2021. Verfügbar unter <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22153731/>

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. (2021). Die Faszination von digitalen Spielen verstehen. Ein Beitrag von 2021. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Zugriff am 06.10.2021. Verfügbar unter <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/#/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/#c54519>

Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut. (28.06.2017). Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Endbericht, 28.6.2007, Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter [https://www.researchgate.net/publication/265192321\\_Das\\_deutsche\\_Jugendschutzsystem\\_im\\_Bereich\\_der\\_Video-und\\_Computerspiele/citations](https://www.researchgate.net/publication/265192321_Das_deutsche_Jugendschutzsystem_im_Bereich_der_Video-und_Computerspiele/citations)

Merkel A. (22.08.2017). Rede von Bundeskanzlerin Merkel zur Eröffnung der gamescom am 22. August 2017. Rede vom 22.08.2017, Die Bundeskanzlerin. Zugriff am 25.08.2021. Verfügbar unter <https://www.bundeskanzlerin.de/bkin-de/aktuelles/rede-von-bundeskanzlerin-merkel-zur-eroeffnung-der-gamescom-am-22-august-2017-392398>

Mojang-Studios. (2021). About Minecraft. Offizielle Minecraft Seite, von 2021, Mojang-Studios. Zugriff am 07.10.2021. Verfügbar unter <https://www.minecraft.net/de-de/about-minecraft>

PCGames. (04.11.2019). Call of Duty: Modern Warfare im Test - Nicht ganz so gut wie das Original. Test vom 04.11.2019, PCGames. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-Spiel-67674/Tests/Ego-Shooter-Activision-Gameplay-Story-Review-1335607/>

PCGames. (10.07.2014). GTA 5: Grandioses Open-World-Actionspiel von Rockstar Games. GTA 5 - Grand Theft Auto 5 vom 10.07.2014, PCGames. Zugriff am 08.10.2021. Verfügbar unter <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/>

Peppler K.A. & Kafai Y.B. (2007). What Videogame Making Can Teach Us About Literacy and Learning. Alternative Pathways into Participatory Culture. Situated Play – Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Zugriff am 05.11.2021. Verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.33576.pdf>

Thomasius R. (05.03.2015). Statement von Prof. Dr. Rainer Thomasius, Ärztlicher Leiter des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes und Jugendalters am UKE, im Rahmen der Pressekonferenz „Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird“, am 5. März 2019 in Berlin. Pressemitteilung vom 05.03.2019, Pressestelle DAK-Gesundheit. Zugriff am 21.10.2021. Verfügbar unter <https://www.dak.de/dak/download/statement-thomasius-2103384.pdf>

World Health Organization. (Mai.2021). ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. 6C51 Gaming disorder. Version 05/2021, World Health Organization. Zugriff am 30.09.2021. Verfügbar unter <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

## **Persönliche Erklärung**

Hiermit versichere ich, dass ich meine Bachelor-Thesis zum Thema:

„Vom Hobby zur Sucht - Computerspiele zwischen Chancen und Gefahren“

selbstständig verfasst und keine anderen Hilfsmittel, als die angegebenen benutzt habe. Alle Stellen, die von Autoren wörtlich oder sinngemäß übernommen sind, habe ich durch Angabe von Quellen als Zitat kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder in Teilen noch insgesamt einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Ich bin damit einverstanden, dass ein Exemplar meiner Bachelor-Thesis zur Einsicht ausgelegt wird.

Düsseldorf, 07.12.2021

---

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF