

Wie können jüngere Kinder präventiv geschützt werden?

Die Altersfreigaben der unterschiedlichen Prüfungsgremien verweisen so gesehen darauf, dass die erwartbare Rahmungskompetenz der Kinder oder Jugendlichen bei bestimmten Medieninhalten bzw. Medienformaten entwicklungsbedingt überfordert werden dürfte, andererseits aber auch, dass ab einem gewissen Alter hinreichend Rahmungskompetenz ausgebildet ist, um Gewalt in Computerspielen richtig einordnen zu können. Vielleicht könnten medienkompetente (ältere) Jugendliche im Sinne eines Peer-to-Peer-Ansatzes als Experten wirken und die Einhaltung dieser Freigaben bei Computerspielen durch die Jüngeren unterstützen. Mögliche Ansätze finden sich in den Versuchen, Kinder und Jugendliche als Spiel-Experten anzuerkennen und als Spiel-Tester einzusetzen.

Weiterführende Links:

Die Computerspielseite der Bundeszentrale für politische Bildung, auf denen Spieler Kommentare zu Spieletests hinterlassen können: <http://www.spielbar.de/> (18.08.2010)

Spieleratgeber NRW, der auch Kinder und Jugendliche testen lässt: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/> (18.08.2010)

2.2 Was bedeutet exzessives Spielen?

Im Sommer 2007 lehnte die American Psychiatric Association die Klassifizierung der exzessiven Nutzung von Internet- und Computerspielen als Sucht ab. Die Organisation entschied, Computerspielsucht in die für 2012 geplante Neuauflage des Kriterienkatalogs psychischer Störungen (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, kurz: DSM) nicht mit aufzunehmen. Eine Anerkennung im DSM wäre auch für deutsche Suchtexperten richtungsweisend gewesen, da auch sie sich an diesem Kriterienkatalog orientieren.

Computerspielsucht ist wie Onlinesucht also bisher kein anerkanntes Krankheitsbild. Trotzdem wird der Begriff der Sucht, der Abhängigkeit oder des pathologischen Spielens seit einiger Zeit vermehrt in der öffentlichen Diskussion so benutzt, als handele es sich um eine klar bestimmbare Krankheit. Bisher gibt es allerdings noch nicht genug valide Daten, um abgesicherte Aussagen zu treffen. In internationalen Studien schwanken die Angaben zur Prävalenz einer pathologischen Internetnutzung zwischen 1,6% und 8,2%. Laut einem Bericht des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters existieren für Deutschland keine Daten aus repräsentativen Stichproben (Petersen u. a. 2009, S. 263). Es fehlen derzeit auch die Untersuchungsinstrumente, mit deren Hilfe episodische (also vorübergehende) und jugendkulturell motivierte von pathologischen Nutzungsweisen eindeutig unterschieden werden können.

Unabhängig davon ist es erforderlich, den Suchtbegriff zu hinterfragen, um überhaupt angemessen über mögliche „pathologische“ Formen des Umgangs mit Computerspielen reden und Gründe betrachten zu können, die von einem intensiven zu einem exzessiven Spiel von Computerspielen führen können, das von den Spielenden selbst als problematisch erlebt bzw. bezeichnet wird (vgl. Griffith 2000; Grosse-Loheide 2008). Die Debatte um das exzessive Spielen von Computerspielen sollte insofern selbst einer Betrachtung von außen unterzogen werden. Aus einer gesellschaftlichen bzw. gesellschaftskritischen Sicht könnte z. B. gesagt werden, dass die Debatte ein Ausdruck unserer Arbeits- und Leistungsgesellschaft ist, in der jede Form der Zeitverschwendung tendenziell abgewertet wird. Von daher erscheinen Computerspiele, ähnlich wie viele andere Medien, als „Zeitfresser“, die eine uns zur Verfügung stehende knappe Ressource sinnlos verschwenden. Die Gegenüberstellung von „Zeit, die mir zur Verfügung steht“ vs. „Zeit, die ich zur Verfügung stellen muss“, verdeutlicht den vorherrschenden Umgang mit der Ressource Zeit. Das intensive oder gar exzessive Spielen von Computerspielen unterläuft somit den erwarteten rationalen Umgang mit der Zeit. In unserer Leistungsgesellschaft wird in immer früheren Jahren ein immer umfassenderes Zeitmanagement erforderlich. Die Frage, ob das den Kindern und Jugendlichen immer gerecht wird bzw. inwieweit sie damit noch überfordert sind, wird nur selten gestellt.

