

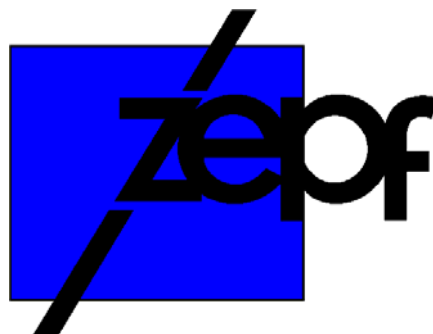
Pathologisches Computerspielen im Kontext von Persönlichkeit und sozialer Unterstützung

Prof. Dr. Reinhold S. Jäger und Jürgen Würtle, cand. psych.

Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zefp)

der

Universität Koblenz-Landau, Campus Landau



©by zefp, Bürgerstr. 23, 76829 Landau

VEP Verlag Empirische Pädagogik (www.zefp.uni-landau.de) , Landau (ISBN 978-3-941320-50-5)

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung werden vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm, oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des zefp reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verbreitet werden (§2a UrhG).

Trotz sorgfältiger Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für die Inhalte der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung werden vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm, oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des zefp reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verbreitet werden (§2a UrhG).

Inhaltsverzeichnis

1. Vorbemerkung.....	3
2. Einleitung	3
3. Durchführung der Untersuchung	4
4. Stichprobenbeschreibung.....	4
5. Pathologisches Computerspielen	18
6. Zusammenhang mit Persönlichkeitsfaktoren.....	21
7. Zusammenhang mit sozialer Unterstützung	23
8. Zusammenfassung.....	24
9. Einige Hinweise.....	25
10. Literatur	26

1. Vorbemerkung

Dieser Bericht ist eine Veröffentlichung, welche der allgemeinen Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird. Deshalb wird wenig Wert auf Statistik und Methodik gelegt. Das Ziel einer wissenschaftlichen Veröffentlichung wird an anderer Stelle verfolgt.

2. Einleitung

Computerspiele entwickeln sich immer mehr zu einer intensiven Freizeitbeschäftigung von Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen und manchen älteren Menschen. Deshalb ist es auch verständlich, dass Medien allgemein über eine neue Suchtform – die Computerspielsucht – berichten. Und die Anfragen besorgter Eltern bei Ärzten und Beratungsstellen zeigen, dass es durchaus ein ernsthaftes Problem mit dem Computerspielen gibt. Allein die Errichtung der ersten ambulanten Anlaufstelle u.a. für Computerspielsucht in Deutschland im März 2008 in Mainz¹ ist ein Indiz dafür, dass es einen Bedarf an Hilfe und Aufklärung für Süchtige und deren Angehörige gibt.

Doch in welchen Aspekten unterscheiden sich exzessive Computerspieler von Spielern, die lediglich zur Unterhaltung und Erholung „ab und zu“ eine Runde am Computer spielen? Dieser und ähnlichen Fragen gehen wissenschaftliche Untersuchungen nach. Die Erforschung problematischen Computerspielens steckt zwar noch in den Anfängen, doch die bisherigen Ergebnisse deuten darauf hin, dass es sich beim exzessiven Computerspielverhalten um eine Form der Verhaltenssucht handelt (Grüsser & Albrecht, 2006; Grüsser & Thalemann, 2007; Moormann, 2009).

Ausgangspunkt dieser Untersuchung ist die Frage, wie die Computerspieler zu beschreiben sind, ob es verschiedene Klassen von Spielern gibt, von denen die exzessiv Spielenden und die Computerspielsüchtigen einen Teil der Gesamtgruppe darstellen. Hierbei interessiert vor allem, in welcher Häufigkeit problematische Fälle anzutreffen sind.

In dieser Untersuchung wird darüber hinaus versucht, den Zusammenhang zwischen problematischem Computerspielverhalten und bestimmten Persönlichkeitsmerkmalen, den so genannten „Big Five“, zu klären. Diese fünf Persönlichkeitsfaktoren stellen nach Amelang et al. (2006) „unabhängige Dimensionen zur Beschreibung von Persönlichkeitsunterschieden auf einer hohen Abstraktionsstufe“ dar.

Des Weiteren stellt sich die Frage, ob die empfundene soziale Unterstützung ebenfalls mit pathologischem Computerspielen im Zusammenhang steht. Eine Antwort hierzu ist deshalb wichtig, weil der Verdacht existiert, dass exzessives Computerspielen die betreffenden Personen davon abhält, normale soziale Kontakte zu unterhalten und weil die Gefahr besteht, dass sie langfristig der Gesellschaft verloren gehen.

Diese Studie greift nicht auf eine repräsentative Stichprobe zurück. Es handelt sich vielmehr um eine Stichprobe, welche ad hoc entstanden ist. Die Ergebnisse bieten aber dennoch Anhaltspunkte für wissenschaftliche Erkenntnisse und weitere Forschungsfragen.

¹ <http://www.klinik.uni-mainz.de/psychosomatik/patienten/behandlungsangebote/ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht.html> (Zugriff am 10.2.2010)

Diese Studie setzt die von Jäger & Moormann (2008) vorgelegte Studie zur ähnlichen Thematik fort. Damit will das Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zefp) der Universität Koblenz-Landau, Campus Landau, seinen Beitrag zur Erhellung der Situation des Computerspielens leisten.

3. Durchführung der Untersuchung

Die Befragung zu dieser Untersuchung wurde online in der Zeit vom 25.11.2009 bis zum 31.12.2009 durchgeführt. Zielgruppe waren Computerspieler im Alter von 12 bis 35 Jahren. Die Rekrutierung der Stichprobe erfolgte über Pressemitteilungen, Bekanntmachungen in verschiedenen Computerspiel-Foren und Links in sozialen Netzwerken.

Der Fragebogen umfasste Fragen zu folgenden Bereichen:

- soziodemographische Daten,
- Computer- und Spielkonsolenbesitz bzw. -zugang,
- Individuelle Nutzung des Computers,
- Computerspielverhalten,
- häufig gespielte Computerspiele,
- Persönlichkeitseigenschaften,
- soziale Unterstützung.

Als Anreiz für die Teilnahme an der Befragung bestand die Möglichkeit, an einem Gewinnspiel teilzunehmen. Hierfür wurden 20 Bücher ausgelobt.

Folgende Fragebögen wurden eingesetzt:

- Um das *Computerspielverhalten* zu analysieren wurde eine angepasste Version des „Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern (CSVK)“ (Thalemann, Albrecht, Thalemann & Grüsser, 2004) eingesetzt.
- Die *Persönlichkeitseigenschaften* wurden mittels des 5DDP (Fünf Dimensionen der Persönlichkeit von Ibrahimovic & Bulheller, 2008) bestimmt².
- Die *soziale Unterstützung* wurde über den SU-Fragebogen von Schulze, Flörchinger, Rees und Jäger (1985) erhoben.

4. Stichprobenbeschreibung

Insgesamt haben etwas über 1000 Personen an der Umfrage teilgenommen. Zur Auswertung kamen aber nur vollständige N = 760 Datensätze. Das entspricht einer Ausschöpfungsquote von ca. 75%.

Wie ist diese Stichprobe zusammengesetzt? Aus Abbildung 1 ist zu erkennen, dass überwiegend männliche Personen (ca. 79%) an der Umfrage teilgenommen haben.

² Wir danken Pearson Assesement (Frankfurt/Main) insbesondere Herr Dr. Horn für das zur Verfügungstellen des Fragebogens für diese Untersuchung.

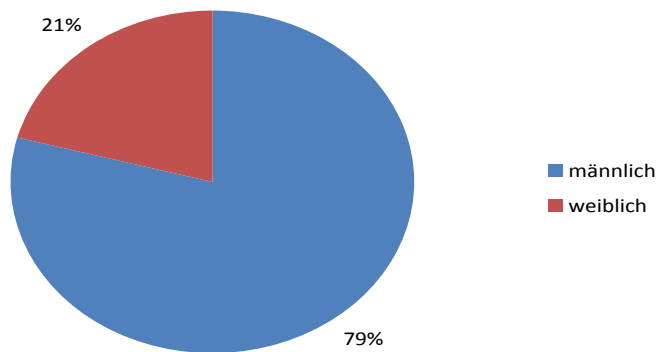


Abbildung 1: Geschlechterverteilung der befragten Personen.

Welcher Tätigkeit gehen diese Teilnehmer an der Befragung zurzeit nach? In Abbildung 2 sind die Teilnehmer auf der Basis ihrer momentanen Tätigkeit aufgelistet. Demnach geht die Mehrheit der Teilnehmer (ca. 43%) noch zur Schule. Die nächstgrößere Gruppe (ca. 25%) wird von den Berufstätigen gestellt, gefolgt von Studierenden mit nahezu 20% aller Teilnehmer an dieser Befragung.

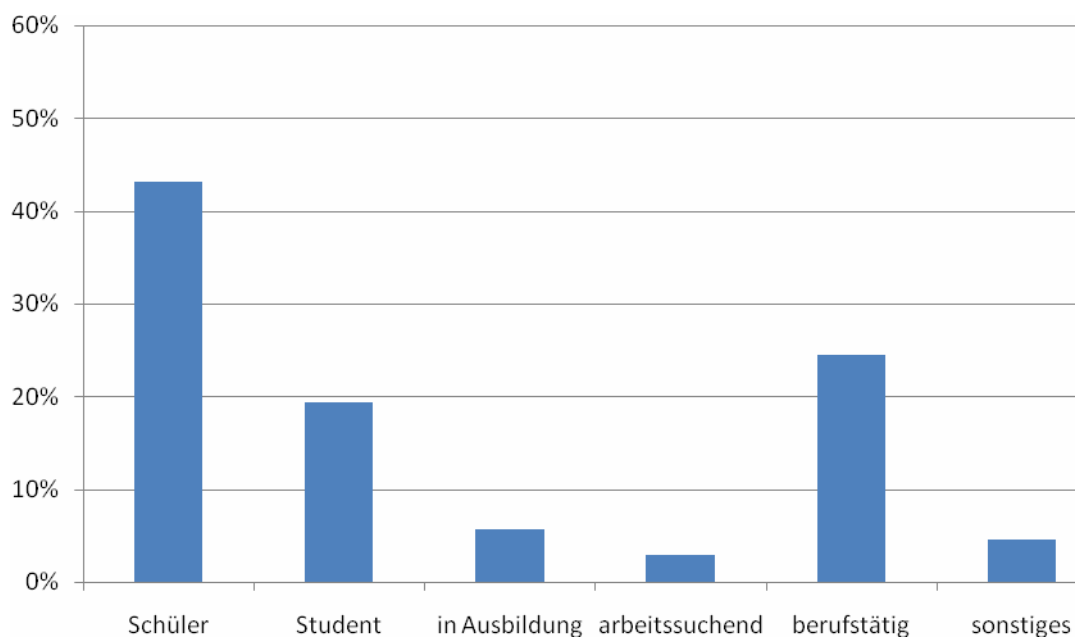


Abbildung 2: Momentan ausgeübte Tätigkeit der befragten Personen.

Greift man die Gruppe der Schülerinnen und Schüler heraus, so ist die Frage zu beantworten, aus welchen Schularten diese stammen? Aus Abbildung 3 ist zu entnehmen, dass es sich bei den Schülern vornehmlich um Gymnasiasten (ca. 44%) und Realschüler (ca. 34%) handelt. Vergleichsweise gering vertreten ist die Gruppe der Hauptschüler (ca. 5%), der Regionalschüler und der Gesamtschüler.

