

# Problematische Nutzung von digitalen Spielen

Forschungsbericht

---

Im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit und Frauen



# Problematische Nutzung von digitalen Spielen

Forschungsbericht

Autor/in:

Alexandra Puhm  
Julian Strizek

Fachliche Begleitung:

Franz Pietsch (BMGF)

Projektassistenz:

Monika Löbau

Wien, im Dezember 2016

Im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit und Frauen



Zitiervorschlag: Puhm, Alexandra; Strizek, Julian (2016): Problematische Nutzung von digitalen Spielen: Forschungsbericht. Gesundheit Österreich, Wien

Zl. P4/11/4760

Eigentümerin, Herausgeberin und Verlegerin: Gesundheit Österreich GmbH –  
Alle: Stubenring 6, 1010 Wien, Tel. +43 1 515 61, Website: [www.goeg.at](http://www.goeg.at)

Der Umwelt zuliebe:  
Dieser Bericht ist auf chlorfrei gebleichtem Papier ohne optische Aufheller hergestellt



# Kurzfassung

## Was ist der Untersuchungsgegenstand dieses Berichts?

Gegenstand des vorliegenden Berichts ist die problematische Nutzung von digitalen Spielen, d. h. von Spielen, die auf Endgeräten wie PCs, Konsolen oder Mobiltelefonen sowohl online als auch offline gespielt werden (*Gaming*).

Nicht Gegenstand ist die Nutzung von Angeboten, für die zwar ebenfalls digitale Geräte mit Internetanschluss – wie PC oder Mobiltelefon – verwendet werden, aber mit einem anderen Zweck. Glücksspiel (*Gambling*) und die problematische bzw. pathologische Nutzung des Internets für Aktivitäten wie Einkaufen oder Pornographie sind somit explizit nicht Gegenstand dieser Studie.

## Warum beschäftigt sich die Suchtforschung mit digitalen Spielen?

Anekdotische Evidenz von Praktikern/Praktikerinnen aus Jugendarbeit und Suchtberatung weist darauf hin, dass die Bedeutung von digitalen Spielen speziell unter Jugendlichen zugenommen hat und zum Teil zu negativen Auswirkungen für Betroffene und deren Umfeld führen. In medizinischen Diskursen wird die pathologische Nutzung von digitalen Spielen mehrheitlich den nicht stoffgebundenen Suchterkrankungen (Verhaltenssüchten) zugerechnet. Diese Zuordnung ist nicht unumstritten und basiert in erster Linie auf Ähnlichkeiten der Symptome mit jenen substanzgebundener Abhängigkeitserkrankungen.

## Welche Bedeutung haben digitale Spiele?

Digitale Spiele sind eine spezifische Ausformung des Spielens und Spielen ist ein Basiselement menschlichen Handelns. Spiele sind durch bestimmte Merkmale, etwa Freiwilligkeit, Fiktionalität oder eine klare Abtrennung zur Alltagswelt, charakterisiert und bilden mit ihren von der realen Welt abweichenden Regeln und Hierarchien „alternative Welten“. Diese erfüllen wichtige gesellschaftliche und individuelle Funktionen, indem sie Zuflucht vor den Verpflichtungen des Alltags und speziell Jugendlichen einen Handlungsraum bieten, in dem Vorbereitungen zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben geleistet werden.

Die Nutzung von digitalen Spielen bewegt sich nach wie vor zwischen Alltag und Subkultur. Zum einen gibt es kaum Personen, die überhaupt nicht spielen, und auch seltenere Nutzungsformen – wie z. B. E-Sport – erfreuen sich steigender Beliebtheit. Andererseits ist eine sehr zeitintensive Nutzung von digitalen Spielen nach wie vor negativ konnotiert und führt insbesondere bei Eltern von betroffenen Jugendlichen zur Sorge, ob möglicherweise eine „Computerspielsucht“ vorliegt.

Parallel zur steigenden gesellschaftlichen Bedeutung von digitalen Spielen zeichnet sich ein Generationenwechsel ab, da sich die erste Generation von *Gamern* zunehmend auch in der Rolle von Eltern bzw. in verschiedenen relevanten Arbeitsbereichen wie Wissenschaft, Therapie oder Prävention wiederfindet. Zudem kommt es zur *Gamification* von Bereichen wie Bildung oder Arbeit,

d. h. Spielelemente kommen zunehmend in unterschiedlichen Feldern zum Einsatz. Diese Ausweitung geht einher mit einer steigenden ökonomischen Bedeutung von digitalen Spielen – die Entwicklung und der Vertrieb von digitalen Spielen sind ein lukrativer und wachsender Markt geworden.

### **Welche Rolle spielen das Internet und andere technische Neuerungen im Kontext von digitalen Spielen?**

Digitale Spiele werden seit vielen Jahren an unterschiedlichen Endgeräten, wie z. B. Konsolen, PCs, Gameboys oder Mobiltelefone, genutzt. Die Erfolgsgeschichte des Internets hat gemeinsam mit der Verbreitung von tragbaren Geräten, insbesondere von Smartphones, dazu geführt, dass Online-Spiele rund um die Uhr und ortsungebunden verfügbar sind. Gleichzeitig hat das Internet dazu beigetragen, dass die Anzahl an potenziellen und tatsächlichen Mitspielern/Mitspielerinnen stark ausgeweitet wurde und keinen geographischen Grenzen mehr unterliegt.

Der derzeitige Entwicklungsstand lässt vermuten, dass die traditionelle Unterscheidung zwischen virtuellen und realen Welten durch neue Angebote zunehmend einer Neudefinition bedarf. Dies betrifft insbesondere Spiele mit dreidimensionalen visuellen Reizen – wie z. B. VR-Brillen – oder Spiele, die unter dem Schlagwort *Augmented Reality (erweiterte Realität)* zusammengefasst werden, wie z. B. das Spiel Pokémon Go.

### **Wodurch unterscheiden sich digitale Spiele von Glücksspielen und herkömmlichen Spielen?**

Glücksspiele und digitale Spiele unterscheiden sich in erster Linie dadurch, welchen Anteil Glück und Zufall einerseits, Geschicklichkeit und Fähigkeiten der Spieler/innen andererseits am Spielergebnis haben. Ein zweites Unterscheidungskriterium ist der Spieleinsatz, der sich bei exzessiver Nutzung als Problem manifestieren kann: Bei digitalen Spielen wird in erster Linie Zeit investiert, eine exzessive Nutzung manifestiert sich daher in einem Verlust von Zeit für andere Aktivitäten. Bei Glücksspielen wird in erster Linie Geld investiert, der monetäre Verlust bzw. die daraus resultierende Verschuldung bildet das zentrale Problem einer exzessiven Nutzung.

Von herkömmlichen Spielen unterscheiden sich digitale Spiele insbesondere durch eine technische Ausgestaltung, z. B. visuelle oder auditive Reize, sowie frei gestaltbare Spiel-Avatare, die ein Eintauchen in die Spielwelt (Immersion) erleichtern. Ein weiteres Unterscheidungskriterium besteht darin, dass bei den meisten herkömmlichen Spielen wie Brett- oder Kartenspielen vorab ein Ende definiert ist, während sehr viele digitale Spiele – insbesondere Online-Rollenspiele – kein vorab definiertes Ende haben und auch ohne die Anwesenheit eines bestimmten Mitspielers / einer bestimmten Mitspielerin weitergehen (Permanenz).

### **Was sind die Besonderheiten und Reize von digitalen Spielen?**

Digitale Spiele umfassen eine enorme Bandbreite an unterschiedlichen Spielgenres, die unterschiedliche Spielertypen ansprechen. Die Reize von digitalen Spielen sind ebenso heterogen wie das Spektrum ihrer unterschiedlichen Spielmotive. Die Faszination eines spezifischen Spiels wird durch die jeweilige Spielmechanik determiniert. Unter diesen Begriff fallen etwa die Gestaltung

von Interaktionsmöglichkeiten, die Wahl der Spielperspektive und die Gestaltung von spielimmanenten Belohnungssystemen wie z. B. Erweiterung der Spielmöglichkeiten oder Reputationsgewinn durch die Entwicklung von Avataren. Von zentraler Bedeutung bei allen digitalen Spielen sind Immersion sowie Leistungs- und soziale Anreize.

Unter Leistungsanreize fällt etwa die Möglichkeit, in Konkurrenz mit anderen Mitspielerinnen/Mitspielern zu treten und Kompetenz, Kontrolle und Selbstwirksamkeit zu erleben. Da die Teilnahme an digitalen Spielen prinzipiell auf Freiwilligkeit beruht und Versagen keine realweltlichen Konsequenzen nach sich zieht, kann die Hemmschwelle, sich neuen Herausforderungen zu stellen, in digitalen Spielen geringer sein als die Konfrontation mit realweltlichen Aufgaben.

Soziale Anreize bestehen in der Kommunikation und Kooperation mit Mitspielern/Mitspielerinnen, wie etwa die Mitgliedschaft in Spielgilden oder Clans, und ermöglichen es Spielern/Spielerinnen, soziale Kompetenz und Wertschätzung zu erleben. Diesem Aspekt kommt besonders in Online-Rollenspielen Bedeutung zu, wo viele Spielaufgaben nur gemeinschaftlich lösbar sind.

### **Wann ist die Nutzung digitaler Spiele aus einer Suchtperspektive bedenklich, wann ist sie unbedenklich?**

Leistungsanreize und soziale Anreize sind nicht auf digitale Spiele beschränkt, sondern auch Bestandteile der realen Welt. Bestimmte Voraussetzungen können aber dazu beitragen, dass ein unbedenkliches Spielverhalten in ein problematisches übergeht: Führt etwa der Wunsch nach Immersion oder Erfolgserlebnissen zu einem weitgehenden Rückzug in die Spielwelt, kann dies Ausdruck dafür sein, dass realweltliche psychosoziale Belastungen nicht bewältigt werden können (*Eskapismus*). Andererseits kann die soziale Interaktion mit Mitspielern/Mitspielerinnen zu starken Verpflichtungsgefühlen und Versäumnisängsten führen und zu einer unerwünschten Ausdehnung der Spielzeiten beitragen, wodurch andere Leistungsanforderungen, z. B. Arbeit oder Ausbildung, vernachlässigt werden.

Unbedenkliches und problematisches Spielverhalten basieren auf denselben Anreizen. Eine Beurteilung des Problemausmaßes ist daher nur unter Berücksichtigung personaler oder sozialer Belastungen oder Probleme außerhalb der Spielwelt sinnvoll. Ob es zur Entwicklung eines problematischen Spielverhaltens kommt, hängt noch mehr als von den Charakteristika des Spiels von der Prädisposition der Spieler/innen und ihrem sozialen Umfeld ab (multifaktorielle Genese).

### **Welche Spiele haben ein hohes Suchtpotenzial und welche Personen sind besonders gefährdet?**

In der Literatur und unter Experten/Expertinnen herrscht weitgehend Einigkeit darüber, dass unter den Spielern/Spielerinnen von Online-Rollenspielen der höchste Anteil der problematischen Nutzer/innen zu finden ist. Das wird damit begründet, dass die Spielmechanik von Online-Rollenspielen sowohl in Bezug auf soziale Aspekte (Spielen in Gilden oder Clans) als auch in Bezug auf interne Belohnungssysteme (soziale Reputation durch Entwicklung von Avataren) auf vulnerable Personengruppen einen besonderen Reiz ausüben kann.

Insgesamt wird die Nutzung digitaler Spiele dann als besonders problematisch eingestuft, wenn die Erlebnismöglichkeiten der Spielwelt eine große Differenz zum unbefriedigenden Erleben der Realwelt, wie z. B. Einsamkeit oder geringes soziales Wohlbefinden, darstellt. In diesen Fällen kann die exzessive Nutzung von digitalen Spielen die Funktion einer dysfunktionalen Coping-Strategie zur Stress- oder Emotionsregulation darstellen.

Aus der Behandlungspraxis sowie aus epidemiologischen Untersuchungen ist bekannt, dass die Nutzung von digitalen Spielen – sowohl insgesamt als auch bezogen auf problematische Nutzung – unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen am höchsten ist, wobei Männer häufiger spielen als Frauen.

### **Woran kann man eine problematische Nutzung von digitalen Spielen erkennen?**

Leidensdruck bei problematischer Nutzung von digitalen Spielen äußert sich in erster Linie durch einen hohen Zeitaufwand, sofern dieser die Vernachlässigung von Aufgaben in anderen Lebensbereichen nach sich zieht. Die Einschätzung kann bei Betroffenen und Angehörigen häufig sehr unterschiedlich ausfallen, da sie davon abhängt, welche Wertigkeit dem Spielen in Relation zu anderen Bereichen, wie z. B. der Ausbildung oder andere Freizeitaktivitäten, zugeschrieben wird.

Bei problematischen Spielern/Spielerinnen sind überdurchschnittlich häufig begleitende psychische Erkrankungen (Komorbiditäten) von einem weiten Spektrum zu beobachten, z. B. depressive Störungen, Sozialphobie, Störungen der Impulskontrolle, ADHS, narzisstische Persönlichkeitsstörungen. Einige psychische Erkrankungen, wie ADHS oder Störungen der Impulskontrolle, erhöhen die Wahrscheinlichkeit exzessiven Spielens, umgekehrt trägt exzessives Spielen in vielen Fällen auch zu einer Verstärkung der Problematik bei.

Somatische Begleiterkrankungen spielen in Relation zu psychischen und sozialen Auswirkungen nur eine untergeordnete Rolle und treten eher als Folge der Vernachlässigung grundlegender physiologischer Bedürfnisse in Form von Erschöpfungs- und Ermüdungserscheinungen auf.

### **Was spricht für das Konzept Computerspielsucht und was spricht dagegen?**

Die Klassifikation der pathologischen Nutzung von digitalen Spielen als Abhängigkeitserkrankung basiert auf Parallelen, die zwischen den Symptomen einer exzessiven Nutzung von digitalen Spielen und etablierten Diagnosekriterien für stoffgebundene Suchterkrankungen gezogen werden. Zu diesen Analogien zählen z. B. die Einengung auf das Problemverhalten, das Erleben von Kontrollverlust, die Intensivierung des Verhaltens (als Analogie zur Toleranzentwicklung) oder das Auftreten aversiver psychischer und physischer Symptome, wenn nicht gespielt werden kann (als Analogie zu Entzugserscheinungen). Unterstützt wird die Analogiethese durch Ergebnisse aus neurowissenschaftlichen Untersuchungen, die Ähnlichkeiten zwischen substanzgebundenen und substanzungebundenen Süchten zeigen.