Die pädagogische Bearbeitung folgender Fragenkomplexe würde sich beim Thema exzessives Computerspielen im Sinne der Ausbildung von kritischer Medienkompetenz und reflexiver Medienbildung sowie im Sinne einer „Suchtprävention“ anbieten:

Wie kann man Sucht definieren?

Der *Brockhaus* definierte 2002 Sucht als „eine durch den Missbrauch von Rauschgiften, bestimmten Arzneimitteln und Alkohol zustande kommende, zwanghafte psychische und physische Abhängigkeit, die zu schweren gesundheitlichen Schäden führen kann“ (vgl. Brockhaus 2002). Fengler definiert Sucht im Handbuch der Suchtbehandlung „als unabweisbares Verlangen nach einem bestimmten (veränderten) Gefühls-, Erlebnis- und Bewusstseinszustand“ (Fengler 2002, S. 511). Der Definition zufolge zielt das süchtige Verhalten darauf ab „Lustgefühle herbeizuführen und/oder Unlustgefühle (Unruhe, Trauer, Wut, Entzugssymptome etc.) zu vermeiden“. Sucht wirkt auf den drei Ebenen körperliche Abhängigkeit, psychische Abhängigkeit und Beeinträchtigung „der alltäglichen und sozialen Lebensführung“ (Fengler 2002, ebd.). Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) ersetzte den veralteten Begriff der Sucht, der immer noch umgangssprachlich genutzt wird (und daher auch im Folgenden nicht ganz vermieden wird), durch den Begriff „Abhängigkeit“ und liefert einen Katalog von sechs Kriterien, der gemäß der internationalen Klassifikationen der Krankheiten (ICD – International Classification of Diseases) erstellt worden ist. Wenn während des vergangenen Jahres im Leben eines Patienten drei oder mehr der folgenden Kriterien vorhanden waren, soll die Diagnose „Abhängigkeit“ gestellt werden (vgl. WHO 1993):

- Wiederholungszwang, Abstinenzunfähigkeit
- Kontrollverlust
- Entzugserscheinungen
- Toleranzbildung, Dosissteigerung
- Interessenabsorption/Zentrierung
- Somatische, psychische, soziale Schädigungen.

Können Computerspiele süchtig machen? Welche Bindungskräfte wirken dort?

Die American Psychiatric Association hat, wie bereits erwähnt, die Aufnahme der exzessiven (bzw. suchtartigen) Nutzung von Internet- und Computerspielen in den Katalog der psychischen Störungen im Jahre 2007 abgelehnt. In den Diskussionen für und wider eine solche offizielle Anerkennung wird zwischen „Computerspiel-“ und „Online-“ oder „Internet-Abhängigkeit“ in der Regel nicht klar unterschieden. Eine pauschale Gefährdung durch Computerspiele jeder Art wird also nicht unterstellt. In den Blick geraten vor allem Online-Rollenspiele, die rund um die Uhr laufen und sogenannte persistente Spielwelten anbieten. Ein fehlendes Spielende wie ein ebenso anscheinend nie endendes Belohnungssystem können Spieler/innen mit bestimmten Vorveranlagungen wie zum Beispiel Störungen der Impulskontrolle oder fehlender Erfolgserlebnisse zur ausufernden Beschäftigung verführen. Auf den Zusammenhang mit anderen Störungen wie ADHS oder Depression wird in unterschiedlichen Studien hingewiesen (vgl. Petersen u. a. 2009, S. 267). Die Spieler/innen haben es in diesen virtuellen Welten selbst in der Hand, sich Belohnungen zu verschaffen, zumindest für einen erfahrenen Spieler ist es ein Leichtes, im Onlinespiel auf Level, Schwierigkeitsgrade und Punkte Einfluss zu nehmen. In der Realität stellt die Fähigkeit, seine Belohnungswünsche den Regeln und Ordnungen der Gesellschaft anzupassen, eine Lern- und Entwicklungsaufgabe für Kinder und Jugendliche dar. Im wirklichen Leben erhält kein Kind jede Viertelstunde von den Eltern für seine Tätigkeit ein Lob, in einem Online-Rollenspiel schon.