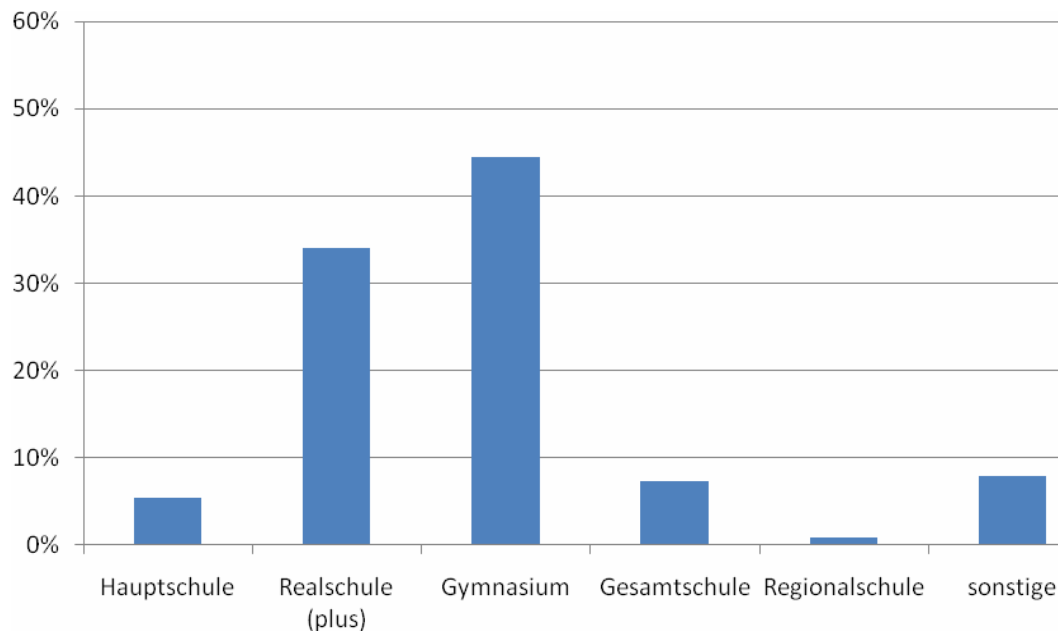


Abbildung 3: Momentan besuchte Schulart der befragten Schüler.

Das Alter der Teilnehmer liegt zwischen 12 und 40 Jahren, mit einem Mittelwert von 21,8 Jahren.

96% der Personen gibt an, selbst einen Computer zu besitzen. Die restlichen 4% haben aber einen Zugang zu einem Computer, der ihnen nicht selbst gehört.

Eine Spielkonsole besitzen ca. 63%. Über einen Internetanschluss verfügen ca. 98% aller Befragten. Die restlichen 2% können das Internet jedoch bei Freunden, innerhalb der Familie, in der Schule oder der Universität nutzen. In Abbildung 4 wird ein Teil dieser Daten veranschaulicht dargestellt.

Vergleicht man den Besitz von Computern zwischen den Geschlechtern so zeigt sich, dass 10,7% der weiblichen Befragten keinen Computer und 47,8% keine Spielkonsole besitzen. Bei den männlichen Teilnehmern liegen diese Zahlen deutlich unter diesen Prozentangaben: 2,7% besitzen keinen Computer und 34,4% keine Spielkonsole.

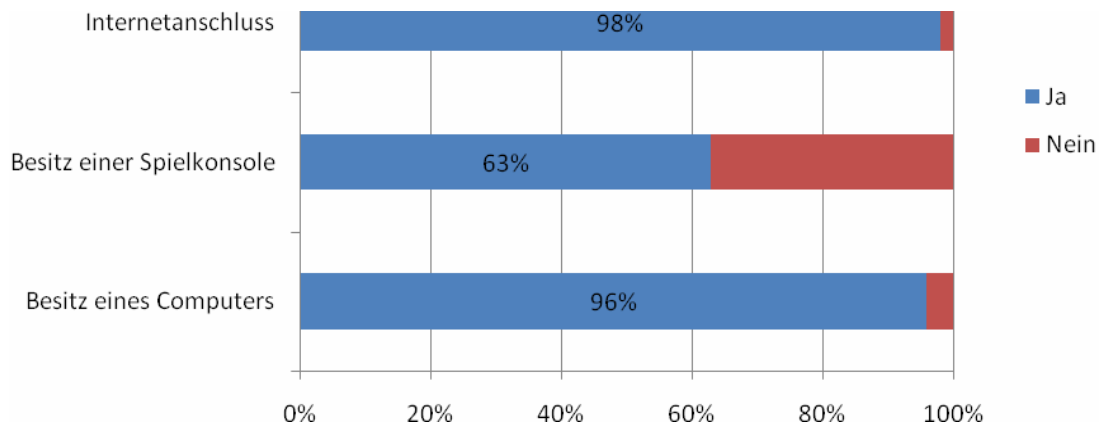


Abbildung 4: Besitz eines Computers, einer Spielkonsole und eines Internetanschlusses.

In Abbildung 4.1 werden die Schularten mit dem Besitz eines Computers in Verbindung gebracht.

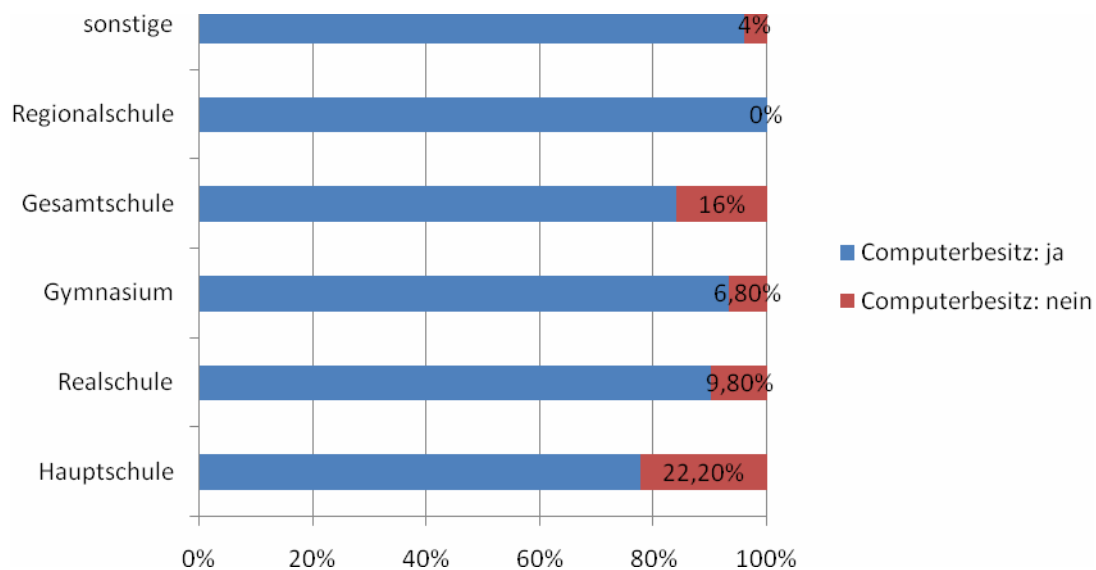


Abbildung 4.1: Besitz eines Computers in den verschiedenen Schularten (Angaben in %).

In ähnlicher Weise wird in Abbildung 4.2 vorgegangen: Hier wird der Besitz einer Spielkonsole mit der besuchten Schulart in Verbindung gebracht. Dabei bilden die Gymnasiasten die größte Gruppe, die nicht im Besitz einer Spielkonsole sind (= 48,6%). Die kleinste Gruppe ohne Spielkonsole (ausgenommen ist hier die Gruppe der Regionalschüler) sind die Realschüler (= 17%). Die Hauptschüler besitzen zu 27,8% keine Spielkonsole und sind damit in einem ähnlichen Bereich angesiedelt wie die Gesamtschüler (28%) und diejenigen, welche sonstige Schularten (32%) besuchen.

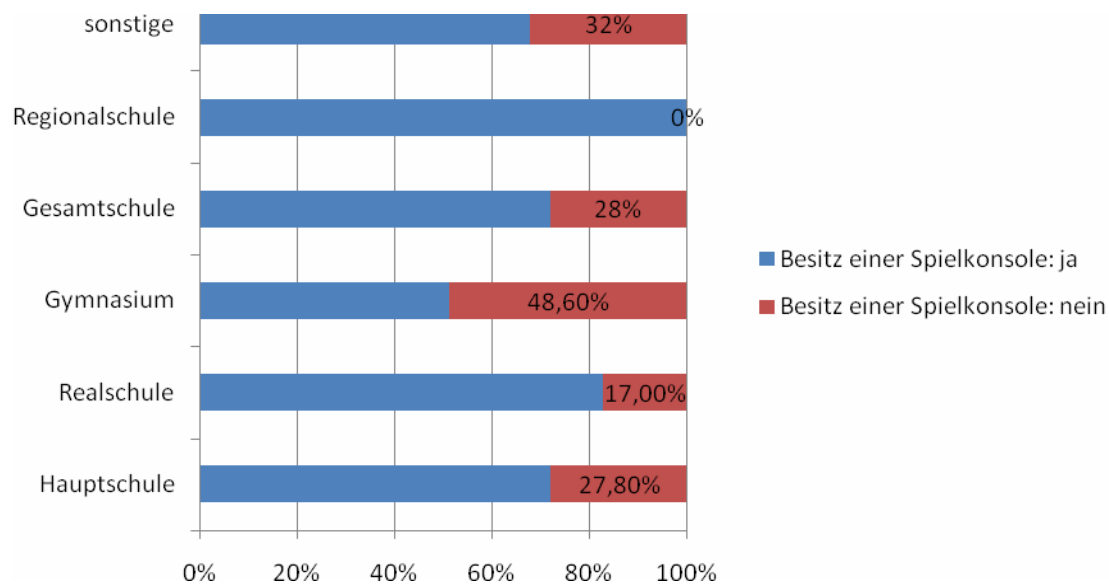


Abbildung 4.2: Besitz einer Spielkonsole in den verschiedenen Schularten (Angaben in %).

Wofür werden Computer genutzt? Bei den verschiedenen in der Befragung vorgegebenen Nutzungsmöglichkeiten des Computers ergaben sich folgende Ergebnisse, welche in Abbildung 5 graphisch dargestellt sind:

- Die Informationssuche über das Internet wird von den meisten Personen (ca. 77%) oft benutzt und lediglich 2% der Befragten nutzen die Suche nach Informationen über das Netz gar nicht.
- An zweiter Stelle steht die Kommunikation (Chatten, Mailen) mit ca. 67,5%, gefolgt von der Anwendung von Office-Programmen von etwa 50% der Befragten. An vierter Stelle sind die sozialen Netzwerke lokalisiert (ca. 40%). Hier stehen solche Netzwerke wie StudiVZ, MeinVZ, SchülerVZ, Wer-kennt-wen, facebook im Vordergrund.
- Beim Einkaufen über das Internet verschiebt sich die Nutzung recht deutlich, da die vielen Jugendlichen, die an der Befragung teilgenommen haben, wahrscheinlich noch nicht über die rechtlichen Möglichkeiten verfügen, über das Internet einzukaufen. So geben ca. 17% an, „gar nicht“ über das Internet einzukaufen. 38% der Befragten geben an, „manchmal“ über das Internet einzukaufen und 20% kreuzten die Kategorie „oft“ an.