Kritiker/innen dieser Analogiethese beziehen sich vor allem auf das Fehlen einer physiologischen Pathologie sowie auf eine fehlende Stabilität des dysfunktionalen Verhaltens. Der erste Kritikpunkt

bezieht sich unter anderem darauf, dass bei pathologischen Spielern/Spielerinnen zwar psychische Symptome zu beobachten sind, die jenen von Toleranzentwicklung und Entzugserscheinung ähneln, aber nicht auf entsprechenden physiologischen Ursachen beruhen.

Der zweite Kritikpunkt bezieht sich auf die fehlende Stabilität des dysfunktionalen Verhaltens, d. h. dieses Verhalten ist selbst bei problematisch eingeschätzten Fällen zumeist auf eine kurze Lebensphase beschränkt und spontane Remission häufig zu beobachten. Vertreter/innen dieser Kritik fordern, der pathologischen Nutzung von digitalen Spielen ein entwicklungspsychopathologisches Störungsmodell zugrunde zu legen, anstatt sie als Verhaltenssucht zu klassifizieren.

### **Wie viele Personen sind gefährdet?**

Bisherige Versuche, das Problemausmaß mittels Umfragemethoden zu schätzen, kommen zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen und schwanken im internationalen Vergleich zwischen 0,2 und 34 Prozent. Für den deutschsprachigen Raum werden Prävalenzraten zwischen drei und fünf Prozent unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen angenommen. Die Validität dieser Schätzungen leidet unter anderem unter uneinheitlichen Messinstrumenten, mangelnder Repräsentativität und allgemeinen Problemen bei der Messung seltener Phänomene. Aufgrund dieser methodischen Einschränkung und der manchen Studien zugrundeliegenden Tendenz, auch ein geringes Problemausmaß zu pathologisieren, ist insgesamt anzunehmen, dass die derzeitigen Umfrage-Ergebnisse das klinisch relevante Problemausmaß tendenziell überschätzen.

### **Welche präventiven Möglichkeiten bestehen, um problematisches Spielen zu vermeiden?**

Da eine Gefährdung nach Mehrheitsmeinung größtenteils auf Risikofaktoren außerhalb der Spielwelt zurückzuführen ist, darf der Schwerpunkt der Prävention nicht ausschließlich auf der Förderung von allgemeiner Medienkompetenz liegen, sondern auch auf der Förderung von allgemeinen Lebenskompetenzen. Eltern und Pädagogen/Pädagoginnen wird ein differenzierter, kompetenzfördernder, aber reglementierender Umgang mit digitalen Spielen empfohlen, gleichzeitig wird von pauschalen Verurteilungen jeglichen Spielens und generellen Verboten abgeraten.

### **Was sind bisherige Erfahrungen aus der Behandlung von Personen, die digitale Spiele in einem pathologischen Ausmaß nutzen?**

Erfahrungen von Experten/Expertinnen aus Therapie und Behandlung sowie die Literatur stimmen weitgehend überein: Der Erstkontakt mit dem Versorgungssystem erfolgt häufig auf Druck verunsicherter Eltern, im Laufe der Exploration wird bei einem Großteil der Vorstelligen eine Abhängigkeit ausgeschlossen und bei einer weiterführenden Behandlung bzw. Therapie wird der Fokus häufig auf zugrundeliegende Problematiken gelegt.

Eine Behandlung in suchtspezifischen Einrichtungen ist häufig nicht indiziert. Bei entsprechender Indikation ist die Versorgung zusätzlich durch Diskrepanzen zwischen Versorgungsbedarf und suchtspezifischem Versorgungsangebot erschwert: Bedarf nach Unterstützungsangeboten besteht insbesondere für Jugendliche, gleichzeitig werden im Suchtbereich bestehende ambulante Angebote für diese Gruppe nicht ausreichend nachgefragt; bestehende stationäre Angebote kommen

für diese Altersgruppe nicht in Frage. Beides führt dazu, dass betroffene Spieler/innen nicht ausschließlich in suchtspezifischen Einrichtungen versorgt werden, sondern auch in anderen Versorgungssettings, wie z. B. bei niedergelassenen Psychotherapeuten oder in Familienberatungsstellen.

Das GÖG-Kompetenzzentrum Sucht sammelt als zentrale Stelle sämtliche Österreich-relevanten Daten zu Sucht. Durch die langjährige Auseinandersetzung mit empirischen Daten und suchtpolitischen Strategien im Kontext illegaler Drogen, Alkohol, Tabak und stoffungebundener Süchte bietet die erworbene Expertise die Möglichkeit zu einer ganzheitlichen Betrachtung der Suchtproblematik. Diese ist geprägt durch eine gesundheitliche Perspektive, versucht aber, eng gefasste, substanzspezifische Zugänge durch einen breiteren Blickwinkel zu ergänzen. Der vorliegende Bericht beschreibt in dieser Tradition Grundlagen zum Thema „Digitale Spiele“ und gewährleistet eine Zusammenschau zentraler Diskurse. Für weiterführende Fragen stehen der Autor und die Autorin dieses Berichtes ([alexandra.puhm@goeg.at](mailto:alexandra.puhm@goeg.at), [julian.strizek@goeg.at](mailto:julian.strizek@goeg.at)) bzw. das Team des GÖG-Kompetenzzentrums Sucht gerne zur Verfügung.

# Inhalt

Kurzfassung .....	III
Tabellen .....	X
Abkürzungen.....	XI
Glossar.....	XII
1 Einleitung .....	1
2 Zielsetzung und Untersuchungsdesign .....	2
3 Abgrenzung des Untersuchungsgegenstandes .....	3
3.1 Abgrenzung zu anderen Spielangeboten .....	3
3.2 Abgrenzung zu anderen internetbasierten Aktivitäten .....	4
3.3 Abgrenzung zu Glücksspiel.....	6
4 Rahmenbedingungen .....	9
4.1 Merkmale und Arten des Spielens.....	9
4.2 Die gesellschaftliche Dimension von digitalen Spielen.....	11
4.3 Digitale Spiele als wachsender globaler Markt.....	13
5 Erlebnismöglichkeiten.....	15
5.1 Anreize und Spielmotive .....	15
5.2 Spielgenres.....	17
5.3 Spielmechanik.....	18
5.4 Nutzungsvarianten.....	21
6 Kriterien zur Beurteilung des Nutzungsverhaltens .....	24
6.1 Selbstwahrnehmung und Bewertung des sozialen Umfelds.....	24
6.2 Spielformen und Spielertypologien .....	25
6.3 Klinische Beurteilung .....	27
6.3.1 Entstehungsbedingungen problematischer Nutzung .....	27
6.3.2 Nosologie .....	29
6.3.3 Diagnostische Kriterien .....	32
7 Problemausmaß und Unterstützungsangebote.....	34
7.1 Problemausmaß in Österreich und im internationalen Vergleich .....	34
7.2 Behandlungsangebote und sonstige Hilfsangebote .....	37
7.2.1 Ziele und Inhalte von Beratung/Therapie .....	38
7.2.2 Erfahrungen aus dem Versorgungsbereich.....	40
7.3 Exkurs: Digitale Spiele und Gewalt .....	42
8 Diskussion.....	46
9 Literatur .....	51

# Tabellen

Tabelle 2.1: Interviewpartner/innen .....	2
Tabelle 6.1: Kriterien von <i>Internet Gaming Disorder</i> laut DSM-5 .....	32

# Abkürzungen

APA	American Psychiatric Association
BMFJ	Bundesministerium für Familien und Jugend
BMGF	Bundesministerium für Gesundheit und Frauen
BuPP	Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen im Bundesministerium für Familien und Jugend
CSV-Skala	Skala zum Computerspielverhalten
DSM-5	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (in der 5. Fassung)
GSpG	Glücksspielgesetz
F2P	free-to-play
IA	Internet addiction
ICD-10	International Classification of Diseases (in der 10. Fassung)
IGD	Internet Gaming Disorder
MUD	Multi-User-Dungeons
MMOG	Massively Multiplayer Online Games
MMOFPS	Massively Multiplayer Online First-Person Shooter
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Game
MMORTS	Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy
MOBA	Multiplayer online battle arena
NPC	non-player character
PEGI	Pan European Game Information
PvP	player versus player
RTS	real time strategy
TBS	turn based strategy

# Glossar

Arcade Spiele	Videospiele, die in öffentlichen Bereichen (Arkaden) oder Spielhallen angeboten wurden/werden und die Nutzer/innen gegen Entgelt spielen können
Avatar	Künstliche geschaffene Figur, die von einem Nutzer bzw. einer Nutzerin in der virtuellen Welt kreiert oder zugewiesen wird
Casual Games	Einfach aufgebaute und wenig zeitintensive Spiele, die auch auf Smartphones gespielt werden können
Free-to-play (F2P)	Spiele, deren Grundfunktionen grundsätzlich kostenlos sind. Finanziert werden sie teils über Werbeeinschaltungen, teils über kostenpflichtige Zusatzangebote (siehe pay-to-win).
Gilde oder Clan	Zusammenschluss von Spielern/Spielerinnen in einem digitalen Spiel
Immersion	Eintauchen in eine virtuelle Welt.
MMOG	Spiele, die von einer großen Anzahl von Spielern/Spielerinnen gleichzeitig über das Internet gespielt werden
MMORPG	Rollenspiele, die von einer großen Anzahl von Spielern/Spielerinnen gleichzeitig über das Internet gespielt werden
Pay-to-play	Videospiele, für deren Nutzung bezahlt wird
Pay-to-win	Videospiel, dessen Nutzung prinzipiell ohne Entgelt möglich ist. Für den Spielverlauf essentielle Objekte oder virtuelle Währungen können jedoch mit echtem Geld erworben werden. Ohne einen solchen Zukauf entstehen Nachteile hinsichtlich Spielfortschritt, Spielmöglichkeiten oder Gewinnchancen.
Spielkonsolen	Computer oder computerähnliche Geräte, die primär dem Spielen dienen, wobei zwischen stationären und tragbaren Konsolen ( <i>Handheld-Konsolen</i> ) unterschieden wird.
Virtuelle Welten	Welten, die über den Computer bzw. das Internet betreten werden

# 1 Einleitung

Computer und andere interaktive digitale Geräte wie Tablets, Mobiltelefone oder Spielkonsolen sind aus dem privaten und beruflichen Alltag nicht mehr wegzudenken. Während zahlreiche Nutzungsmöglichkeiten von Computern und anderen interaktiven digitalen Geräten als selbstverständlich gelten und weitgehend unproblematisch in Anspruch genommen werden, lösen bestimmte Nutzungsverhalten, wie etwa die intensive Nutzung von Kommunikationsmöglichkeiten (Busch 2005) oder intensives Spielen von digitalen Spielen, vielerorts Skepsis aus. Dabei handelt es sich bei letzterem um ein **weit verbreitetes Phänomen**: Im Jahr 2012 spielten weltweit mehr als eine Milliarde Menschen digitale Spiele (Kuss 2013).

Kritiker/innen von digitalen Spielen thematisieren insbesondere das **Suchtpotenzial** – das primäre Thema dieser Studie – und das gewaltfördernde Potenzial von digitalen Spielen, wobei der Fokus zumeist auf jugendliche Nutzer/Nutzerinnen gerichtet ist.

Die Aktualität der Diskussion über das mögliche Suchtpotenzial von digitalen Spielen manifestiert sich auch in der Weise, wie dieses Phänomen in der aktuellen Fassung des *Diagnostic and Statistical Manual* (DSM-5) definiert ist (Király et al. 2015). Dennoch gilt es in Bezug auf eine exzessive Nutzung von digitalen Spielen im Einzelfall abzuklären, ob es sich nicht lediglich um ein vorübergehendes (jugendkulturelles) Phänomen handelt bzw. dieses Medium lediglich im sozialen Umfeld Besorgnis und Skepsis hervorruft oder andere Konfliktthemen in der Familie ablöst.

In Bezug auf das **gewaltfördernde Potenzial** von digitalen Spielen bestehen zwei widersprüchliche Positionen: Einerseits wird die Auffassung vertreten, dass die Nutzung von Spielen mit Gewaltinhalten in einem kausalen Zusammenhang mit realweltlichem, aggressivem Verhalten steht (Anderson et al. 2010), während andererseits ein pauschaler kausaler Zusammenhang verneint und davon ausgegangen wird, dass Computerspiele maximal auf die Art und Weise von Gewaltakten Einfluss haben (Ferguson/Kilburn 2009).

Unabhängig vom Standpunkt in Bezug auf diese beiden spezifischen Problemfelder besteht Konsens, dass die Nutzung von neuen Medien (inklusive digitaler Spiele) – genauso wie jede andere Kulturtechnik – das **Erlernen entsprechender Kompetenzen** erfordert, um negative Auswirkungen auf Nutzer/innen und deren soziales Umfeld minimieren zu können.

Der vorliegende Bericht gibt einen Überblick über **aktuelle Diskurse** zum Thema *digitale Spiele*. Andere Nutzungsformen von Computern oder interaktiven digitalen Geräten, wie z. B. Online-Kommunikation, Online-Shopping oder der Konsum von Online-Pornographie, sind nicht Thema, auch wenn diese ebenfalls exzessiv praktiziert werden können und – ebenso wie digitale Spiele – im Kontext substanzungebundener Süchte diskutiert werden.

## 2 Zielsetzung und Untersuchungsdesign

Zielsetzung der Studie ist,

- » den Untersuchungsgegenstand *problematische Nutzung von digitalen Spielen* von anderen, verwandten Problemfeldern abzugrenzen,
- » relevante Faktoren, die zur Entwicklung einer problematischen Nutzung von digitalen Spielen beitragen, zu diskutieren und einen Überblick zu aktuellen Diskursen zu bieten,
- » unterschiedliche Spielformen und Spielertypen zu identifizieren, um insbesondere eine Unterscheidung zwischen problematischem und unproblematischem Nutzungsverhalten zu ermöglichen,
- » Problemausmaß und die Bandbreite der Problemeinschätzung zu skizzieren
- » und damit die Basis für weitere Forschungstätigkeiten in diesem Bereich zu legen.

Da es sich bei der problematischen Nutzung von digitalen Spielen um ein relativ junges Phänomen handelt, wurde für diese Arbeit eine explorative Herangehensweise gewählt. Das Studiendesign enthält eine **Literaturrecherche** sowie sieben **qualitative Interviews** mit Experten/Expertinnen (vgl. Tabelle 2.1).

Erkenntnisse aus der Literatur sowie aus den Experteninterviews werden gemeinsam dargestellt. Bei Textstellen, die auf einem der Interviews basieren, wird allgemein auf diese Informationsquelle verwiesen, ohne den Experten bzw. die Expertin namentlich zu nennen.

