

Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM):

Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt & Tanja Witting

Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet

Zentrale Ergebnisse der Studie

Mit den Themen Kompetenz und exzessive Nutzung nimmt die Studie zwei zentrale Themenfelder in den Blick, die auf den ersten Blick konträr, wenn nicht unvereinbar scheinen. Zum einen untersucht sie, was Computerspiele fordern und fördern, zum anderen geht sie der Frage nach, ob von Computerspielen eine Gefährdung im Sinne eines (zeitlichen) Kontrollverlustes ausgeht. Die Studie basiert auf einem Mehrmethodenansatz und berücksichtigt sowohl die Angebots- als auch die Nutzerseite. Zusammenfassend lassen sich folgende Ergebnisse hervorheben:

- Den Ergebnissen der Repräsentativbefragung zufolge spielen die deutschen Computerspieler (ab 14 Jahren) im Durchschnitt etwa 6,25 Stunden pro Woche. 17 Prozent von ihnen lassen sich als „extensive Spieler“ bezeichnen, die im Durchschnitt mehr als 90 Minuten pro Tag mit Computerspielen verbringen. Unter ihnen sind Männer sowie Jugendliche und junge Erwachsene (14 bis 29 Jahre) überproportional vertreten.
- Unter Zuhilfenahme der KFN-CSAS-II-Skala ermittelte die Studie, dass 98,6 Prozent der Computerspieler ein unauffälliges Spielverhalten zeigen, 0,9 Prozent über dem Schwellenwert für „gefährdet“ und 0,5 Prozent über dem für „abhängig“ liegen. Dabei handelt es sich jedoch um keine Diagnose von „Computerspielabhängigkeit“ im Sinne eines klinischen Störungsbildes.
- Bindungsfaktoren, die eine intensive Auseinandersetzung mit Computerspielen begünstigen, finden sich in ganz unterschiedlichen Genres. Gerade im Bereich des onlinebasierten Spielens – insbesondere bei den „Massively Multiplayer Online Games“ (MMOs) und auch die „Social Games“ (wie z.B. *Farmville*) – ist eine Konvergenz von Spielmechanismen, Belohnungsstrukturen und sozialen Funktionen zu beobachten, die entsprechende Spiele attraktiv und motivierend machen.
- Problematische Computerspielnutzung wird nicht durch ein konkretes Spiel bzw. Spielgenre verursacht. In denjenigen Fällen, in denen es zu einer zeitlich exzessiven Computerspielnutzung mit problematischen Auswirkungen auf andere Lebensbereiche kommt, wirken vielmehr Merkmale von Spieler, Spiel und Spielkontext zusammen. So kann es beispielsweise in biographischen Übergangsphasen, in denen wenig äußere Zeitstrukturen vorgegeben sind, zu intensivem Spielen kommen.

- Computerspiele sind für viele Personen in einen sozialen Rahmen eingebettet, weil sie mit oder gegen andere gespielt werden. Das geteilte Unterhaltungserleben, das gemeinsame zielorientierte Handeln und auch die Möglichkeiten zur Kommunikation über das Spiel hinaus machen den Reiz vieler digitaler Spiele aus. Erfahrungen aus der Beratungspraxis zeigen, dass diese hochgradige soziale Orientierung insbesondere dann problematisch werden kann, wenn dadurch realweltliche Misserfolge kompensiert werden.
- Selbstbestimmte Computerspielnutzung erfordert eigene Kompetenzen, insbesondere die Fähigkeit zur Selbstregulierung, um die den Computerspielen innewohnenden Zeitrhythmen mit Anforderungen aus anderen Bereichen des eigenen Lebens abgleichen zu können.
- Computerspieler selbst rahmen digitale Spiele nur sehr selten als „Lernraum“ und vermuten, dass erworbene Kompetenzen innerhalb der digitalen Spiele verbleiben, es also allenfalls zu intramondialem Transfer, d.h. zu einer Übertragung der im Spiel erworbenen Kompetenzen auf andere, strukturell ähnliche Spiele kommt.
- Medienpädagogisches Ziel muss sein, Computerspieler zu einem selbstbestimmten Umgang mit digitalen Spielen zu befähigen. Daher werden zum einen Anbieter aufgefordert, die Bindungsfaktoren der Spiele transparenter zu machen. Zum anderen sollte das Angebot für Eltern erweitert werden, das sie in die Lage versetzt, die Computerspielnutzung ihrer Kinder besser einschätzen und begleiten zu können. Bereits bestehende Angebote zur Förderung von Medienkompetenz im Umgang mit Computerspielen sollten ausgebaut bzw. finanziell verstetigt und vernetzt werden.

Die vollständigen Ergebnisse des Projekts sind publiziert in:

- Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.; Witting, T. (2011) (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66. Berlin.
- Fritz, J. (2011): Wie Computerspieler in Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 67. Berlin.
- Fritz, J.; Rohde, W. (2011): Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 68. Berlin.

Ein Anhangband mit ergänzenden Materialien steht zum Download bereit:

http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Computerspiele2011_Anhangband.pdf

Kontakt zu den Autoren

Prof. Uwe Hasebrink
Dr. Claudia Lampert
Dr. Jan-Hinrik Schmidt

Hans-Bredow-Institut für Medienfor-
schung an der Universität Hamburg
Warburgstr. 8-10
20354 Hamburg
<http://www.hans-bredow-institut.de>

Prof. Jürgen Fritz
Dr. Tanja Witting

Institut für Medienforschung und Medi-
enpädagogik Fachhochschule Köln
Mainzer Straße 5
50678 Köln
[http://www.f01.fh-
koeln.de/fakultaet/institute/imm/index.ht
m](http://www.f01.fh-koeln.de/fakultaet/institute/imm/index.htm)

Kontakt zum Herausgeber

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf
Tel.: 0211 / 77007-0
Fax: 0211 / 727170
E-Mail: info@lfm-nrw.de
Internet: www.lfm-nrw.de