Dörner zufolge sprechen Computerspiele drei von fünf Grundbedürfnissen des Menschen an (vgl. Dörner 2002):

- Bestimmtheit: Spieler erschaffen eine „kontrollierte Unbestimmtheit“, die dem Wunsch nach dem Wissen, was als Nächstes kommt, nahe kommt. Spieler/innen können sich auch bei aller Ungewissheit auf die Spielregeln verlassen;
- Kompetenz: Spiele geben Spieler/innen das Gefühl der Kontrolle und des Erfolgs. Spiele sind dank eines einstellbaren Schwierigkeitsgrades fast immer lösbar und vermitteln so ein Gefühl von Kompetenz;
- Affiliation: Spieler/innen spielen gemeinsam und bilden in Spielen Gemeinschaften, die sie verstehen und verstärken. Andere Menschen bestätigen, dass sie in Ordnung sind.

Computerspielsucht wird von Nichtspielern oft an der Dauer des Spiels festgemacht. Allerdings muss nach Meinung der Experten eine erhebliche Zeit aufgebracht werden, bevor man von Spielsucht bzw. -abhängigkeit reden kann, und es muss ausgeschlossen werden können, dass es sich nur um ein episodisches Verhalten handelt. Im Flyer der Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht in Mainz, die im Rahmen eines Modellprojektes auch gruppentherapeutische Behandlungsangebote für das Störungsbild Computerspiel- bzw. Internetsucht anbietet, wird hinsichtlich der Dauer als Anzeichen für eine mögliche Spielsucht ein über mindestens 12 Monate andauernder Spielkonsum „in einer von der Norm abweichenden Form und über das Maß hinaus“ genannt. Wenn Kinder und Jugendliche also beispielsweise nach Neuerscheinens eines lang erwarteten Computerspiels ein paar Wochen intensiv spielen, kann noch nicht von Spielsucht gesprochen werden. Als Hinweis für eine Suchtgefahr reicht allein langes Computerspielen nicht aus. Die Experten sind sich darüber einig, dass Spielverhalten erst dann als krankhaft einzuschätzen ist, wenn weitere Faktoren hinzukommen, etwa dass sich die schulischen Leistungen verschlechtern, dass Spieler/innen Freunde vernachlässigen, dass sie das Spiel nicht mehr alleine beenden können und dass sie körperliche Symptome wie Unruhe und Nervosität zeigen, wenn eine längere Zeit nicht gespielt wird. In solchen Fällen sollten Erziehungsberechtigte aktiv werden.

Auch wenn die Verwendung der Begriffe „Sucht“ und „Abhängigkeit“ in der Medienwissenschaft und Medienpädagogik sehr umstritten ist, wird nicht in Abrede gestellt, dass exzessives Spielen zu individuellen und sozialen Problemen führen kann, die auch von den Spielenden selbst so erlebt und wahrgenommen werden. Computerspiele schaffen es durch bestimmte Merkmale und Angebote, bestimmte Spieler/innen stärker zu binden als andere. Das Erkennen der und das Wissen um die hohe Bindungskraft von Spielen kann dazu beitragen, einen bewussten Umgang auch mit besonders faszinierenden virtuellen Spielwelten zu entwickeln. Hier liegt die pädagogische Aufgabe und Herausforderung.

Weiterführende Links:

Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht in Mainz

<http://www.unimedizin-mainz.de/index.php?id=5377> (Stand: 19.08.2010)

Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit der Evangelischen Suchthilfe in Mecklenburg

<http://www.suchthilfe-mv.de/vermittlung/vermittlung3/allgemeines.php> (Stand 19.08.2010)

Report *Spielen als Sucht* des Spielmagazins GameStar

<http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=675&pk=1461102> (Stand 19.08.2010)

Weitere grundsätzliche Informationen für Lehrer/innen liegen in der Broschüre „Mit Medien leben“ (LfM ohne Jahr, S. 14-17) vor.

Wie kann eine „Spielabhängigkeit“ bzw. ein ungewolltes exzessives Spielen vermieden werden?

Präventiv wirkt sicherlich ein funktionierendes soziales Umfeld, in welches Spieler/innen eingebunden sind. Fengler sieht eine mögliche Ursache für ein allgemein mediengebundenes Suchtverhalten in der Flucht vor Einsamkeit, innerer Leere und Problemen. Intensiver Medienkonsum dient „als Narkotikum gegen Weltschmerz,

Langeweile und emotionale Verletzung“ (Fengler 2002, S. 511). Auch für Bakker, dem Gründer der ersten europäischen Klinik, die Computerspielabhängige behandelt, sind die Patienten, die sich bei ihm melden, keine Süchtigen. Seiner Ansicht nach ist es eher ein soziales als ein psychologisches Problem, bei dem die meisten dieser Menschen unter sozialer Isolierung und der Unfähigkeit, aktiv soziale Kontakte aufzubauen, leiden (Maguire 2008).