Tabelle 2.1:  
Interviewpartner/innen

Name	Funktion/Institution	Datum
Dr. Andreas Schuster	Psychiater, Anton-Proksch-Institut	2. 9. 2016
Mag. Michael Peter	Psychotherapeut, Anton-Proksch-Institut	2. 9. 2016
Mag. Peter Eberle	Institut Suchtprävention Linz	28. 9. 2016
Dr. Jörg Petry	Psychologischer Psychotherapeut, Projektleiter PC/Internet-Spiele der Allgemeinen Hospitalgesellschaft (BRD)	30. 9. 2016
Mag. Alexander Pfeiffer, MA, MBA	Institut für Angewandte Spieleforschung / Donau Uni Krems	10. 10. 2016
Mag. Karina Kaiser-Fallent	Psychologin, Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) im Bundesministerium für Familien und Jugend (BMFJ)	11. 10. 2016
Dr. Dominik Batthyány	Psychotherapeut, Leiter der Therapie- und Beratungsstelle für Mediensucht	15. 11. 2016

Darstellung: GÖG/ÖBIG

## 3 Abgrenzung des Untersuchungsgegenstandes

Probleme, die im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Spielen auftreten, werden in der Alltagssprache oft von anderen Phänomenen nicht klar abgegrenzt und unter Begriffen „Handysucht“, „Internetsucht“ oder „Spielsucht“ subsummiert. Unpräzise bzw. unzutreffende Bezeichnungen für sehr heterogene Phänomene zu verwenden, ist leider nicht nur auf die Alltagssprache beschränkt; auch die Fachliteratur ist durch eine **uneinheitliche Verwendung** von Begriffen und Konzepten bzw. die Auseinandersetzung mit daraus resultierenden Problemen charakterisiert (Király et al. 2015). Eine Festlegung auf eindeutige und einheitliche Begriffe, auch in der Diagnostik von problematischen Nutzungsformen, fehlt bis dato (vgl. Kap. 6).

### 3.1 Abgrenzung zu anderen Spielangeboten

Die Schwierigkeit, sich auf eindeutige sprachliche Konventionen zu einigen, kann teilweise auf das **vielfältige und heterogene Angebot** zurückgeführt werden: Digitale Spiele können an unterschiedlichsten **Spielgeräten** (z. B. Personal Computer (PC), Spielkonsolen oder mobilen Endgeräten) genutzt werden, die unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten erlauben und einem raschen technologischen Wandel unterworfen sind.

Diese Geräte haben gemeinsam, dass sie

1. elektrische **Energie** benötigen,
2. ein **visuelles Ausgabemedium** bieten,
3. über ein **Eingabemedium** wie Tastatur, Steuerungsknöpfe oder Touchscreen verfügen und
4. Spiele gegen einen computergesteuerten **Spielgegner** oder gegen andere Spieler/innen ermöglichen.

Nicht inkludiert sind Geräte, die mindestens eine dieser Anforderungen nicht erfüllen. Damit fallen nicht nur sämtliche Spiele weg, die ohne Elektronik auskommen – wie Spielkarten oder Brettspiele –, sondern auch Spiele, die zwar mittels elektrischer Energie betrieben werden, aber nicht über entsprechende Ein-/Ausgabemedien verfügen. Auch elektronische Geräte, die zwar über ein Display und Eingabemedien verfügen, aber nicht zum Spielzweck konzipiert sind, wie Konsolen zur Steuerung von Maschinen, zählen nicht dazu.

Keine notwendige Voraussetzung ist hingegen, dass diese interaktiven digitalen Geräte eine bestimmte Art des Spiels anbieten oder – abgesehen von Ein- und Ausgabemedium – technische Mindestanforderungen erfüllen. Spiele können sowohl **unterschiedliche Anforderungen** an die Spielteilnehmer/innen im Sinne von Wissen, Schnelligkeit, Geschicklichkeit oder strategischem Denken stellen als auch unterschiedlich technisch ausgestaltet sein. Auf der **technischen Ausgestaltung** basieren die audiovisuellen Reize, mit denen die Spieler/innen konfrontiert sind. Der Terminus

*digitale Spiele* umfasst also das Spektrum von rechenintensiven digitalen Spielen mit hochauflösender Grafik bis zu sogenannten *casual games*<sup>1</sup>, die geringe technische Anforderungen an das Endgerät stellen.

Ebenso wenig beschränkt sich die Definition *digitale Spiele* auf einen bestimmten **Spielmodus**. Die hier gewählte Definition von Spielen umfasst sowohl Spiele, die alleine bzw. gegen einen computergesteuerten Gegner gespielt werden, als auch Spiele, die lokal oder online mit anderen Spielern/Spielerinnen gespielt werden.

Die technische Ausgestaltung wirkt sich wesentlich auf die Art des Spielangebots aus. Digitale Spiele sind etwa durch die Ausbreitung von Smartphones nahezu **jederzeit** und **ortsungebunden** verfügbar. Digitale Online-Spiele, wie z. B. World-of-Warcraft, sind im Gegensatz zu traditionellen Spielen prinzipiell ohne zeitliche Begrenzung spielbar<sup>2</sup>, die audiovisuelle Gestaltung erleichtert das Eintauchen in andere Spielrealitäten (Quelle: Experteninterviews).

**Dieser Bericht beschäftigt sich mit problematischen bzw. pathologischen Formen der Nutzung von digitalen Spielen, die auf Computern, Spielkonsolen oder mobilen Hand-Held-Geräten – wie Mobiltelefone oder Tablets – gespielt werden.**

## 3.2 Abgrenzung zu anderen internetbasierten Aktivitäten

In einer der frühesten Auseinandersetzungen mit problematischen Nutzungsformen des Internets wurden unter dem Begriff „Internet Addiction“ Unterkategorien geschaffen; dazu gehören

- » die Abhängigkeit von Internetpornographie,
- » von Onlinebeziehungen,
- » von monetären Angeboten wie Glücksspiel oder Einkaufen,
- » von Surfen und Recherchieren sowie
- » Computerspielabhängigkeit (Young 1999).

Griffiths (2009) kritisiert an dieser frühen Konzeption, dass in vielen der von Young genannten Bereiche keine Abhängigkeit vom Internet per se besteht, sondern das Internet nur als Medium dient, um mit unterschiedlichen Motivationslagen sehr unterschiedlichen Aktivitäten nachzugehen, die teilweise auch offline möglich sind – wie z. B. Glücksspiel über terrestrische Angebote

---

1

Dieser Begriff ist teilweise verwirrend, da zumeist nicht explizit erklärt wird, welcher Aspekt genau mit dem Begriff *casual* gemeint ist, d. h. ob sich *casual* auf die intuitive, einfache Spielkonzeption (im Sinne von „locker zu spielen“) bezieht oder auf einen bestimmten Spielstil (im Sinne von „gelegentlich spielen“) (Kuittinen et al. 2007). Im vorliegenden Bericht bezieht sich der Terminus *casual games* ausschließlich auf Aspekte einer einfachen Spielkonzeption.

2

Online-Rollenspiele bestehen aus einer Vielzahl an Spielzielen, die je nach Anforderungsniveau variieren. Regelmäßige Updates sorgen dafür, dass immer wieder neue Spielziele in das bereits bestehende Spiel integriert werden.

oder die Nutzung pornographischer Inhalte auf DVDs. In diesem Sinn fordert Griffiths eine Unterscheidung zwischen *addiction to the Internet* und *addiction on the Internet* (Griffiths/Pontes 2015).

In eine ähnliche Richtung geht der Ansatz von Davis (2001). Er unterscheidet **spezifischen** pathologischen Internetgebrauch (*specific pathological internet use*) und **generalisierten** pathologischen Internetgebrauch (*generalized pathological internet use*). Damit soll zwischen Personen differenziert werden, die im Internet ausschließlich einem spezifischen Verhalten wie Computerspielen, Einkaufen oder dem Konsum pornografischer Inhalte nachgehen, und Personen, die das Internet allgemein in einem pathologischen Ausmaß nutzen. Für letztere Gruppe stehen weniger bestimmte Inhalte als vielmehr soziale Faktoren im Mittelpunkt, wie etwa der starke Wunsch nach sozialer Interaktion und sozialer Bestätigung durch Online-Kontakte.

Für die vorliegende Studie ist der Stellenwert des Internets ausschließlich in Hinblick auf dessen Nutzung für digitale Spiele von Bedeutung. Nahezu alle digitalen Spiele können auch ohne Internetanbindung (offline) gespielt werden. Bei vielen Spielen allerdings eröffnet die Internetanbindung **zusätzliche oder gesteigerte Erlebnispotenziale** für Spieler/innen (vgl. Kap. 5), erhöht die Verfügbarkeit von Spielen und gibt der Nutzung digitaler Spiele eine zusätzliche soziale Komponente. Die fachliche Auseinandersetzung mit der Thematik wurde somit um einige relevante Aspekte erweitert (Király et al. 2014). Im Sinne der Terminologie von Davies steht somit *specific pathological internet use*, im Sinne von Griffiths *addictions on the internet* – jeweils in Hinblick auf digitale Spiele – im Mittelpunkt der vorliegenden Studie.

Die **synonyme Verwendung** von *problematischer Internetnutzung* und *problematischem Online-Spielen*, wie unter anderem in der aktuellen Fassung des DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*)<sup>3</sup>, wird von verschiedenen Autoren/Autorinnen als irreführend beurteilt. Einerseits weil Studien Hinweise darauf liefern, dass „problematische Internetnutzung“ und „problematisches Online-Spielen“ zwei unabhängige nosologische Einheiten darstellen, andererseits weil sich auch bei Offline-Spielen problematische bzw. pathologische Nutzungsformen manifestieren können (Király et al. 2014). Auch wenn Online-Spiele im Mittelpunkt des wissenschaftlichen Diskurses zur problematischen Nutzung von digitalen Spielen stehen, greift die pauschale Zuschreibung eines höheren Gefährdungsrisikos zu kurz, wenn nicht gleichzeitig die individuellen psychischen Voraussetzungen der Spieler/innen, die sozialen Rahmenbedingungen und die Charakteristika der Spielangebote berücksichtigt werden.

Bei dem Begriff der „Internet Addiction“ ist zwischen pathologischen Verhaltensweisen zu unterscheiden, für die das Internet nur ein Medium darstellt (*addiction on the internet*), und jenen, bei denen das Internet allgemein in einem pathologischen Ausmaß genutzt wird (*addiction to the*

---

3

„Internet gaming disorder has significant public health importance, and additional research may eventually lead to evidence that Internet gaming disorder (also commonly referred to as Internet use disorder, Internet addiction, or gaming addiction) has merit as an independent disorder“ (APA 2013).

*internet*). Im Zusammenhang mit digitalen Spielen ermöglicht die Internetanbindung zusätzliche bzw. intensivere Erlebnispotenziale.

### 3.3 Abgrenzung zu Glücksspiel

In Fachkreisen wird zwischen *Gambling*, dem Spielen von Glücksspielen, und *Gaming*, dem Spielen von digitalen Spielen, unterschieden. Die beiden wesentlichen Kriterien zur Unterscheidung sind einerseits der jeweilige Anteil der Faktoren **Glück** und **Geschicklichkeit**<sup>4</sup> am Spielausgang, andererseits der für eine Spielteilnahme eingebrachte **Spieleinsatz** bzw. der potenzielle Gewinn.

Laut gesetzlicher Definition (Glücksspielgesetz, GSpG) sind Glücksspiele Spiele, bei denen die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder zum überwiegenden Teil vom Zufall abhängig ist. Im Gegensatz dazu erfordern digitale Spiele von den Spielern/Spielerinnen unterschiedliches Geschick, wie z. B. Reaktionsschnelligkeit, strategisches Handeln oder Wissen, das Spielergebnis hängt also im Wesentlichen vom Können und von den Kompetenzen der Spieler/innen ab. Weiters sind der Einsatz (Erbringen einer vermögenswerten Leistung (GSpG)) und der Gewinn von Geld (in Aussicht gestellte vermögenswerte Leistung (GSpG)) eine notwendige Voraussetzung für Glücksspiel. Eine problematische oder exzessive Nutzung von Glücksspiel manifestiert sich primär in monetärer Hinsicht, während die relevante Problemdimension von digitalem Spielen in erster Linie der Zeitaufwand ist.

Alltagssprachlich wird zwischen Spiel und Glücksspiel häufig **nicht klar abgegrenzt**. Ein Grund für die unzureichende Differenzierung zwischen *Gambling* und *Gaming* ist, dass es Spielerinnen/Spielern in vielen Fällen nur schwer bzw. gar nicht möglich ist, zu eruieren, welchen Anteil Glück oder Kompetenz am Spielausgang haben. So beinhalten Glücksspiele in der Wahrnehmung von Teilnehmern/Teilnehmerinnen sehr wohl eine relevante Geschicklichkeitskomponente. Meist handelt es sich dabei allerdings um einen Fehlschluss, der sich besonders häufig bei Spielsüchtigen findet und teilweise von der Glücksspielindustrie durch Suggestieren von Kompetenzaspekten<sup>5</sup> auch gefördert wird. Als Folge davon werden oft eindeutige Glücksspiele, wie z. B. Roulette, als Spiele wahrgenommen, die man besser oder schlechter beherrschen kann.

Die unterschiedliche Gewichtung von Glück und Geschicklichkeit in *Gambling* und *Gaming* spiegelt sich auch in der Bedeutung wieder, die **Mitspielern/Mitspielerinnen** zukommt. Bei Glücksspielen,

---

4

Das Begriffspaar *Glück* versus *Geschicklichkeit* steht im Mittelpunkt des Diskurses zur Unterscheidung von Glücksspiel und anderen Spielen und findet auch in Gesetzestexten Anwendung. Passender wäre es, von *Kompetenz* statt von Geschicklichkeit zu sprechen, da sich etwa strategisches Denken unter Kompetenz subsumieren lässt, wohl aber nur selten mit dem Begriff *Geschicklichkeit* in Verbindung gebracht wird.

5

Ein Beispiel sind Tasten an Glücksspielautomaten, die Spielern bzw. Spielerinnen die Illusion geben, durch den Zeitpunkt des Betätigens eine bewusste Entscheidung über den Spielausgang herbei zu führen. Diese sind in Österreich verboten.

die gegen eine Spielbank (z. B. bei Roulette) oder auf Basis eines fixierten Auszahlungsmechanismus (z. B. bei Glücksspielautomaten) gespielt werden, hat die Anwesenheit von anderen Spielteilnehmern/Spielteilnehmerinnen maximal Einfluss auf das Spielerlebnis, nicht aber auf das Spielergebnis. Digitales Spielen hingegen bezieht seine Faszination unter anderem aus dem direkten In-Konkurrenz-Treten mit anderen Teilnehmern/Teilnehmerinnen (vom Sich-Messen im Freundeskreis bis zu E-Sports) sowie durch soziale Komponenten<sup>6</sup> des Spiels (Zusammenschluss von Spielern/Spielerinnen zu „Gilden“). Die Attraktivität von digitalen Spielen ist in einem hohen Ausmaß von anderen Nutzern/Nutzerinnen abhängig und nicht davon, das Glück bzw. den Zufall „herauszufordern“.