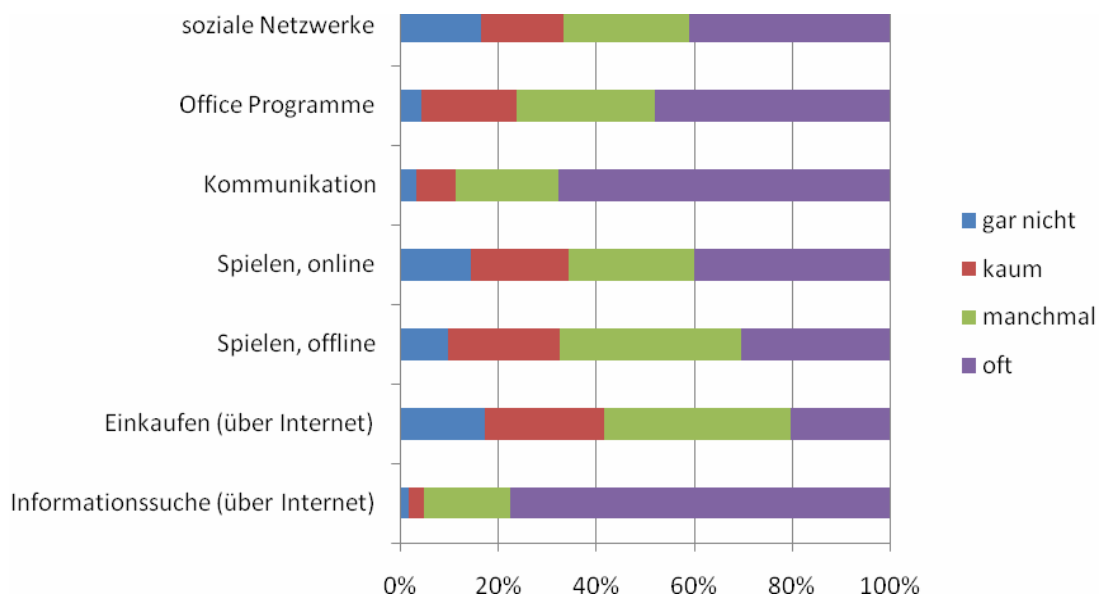


Abbildung 5: Nutzung des Computers

- Beim Spielen ergeben sich Unterschiede zwischen dem *online*- und dem *offline*-Spielen. Hier geben 30,4% an, „oft“ offline zu spielen, dies sind beim online-Spielen 39,9%.

Die Befragten antworteten auch auf die Frage nach der *Spieldauer* an Wochentagen nach der Schule, der Uni oder der Arbeit. Hier wurden sechs Kategorien (0h, 1h, 2h, 3h, 4h und 5h+) vorgegeben. Abbildung 6 stellt die prozentuale Verteilung der Personen auf die Spieldauer graphisch dar.

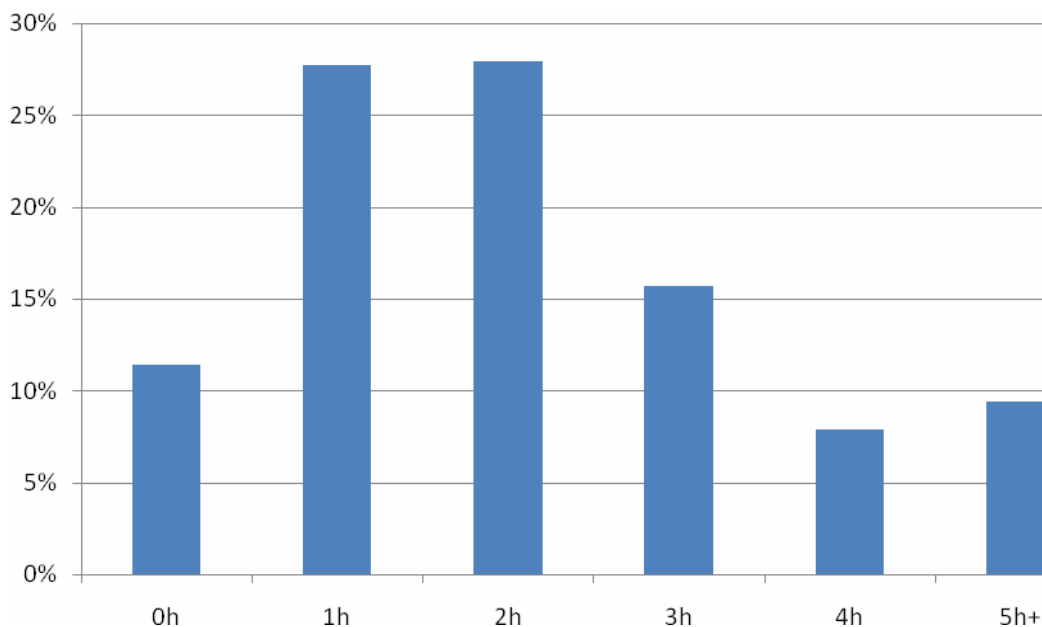


Abbildung 6: Computerspieldauer an einem Wochentag.

Wie aus Abbildung 6 zu sehen ist, spielen die meisten befragten Personen zwischen einer (27,7%) oder zwei Stunden (27,9%) am Tag. Ca. 11% der Befragten spielen

gar nicht und 33% spielen 3 Stunden oder mehr. Auffällig ist hierbei, dass die Anzahl an Spielern mit einer Spielzeit größer 4Std. (9,4%) wieder eine Zunahme erfährt.

Vergleicht man die Geschlechter im Bezug auf die Spielzeit, dann ergibt sich folgendes Bild, welches in Abbildung 6.1 dargestellt ist. Der größte Unterschied lässt sich bei den Spielzeiten von 0, 1 und 2 Stunden feststellen. Von den weiblichen Befragten spielen 22,3% nicht (0 Stunden), 33,8% spielen 1 Stunde und 15,9% spielen 2 Stunden. Im Unterschied dazu spielen männliche Befragte nur zu 8,6% gar nicht, 26,2% spielen 1 Stunde und 31,1% spielen immerhin 2 Stunden.

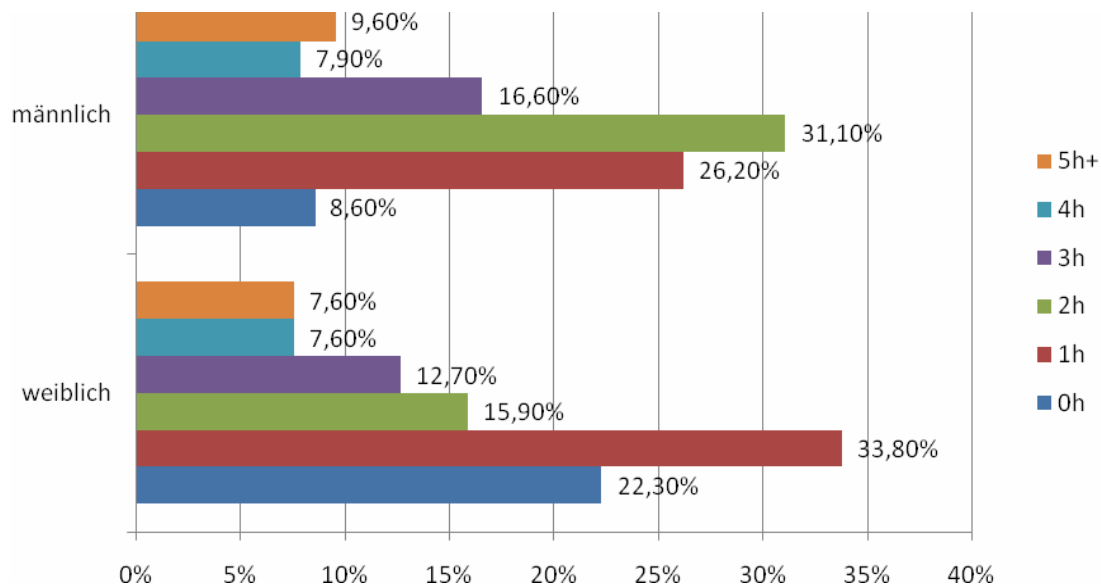


Abbildung 6.1: Vergleich der Spielzeit pro Tag zwischen weiblichen und männlichen Befragten.

Im Vergleich der *Spieldauer* zwischen den Schularten ergibt sich die in Abbildung 6.2. dargestellte Verteilung. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden die Regionalschule und die Kategorie „sonstige“ weggelassen. Wie man ersehen kann, ist die Gruppe der Realschüler an Spielern, die 5 Stunden oder länger an einem Wochentag spielen, am häufigsten vertreten.

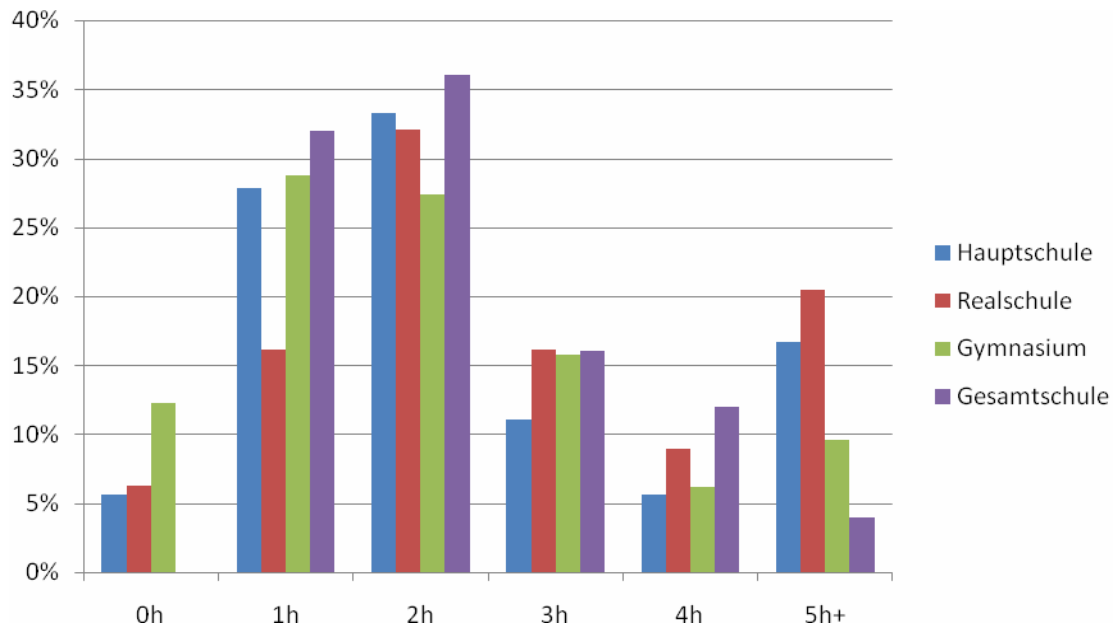


Abbildung 6.2: Vergleich der Spielzeit pro Tag zwischen den verschiedenen Schularten.

Neben diesen Daten wurde auch die durchschnittliche Spielzeit pro vertretene Schulart bestimmt. Dabei ergaben sich die in Abbildung 6.3 dargestellten Mittelwerte für die jeweiligen Schularten. Ein statistisch bedeutsamer Unterschied konnte zwischen den Realschülern und den Gymnasiasten festgestellt werden. Demnach gilt: Die Gymnasiasten spielen am Computer weniger häufig pro Tag als die Realschüler.