Um nicht zu sehr in den Bann von Computerspielen gezogen zu werden, gilt es aus medienpädagogischer Sicht, eine reflexive Distanz aufzubauen. Eine Ausbildung von Medienkompetenz in einem solchen Bereich, z. B. durch die Analyse von Computerspielen im Unterricht oder im außerschulischen Bereich, könnte präventiv helfen. Allerdings fällt dies schwerer als bei anderen Medien, da hier absolute Konzentration und Hingabe als Siegesbedingungen abverlangt werden. Wenn gerade qualitativ besonders hochwertige Spiele eine besondere Sogwirkung und Bindungskraft entfalten, dann stellt sich die Frage der Qualität von Medien hier in einer neuen Weise.

Weiterführende Links:

Die Computerspielseite der Bundeszentrale für politische Bildung, auf denen Spieler Kommentare zu Spieletests hinterlassen können: <http://www.spielbar.de/> (Stand 19.08.2010)

Spieleratgeber NRW, der auch Kinder und Jugendliche testen lässt:

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/> (Stand 19.08.2010)

Selbsttest Neigen Sie zu „*Computersucht*“ oder „*Internetabhängigkeit*“? auf Psychotherapiepraxis.at

http://www.psychotherapiepraxis.at/surveys/test_internetsucht.phtml (Stand 19.08.2010)

2.3 Welche Rolle spielt Werbung im Bereich der Computerspiele?

Kinder und Jugendliche gelten für die Werbung treibende Wirtschaft als ernstzunehmende Marktteilnehmer. Werbeabteilungen haben in den letzten Jahren einen neuen Markt entdeckt, um ihre Produkte gezielter für diese Käuferschicht anzupreisen: In-Game-Werbung. Computerspiele entwickeln sich hierbei immer mehr zu einer ernsthaften Konkurrenz für das Fernsehen. In Computerspielen können Programmierer Spieler/innen als interessante Nutzergruppe durch die Dramaturgie eines Spiels gezielt zu einer bestimmten Werbeanzeige locken. Während beim Fernsehen Werbung häufig „weggezappt“ wird, gilt es in der virtuellen Umgebung, ganz gezielt Orte anzusteuern, um Spielaufträge zu erfüllen. So nehmen alle Spieler/innen die Werbung wahr, ein Wegsehen fällt besonders bei prominenten Werbeplätzen schwer, wie beispielsweise der Einfahrt einer Kurve in einem virtuellen Formel-1-Rennen, bei dem das virtuelle Fahrzeug abgebremst werden muss, oder beim Schießtraining in einem Actionspiel, bei dem Dosen mit einem Herstellerlogo das Ziel bilden. Dabei gibt es derzeit kein Gesetz, welches die Dauer oder die Häufigkeit von Werbung in Computerspielen reguliert (vgl. Schmieder 2005). Um sich vor als lästig empfundener Werbung zu schützen, bieten Anbieter von kostenlos zu spielenden Browserspielen im Internet, die sich teils über eingblendete Werbebanner finanzieren, sogenannte Premium-Accounts an, mit denen sich das Spiel gegen eine Gebühr auch ohne Werbung spielen lässt.

Kommerzielle Computerspiele sind aber auch selbst ein Produkt, welches für einen erfolgreichen Abverkauf beworben werden will. Die Werbestrategien für Computerspiele zielen oft auf ein junges Publikum, das sich unter anderem durch Provokation begeistern lässt. Virales Marketing über hintergründige oder auch ungewöhnliche Nachrichten, aber auch geschickt eingestreut in vermeintlich normale Nachrichten in Foren und Communities lässt sich ungeschult kaum noch als Werbung ausmachen. Hier muss reflexive Werbekompetenz ausgebildet werden, die sich auch auf Web 2.0-Beiträge bezieht. Tester von Computerspielen stellen beispielsweise eigene Profile in Spielmagazine ein, die Auskunft über ihre Hobbys und Mediengewohnheiten geben, wie etwa das gerade gelesene Buch, die zur Zeit gehörte Musik usw., um Sympathien zu erzeugen und für ihre Glaubwürdigkeit und Authentizität zu werben. Spieler/innen können sich so zu ihnen einen Bezug aufbauen und interessieren sich bei gleichen Medieninteressen auch für das getestete Spiel.