Trotz aller Unterschiede bestehen Gemeinsamkeiten bzw. Überschneidungen zwischen Glücksspielen und digitalen Spielen. Ein gemeinsames Merkmal ist etwa das in die Spielmechanik integrierte **Belohnungssystem**, das die Attraktivität und Bindung eines Angebots mitbestimmt (Kap. 5.3). Seit der Theorie der operanten Konditionierung ist bekannt, dass eine hochfrequente, intermittierende Verstärkung – also ein Belohnungsschema mit häufigen, unregelmäßigen Belohnungen – ein Verhalten besonders effektiv aufrechterhält. Beim Glücksspiel ist diese Belohnung – neben dem Gewinn von Freispielen – in erster Linie der monetäre Gewinn, während bei digitalen Spielen die Belohnungen überwiegend nicht-monetärer Art sind.

Eine Entwicklung, die nach Ansicht von Experten/Expertinnen zunehmend an Bedeutung gewinnt, besteht darin, dass Glücksspiele und digitale Spiele jeweils von einander Elemente übernehmen. So setzen elektronische Glücksspielautomaten zunehmend das Element des *Story-Telling* aus digitalen Spielen ein. Die ausschließlich auf Zufall basierenden Spielergebnisse des Glücksspielautomaten werden in eine kontinuierliche Geschichte eingebunden, damit wird ein zusätzlicher Spielanreiz gesetzt<sup>7</sup>.

Ein weiteres Beispiel für Überschneidungen ist das sogenannte *simulierte Glücksspiel* (*simulated gambling*) (King et al. 2014). Dabei handelt es sich um Glücksspielangebote im Rahmen von digitalen Spielen oder in sozialen Netzwerken, bei denen um fiktive Münzen gespielt wird. Problematisch am simulierten Glücksspiel ist, dass Personen ohne Glücksspielerfahrung indirekt mit diesem vertraut gemacht werden. Da das Spielergebnis für den Spielanbieter keine tatsächlichen Auszahlungen verursacht, sind die Gewinnchancen für Spieler/innen häufig unrealistisch hoch angesetzt,

---

6

Soziale Komponenten wie Konkurrenz mit anderen Mitspielern/Mitspielerinnen und die Anwesenheit anderer Personen (am Roulettetisch oder der Zusammenschluss von Spielern/Spielerinnen in Wettgemeinschaften) spielen in eingeschränkter Form auch beim Glücksspiel eine Rolle. Diese Aspekte können den Spielspaß steigern oder die subjektive Gewinnerwartung vermeintlich beeinflussen, ein realer Einfluss auf das Spielgeschehen besteht allerdings nicht. Eine Ausnahme bildet hingegen Poker, das laut GSpG als Glücksspiel definiert ist. Hier hat die Anwesenheit von Mitspielern/Mitspielerinnen sowie deren Spielkönnen sehr wohl einen Einfluss auf das Spielgeschehen.

7

Diese Vermischung kann als ein Aspekt des größeren Phänomens *Trans-Media-Storytelling* betrachtet werden. Damit ist gemeint, dass eine bestimmte Geschichte (z. B. die Grundhandlung von Star Wars) in unterschiedlichen Medienformaten (Kinofilme, Fernsehserien, Computerspielen) fortgeschrieben wird und somit eine Fangruppe mittels unterschiedlicher Medienformate erreicht werden soll.

um Erfolgserlebnisse zu bieten und zum Weiterspielen zu motivieren. Die unrealistisch hohen Gewinnerwartungen werden dann verhängnisvoll, wenn echte Glücksspielangebote – entweder an Glücksspielautomaten oder bei Online-Glücksspielanbietern – in Anspruch genommen werden. Auch von legalen, kommerziellen Glücksspielanbietern werden solche Angebote, ohne finanzielle Auswirkungen und mit besseren Gewinnchancen, unter dem Namen „Punkte-Spiele“ angeboten, wobei ein Wechsel zu einem „Cash-Spiel“ jederzeit möglich ist (Strizek et al. 2013).

Umgekehrt übernehmen digitale Spiele **Symbole und akustische Reize** aus dem Glücksspielbereich, wie z. B. das Klingeln von Münzen nach der erfolgreichen Bewältigung einer Aufgabe.

Diese Entwicklungen verwischen für Konsumenten/Konsumentinnen zunehmend die Grenzen zwischen Glücksspiel und digitalen Spielen. Dies liegt durchaus im Interesse von Glücksspielanbietern, da Glücksspiele einen vergleichsweise schlechteren Ruf genießen.<sup>8</sup>

In Fachkreisen ist die Unterscheidung zwischen *Gambling*, dem Spielen von Glücksspielen, und *Gaming*, dem Spielen von digitalen Spielen, eindeutig und gut etabliert. Die Unterschiede bestehen in Kriterien wie Glück vs. Kompetenzen, Spieleinsatz oder Bedeutung der Mitspielenden für den Spielausgang. Überschneidungen zwischen *Gambling* und *Gaming* bestehen und manifestieren sich z. B. in *simuliertem Glücksspiel* und der Übernahme spezifischer Elemente aus dem jeweils anderen Bereich.

---

8

Dies manifestiert sich am deutlichsten in Verwendung der beiden Anglizismen *Gaming* und *Gambling*. Während unter Experten/Expertinnen des Gesundheitssystems Klarheit darüber herrscht, dass mit *Gaming* das Spielen von digitalen Spielen gemeint ist, wird der irreführende Begriff *Responsible Gaming* von der Glücksspielindustrie verwendet. Der als harmloser geltende Begriff *Gaming* dient als Euphemismus, um den negativ konnotierten Begriff *Gambling* zu vermeiden.

# 4 Rahmenbedingungen

## 4.1 Merkmale und Arten des Spielens

Zwei zentrale Grundlagenwerke zur Kulturgeschichte des Spielens stammen vom niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga sowie vom französischen Philosophen Roger Caillois. Im Mittelpunkt dieser Werke steht der Versuch zu zeigen, dass Merkmale des Spielens – bei Huizinga mit einem besonderen Fokus auf kompetitivem Spiel – in wesentlichen menschlichen Lebensbereichen eine essenzielle Rolle spielen. Laut Huizinga sind Spiele durch **sechs Merkmale** charakterisiert, wonach Spiele eine freiwillige, ungewisse, vom Alltag abgetrennte, unproduktive, geregelte und fiktive Betätigung darstellen (zitiert nach Salen/Zimmermann 2006; Schwier 2016).

- » **Freiwilligkeit:** Spiele stellen einen selbstgewählten Handlungsraum dar, den Spieler/innen ohne Zwang und um seiner selbst willen betreten. Daraus folgt, dass auch die Beendigung eines Spiels dem Willen der Spieler/innen unterliegt.
- » **Ungewissheit:** Spieler/innen werden in Spielen mit Herausforderungen konfrontiert, deren Ausgang offen ist (Erfolg oder Scheitern). Dies bedeutet, dass auch der/die stärkste, fähigste und begabteste Spieler/in nicht mit Sicherheit davon ausgehen kann, ein Spiel zu gewinnen. Genau diese Unsicherheit macht den Anreiz eines Spiels aus.
- » **Abgetrenntheit:** Spiele besitzen ihre eigene Zeit und ihren eigenen Raum und können von der Realwelt klar abgegrenzt werden. Spiele haben damit einen eindeutigen Beginn und ein eindeutiges Ende.
- » **Unproduktivität:** Spielerische Aktivität genügt sich selber und schafft keinen Wert<sup>9</sup>, der außerhalb der Spielwelt einen vom Spiel abgelösten Wert hat. Auch wenn zwischen Mitspielenden reale oder virtuelle Güter ausgetauscht werden, wird – im Gegensatz zu Arbeit oder Kunst – kein Gut produziert und müssen eingesetzte Ressourcen wie Zeit oder Energie keinem produktiven Zweck untergeordnet werden.
- » **Reglementierung:** Spiele sind durch Regeln und Konventionen reglementiert, die durch Konventionen des realen Lebens geprägt sein können, aber genauso gut im Widerspruch zu diesen stehen können. Diese Regeln existieren nur des Spiels willens und brauchen auch nicht rational begründet sein (daher stehen diese Regeln für Spielteilnehmer/innen auch nicht zur Diskussion).
- » **Fiktionalität:** Die „Unwirklichkeit“ des Spielens, d. h. das Fehlen realweltlicher Konsequenzen für spielerische Handlungen, ist den Spielern und Spielerinnen bewusst und ermöglicht erst hingebungsvolles Spielen.

---

9

Auch Teilnehmer/innen an Glücksspielen schaffen mit ihrer Spielteilnahme keinen Wert, da Gewinne sich aus den Verlusten der anderen Mitspieler/innen ergeben, längerfristig alle Spielteilnehmer/innen mit einem Verlust zu rechnen haben und somit der/die Anbieter/in von Glücksspielen die einzigen Person ist, die nach rationalen Kriterien produktiv agiert.

Die Klassifikation von Caillois (zitiert nach Salen/Zimmermann 2006; Schwier 2016) ist hilfreich, um unterschiedliche Spielarten anhand von vier Spielprinzipien und zwei Dimensionen unterscheiden zu können. Die vier Grundkategorien orientieren sich an den dominanten Inhalten: *agon* (Wettkampf), *alea* (Zufall), *mimikry* (Maskierung) und *ilinx* (Rausch). Diese vier Grundkategorien finden innerhalb der Pole *paida* (Ausgelassenheit, Improvisation, Spontanität) und *ludus* (Disziplin, Ordnung, Regelhaftigkeit) statt. *Ludus*, die strukturierte Auseinandersetzung mit einer Spielherausforderung oder einem Regelwerk (z. B. Regeln des Fußballspiels) diszipliniert dabei die spontane, unregelte Manifestation des Spielinstinkts (z. B. Bewegungsdrang).

*Agon* ist der prägende Inhalt von **kompetitiven Spielen**, bei denen Spieler/innen sich untereinander in Hinblick auf bestimmte physische oder kognitive Anforderungen, z. B. Schnelligkeit, Geschicklichkeit oder Erinnerungsvermögen, messen. Um dem Triumph in einem solchen Wettkampf eine besondere Bedeutung zumessen zu können, ist es notwendig, vor Beginn des Wettkampfs für möglichst ausgeglichene Startbedingungen zu sorgen. Ziel des Spiels ist weniger, einem Gegner Schaden beizufügen (dies wird sogar häufig durch die Spielregeln verhindert), als die eigene Superiorität zu beweisen.

Spiele, deren Inhalt vom Spielprinzip *alea* dominiert ist, sind dadurch gekennzeichnet, dass die Entscheidung über den Spielausgang alleinig von **Zufall** bestimmt wird. Kompetenzen der Spieler/innen spielen keine Rolle. Stattdessen korrespondiert die Chance zu gewinnen exakt mit dem Spieleinsatz bzw. dem gewählten Risiko. In diesem Sinne sind Glücksspiel auch die fairsten Spiele, da angeborene oder akquirierte Unterschiede zwischen Spielern bzw. Spielerinnen – wie Talent oder Training – nivelliert werden und angesichts der Willkür des Spielausgangs keinen Vorteil verschaffen.

Unter dem Begriff *mimikry* wird jener Spielaspekt beschrieben, der dem Wunsch der Spieler/innen nach einem **Rollenwechsel** nachkommt, indem die Rolle einer anderen Person, einer Figur oder einer Maschine übernommen wird. Da es somit (fiktive) personale Eigenschaften betont, gibt es keine Gemeinsamkeiten mit dem unpersönlichen, schicksalhaften Spielprinzip *alea*. Von *agon* grenzt sich *mimikry* insofern ab, als es sich durch die Abwesenheit fixer Regeln bzw. deren ständiger Neuerfindung auszeichnet. Die einzige Regel lautet, dass So-tun-als-ob akzeptiert werden muss, um sich an einem Spiel nach dem Prinzip *mimikry* zu beteiligen.

Das vierte und letzte Spielprinzip nach der Klassifikation von Caillois ist *ilinx*, das griechische Wort für Schwindel oder Rausch. Ziel dieses Verhaltens (verwirklicht beispielsweise in Vergnügungsparks) ist, den eigenen Körper in einen Zustand zu versetzen, der die **klare Wahrnehmung beeinträchtigt** und zu stark erregten Gemütszuständen führt.

**Spiele sind ein grundlegender Bestandteil menschlichen Handelns, der sich durch bestimmte Merkmale vom Alltag abgrenzt. Spiele können nach dem dominierenden Spielprinzip klassifiziert werden und danach, ob eher Improvisation oder eher ein Regelwerk im Vordergrund steht.**

## 4.2 Die gesellschaftliche Dimension von digitalen Spielen

Digitale Spiele konstruieren eine **alternative soziale Welt**, die sich durch ein Set an (Verhaltens-)Regeln und Normen von der realen Welt unterscheidet. Dadurch ergeben sich im Spiel Verhaltensoptionen, die in der Realwelt aufgrund geltender Normen und Sanktionen nicht möglich sind, und Hierarchien, die sich gänzlich von jenen der Realwelt unterscheiden (Williams et al. 2011) und teilweise egalitärer oder fairer als Hierarchien in der realen Welt erlebt werden (Quelle: Experteninterviews). Spiele ermöglichen den Individuen, unterschiedliche Handlungsoptionen und Kompetenzen in einem frei gewählten Handlungsrahmen anzuwenden und zu testen, wie sie im realen Leben nicht anwendbar wären (Schwier 2016). In diesem Sinn erfüllen Spiele eine wichtige gesellschaftliche Funktion, in dem sie eine Zuflucht vor den Verpflichtungen des Alltags und eine sichere Arena dafür bieten, alternatives Verhalten auszuprobieren.

Speziell für Jugendliche bieten digitale Spiele eine attraktive Plattform, die im Gegensatz zum öffentlichen Raum weitestgehend unüberwacht und in den meisten Fällen auch elternfrei ist. (Quelle: Experteninterview). Insbesondere in Simulationsspielen oder in Rollenspielen können unterschiedliche Aufgaben und Rollen eingenommen und spielerisch getestet werden. Digitale Spiele erweitern somit den **Handlungsraum von Jugendlichen**, in welchem Vorarbeiten zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben geleistet werden können, in dem Schwierigkeiten und Konflikte, die realweltlich nicht bewältigt werden können, in eine Spielsituation transferiert werden (Baier/Rehbein 2009; Schwier 2016).