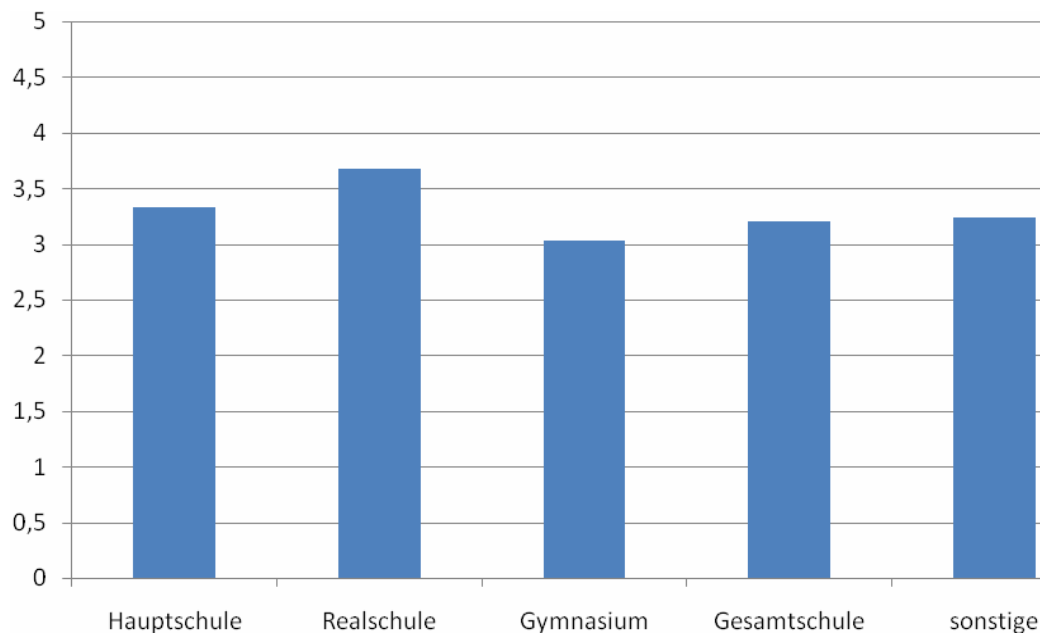


Abbildung 6.3: Mittelwerte der Spielzeiten in den verschiedenen Schularten.

Die Teilnehmenden an der Befragung wurden auch nach den Häufigkeiten des Spielens gefragt. Die Ergebnisse sind in Abbildung 7 dargestellt. Diese Graphik verdeutlicht, dass die meisten Personen den Computer mehrmals wöchentlich (33,9%) oder sogar täglich (39,3%) zum Spielen nutzen.

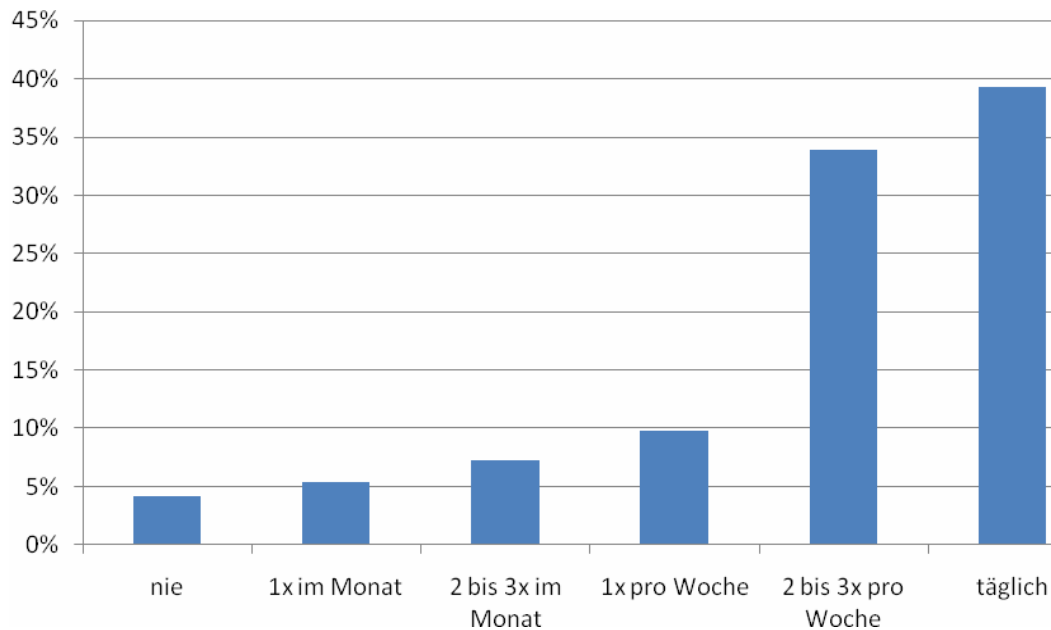


Abbildung 7: Häufigkeit des Spielens.

Die Berücksichtigung des Geschlechts bei der Auswertung der Ergebnisse ist hierbei lohnenswert. Auf dem Hintergrund der oben dargestellten Resultate verdeutlicht Abbildung 7.1 den Sachverhalt: Männliche Befragte spielen hauptsächlich 2- bis 3-mal pro Woche (36,8%) oder sogar täglich (43,9%). Im Gegensatz dazu sind dies bei den weiblichen Befragten lediglich 23,6% die 2- bis 3-mal in der Woche spielen und 21% die angeben, täglich zu spielen.

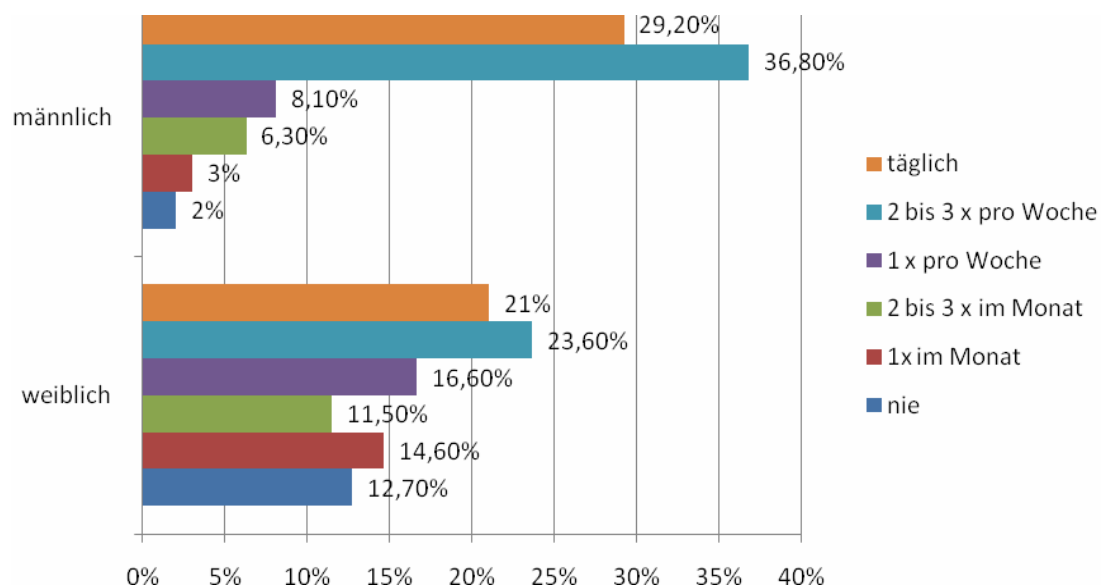


Abbildung 7.1: Geschlechtsunterschiede in der Häufigkeit des Spielens von Spielen.

Das Computerspielen ist eingebettet in einen wie immer gearteten Tagesablauf der Spieler. Dabei kann der Frage nachgegangen werden, ob das Spielen *intentional*, also aus einem bestimmten Beweggrund erfolgt, und ob aus der Tatsache des Spielens bestimmte *Konsequenzen* resultieren:

- Der *intentionale Aspekt* wurde mit der Frage verfolgt, ob das Spielen am Computer dazu dient, den *Ärger aus dem Alltag zu vergessen*. Die Antworten sind deutlich: 38% der Befragten antworteten mit „manchmal“, nur 4,5% mit „häufig“ und etwas mehr als die Hälfte (57,5%) mit „nie“.
- Bei 6% der Antwortenden kommt es auch „häufig“ vor, dass sie aufgrund des Computerspielens Streit mit ihrer Familie oder Freunden bekommen. 56,7% sind davon nur „manchmal“ betroffen und 26,3% geben an, noch nie Streit wegen des Spielens mit dem Computer gehabt zu haben.
- Die Konsequenzen aus dem Spielen werden mit der Frage angesprochen, wie oft *beim Spielen wichtige Dinge vergessen* werden. 58,1% gaben an „nie“ etwas wichtiges zu vergessen, 38,7% vergessen „manchmal“ etwas und 3,3% tun dies „häufig“.
- Computerspielen kann zum *Kontrollverlust* führen. Hierzu gehört das Zeitgefühl ebenso wie die Häufigkeit des Spielens: 28,4% der befragten Personen haben das Gefühl „nie“ zu viel zu spielen und 60,3% geben an, „manchmal“ dieses Gefühl zu haben. „Häufig“ liegt dieser Sachverhalt bei immerhin 11,3% der Personen vor.
- Auf die Frage, wie oft sie nach dem Beenden eines Computerspiels *noch darüber nachdenken*, antworten 16,9% der befragten Personen mit „häufig“, 56,7% mit „manchmal“ und 26,3% mit „nie“. Auch hier gibt es Unterschiede zwischen den Geschlechtern. 47,1% der weiblichen Teilnehmer der Untersuchung geben an „nie“ über ein Spiel nachzudenken, 43,9% fanden die Kategorie „manchmal“ passend und 8,9% nennen „häufig“. Die männlichen Teilnehmer geben nur zu 21% an, „nie“ über ein Spiel nachzudenken, 56,9% tun dies „manchmal“ und 16,7% „häufig“.

Eine weitere wichtige Frage betrifft das Genre der Computerspiele, die von den Antwortenden benannt werden. Tabelle 1 gibt Auskunft darüber, welche Spiele am liebsten von den Befragten gespielt werden und zu welcher Kategorie / Genre diese zählen. Die Befragten hatten die Möglichkeit, ihre drei bevorzugten Spiele anzugeben.

Tabelle 1: Die Lieblingsspiele der befragten Personen und das dazugehörige Genre.

Titel	genannte Anzahl	Genre
- Call of Duty (verschiedene Versionen)	121	Shooter
- World of Warcraft	67	MMORPG
- Counterstrike	67	Shooter
- Warcraft 3	45	Strategie
- GTA	44	Action
- Dragon Age	43	Rollenspiel
- Fifa	43	Sport
- Die Sims	35	Simulation

Eine weitere wichtige Frage betrifft das finanzielle Engagement, das von den Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen abverlangt wird, wenn sie dem Computerspielen nachgehen. Die Ergebnisse sind nachfolgend dargestellt:

Die monatlichen Ausgaben für Software (Spiele) und Abo-Gebühren liegen im Durchschnitt bei 18,65 Euro (s. Abbildung 8): Immerhin 20% der befragten Personen geben im Schnitt zwischen 21 und 50 Euro im Monat für ihr Hobby *Computerspielen*

aus. Demgegenüber stehen 30%, die angeben, 0 Euro im Monat auszugeben. Dabei sind auch Abo-Gebühren, die für viele Online-Rollenspiele anfallen (WOW, Herr der Ringe online, usw.) und die ca. 10 bis 15 Euro, je nachdem welches Bezahlmodell gewählt wurde, mit eingerechnet. Betrachtet man diese Kosten, dann lassen sich die angegebenen monatlichen Ausgaben etwas besser interpretieren.

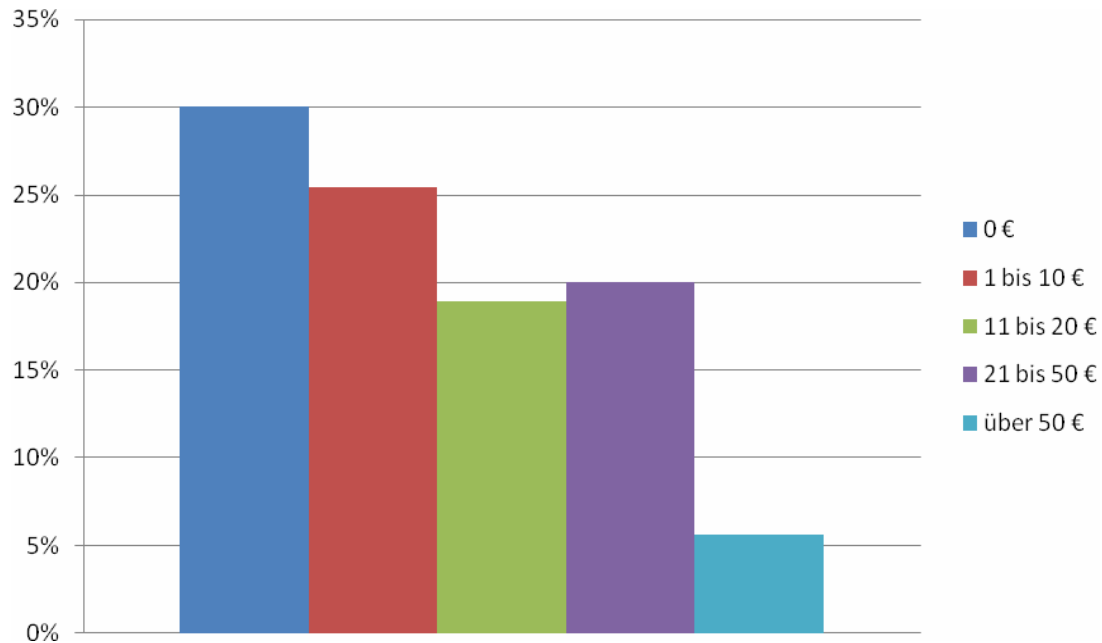


Abbildung 8: Verteilung der monatlichen Ausgaben.

Schaut man sich die Ausgaben pro Monat auf dem Hintergrund der Tätigkeiten der Antwortenden näher an, dann erhält man Durchschnittsausgaben pro Tätigkeitsgruppe. Die dazugehörigen Angaben sind aus Abbildung 8.1 zu entnehmen. Auffallend sind die hohen Ausgaben in der Gruppe der Arbeitssuchenden (€ 34,30) im Vergleich zu den anderen Gruppen. Erwartungsgemäß haben die Schüler und Studenten die geringsten monatlichen Ausgaben.

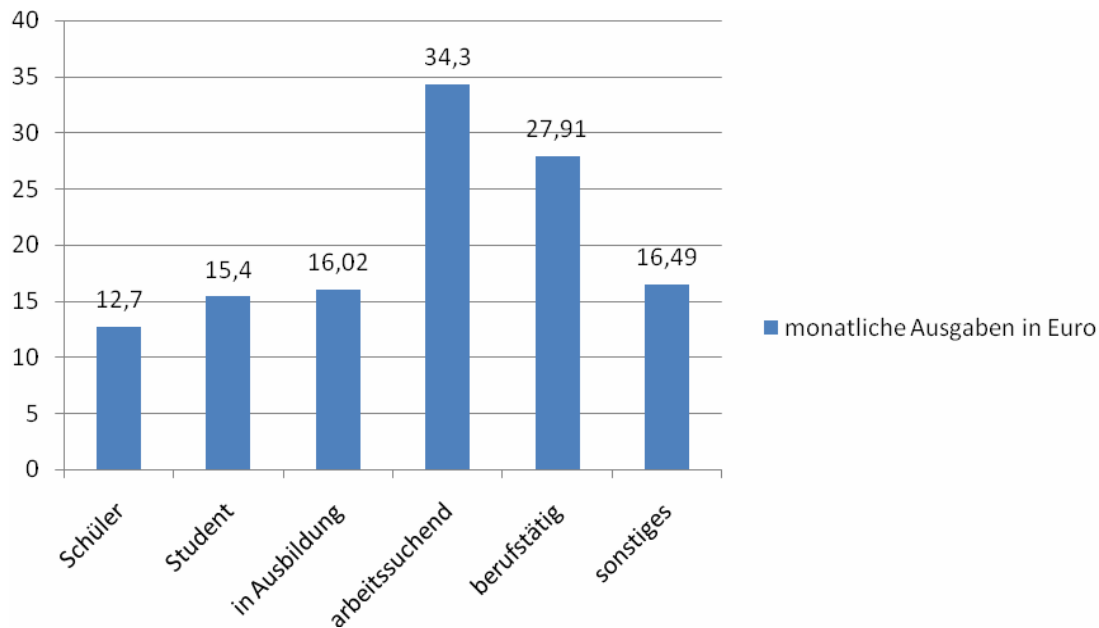


Abbildung 8.1: Mittelwerte der monatlichen Ausgaben nach Tätigkeit.

Die Angaben zu den monatlichen Ausgaben können auch auf die verschiedenen Schularten bezogen werden. Die entsprechenden Informationen sind in Abbildung 8.2 graphisch veranschaulicht. Deutlich erhöht ist der Wert für die Regionalschüler (40 Euro). Die niedrigsten monatlichen Ausgaben haben mit 7,95 Euro die Gymnasiasten. Ein signifikanter Unterschied ergibt sich aufgrund der unterschiedlichen Gruppengrößen allerdings nur zwischen den Realschülern und den Gymnasiasten. Demnach geben die Realschüler deutlich mehr Geld aus. Alle anderen Gruppen unterscheiden sich hinsichtlich ihrer finanziellen Ausgaben für das Computerspielen statistisch nicht voneinander.

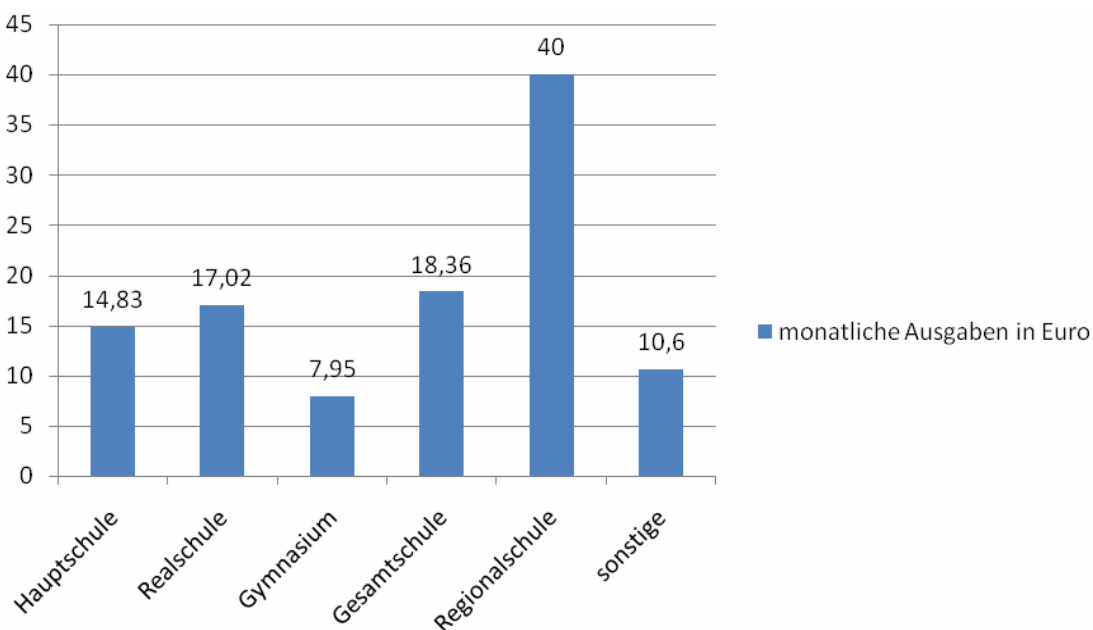


Abbildung 8.2: Mittelwerte der monatlichen Ausgaben in den verschiedenen Schularten.

Neue Spiele führen oftmals zu der Konsequenz, einen neuen Rechner anschaffen zu müssen. Gefragt nach den *jährlichen Ausgaben für die Hardware*, die zum Spielen benötigt wird (Rechner, Monitor, Maus, usw.), ergibt sich aus den genannten Zahlen ein Mittelwert von ca. 202 Euro.

Abbildung 9 veranschaulicht die Verteilung der jährlichen Ausgaben für Hardware. In den ersten vier Kategorien befinden sich fast gleich viele Personen. 0 Euro geben ca. 23% aus, bis zu 50 Euro werden von ca. 21% ausgegeben, ca. 19% geben zwischen 51 und 150 Euro aus und zwischen 151 und 300 Euro geben ca. 20% der Befragten aus. 5,5% der Personen geben jährlich über 500 Euro für ihre Computer-Hardware aus. Es kann natürlich nicht gesagt werden, ob diese Anschaffungen ausschließlich für das Spielen am Computer verwendet werden, oder ob es sich bei den Ausgaben auch um Anschaffungen für ähnlich gelagerte Hobbys, wie z.B. Video-, Fotobearbeitung oder andere Dinge handelt.

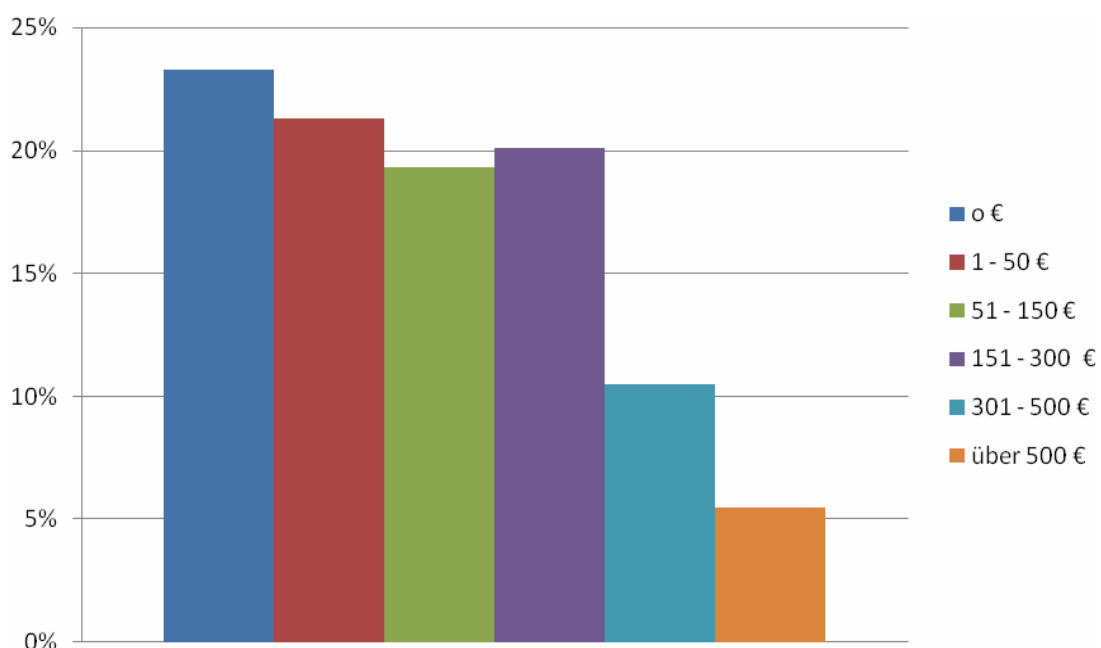


Abbildung 9: Jährliche Ausgaben für Hardware.

Auch hier soll der Frage nachgegangen werden, ob diese Ausgaben von der Tätigkeit der Befragten abhängig ist. Die hierzu gehörenden Informationen sind aus Abbildung 9.1 zu entnehmen:

Wie auch schon bei den monatlichen Ausgaben geben die Arbeitssuchenden am meisten Geld (341,75 Euro) im Jahr für neue Hardware aus, gefolgt von den Berufstätigen, die ca. 313 Euro investieren. Wie zu erwarten geben die Schüler und Studenten hierfür am wenigsten Geld aus.