Spielen ist eine **conditio humana** und war immer schon Bestandteil menschlichen Tuns. Die steigende gesellschaftliche Bedeutung von digitalen Spielen und der zunehmende Einsatz von Spielmechaniken auch außerhalb des Freizeitbereiches werden mit dem Begriff **Gamification** beschrieben. Die wachsende Bedeutung von digitalen Spielen lässt sich durch Umsatzzahlen, aber auch anhand der **Quantität** von spielgeeigneten Medien beschreiben. Die Verbreitung von Spielen insbesondere auf mobilen Endgeräten hat zur Folge, dass digitale Spiele nahezu überall verfügbar sind und ein bislang im privaten Raum angesiedeltes Verhalten (Spielen auf PC oder Spielkonsolen) zunehmend auch im **öffentlichen Raum** stattfindet. Diese Verschiebung trägt auch zu einer gesteigerten Wahrnehmung bei.

Inwiefern ein exzessiv ausgeübtes, aber eigentlich unbedenkliches Verhalten als dysfunktional bewertet wird, beruht im Wesentlichen auf einer **gesellschaftlichen Zuschreibung** und kann nicht ausschließlich daran gemessen werden, ob der Zeitaufwand für eine Beschäftigung zulasten anderer Beschäftigungen geht. So kann auch stundenlanges tägliches Klavierspielen, Wohnung putzen, Sport betreiben etc. zu Lasten anderer Aktivitäten gehen, allerdings werden diese Verhalten kaum problematisiert. Fest steht, dass die statistische Abweichung von der Norm alleine nicht ausreicht, um ein bestimmtes Verhalten als pathologisch zu klassifizieren (Billieux et al. 2015b). Ein Indiz für den kulturellen Einfluss auf die Bewertung von digitalen Spielen liefern die stark divergierenden – und nicht anders als kulturell erklärbaren – Prävalenzraten für die problematische Nutzung digitaler Spiele zwischen unterschiedlichen Ländern (Kuss 2013).

Die gesellschaftliche Bewertung von digitalen Spielen ist dadurch geprägt, dass es sich dabei um ein **Freizeitverhalten** handelt und ein zu hoher Zeitaufwand für Freizeitbeschäftigungen prinzipiell im Widerspruch zu den Zeiterfordernissen von Arbeit und Ausbildung steht. Die intensive Nutzung von digitalen Spielen wird als Gefahr für Arbeits- und Ausbildungszeiten wahrgenommen und unterläuft gleichzeitig den erwarteten „rationalen Umgang“ mit Freizeit (Fileccia et al. 2010). Digitale Spiele werden stärker als andere Freizeitaktivitäten als „Zeitfresser“ wahrgenommen und somit skeptischer betrachtet als andere Freizeitaktivitäten.

Tatsächlich übersteigen die berichteten Spielzeiten teilweise jenes Limit, das für Außenstehende noch nachvollziehbar ist bzw. eine Vereinbarkeit mit anderen Aktivitäten vermuten lässt.<sup>10</sup> Die große Skepsis gegenüber dem Zeitaufwand für digitale Spiele mag aber auch darin begründet sein, dass dies ein vergleichsweise **neuartiges**<sup>11</sup> Freizeitverhalten ist und die interne Zweckgerichtetheit von digitalen Spielen (z. B. Bewältigung einer Spielaufgabe) für Außenstehende weniger nachvollziehbar ist als die von anderen, ähnlich zeitintensiven, aber etablierten Freizeitaktivitäten, wie z. B. von professionellem Ausüben eines Sports oder Erlernen eines Musikinstrumentes. Gleichzeitig spiegelt die Bewertung unterschiedlicher Freizeitverhalten das soziale Prestige derjenigen wieder, die sich dieser Freizeitaktivität widmen. Eine Freizeitbeschäftigung, die der „Hochkultur“ zugeordnet wird, wird seltener als problematisch beurteilt als eine Freizeitbeschäftigung außerhalb dieser Hochkultur (Cover 2006).

Unter **Kultur- oder Technikpessimismus** versteht man den Umstand, dass jede technische Neuerung zunächst mit Argwohn betrachtet und vor möglichen negativen Folgen gewarnt wird. Prominente historische Beispiele dazu sind etwa der Buchdruck oder das Fernsehen (Petry 2010). Zudem werden digitale Spiele einer „virtuellen Realität“ zugeschrieben, deren dichotome Abgrenzung zur „echten Realität“ technikkritische Stimmen verstärkt (Cover 2006).<sup>12</sup>

**Die Attraktivität von Spielen beruht teilweise darauf, dass andere Regeln und Hierarchien gelten als in der realen Welt. Insbesondere für Jugendliche stellen Spiele Handlungsräume dar, in denen**

---

10

So berichteten in der letzten ESPAD-Erhebung 2015 rund sechs Prozent der befragten Jugendlichen zwischen 14 und 17 Jahren in Österreich, dass sie an sieben Tagen pro Woche Online-Spiele gespielt haben und an einem „typischen Tag“ mehr als sechs Stunden damit verbracht haben (Strizek et al. 2016).

11

Die erste Generation an *Gamern* nimmt zunehmend Rollen (wie z. B. Elternschaft, wissenschaftliche Berater/innen, Therapeuten/Therapeutinnen) ein, die bislang ausschließlich von Personen besetzt waren, die kaum über Erfahrung mit digitalen Spielen verfügen. Dies führt auch zu einer veränderten Sichtweise in Bezug auf digitale Spiele.

12

Findet eine technikkritische Perspektive in einem überzogenen und alarmistischen Ton Ausdruck, wird dies als *moral panic* bezeichnet (für eine Beschreibung in Bezug auf digitale Spiele und Gewaltdelinquenz vgl. Ferguson/Beaver 2016). *Moral panic* ist dadurch gekennzeichnet, dass zunächst Besorgnis über das Verhalten einer Gruppe formuliert wird und es in einem weiteren Schritt zur Bildung von Stereotypen und ungerechtfertigten Zuschreibungen kommt, d. h. per se neutral konnotierte Verhaltensweisen werden negativ assoziiert. Zuletzt tragen Medien durch Übertreibung, Verzerrung und Verwendung von melodramatischem Vokabular dazu bei, dass eine Disproportionalität zwischen realer und subjektiv wahrgenommener Gefahr entsteht.

weitgehend frei und ohne Konsequenzen verschiedene Verhaltensweisen ausprobiert werden können. Als Freizeitverhalten, das keinem produktiven Zweck untergeordnet wird, kann eine zu zeitaufwendige Beschäftigung mit digitalen Spielen einen Widerspruch zu Verpflichtungen in Verbindung mit Ausbildungs- und Beschäftigungsnormen verursachen. Kritische Sichten auf digitale Spiele werden dadurch verstärkt, dass diese neuartig sind und nicht der Hochkultur zugerechnet werden.

### 4.3 Digitale Spiele als wachsender globaler Markt

Digitale Spiele sind ein stark **wachsender Markt**. Der weltweite Umsatz der Spiele-Industrie mit digitalen Spielen wird im Jahr 2016 auf ca. 100 Milliarden Dollar geschätzt (newzoo 2016). Der Umsatz in Österreich beträgt laut dieser Schätzung 326 Millionen US-Dollar<sup>13</sup> und spielt global nur eine untergeordnete Rolle. Umgerechnet auf Pro-Kopf-Ausgaben liegt Österreich hingegen mit 45 US-Dollar pro Person mit Internetanschluss bzw. 38 US-Dollar pro Kopf in Bezug auf die Gesamtbevölkerung im Mittelfeld<sup>14</sup> (newzoo 2016).

Der Markt für digitale Spiele wird in die Segmente „Mobile“ (mobile Endgeräte wie Mobiltelefone oder Tablets), „Digital PC/Konsole“ (Spiele-Downloads) und „Boxed PC/Mobile“ (Verkauf von haptischen Abspielmedien wie DVD, CD, Blue-Rays) unterteilt. Das Geschäft wird vorwiegend und immer noch zunehmend über **Online-Kanäle** abgewickelt (84 % des Gesamtumsatzes). Dies bedeutet, dass – global gesehen – Spielkonsolen und haptische Abspielmedien, wie Spiele auf CD, DVD oder Blue-Ray, gegenüber mobilen Endgeräten und Spiele-Downloads zunehmend an Bedeutung verlieren.

Digitale Spiele werden über unterschiedliche Verkaufsmodelle distribuiert. Kostenpflichtige Spielangebote (*pay-to-play*) können nur durch den Kauf eines physischen Datenträgers bzw. einer Lizenz genutzt werden. Dem gegenüber stehen Spielangebote, die grundsätzlich ohne Kosten gespielt werden können (*free-to-play*), sich teils über Werbeschaltungen innerhalb des Spiels und teilweise über kostenpflichtige Zusatzangebote, wie etwa den Erwerb zusätzlicher Artefakte oder Spieloptionen zu Erhöhung von Spielspaß und Erfolgchancen, finanzieren (*pay-to-win*). Aus der Perspektive von Spielern/Spielerinnen sind monetäre Aspekte in der Nutzung von digitalen Spielen zumeist von untergeordneter Wichtigkeit. Nur ein sehr geringer Anteil der Spieler/innen setzt Geld ein, um Gewinnchancen zu verbessern (Nagygyörgy et al. 2013). Für das Verständnis von digitalen

---

13

im Vergleich: China: 24 Milliarden \$, USA: 23 Milliarden \$; Deutschland: 4 Milliarden \$

14

im Vergleich: Japan: 106 \$ bzw. 99 \$, USA: 80\$ bzw. 73 \$, Deutschland: 56 \$ bzw. 50 \$, China: 31 \$ bzw. 18 \$

Spielen ist dieser Aspekt dennoch von Relevanz: Der in ein Spiel investierte Zeitaufwand manifestiert sich in virtuellen Währungen, die wiederum einem realen monetären Gegenwert<sup>15</sup> entsprechen, wodurch Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit noch stärker verschwimmen.

**Digitale Spiele sind ein wachsender Markt, der zunehmend auf digitalen Wegen abgewickelt wird. Viele Spielangebote werden grundsätzlich gratis angeboten, allerdings werden im Spiel Anreize gesetzt, mittels kostenpflichtiger Zusatzangebote die Spielmöglichkeiten zu erhöhen.**

---

15

Es gibt Beispiele von Spielern/Spielerinnen, die Ergebnisse ihrer Spieltätigkeit (z. B. ein weit entwickelter Avatar, ein Ausrüstungsgegenstand, ein Spielfortschritt) anderen Spielern/Spielerinnen zum Verkauf anbieten, die von diesen dann weiter genutzt werden.

## 5 Erlebnismöglichkeiten

Digitale Spiele bieten Erlebnismöglichkeiten, die **grundlegende menschliche Bedürfnisse** befriedigen (vgl. Kap. 4.1). Solche Möglichkeiten, wie etwa das gemeinschaftliche Bewältigen von Herausforderungen oder das Eintauchen in eine andere Welt, sind nicht per se negativ zu beurteilen, werden aus der Gesundheitsperspektive aber oft nur in ihrer negativen Ausprägung – im Diskurs um die problematische Nutzung digitaler Spiele – diskutiert. Das Wissen um die positiven Potenziale ist aber essentiell, um die Faszination auf Nutzer/innen, die von digitalen Spielen ausgeht, nachvollziehen zu können.

Unterschiedliche Spiele bieten – entsprechend der Ausgestaltung der Spielmechanik (Kap. 5.3), des spielimmanenten Belohnungssystems und sozialer Komponenten – unterschiedliche Reize. Der Erfolg mancher Spiele-Genres, wie etwa der *Massively Multiplayer Online Games* (MMOGs), wird teilweise auf eine hohe Bandbreite an Nutzungsmöglichkeiten<sup>16</sup> zurückgeführt. Diese Spiele decken ein sehr breites Spektrum an Bedürfnissen ab und bieten eine hohe Attraktivität für unterschiedliche Spielertypen (Kuss 2013).

### 5.1 Anreize und Spielmotive

In der Literatur werden Spielmotive unterschiedlich kategorisiert. In einer häufig zitierten empirischen Untersuchung hat Yee (2007) mittels Faktorenanalyse die drei übergreifenden Bedürfnisse **achievement** (Streben nach Erfolg), **social components** (soziale Interaktion) und **immersion** (Eintauchen) identifiziert, deren Ausprägung in verschiedenen Spielergruppen nach Alter, Geschlecht und Spielverhalten variiert. Die Kategorisierung von unterschiedlichen Spielmotiven ist immer idealtypisch, da sich Motive überschneiden können und sich nicht gegenseitig ausschließen.

#### Streben nach Erfolg

Viele Anreize von digitalen Spiele gehen von Leistungsaspekten im weiteren Sinne aus. Dazu gehören die Weiterentwicklung der Spielfigur oder das Sammeln von spielrelevanten Items oder Artefakten. In beiden Fällen ist diese Tätigkeit durch einen erwarteten Statusgewinn motiviert. Durch das In-Konkurrenz-Treten mit anderen Spielern/Spielerinnen ergibt sich die Möglichkeit, **Kompetenz** und **Erfolg** zu erleben. Da trotz aller Ungewissheit, was als Nächstes kommt, Verlass auf die Spielregeln ist, erschaffen Spieler/innen dabei eine „kontrollierte Unbestimmtheit“ (Dörner 2002

---

16

Mit „Offenheit“ ist gemeint, dass die Spielmechanik eine sehr weitläufige Plattform mit vielen Möglichkeiten bietet, unterschiedliche Spielziele mit unterschiedlichem Spielverhalten zu verfolgen. So kann etwa das Spiel *World of Warcraft* so gespielt werden, dass Leistungsaspekte im Vordergrund stehen, dass Kommunikation mit Mitspielern/Mitspielerinnen im Vordergrund steht oder anderen Spielmotiven nachgegangen wird.

zitiert nach Fileccia et al. 2010), d. h. digitale Spiele ermöglichen zusätzlich das Erleben von **Kontrolle**.

Aktives Eingreifen in das Spielgeschehen verstärkt die Erfahrung von **Selbstwirksamkeit**, d. h. das Gefühl, schwierige Situationen aufgrund der eigenen Kompetenz meistern zu können. Im Realleben wird Selbstwirksamkeit nach der Theorie von Bandura (1977) durch eine Balance zwischen dem Streben nach Belohnungen und den Herausforderungen, die die Umwelt in dieser Hinsicht bietet, erfahren. Diese Balance ist nicht immer leicht zu erreichen bzw. entzieht sich häufig dem Einfluss der Individuen.

Bei digitalen Spielen sind Belohnungsanreize spielimmanent, etwa in Form neuer Spielmöglichkeiten, eines möglichst hohen Highscores oder einer erhöhten Reputation unter Mitspielern/Mitspielerinnen. Die Besonderheit digitaler Spiele besteht in der hohen Frequenz an Belohnungen und einem nie endenden Belohnungssystem, in dem Erfolg aufgrund des selbst wählbaren Schwierigkeitsgrades fast immer erreichbar ist. Passen die Anforderungen eines digitalen Spiels und die Fähigkeiten des Spielers / der Spielerin, sodass durch die Spielanforderungen weder Über- noch Unterforderung besteht, kann ein **Flow-Erlebnis** entstehen. Dieser Begriff beschreibt einen als beglückend erlebten Zustand, bei dem das Individuum vollkommen in einer Tätigkeit aufgeht. Als problematisch wird das Streben nach Leistungsanerkennung dann beurteilt, wenn es eine stark kompensatorische Funktion erfüllt.

## Soziale Interaktion

Viele aktuelle digitale Spiele beziehen einen Teil ihrer Attraktivität aus sozialen Aspekten. Dazu gehört etwa die **Kommunikation und Kooperation** mit Mitspielern/Mitspielerinnen und der Aufbau von anhaltenden **Spielergemeinschaften** wie Clans oder Gilden. Soziale Aspekte ermöglichen Nutzern/Nutzerinnen von digitalen Spielen die Befriedigung, Herausforderungen als Teil einer Gruppe zu bewältigen und soziale Kompetenzen innerhalb einer Spielergruppe unter Beweis zu stellen.

In vielen Spielen ist die Kooperation mit Mitspielern/Mitspielerinnen als unabdingbare Voraussetzung in die Spielmechanik integriert und bestimmte Aufgaben können nur durch Kooperation bewältigt werden. Soziale Interaktion – als Voraussetzung für Kooperation – kann dabei sowohl realweltlich, etwa in kleinen Gruppen vor dem Bildschirm oder bei LAN Partys<sup>17</sup>, als auch digital, im Zuge der Zugehörigkeit zu Gilden oder Clans ohne realweltlichen Kontakt, stattfinden. Durch die Kommunikation über In-game-Themen kann eine Ausweitung auch auf andere, private Themen stattfinden. Der hohe Stellenwert kooperativer Anforderungen steht im Widerspruch zu dem häufig geäußerten Kritikpunkt, dass digitale Spiele den sozialen Rückzug und die soziale Isolation von Spielern/Spielerinnen fördern. Unter diesem Gesichtspunkt ist es keinesfalls zulässig, digitale Spiele pauschal als „unsozial“ zu kategorisieren.

---

17

LAN = Local Area Network. Mit einer LAN-Party wird somit eine Veranstaltung beschrieben, bei der über ein lokales Netzwerk digitale Spiele über einen längeren Zeitraum gespielt werden und alle Teilnehmer/innen auch physisch anwesend sind.

## Immersion

Weitere Anreize von digitalen Spielen lassen sich unter dem Bedürfnis nach Immersion zusammenfassen. Unter Immersion wird dabei das **Eintauchen in eine virtuelle Welt**<sup>18</sup> verstanden. Im extremen Fall bedeutet Immersion, dass die gesamte Aufmerksamkeit und Wahrnehmung der Spieler/innen auf das Spiel gelenkt ist. Die Passung von Anforderungen und Fähigkeiten ist eine Voraussetzung für Immersion (siehe Flow-Erlebnis oben).

Bestimmte Charakteristika des Spielangebots fördern die Immersion, wie etwa anregende **audio-visuelle Reize**, die Steuerung *einer* einzelnen Spielfigur (im Gegensatz etwa zu Strategiespielen, bei denen unterschiedliche Spielfiguren oder ganze Populationen gesteuert werden) und eine **Ego-Spielerspektive** (im Gegensatz zu Spielerspektiven mit einer größeren Distanz zwischen Spieler/in und Spielfigur/en).

**Digitale Spiele befriedigen grundlegende menschliche Bedürfnisse. Relevante Aspekte betreffen (1) das Streben nach Erfolg und das Erleben von Kompetenz oder Selbstwirksamkeit, (2) soziale Interaktion durch Kommunikation, Kooperation und Gemeinschaftsgefühl sowie (3) die Immersion, das Eintauchen in eine andere, virtuelle Welt.**

## 5.2 Spielgenres

Eine Kategorisierung von digitalen Spielen in Genres ist schwierig, da laufend **neue Spielvarianten** mit jeweils spezifischen Merkmalen entwickelt werden bzw. viele Spiele eine **Vermischung einzelner Elemente** aufweisen. Anders als bei Filmen orientiert sich die Unterteilung digitaler Spiele in Genres weniger an der Geschichte als an der Art der Interaktion und den Spielmechanismen (Fileccia et al. 2010).

Sowohl in der (wissenschaftlichen) Fachliteratur als auch auf Anbieterseite kursieren unterschiedliche Kategorisierungen in Spielgenres mit – je nach Unterscheidungskriterien – einer unterschiedlichen Anzahl an Haupt- und Unterkategorien. Aufgrund der ständigen Weiterentwicklung sowie der zahlreichen Mischformen handelt es sich dabei nicht um systematische und trennscharfe Kategorien. Die Einteilung bleibt immer nur vorläufig.

Dies sind die häufigsten Spielgenres (Williams et al. 2011):

- » Bei **Actionspielen** lenkt der Spieler / die Spielerin eine Spielfigur oder ein Fahrzeug. Treffer durch Gegenspieler/innen bedeuten den Verlust des Lebens, der Figur oder die Beschädigung des Fahrzeugs. Das Ziel ist, den Spielablauf unversehrt zu überstehen. Bei manchen Spielen (Ego-Shooter oder Third-Person-Shooter) müssen angreifende Gegner/innen mittels Waffen oder mittels Kampfsportattacken besiegt werden, bei anderen (Jump ,n' Run) müssen

---

18

In Analogie zum physiologischen Erlebnis des Eintauchens in Wasser

Hindernisse durch Sprünge überwunden werden. Actionspiele erfordern von den Spielerinnen/Spielern in erster Linie hohe Aufmerksamkeit, Geschicklichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit.

- » Die meisten **Strategiespiele** zielen darauf ab, eine virtuelle Lebenswelt (z. B. ein Land, eine Population oder eine Stadt) aufzubauen, Ressourcen zu gewinnen und zu verwalten. Im Einzelspieler-Modus übernimmt der Computer die Rolle des Gegners, im Multiplayer-Modus können mehrere Spieler/innen mit- bzw. gegeneinander spielen. Strategiespiele fordern von den Spielern/Spielerinnen strategisches und taktisches Geschick.
- » In **Abenteuerspielen** wird die Handlung des Spiels dadurch vorangetrieben, dass die Spieler/innen Rätsel und Aufgaben lösen, Gegenstände sammeln oder von anderen Spielfiguren Informationen erhalten.
- » Das Hauptelement von **Simulationsspielen** ist die Simulation, etwa das Bedienen von Flugzeugen oder Fahrzeugen. Konzipiert wurden diese Spiele ursprünglich oft als Lehr- und Trainingsprogramme, etwa für das Militär. In diese Kategorie fallen aber auch Wirtschaftssimulationen.
- » Bei **Sportspielen** werden einzelne oder mehrere Sportarten simuliert.
- » **Rollenspiele**<sup>19</sup> zeichnen sich dadurch aus, dass Spieler/innen aus der Perspektive einer (in manchen Fällen spielergenerierten) Spielfigur in einer virtuellen Welt miteinander interagieren und bestimmte Aufgaben meistern müssen. Jede Spielfigur hat bestimmte Charaktereigenschaften und Fähigkeiten und entwickelt sich durch das Meistern von Aufgaben weiter.

**Das Angebot an digitalen Spielen umfasst eine enorme Bandbreite, sodass im Diskurs um digitale Spiele bzw. deren Auswirkungen und Gefährdungspotenzial nicht verallgemeinert werden kann, sondern Differenzierungen erforderlich und sinnvoll sind.**

## 5.3 Spielmechanik

Die Ausgestaltung der Spielmechanik hat zum Ziel, Spielern/Spielerinnen Spielspaß zu ermöglichen und sie an ein bestimmtes Spielangebot zu binden. Unterschiede zwischen digitalen Spielen bestehen aufgrund bestimmter Merkmale, die einerseits den spezifischen Anreiz ausmachen, andererseits hinsichtlich ihres möglichen Problempotenzials diskutiert werden.

Praktiker/innen aus Behandlungseinrichtungen in Österreich und Deutschland machen dabei die Erfahrung, dass die meisten Spieler/innen, die in relevanten Beratungs- und Betreuungseinrichtungen vorstellig werden, eine Präferenz für bestimmte Spieltypen, meist für Online-Rollen-Spiele oder Online-Ego-Shooter, aufweisen (Quelle: Experteninterviews).

---

19

Rollenspiele werden teilweise als eigene Kategorie geführt und teilweise unter anderen Spielkategorien subsumiert. Aufgrund der Bedeutung von Rollenspielen für die Entwicklung von problematischem Spielverhalten werden sie an dieser Stelle als eigene Kategorie angeführt.

## Gestaltung von Interaktionsmöglichkeiten

In Bezug auf die Anzahl der Spieler/innen und die Interaktion zwischen diesen bieten digitale Spiele unterschiedliche Möglichkeiten. Bei **Single-Player-Spielen**, wie etwa einem Kartenspiel, spielt der Spieler bzw. die Spielerin allein oder gegen einen computergesteuerten Spielgegner. Bei **Multiplayer-Spielen** spielen mehrere Spieler/innen miteinander bzw. gegeneinander. Die Beteiligung einer sehr hohen Anzahl von Spielern/Spielerinnen ist eher bei Online-Spielen möglich (*Massive Multiplayer Online Games*, MMOG). In den meisten Fällen besteht bei MMOGs die Möglichkeit, gegen einen Computergegner (*non-player character*, NPC) oder gegen andere Spieler/innen (*player versus player*, PvP) zu spielen. MMOGs gibt es in unterschiedlichen Spielgenres. Die drei beliebtesten Unterarten von MMOGs sind *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter games* (MMOFPS) und *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy games* (MMORTS) (Nagygyörgy et al. 2013).

## Spielperspektive

Digitale Spiele verwenden unterschiedliche Perspektiven, aus der die Spieler/innen in die Spielszene blicken. In vielen Fällen ist es den Spielern/Spielerinnen möglich, zwischen unterschiedlichen Perspektiven zu wählen.

- » Bei der **Egoperspektive** erleben die Spieler/innen die virtuelle Welt durch die Augen der Spielfigur. Diese ist selbst nicht sichtbar bzw. bei einigen Spielen, wie etwa bei Ego-Shooter, nur in Form der von einem Arm geführten Waffe.
- » Bei der **Third-Person-Perspektive** befindet sich der Punkt, an dem der Spieler / die Spielerin in die virtuelle Welt blickt, außerhalb der gesteuerten Spielfigur. Dieser Punkt liegt meist hinter der Figur (bei dreidimensionalen Spielen, z. B. Abenteuerspielen) bzw. seitlich der Figur (bei zweidimensionalen Spielen, z. B. *Jump ,n' Run*-Spielen).
- » Bei der **isometrischen Perspektive** blicken die Spieler/innen von schräg oben auf die Spielwelt, um neben der eigenen Spielfigur auch die (Re-)Aktionen von anderen (computergesteuerten oder Mitspieler-gesteuerten) Figuren im Blickfeld zu haben. Diese Perspektive kommt insbesondere in Sportspielen, Strategiespielen oder Rollenspielen zur Anwendung.

Der Perspektive eines Computerspiels wird eine wichtige Rolle für unterschiedliche Spielmotive eingeräumt. So fällt etwa das Eintauchen in ein Computerspiel (Immersion) leichter, wenn die Perspektive dem realen Sichtfeld, also der Ego-Perspektive, entspricht.

## Zeitverlauf – Permanenz und Persistenz

Der Spielverlauf eines digitalen Spiels ist wesentlich dadurch gekennzeichnet, in welcher Relation der Zeitverlauf des Spiels mit dem realen Zeitverlauf steht.

Bei **rundenbasierten Spielen** (*turn based strategy*, TBS) tätigen Spieler/innen ihre Züge nacheinander. Die Spiele sind jederzeit pausierbar und durch den Wegfall des Zeitdrucks meist komplexer als Echtzeit-Spiele.

Bei **Echtzeit-Spielen** (*real time strategy*, RTS) hingegen spielen die Spieler/innen gleichzeitig. Diese Variante erfordert schnelle Reaktionen. Der Zeitverlauf des Spiels hat somit Auswirkungen auf die Spielintensität sowie die Frequenz der Spielzüge und in weiterer Folge auf die Anforderungen und das Zeitmanagement der Spieler/innen.

Echtzeit-Online-Spiele basieren auf einer **permanenten, persistenten** virtuellen Welt, d. h. sie sind ständig verfügbar und das Spielgeschehen geht auch in Abwesenheit der Spielerin / des Spielers weiter<sup>20</sup>. Diese Spiele stellen somit eine Steigerung der Permanenz von Echtzeit-Offline-Spielen dar, bei denen Spielfortschritte lokal gespeichert werden und die Spielerin / der Spieler beim nächsten Spiel dort wieder anknüpfen kann. Die Tatsache, dass das Spielgeschehen auch in Abwesenheit eines Spielers / einer Spielerin weitergeht, kann dazu beitragen, dass sich Spieler/innen häufiger und länger in der virtuellen Welt aufhalten, um nichts zu verpassen.

### Gestaltung von Avataren

Ein Großteil der digitalen Spiele bietet den Spielern/Spielerinnen die Möglichkeit, Avatare<sup>21</sup> frei zu gestalten. Die **Gestaltung von Avataren** durch den Spieler / die Spielerin erhöht die Identifikation mit der Spielfigur und dem Spiel und bietet die Gelegenheit zur Selbstdarstellung, zum Spiel mit Rollenerwartungen und zum Einnehmen anderer Rollen, dem *role switching*. Analysen von Avataren<sup>22</sup> zeigen, dass Spieler/innen dabei einerseits Ähnlichkeiten zur eigenen Person, andererseits komplementäre Eigenschaften betonen.

### Belohnungssysteme

In Zusammenhang mit dem Suchtpotenzial von digitalen Spielen kommt spielimmanenten Anreizen, die zu einem Anstieg der Spielintensität beitragen können, eine zentrale Bedeutung zu. Prinzipiell setzen alle digitalen Spiele Belohnungssysteme für Spielerfolg bzw. für Spielfortschritt ein, um die Attraktivität eines Spiels längerfristig zu gewährleisten. Ein gängiges Mittel zur Aufrechterhaltung der Spielmotivation ist die **Erweiterung der Spielmöglichkeiten**, die erst mit einem gewissen Spielerfolg bzw. Spielfortschritt zur Verfügung gestellt werden. Dies kann etwa in Form von neuen Spielfiguren, neuen Spiel-Levels oder neuen Spielmodi geschehen.