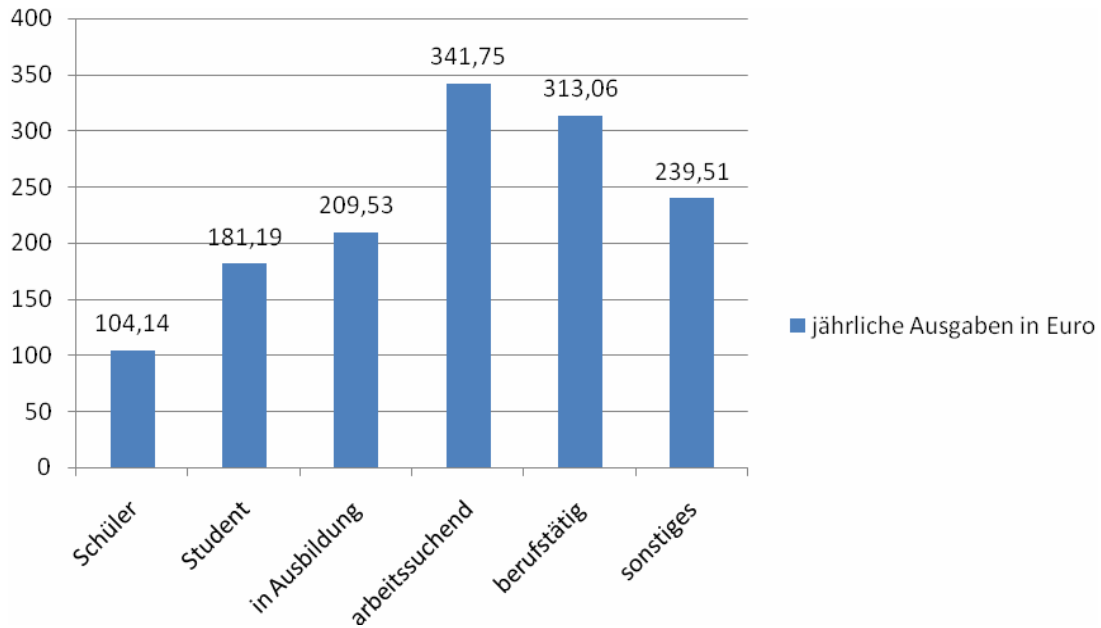


Abbildung 9.1: Mittelwerte der jährlichen Ausgaben für Hardware in Abhängigkeit von der Tätigkeit

In Abbildung 9.2 sind diese Ausgaben auf die verschiedenen Schularten bezogen dargestellt:

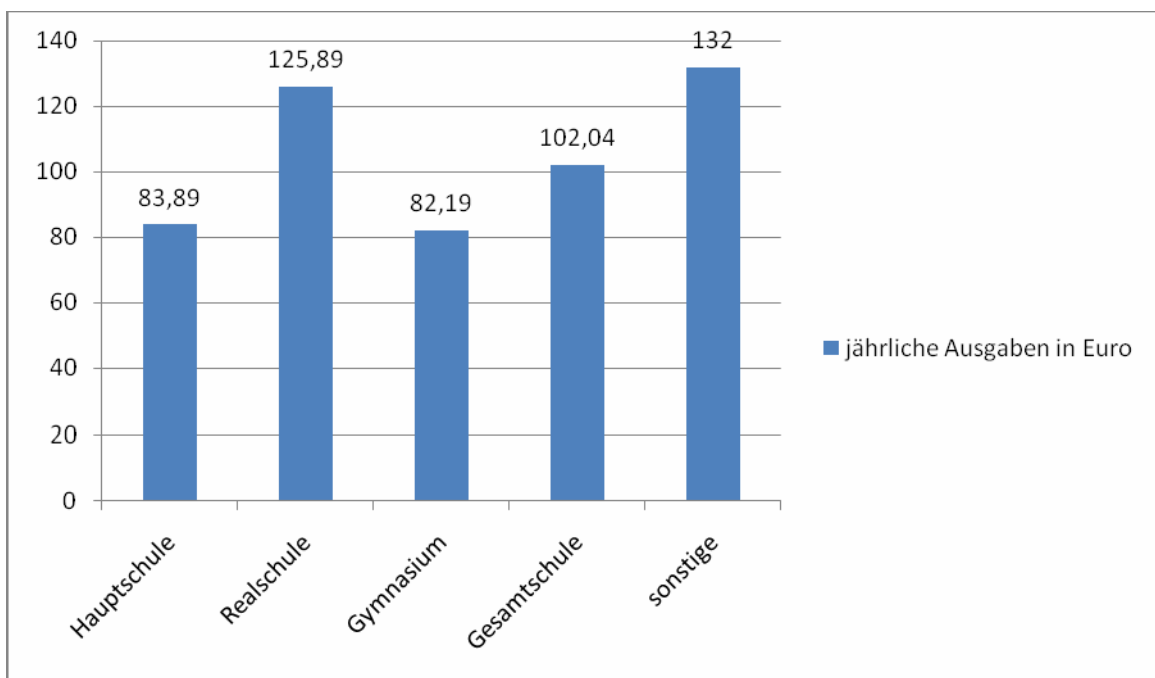


Abbildung 9.2: Mittelwerte der jährlichen Ausgaben für Hardware in Abhängigkeit von den Schularten.

Wiederum zeigt sich, dass die Realschüler mit durchschnittlich 125,89 Euro das meiste Geld ausgeben. Die Unterschiede sind aber zwischen den Gruppen statistisch nicht bedeutsam.

5. Pathologisches Computerspielen

Das Spielen mit dem Computer ist nicht gleichzusetzen mit einer grundsätzlichen Gefährdung der Spieler. Gleichwohl kann man unterschiedliche Stufen der Gefährdung zur Anwendung bringen:

- *Nicht- oder Wenigspieler* nutzen den Computer höchstens 1-3mal pro Monat zum Spielen.
- *Regelmäßige Spieler* spielen 2-3mal pro Woche am Computer.
- *Vielspieler* nutzen dem Computer 2-3mal pro Woche und 2 Stunden an Schultagen.
- *Pathologische Spieler* sind Vielspieler und erfüllen zusätzlich noch weitere fünf Kriterien zur pathologischen Computerspielnutzung.

Nach der Auswertung ließen sich nur 5 Personen finden, welche die kompletten Diagnosekriterien erfüllten. Diese bestanden aus dem Erreichen von insgesamt 19 Punkten in den relevanten sieben Items (Cut-Off Wert) und darüber hinaus musste in allen sieben Items ein auffälliger Wert vorliegen. Diese relevanten Items sind Tabelle 2 zu entnehmen.

Tabelle 2: Die sieben Items des Diagnosekriteriums.

Item	auffälliger Wert
1. Wie viele Stunden spielst du an einem normalen Nachmittag nach der Schule / Universität / Arbeit?	2 Stunden
2. Wie häufig spielst du Computerspiele / Videospiele (inklusive Konsolenspiele)?	2-3 mal pro Woche
3. Spielst du, um Ärger zu vergessen?	manchmal
4. Hast du schon mal etwas Wichtiges vergessen, weil du die ganze Zeit gespielt hast?	manchmal
5. Hast du schon mal das Gefühl gehabt, du hast zu viel gespielt?	manchmal
6. Hattest du schon mal Streit mit Freunden oder der Familie, weil du zu viel am Computer bzw. an der Spielkonsole gespielt hast?	manchmal
7. Denkst du auch noch nach dem Spielen über ein besonders spannendes Spiel nach?	manchmal

Diese 5 identifizierten pathologischen Spieler dieser Untersuchung stellen einen Prozentsatz von lediglich 0,7% der befragten Personen dar. Den kritischen Cut-Off Wert im Fragebogen von Thalemann, Albrecht, Thalemann & Grüsser (2004) für die Gruppe der *Vielspieler* erreichen insgesamt 78 Personen (10,2%). Diese Personen gelten als auffällig. Tabelle 3 gibt einen Überblick über die in dieser Untersuchung vorgefundenen verschiedenen Spieltypen und die entsprechende Anzahl der identifizierten Spieler.

Tabelle 3: Verteilung der Personen zu den verschiedenen Spieltypen	
Spieltypen	Anzahl an Personen
Pathologische Spieler	5
Vielspieler	73
„normale“ Spieler	682

Für die weitere Auswertung der Daten werden die Gruppen der pathologischen Spieler und die der Vielspieler in einer Gruppe von exzessiv spielenden Personen zusammengeführt (s. Abbildung 10). Diese Gruppe kann als gefährdet bezeichnet werden. Diese (neu gebildete) Gruppe wird in der weiteren Auswertung der Daten den anderen genannten Gruppen gegenübergestellt.

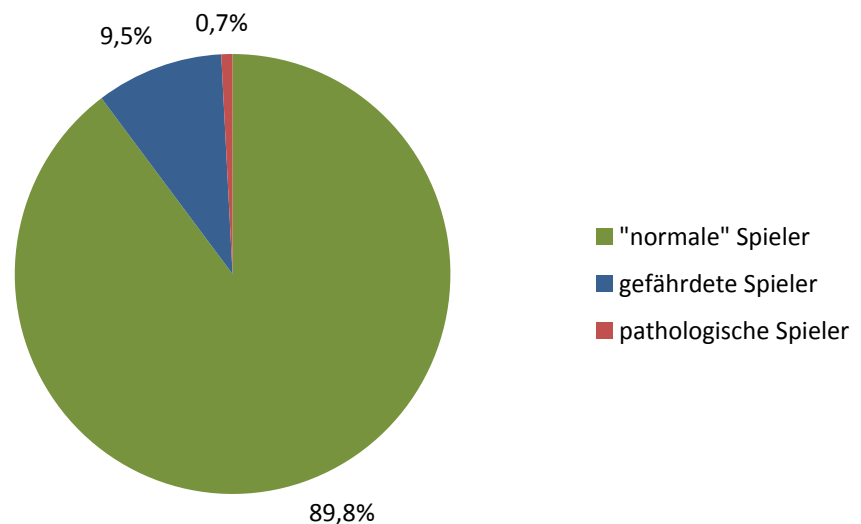


Abbildung 10: Anteil der pathologisch bzw. gefährdet spielenden Personen im Vergleich zu den „normal“ Spielenden.

Wie sind die Gruppen zu charakterisieren? Der Altersdurchschnitt der Gruppe der exzessiv Spielenden liegt bei 20 Jahren, das Minimum befindet sich bei 12 und das Maximum bei 39 Jahren. 15 Personen in dieser Gruppe sind weiblich (19,2%) und 63 Personen sind männlich (80,8%).

Somit kann bei 9,4% aller weiblichen Teilnehmer und bei 10,4% aller männlichen Teilnehmer exzessives Computerspielverhalten festgehalten werden. Diese Zahlen deuten darauf hin, dass sich unter den männlichen Spielern eine etwas höhere Anzahl von gefährdeten Spielern befindet.

Aus Abbildung 10.1 ist die Aufteilung der Geschlechter auf die verschiedenen Spieltypen („normal“, gefährdet und exzessiv) zu ersehen. Es zeigen sich dabei in den prozentualen Werten keine statistisch bedeutsamen Unterschiede.