---

20

Bei rundenbasierten Online-Spielen spielt Permanenz hingegen keine Rolle, da Spieler/innen zwar über das Spielverhalten von Mitspielern/Mitspielerinnen unmittelbar informiert werden, eine verspätete Reaktion aber keinen Einfluss auf das Spielresultat hat.

21

Avatare werden nicht nur in Spielen eingesetzt, sondern finden auch in anderen Netzaktivitäten wie z. B. auf Dating-Seiten oder in Blogs Anwendung. Die Ähnlichkeit zwischen Avataren und den realen Personen ist dabei im Spielsetting deutlich geringer als etwa bei Dating und Blogs, da hier Ehrlichkeit und Ähnlichkeit mit tatsächlichen Merkmalen eine wichtige Rolle spielen (Vasalou/Joinson 2008).

22

Der Fotograf Robbie Cooper hat in einem Bildband Spieler/innen und ihre Avatare gegenübergestellt. Cooper, R. (2007): *Alter Ego: Avatars and Their Creators*. Chris Boot

Eine weitere Option sind **Entwicklungsmöglichkeiten von Avataren**, d. h. die Möglichkeit, durch häufiges Spielen Reputation aufzubauen und das soziale Prestige des Avatars innerhalb der Spielergruppe (Clan, Gilde) zu steigern (Billieux et al. 2015a). Bei geringer Spielintensität hingegen verzögert sich die Entwicklung des Avatars und dessen Attraktivität für Mitspieler/innen sinkt. Die Entwicklung des Avatars ist Teil vieler Spielmodi in unterschiedlichen Spielgenres, wird aber insbesondere bei *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs) diskutiert.

Belohnungssysteme können so konzipiert sein, dass sie unabhängig von anderen Spielteilnehmern/Spielteilnehmerinnen zur Geltung kommen (Erweiterung der Spielmöglichkeiten), oder erst durch die Interaktion mit anderen Spielteilnehmern/Spielteilnehmerinnen zum Tragen kommen (Reputation des Avatars).

**Die Attraktivität von digitalen Spielen und die Bindung der Spieler/innen werden maßgeblich durch verschiedene Merkmale der Spielmechanik bestimmt. Zu diesen Merkmalen zählen etwa die Gestaltung der Interaktionsmöglichkeiten, die Spielerspektive, der Zeitverlauf, die Gestaltbarkeit von Avataren oder spielimmanente Belohnungssysteme. Diese Faktoren spielen zudem im Diskurs um die potenzielle Suchtgefährdung durch digitale Spiele eine zentrale Rolle.**

## 5.4 Nutzungsvarianten

In der Geschichte der Nutzung von Computerspielen zeigt sich eine zunehmende Ausweitung **potenzieller Mitspieler/innen**. In der Frühphase digitaler Spiele wurden diese zumeist an einem Personal-Computer (PC) von einer Person gespielt. Aufgrund der Bedienung mittels Tastatur und Maus konnte immer nur ein/e Spieler/in aktiv gegen einen Computergegner spielen, andere Personen konnten nur zusehen. Mit der Entwicklung von Spielkonsolen wurde es möglich, dass mehrere Personen mit mehreren *Controllern* gegeneinander (meist maximal 4 Personen gleichzeitig) spielen konnten. Dieses gemeinsame Gegeneinander-Spielens von anwesenden Personen wurde durch sogenannte LAN-Partys ausgeweitet, bei denen PCs über lokale Netzwerke (LAN = *local area networks*) miteinander verbunden werden und mehr als vier Personen gemeinsam spielen können. Erst durch leistungsstarke Internetverbindungen war es schließlich möglich, dass eine sehr große Anzahl von Spielern/Spielerinnen unabhängig vom lokalen Kontext global miteinander spielen kann.

In den letzten Jahren wurden Angebote digitaler Spiele entwickelt, bei denen die **Zuseher-Perspektive** im Vordergrund steht. Diese stellen eine Ergänzung zur Spieler-Perspektive dar. Derzeit haben sich in diesem Kontext vor allem zwei Angebote etabliert:

Unter **E-Sports** versteht man Wettbewerbe, die mittels digitaler Spiele ausgetragen werden. Meist finden diese zwischen Teams in Form von organisierten Wettbewerben bzw. Turnieren statt. Zu den häufigsten Genres im E-Sport zählen Real-Time Strategy (RTS), Ego-Shooter und Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Während die Tradition von Wettkämpfen bei digitalen Spielen schon

lange besteht, sind die Professionalisierung und die Popularität dieses Angebots relativ neue Phänomene, die sich unter anderem in enorm steigenden Zuschauerzahlen und steigenden Preisgeldern abbilden.<sup>23</sup>

Bei *Let's Plays* führen Spieler/innen Spiele vor, kommentieren den Spielverlauf und laden Aufnahmen des jeweiligen Spielerlebnisses inklusive ihrer eigenen Reaktion (mittels Webcam) auf Videoportalen hoch. Im Vordergrund steht dabei nicht das Durchspielen eines Spiels, sondern das Teilen eines außergewöhnlich herausfordernden oder unterhaltsamen Spielerlebnisses mit anderen Interessierten. In mancher Hinsicht bestehen Ähnlichkeiten zwischen diesem Format mit der Übertragungen von Fußballspielen im Fernsehen. Die Beliebtheit von *Let's Plays* zeigt sich darin, dass der YouTube-Kanal des bekanntesten *Let's Play* Vertreters die höchste Abonnentenanzahl aller YouTube-Channels aufweist<sup>24</sup>. *Let's Plays* sind allerdings nicht nur über Portale wie YouTube verfügbar, sondern auch über eigene Live-Streaming-Portale wie *Twitch*, die auf die Übertragung von digitalen Spielen spezialisiert sind.

Der Begriff *Gamification* beschreibt die Entwicklung, dass Spielelemente oder Spielmechaniken zunehmend auch auf Lebensbereiche außerhalb von Spielen übertragen werden. Diese Elemente – wie Highscores oder Fortschrittsbalken – haben das Ziel, Anwender/innen zu motivieren und zu engagieren. Diese Entwicklung ist nach Expertenmeinung dann aus einer ethischen Perspektive kritisch zu betrachten, wenn Spielmechaniken manipulativ für nichtspielerische Ziele wie z. B. Gewinnsteigerung<sup>25</sup> eingesetzt werden oder dazu führen sollen, Konkurrenz und Leistungsdruck unter Mitarbeitern/Mitarbeiterinnen zu steigern. Zudem wird skeptisch angemerkt, dass das Setzen einer rein extrinsischen Motivation nicht ausreichend ist, um dauerhaft Verhaltensänderungen zu bewirken (Quelle: Experteninterviews).

*Serious games* sind Spiele, die hinsichtlich Optik und Mechanik eindeutig Spiele sind, deren Inhalte aber auch für nicht spielerische Zwecke – insbesondere pädagogische oder berufliche Zwecke – genutzt werden. Beispiele dafür sind etwa die Darstellung von moralischen Entscheidungsdilemmata anhand von Adventure-Spielen, die Vermittlung von ökonomischen Zusammenhängen mittels Strategiespielen, aber auch das Üben von Flugmanövern mittels Simulationsspielen. Der Begriff *serious games* bezieht sich somit in erster Linie auf die Nutzungsabsicht eines Spiels und weniger auf ein spezifisches Spielgenre. Unter der Annahme, dass alle Spiele den Spielern/Spielerinnen bestimmte Fähigkeiten abverlangen, kann prinzipiell jedes Spiel als *serious game* genutzt werden. *Serious games* sind abzugrenzen von reinen Lernspielen, bei denen überwiegend der

---

23

Zuschauerzahl 2015: 226 Millionen weltweit (<https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>)

24

<http://socialblade.com/youtube/top/50/mostsubscribed>

25

So werden etwa Pokémons bei *Pokémons Go* in der Nähe von Geschäftslokalen des Spiels gesetzt, die von Sponsoren des Spiels betrieben werden.

Lerneffekt, etwa der Erwerb einer Fremdsprache, im Vordergrund steht, wobei die Übergänge fließend sind (Quelle: Experteninterviews).

Der derzeitige Entwicklungsstand lässt vermuten, dass die traditionelle Unterscheidung zwischen **virtuellen und realen Welten** durch neue Angebote zukünftig einer Neudefinition bedarf. Dies betrifft insbesondere Spiele mit drei-dimensionalen visuellen Reizen (z. B. VR-Brillen) oder Spiele, die unter dem Schlagwort *Augmented Reality* (*erweiterte Realität*) zusammengefasst werden (z. B. Pokémon Go).

Neben den herkömmlichen Nutzungsvarianten digitaler Spiele entwickeln sich laufend neue Nutzungsformen, wobei besonders organisierte Wettkämpfe (E-Sports) und die Zuseher-Perspektive bei Angeboten wie *Let's Plays* eine zentrale Rolle spielen. Der zunehmende Einsatz von Spielelementen in anderen Einsatzbereichen (*Gamification*) und von Spielen für pädagogische oder berufliche Zwecke (*serious games*) sind zwei weitere wichtige Trends. Neue Entwicklungen im Bereich von *Augmented Reality* könnten dazu beitragen, dass die traditionelle Unterscheidung in virtuell und real einer Neudefinition bedarf.

## 6 Kriterien zur Beurteilung des Nutzungsverhaltens

Die meisten Menschen mit Zugang zu digitalen Geräten haben im Laufe ihres Lebens schon einmal digitale Spiele genutzt und die große Mehrzahl aktueller Nutzer/innen tut dies in einem unproblematischen Ausmaß. Um Aussagen zum Problemausmaß (Kap. 7) treffen zu können, ist es notwendig, Kriterien zur Differenzierung unterschiedlicher Nutzungsverhalten, wie Spielformen und Spielertypen, zu diskutieren.

### 6.1 Selbstwahrnehmung und Bewertung des sozialen Umfelds

Im Kontext von digitalen Medien bzw. Spielen ist häufig eine unterschiedliche Problemwahrnehmung von Bezugspersonen und (jugendlichen) Nutzern/Nutzerinnen zu beobachten, also eine Diskrepanz zwischen Fremd- und Selbstwahrnehmung.

Für Bezugspersonen manifestieren sich Probleme im Kontext digitaler Spiele in erster Linie im **Zeitaufwand**<sup>26</sup> und der damit auftretenden Vernachlässigung von anderen Aufgaben und Verpflichtungen. Bei der Beurteilung ist sinnvollerweise zu unterscheiden, ob der absolute Zeitaufwand, also eine bestimmte Anzahl an gespielten Stunden, oder der relative Zeitaufwand in Bezug auf die situativen Rahmenbedingungen als unpassend erlebt wird. In einem sehr restriktiven sozialen Umfeld kann bereits ein geringer Zeitaufwand von etwa einer Stunde täglich als problematisch erlebt werden, während in einem sehr permissiven sozialen Umfeld ein deutlich höherer Zeitaufwand als unproblematisch erlebt wird (also z. B. in den Schulferien stattfindet), solange es nicht zur Vernachlässigung von anderen Aufgaben kommt. Erfolgt die Beurteilung auf Basis des relativen Zeitaufwands, sind digitale Spiele dann als problematisch einzustufen, wenn für eine individuelle Spielerin / einen individuellen Spieler unter den jeweiligen Lebensbedingungen nachweisbar negative Folgen entstehen.

Diese tautologische Argumentation wird konkreter, wenn berücksichtigt wird, dass auch die Beurteilung der „problematischen Folgen“ davon abhängt, welche Bedeutung den **vernachlässigten Lebensbereichen** (z. B. abnehmendes Interesse an anderen Aktivitäten, sinkende Leistung im Arbeits- oder schulischen Bereich, Störung der Familiendynamik, Änderung der Wach- und Schlafphasen) zugemessen wird. Kürzer ausgedrückt: Die Wahrnehmung von Problemen durch digitale Spiele ist in erster Linie davon abhängig, ob es in anderen Lebensbereichen zu Problemen kommt, wobei diese Problemfeststellung wiederum durch die Bedeutung determiniert ist, die diesen anderen (vernachlässigten) Lebensbereichen zugemessen wird.

---

26

Dies stellt auch ein wesentliches Unterscheidungskriterium im Vergleich zu Glücksspiel dar, bei dem sich eine problematische Nutzung insbesondere in finanziellem Verlust manifestiert.

Veränderungen im Verhalten von Jugendlichen, wie nachlassendes Interesse an bisher geschätzten Tätigkeiten oder Hobbies, können Ausdruck einer normal verlaufenden Entwicklung sein. Diese Änderungen beeinflussen die Familiendynamik teils massiv und können von Eltern nur schwer eingeordnet werden. Die intensive Nutzung von digitalen Medien bzw. von digitalen Spielen ist etwas Augenscheinliches und bietet sich daher an, mit den beobachtbaren Veränderungen ursächlich in Verbindung gebracht und problematisiert zu werden.

In der **Selbstwahrnehmung** von betroffenen Spielern/Spielerinnen ist die exzessive Nutzung von digitalen Spielen oft weniger die Ursache für problematische Lebenssituationen als eine Möglichkeit, diese zu kompensieren. Dabei kann sich allerdings die Problemlage durchaus verschärfen und aus dem exzessiven Spiel ein anhaltendes Problem werden, das eine Verbesserung der Situation weitgehend verhindert, weil viel Zeit gebunden ist und daher andere Aktivitäten kaum noch möglich sind (Quelle: Experteninterviews).

Die unterschiedliche Problemeinschätzung durch Spieler/innen einerseits und ihr soziales Umfeld andererseits kann auch in der Wertigkeit begründet sein, die der Aktivität in der Spielwelt zugemessen wird. Insbesondere im Falle eines sozialen Umfelds, das geringe Affinität zum Internet und zu digitalen Spielen hat, kann die Einschätzung einer klaren Abgrenzung zwischen realer Welt (hohe Wertigkeit) und virtueller Welt (geringe Wertigkeit) im Widerspruch zur Wahrnehmung der Spieler/innen stehen, die ihren Aktivitäten in der Spielwelt in vielerlei Hinsicht hohe Wertigkeit zumessen und die Befriedigung unterschiedlicher Bedürfnisse (z. B. soziale Kontakte, Selbstwirksamkeit) abgewinnen (Cover 2006).

**Aufgrund der unterschiedlichen Wertigkeit der Nutzung digitaler Spiele einerseits und alternativer Beschäftigungsformen (Ausbildung, Arbeit, andere Freizeitverhalten) andererseits kommt es in der Beurteilung von potenziell problematischen Nutzungsformen häufig zu einer Diskrepanz zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung. Als primäre Probleme im Kontext problematischer Nutzung von digitalen Spielen imponieren der Zeitaufwand und die damit verbundene Vernachlässigung anderer Lebensbereiche.**

## 6.2 Spielformen und Spielertypologien

Die Unterscheidung unterschiedlicher Spielgenres und unterschiedlicher Spielmotive verdeutlicht, dass die Population der Spieler/innen keine homogene Gruppe ist. Empirische Studien, die unterschiedliche Spielertypen untersuchen, beschränken sich zumeist auf spezifische Subpopulationen, etwa auf Nutzer/innen eines bestimmten Spielgenres, und gelangen daher zu teilweise abweichenden Typologien.