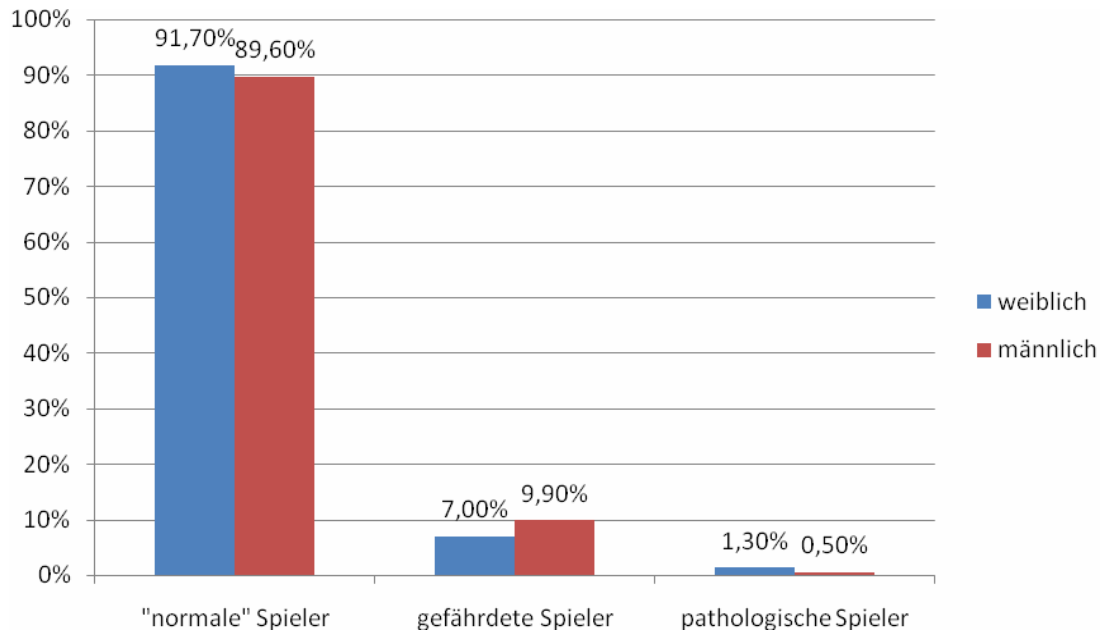


Abbildung 10.1: Geschlechterverteilung auf die verschiedenen Spieltypen („normal“, gefährdet und pathologisch).

In Abbildung 11 wird die Verteilung der exzessiv spielenden Personen mit Blick auf deren Tätigkeit dargestellt. So gehören ca. 54% zu der Gruppe der Schüler und ca. 17% zu der Gruppe der Studenten. Dies ist nicht verwunderlich, da diese Gruppen zu den größten drei in der Umfrage zählen. 14% der exzessiv spielenden Personen gehören der Gruppe der Berufstätigen an.

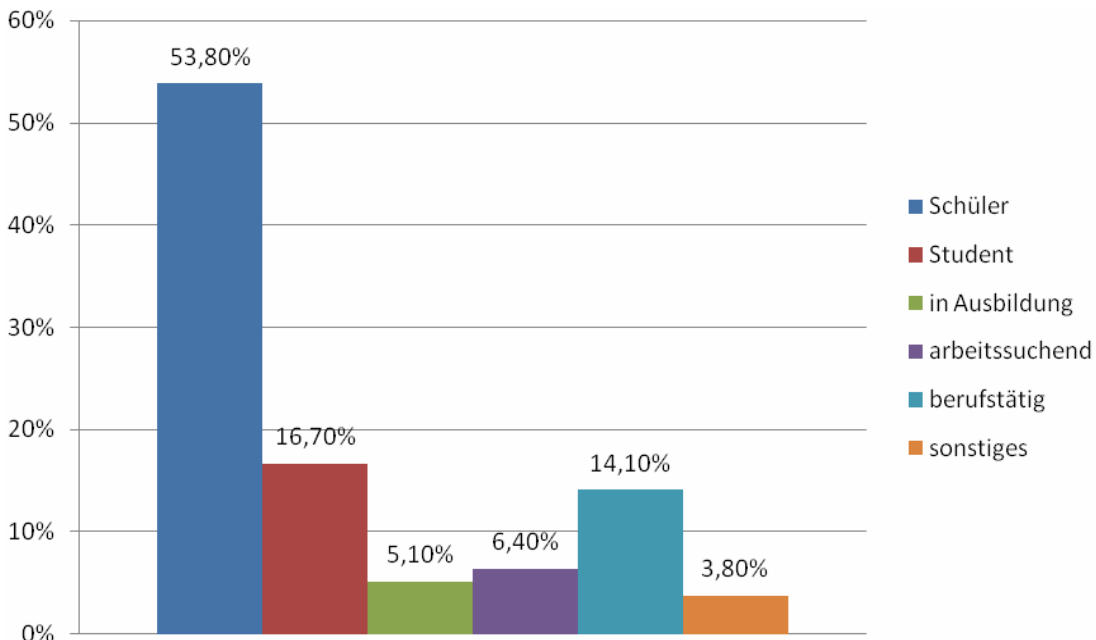


Abbildung 11: Exzessiv spielende Personen (gefährdete und pathologische Spieler) und deren Tätigkeit.

Viel interessanter sind Angaben darüber, wie hoch der Anteil der exzessiven Spieler in der jeweiligen Tätigkeitsgruppe ist. Bedeutsam ist insbesondere, dass in der Gruppe der Arbeitssuchenden 22,8% zu den exzessiv Spielenden gerechnet werden müssen. Abbildung 12 veranschaulicht den Sachverhalt für alle Tätigkeitsgruppen.

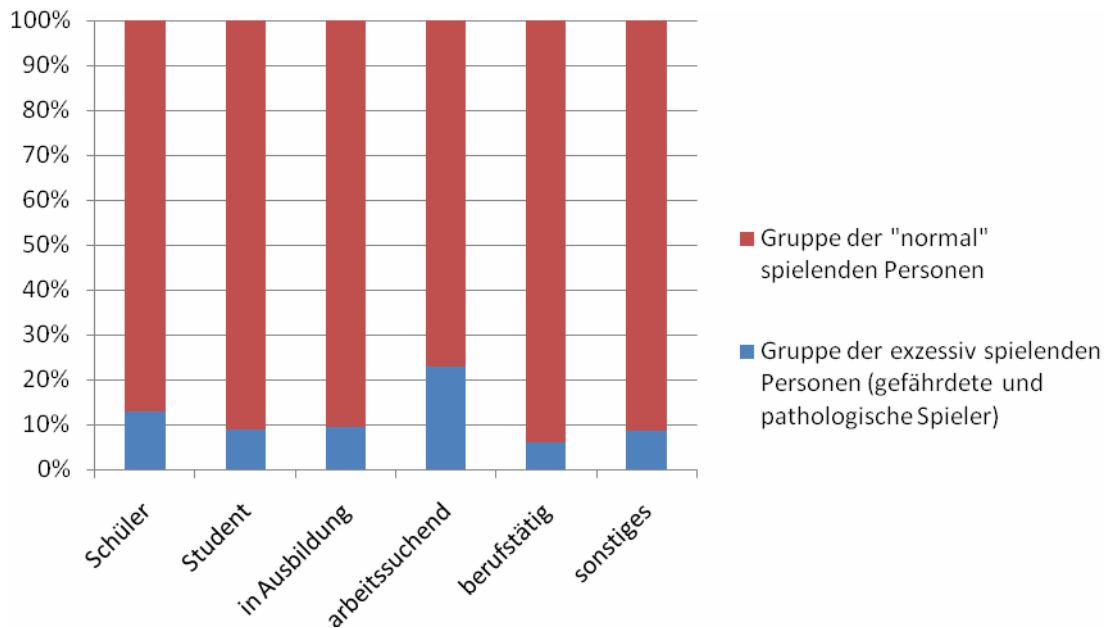


Abbildung 12: Anteil der exzessiv spielenden Personen (gefährdete und pathologische Spieler) an der jeweiligen Tätigkeitsgruppe.

Bei einem Vergleich der monatlichen Ausgaben der beiden Gruppen (exzessiv vs. „normal“ Spielende) ergeben sich auch da Unterschiede. So geben die Gruppe der exzessiv spielenden Personen im Durchschnitt 22,43 Euro im Monat aus, während es in der Gruppe der „normal“ spielenden Personen lediglich 17,45 Euro sind. Ebenso ergeben sich Unterschiede bei den jährlichen Ausgaben für die Hardware. Die Gruppe der exzessiv Spielenden gibt ca. 264 Euro aus, während es in der nicht-exzessiv spielenden Gruppe nur ca. 182 Euro sind.

6. Zusammenhang mit Persönlichkeitsfaktoren

Zwar kann wohl eine Suchtpersönlichkeit ausgeschlossen werden (Grüsser & Albrecht, 2007), jedoch betonen die Autoren, dass bestimmte Personen eine gewisse Anfälligkeit besitzen können. So ist insbesondere die Impulsivität eine Eigenschaft, die sich als Risikofaktor für eine Glücksspielsucht darstellt.

Betrachtet man nun die Persönlichkeitsfaktoren Neurotizismus, Gewissenhaftigkeit, Verträglichkeit, Extraversion und Offenheit, welche über den Fragebogen 5DDP (Ibrahimovic & Bulheller, 2008) erfasst wurden, dann ergeben sich folgende Mittelwerte in Tabelle 2 für die Gesamtstichprobe.

Tabelle 4: Mittelwerte der fünf Persönlichkeitsfaktoren.	
Persönlichkeitsfaktoren	Mittelwerte
Neurotizismus	62,01
Gewissenhaftigkeit	71,33
Verträglichkeit	75,42
Extraversion	62,87
Offenheit für Erfahrungen	68,63
<i>Anmerkung: Die Mittelwerte beziehen sich hierbei auf die Gesamtstichprobe.</i>	

Die Werte in Tabelle 4 sind wie folgt zu interpretieren: Hohe Werte bei Neurotizismus stehen für emotionale Stabilität und geringe Werte für emotionale Labilität. Neurotizismus wurde unter anderem über folgende Adjektive erfasst: glücklich, entspannt, stressresistent, kritikfähig, schwer reizbar, sorgenfrei, usw.

Für Gewissenhaftigkeit wurden folgende Adjektive verwendet: tüchtig, ausdauernd, verantwortungsbewusst, überlegt, pünktlich, usw.

Zur Erfassung von Verträglichkeit wurden Adjektive wie menschenfreundlich, ehrlich, warmherzig, gutwillig, vertrauensvoll, usw. verwendet.

Personen mit einem hohen Wert auf der Skala Extraversion lassen sich als risikofreudig, aktiv, energiegeladen, ehrgeizig, nach außen gekehrt, usw. beschreiben.

Der Persönlichkeitsfaktor Offenheit für Erfahrungen lässt sich über nachfolgende Adjektive erfassen: erfinderisch, interessiert, lernbereit, einfallsreich, neugierig, usw..

In Tabelle 5 erfolgt nun eine Gegenüberstellung der Mittelwerte für die Gruppen exzessive Computerspieler und „normal“ spielende Personen.

Tabelle 5: Vergleich der Mittelwerte der fünf Persönlichkeitsfaktoren in den Gruppen exzessive Computerspieler vs. „normal“ spielende Personen.		
Persönlichkeitsfaktoren	Mittelwerte „normal“ spielende Personen	Mittelwerte exzessiv spielende Personen
Neurotizismus	61,95	55,75
Gewissenhaftigkeit	71,51	63,08
Verträglichkeit	75,19	69,68
Extraversion	62,83	57,57
Offenheit für Erfahrungen	68,64	61,76

Betrachtet man in Tabelle 5 die Mittelwerte für die fünf Persönlichkeitsfaktoren in den beiden Gruppen („normal“ Spielende vs. exzessiv Spielende) so ist zu erkennen, dass die Mittelwerte für die Gruppe der „normal“ spielenden Personen in allen fünf Fällen über den Mittelwerten für die Gruppe der exzessiv spielenden Personen liegen. Der größte Unterschied bezogen auf die Mittelwerte ergibt sich im Persönlichkeitsfaktor „Gewissenhaftigkeit“ (8,43). Beim Persönlichkeitsfaktor Extraversion ergeben sich die geringsten Unterschiede (5,26). Demnach sind die exzessiv spielenden Personen weniger emotional stabil, weniger gewissenhaft und verträglich und sowohl weniger extravertiert als auch weniger offen für neue Erfahrungen

Abbildung 15 zeigt die Mittelwerte der fünf Persönlichkeitsfaktoren in den drei verschiedenen Spielergruppen. Auffällig ist der niedrige Wert der pathologischen Spieler (42,2) bei „Neurotizismus“ im Vergleich zu den anderen beiden Gruppen („normale Spieler 61,95 und gefährdete Spieler 56,69). Dabei stehen niedrige Werte in „Neurotizismus“ für eine geringere emotionale Stabilität. Bei den anderen Persönlichkeitsfaktoren sind solch große Unterschiede zwischen den drei Gruppen nicht zu finden. Allerdings zeigt sich beim Persönlichkeitsfaktor „Verträglichkeit“ ein höherer Wert in der Gruppe der pathologischen Spieler gegenüber den anderen beiden Gruppen.

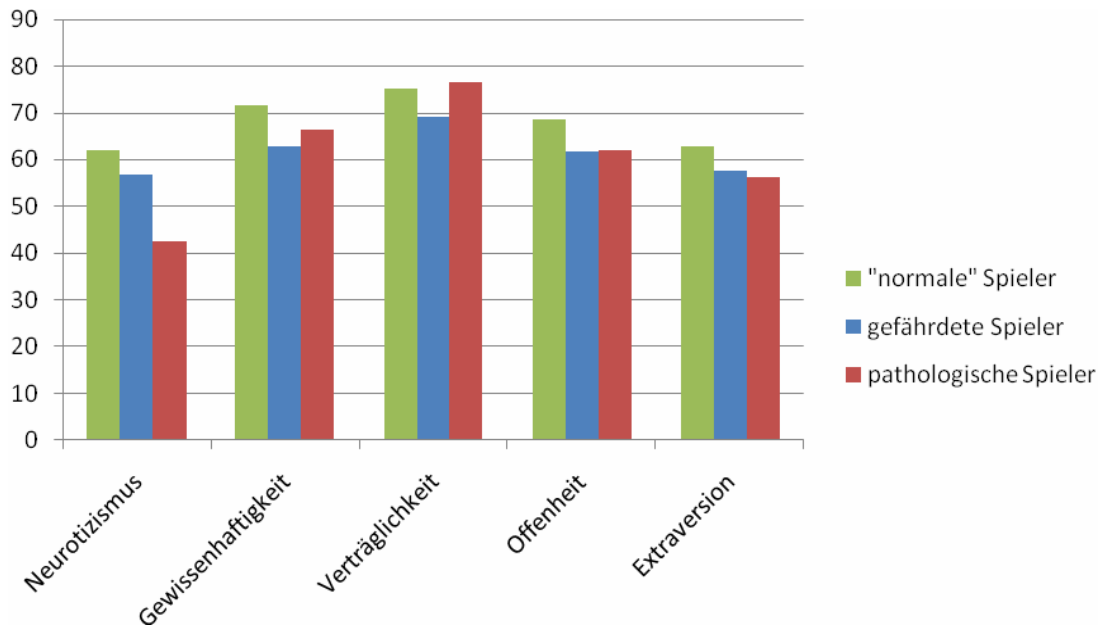


Abbildung 15: Unterschiede in den 3 Spieltypen („normal“, gefährdet und pathologisch) im Bezug auf die 5 Persönlichkeitsfaktoren.

7. Zusammenhang mit sozialer Unterstützung

Im Vergleich der Mittelwerte zwischen den beiden relevanten Gruppen (exzessiv vs. „normal“ spielende Personen) ergeben sich die in Abbildung 14 dargestellten Ergebnisse.

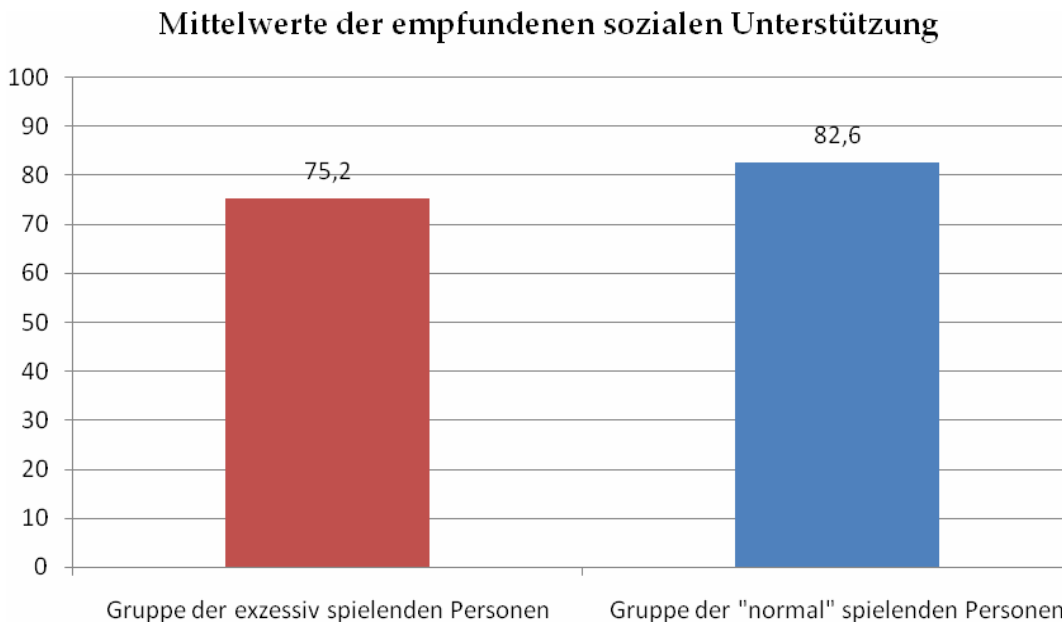


Abbildung 14: Mittelwerte der empfundenen sozialen Unterstützung in den beiden relevanten Gruppen.

Für die Untersuchung der sozialen Unterstützung standen allerdings nur 143 gültige Datensätze zur Verfügung. Davon sind nur 10 der Gruppe der exzessiv spielenden Personen zuzurechnen. Ein Vergleich der beiden Gruppenmittelwerte ist daher nur mit Vorsicht zu interpretieren.

In der Tendenz zeigt sich dabei ein Effekt: Die exzessiven Spieler geben an, über weniger soziale Unterstützung zu verfügen als die normalen Spieler. Ob dieser Sachverhalt eine Folge des Spielverhaltens ist oder als Ursache angesehen werden muss, kann aus den Daten nicht entnommen werden.

8. Zusammenfassung

Fasst man die Ergebnisse dieser Untersuchung zusammen, so lassen sich folgende Aussagen treffen:

- Exzessive Computerspieler sind vorwiegend männlich.
- Unter den Lieblingsspielen liegen zwei Shooter (Call of Duty und Counterstrike) und das MMORPG World of Warcraft auf den ersten drei Plätzen.
- Der Prozentsatz der exzessiven Spieler liegt bei ca. 10%.
- Die Gruppe der pathologischen Spieler macht in dieser Studie einen vergleichsweise kleinen Prozentsatz (= 0,7%) aus.
- Die Mittelwerte in allen erfassten Persönlichkeitsfaktoren zwischen den beiden Gruppen „normale“ Spieler vs. exzessive Spieler unterscheiden sich statistisch bedeutsam.
- Die Gruppe der exzessiv spielenden Personen weist in allen Persönlichkeitsfaktoren niedrigere Mittelwerte auf, als die Gruppe der „normal“ spielenden Personen.

den Befragten. Der größte Unterschied zwischen den beiden Gruppen ergibt sich in dem Persönlichkeitsfaktor „Gewissenhaftigkeit“.

- Bei der empfundenen sozialen Unterstützung weist die Gruppe der exzessiv spielenden Personen einen geringeren Mittelwert auf, als die Gruppe der „normal“ Spielenden.

Es sei hier nochmals erwähnt, dass sich diese Ergebnisse nur auf diese Stichprobe beziehen und nicht repräsentativ sind. Ebenso können aus dieser Untersuchung keine Kausalannahmen abgeleitet werden. So ist es z.B. zwar möglich, dass sich Personen aufgrund einer geringeren sozialen Unterstützung exzessiv mit Computerspielen beschäftigen. Aber auch der umgekehrte Schluss ist möglich. Personen die exzessiv am Computer spielen erfahren eine geringere soziale Unterstützung, da sie sich von ihrer Umwelt abkapseln. Solche kausalen Zusammenhänge lassen sich nicht über eine Querschnittuntersuchung klären, sondern sind nur mit Hilfe von Längsschnittstudien zu beantworten.

9. Einige Hinweise

Diese Studie will einen Beitrag zur Transparenz leisten. Deshalb geht es vornehmlich um eine Beschreibung von Fakten, allerdings wohl wissend, dass keine Verallgemeinerungen festgehalten werden können.

Was bleibt aus dieser Studie an Resultaten, die Hinweise auf praktisches Handeln liefern?

- Sofern ein Kind, ein Jugendlicher Anlass zur Sorge gibt, ist sicherlich kein radikales Handeln sinnvoll. Das Beobachten von Erwachsenen steht im Vordergrund. Die Botschaft lautet: Schau hin!
- Durch das Mitteilen von Kriterien erhalten Erwachsene Hinweise darauf, was sie im Einzelnen beachten sollen.
- Die Erwachsenen sollen sich für das interessieren, was ihr Kind, ihr Jugendlicher mit dem Computer tut. Und wenn sich Hinweise auf exzessives Spielen ergeben, dann muss von den gleichen Erwachsenen die Frage beantwortet werden, welche attraktive Alternativen dem Kind oder Jugendlichen geboten werden können. Das Herausstellen attraktiver Alternativen ist ein erster Schritt.
- Das Interesse darf soweit gehen, dass Erwachsene zusammen mit ihren Kindern und Jugendlichen spielen. Diese Öffentlichkeit schafft Vertrauen.
- Wenn dieses Vertrauen trotzdem nicht zu einer Veränderung führt, dann ist es sinnvoll, auch Experten einzubeziehen. Das sind Psychologen in Erziehungsberatungsstellen oder auch die in Mainz ansässige Ambulanz (s. Fußnote).
- Weitere Adressen sind:

<http://schau-hin.info/computerspielsucht.html>

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspielsucht/index.html>

<http://www.spielsucht.net/vforum/showthread.php?t=1325>

<http://www.anonyme-gameholics.de/?gclid=CPjg8pbmngACFUeT3wodPQvKZQ>

<http://jugendinfo.de/themen.php/450/20630/standig-stress-um-den-pc.html>

<http://www.rollenspielsucht.de/>

10. Literatur

- Amelang, M., Bartussek, D., Stemmler, G. & Hagemann, D. (2006). *Differentielle Psychologie und Persönlichkeitsforschung*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Grüsser, S. M. & Albrecht, U. (2007). *Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen*. Bern: Verlag Hans Huber.
- Grüsser, S. M. & Thalemann, C. N. (2006). *Verhaltenssucht – Diagnostik, Therapie, Forschung*. Bern: Verlag Hans Huber, Hogrefe AG.
- Jäger, R.S. & Moormann, N. (2008). Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter. Landau: Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zepf) der Universität (http://www.zepf.uni-landau.de/index.php?id=280&type=1&no_cache=1&file=914&uid=340)
- Ibrahimovic, N. & Bulheller, S. (2008). *5 Dimensionen der Persönlichkeit*. Frankfurt: Pearson Assessment.
- Moormann, N. (2009). *Determinanten pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Landau: Fachbereich 8: Psychologie der Universität Koblenz-Landau, Abteilung Landau.
- Schulze, C., Flörchinger, E., Rees, U. & Jäger, R.S. (1985). *Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung*. Frankfurt a.M.
- Thalemann, R., Albrecht, U., Thalemann, C. & Grüsser, S. M. (2004). Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern (CSVK). *Psychomed*, 16/4, 226-233.