Eine Differenzierung von Spielertypen kann auf Basis des **Professionalisierungs- oder Organisationsgrads** getroffen werden. Im Gegensatz zu Glücksspielen gibt es bei digitalen Spielen im Normalfall keinen finanziellen Spielanreiz. Allerdings liegen durch die zunehmende Professionalisierung von digitalen Spielen auch hier Nutzungsformen vor, bei denen monetäre Aspekte eine Rolle

spielen<sup>27</sup>. Diese Nutzungsformen stellen zwar nach wie vor die Ausnahme dar, aber es ist anzunehmen, dass diese Gruppe von Spielern/Spielerinnen wachsen wird. Selbst wenn sich keine finanziellen Gewinne für Gruppenmitglieder ergeben, weisen dennoch viele Spielformen einen auffallend hohen Organisationsgrad in dem Sinne auf, dass die meisten Spieler/innen in Spielergruppen mit unterschiedlichen Spielniveaus organisiert sind. In einer empirischen Untersuchung unter mehr als 4.300 Spielern bzw. Spielerinnen von MMOGs waren 80 Prozent aller Befragten in Spielergruppen organisiert (Nagygyörgy et al. 2013).

Eine weitere Unterscheidung von Spielertypen kann auf Basis der **Komplexität der bevorzugten Spielart** getroffen werden. In diesem Zusammenhang wird häufig zwischen *casual games* und rechenintensiven und komplexen Spielen unterschieden. Die Einfachheit, mit der *casual games* auch für unerfahrene Spieler/innen bereits mit einem geringen Zeitaufwand spielbar sind, führt dazu, dass manche erfahrene Spieler/innen bewusst versuchen, sich von derartigen Spielformen zu distanzieren (Vanderhoef 2013).

Die Spielertypologie von Nagygyörgy et al. (2013) basiert auf dem **präferierten Spielgenre**. Über 4.300 Befragungsteilnehmer/innen zeigen in etwa 80 Prozent der Fälle eine eindeutige Präferenz für eine der folgenden drei MMOGs (in Klammer jeweils der Anteil in der Stichprobe):

- » Massively Multiplayer Ego Shooter (27 %)
- » Massively Multiplayer Online Role Playing Games (46 %)
- » Massively Multiplayer Online Real-time Strategy (3 %)

Spieler/innen von Ego-Shootern waren im Vergleich zu den Spielern/Spielerinnen von Rollen- und Strategiespielen fast ausschließlich männlich, durchschnittlich jünger und von einem geringeren sozioökonomischen Status. Spieler/innen von Online-Rollenspielen spielen hingegen intensiver (im Sinne von mehr Stunden pro Woche) als Spieler/innen von anderen Rollenspielen. Auch diese Studie wählte die Befragungsteilnehmer/innen über Spieleplattformen im Internet aus und erfüllt somit nicht die Kriterien einer Zufallsauswahl, deckt aber – da unterschiedliche Online-Spiele berücksichtigt wurden – eine breitere Palette von Spielertypen ab.

Eine der ersten Typologien auf **Basis von Spielmotiven** der Spieler/innen von *Multi-User-Dungeons* (MUD)<sup>28</sup> stammt von Bartle (2001) und unterscheidet vier Spielertypen. Wie bei den meisten Typologien ist auch hier kritisch anzumerken, dass viele Spieler/innen sich nicht eindeutig einem Typus zuordnen lassen, sondern Eigenschaften von zwei oder mehreren Typen vereinen:

- » *Achiever* haben als wesentliches Ziel, möglichst viele Punkte (oder ähnliches) zu sammeln, während andere Aspekte (z. B. Entdeckungen zu machen, Interaktion oder Konfrontationen mit anderen Spielern/Spielerinnen) dem Motiv des Punktemaximierens untergeordnet sind.

---

27

Dazu gehören z. B. professionelle Spieler/innen von E-Games oder Spieler/innen, die für andere Spieler/innen gegen Entgelt Reputation, Spielfortschritt oder Artefakte erspielen.

28

Bei einem MUD handelt es sich um ein textbasiertes Rollenspiel.

- » Für *explorer* steht die Erkundung des Spiels in allen Facetten in Mittelpunkt. Erkundungen müssen nicht unbedingt zielführend sein, auch das Auffinden von Programmierfehlern, sogenannten *bugs*, wird als lohnenswert empfunden.
- » *Socializer* betrachten die Spielumgebung in erster Linie als Option, mit anderen Spielern bzw. Spielerinnen in Interaktion zu treten. Im Mittelpunkt stehen Beobachten, Kommunizieren, Austausch und der Aufbau von Beziehungen.
- » Für *killer* besteht der herausragende Kick des Spiels im Wettkampf mit anderen Spielerinnen/Spielern im Speziellen darin, andere Spielfiguren anzugreifen bzw. zu töten. Der Gewinn ergibt sich aus dem Wissen, einem/einer anderen Spieler/in mit diesem Verhalten Stress zu bereiten.

Schuurman et al. (2008) unterscheiden vier Spielergruppen auf Basis der Zustimmung zu unterschiedlichen Spielmotiven:

- » *Overall convinced gamer* zeigen eine hohe Zustimmung zu allen Spielmotiven.
- » *Convinced competitive gamer* zeigen eine hohe Zustimmung zu kompetitiven Spielmotiven, aber eine geringe zu Spielmotiven in Verbindung mit Identitätssuche und Entdeckungen.
- » Für die Gruppe der *escapist gamer* verhält es sich genau umgekehrt.
- » *Pass-time gamer* spielen in erster Linie aus Zeitvertreib und zeigen geringes Interesse an anderen Spielmotiven.

Zur Erstellung von Spielertypologien sind Daten von vielen Personen notwendig, die über ausreichend Spielerfahrung verfügen. Aus diesem Grund basieren Typologien zumeist auf Samples, die nicht mittels Zufallsstichprobe erhoben wurden (Zufallsstichproben beinhalten normalerweise nur wenig *gamer*), sondern mittels nicht randomisierten Stichprobenverfahren wie etwa selbst-selektiven Verfahren, z. B. offene Online-Erhebungen in einem Spieleforum oder Schneeballverfahren. Daher ist die Verteilung von Spielertypen in derartigen Samples niemals repräsentativ für die Grundgesamtheit aller Spieler/innen.

**Spielertypologien unterscheiden Spieler/innen nach Kriterien wie Grad der Professionalisierung, Komplexität der Spielart, präferierten Spielegenres oder Spielmotiven. Die Heterogenität unterschiedlicher Typologien lässt sich darauf zurückführen, dass diese sich häufig nur auf ein bestimmtes Spielersegment beziehen.**

## 6.3 Klinische Beurteilung

### 6.3.1 Entstehungsbedingungen problematischer Nutzung

Der Entwicklung problematischer Nutzungsweisen von digitalen Spielen liegt eine **multifaktorielle Genese** zugrunde, dementsprechend sind bei der Beurteilung Merkmale der Person, des sozialen Umfelds und spielimmanente Faktoren sowie Interaktionseffekte dieser Faktoren zu berücksichtigen. Die Kombination aus stark frustrierenden Lebensbedingungen und mangelnden personalen

und sozialen Ressourcen kann dazu führen, dass menschliche Grundbedürfnisse nicht ausreichend befriedigt werden und die intensive Nutzung von PCs bzw. digitalen Spielen eine Möglichkeit der Kompensation bietet (Petry 2016). In diesem Sinne wird eine große Differenz zwischen realer und virtueller Welt (Kuss 2013) aus klinischer Sicht kritisch beurteilt, etwa dann, wenn Spieler/innen im realen Leben über eine sehr geringe Kompetenzerwartung verfügen, in digitalen Spielen hingegen durch entsprechende positive Erlebnisse – wie die Aufnahme in Clans oder Gilden – eine sehr hohe Kompetenzerwartung aufbauen.

**Prädisponierende Faktoren** bzw. **Risikofaktoren** für die Entwicklung von problematischen Nutzungsformen digitaler Spiele umfassen in erster Linie dysfunktionale Coping-Strategien. Dazu gehören etwa die Nutzung von digitalen Spielen zur Stress- und Emotionsregulation, die zum Aufrechterhalten exzessiver Nutzung von digitalen Spielen beitragen, Merkmale wie Neurotizismus, Aggression, *Sensation Seeking* (Kuss 2013), Einsamkeit, inadäquate Selbstregulierung, geringes Selbstvertrauen, geringes soziales Wohlbefinden (Király et al. 2015) sowie Bindungsunsicherheiten (Quelle: Experteninterviews). Belohnungssysteme von digitalen Spielen mit hochfrequenter, leicht zu erreichender Belohnung sind besonders für Personen mit einer bestimmten Prädisposition, wie einer Störung der Impulskontrolle, oder für Personen, denen Erfolgserlebnisse fehlen, verführerisch. Diese Kombination kann dazu führen, dass das realweltliche Streben nach Leistungsanerkennung umso beschwerlicher erlebt wird.

Auch Aspekte der sozialen Interaktion im Rahmen von digitalen Spielen werden als potenziell problematisch diskutiert. Die Notwendigkeit, mit anderen Spielern/Spielerinnen zu kooperieren, um Herausforderungen gemeinsam zu lösen, kann zu einer subjektiv wahrgenommenen Verpflichtung führen, aus der sich **Versäumnisängste** entwickeln können (Billieux et al. 2015a). Dadurch entsteht mitunter ein starker Druck, mehr Zeit als beabsichtigt in das Spielen zu investieren.

Im Zusammenhang mit Immersion wird der sogenannte **Eskapismus** diskutiert. Im Kontext von digitalen Spielen ist damit der Wunsch von Spielern/Spielerinnen gemeint, in eine virtuelle Welt einzutauchen, um realweltlichen Problemen zu entfliehen. *Eskapismus* weist Parallelen mit der Theorie der Selbstmedikation für das Entstehen von stoffgebundenen Suchterkrankungen auf (Király et al. 2015), worauf auch in den Experteninterviews hingewiesen wird. Die Analogie zum Modell der Selbstmedikation mit psychoaktiven Substanzen ergibt sich für einige Experten/Expertinnen aus dem Behandlungssetting auch aufgrund der Tatsache, dass psychosoziale Belastungen bei der Entstehung problematischer Nutzung digitaler Spiele eine große Rolle spielen. Fälle von anhaltendem problematischem Spielverhalten ohne zusätzliche psychosoziale Auffälligkeiten werden als relativ selten beschrieben (Quelle: Experteninterviews).

In einer Untersuchung von Yee (2007) wies der Faktor *Eskapismus* die höchste Korrelation mit Items auf, die auf eine problematische Nutzung von digitalen Spielen hinweisen. *Eskapismus*<sup>29</sup> stellt auch eines der Kriterien für die Diagnose *Internet Gaming Disorder* in DSM-5 (Kap. 6.3.3)

---

29

Aktivität, um negativen Stimmungen (z. B. Gefühlen von Hilflosigkeit, Schuld, Angst) zu entkommen oder sie zu lindern.

dar, weist allerdings nur eine geringe Spezifität auf. Das bedeutet, dass Eskapismus zwar bei den meisten problematischen Spielern/Spielerinnen eine Rolle spielt, allerdings auch bei nicht problematischen Spielern/Spielerinnen häufig anzutreffen ist (Király et al. 2015).

Als **Komorbiditäten** gelten depressive Symptome, Angstzustände, soziale Phobie, ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung) bzw. narzisstische Persönlichkeitsstörungen (Király et al. 2015). Die Assoziation zwischen prädisponierenden Faktoren, Spielverhalten und Komorbiditäten basiert ausschließlich auf Korrelationsstudien, wodurch Erkenntnisse über die kausale Richtung dieses Zusammenhangs<sup>30</sup> eingeschränkt sind.

**Somatische Folgen** einer exzessiven Nutzung von digitalen Spielen sind dann zu erwarten, wenn Spieler/innen grundlegende physiologische Bedürfnisse wie Schlaf oder Essen vernachlässigen, und äußern sich in Form von Gewichtsveränderungen, überanstrengten Augen, Kopfschmerzen und allgemeinen Erschöpfungs- bzw. Ermüdungserscheinungen (Király et al. 2015). Somatische Folgen von exzessiver Nutzung spielen im Vergleich zu den somatischen Schäden durch exzessiven bzw. anhaltenden Konsum von psychoaktiven Substanzen sowie in Relation zu psychischen und sozialen Auswirkungen allerdings nur eine untergeordnete Rolle.

**Die Genese einer problematischen bzw. pathologischen Nutzung von digitalen Spielen ist multifaktoriell, d. h. sie wird zumeist von psychosozialen Belastungen und bestehende personalen Prädispositionen bzw. Risikofaktoren begünstigt. Psychische Komorbiditäten aus unterschiedlichen Krankheitsspektren (vor allem depressive Erkrankungen und Angsterkrankungen) sind häufig zu beobachten, somatische Folgen spielen hingegen eine untergeordnete Rolle.**

### 6.3.2 Nosologie<sup>31</sup>

Die pathologische Nutzung von digitalen Spielen wird nach Mehrheitsmeinung den **nicht stoffgebundenen Suchterkrankungen** (Verhaltenssüchten) zugerechnet. Diese Zuordnung in das Abhängigkeitsspektrum ist nicht ohne Widerspruch. Auch im deutschsprachigen Raum gibt es Kritiker/innen, die nicht nur bestimmte Aspekte des Konzepts, sondern die Klassifizierung als Suchterkrankung per se ablehnen. So legt im deutschsprachigen Raum beispielsweise Petry (2010) der pathologischen Nutzung von digitalen Spielen ein **entwicklungspsychopathologisches Störungsmodell** zugrunde.

---

30

Diese Einschränkung trifft auch auf andere potentiell problematische Verhaltensweisen zu, wie etwa die exzessive Nutzung von Online-Kommunikationsmedien: auch hier ist mittels Querschnittstudien nicht feststellbar, ob Einsamkeit das Online-Verhalten beeinflusst oder das Online-Verhalten einen Einfluss auf soziale Befindlichkeiten hat (Busch 2005).

31

Die Nosologie (Krankheitslehre) ist die Lehre von der Erscheinungsform bzw. Klassifikation einer Krankheit.

Unter dem Begriff **Verhaltenssüchte**<sup>32</sup> werden Verhaltensweisen subsumiert, die ein pathologisches Ausmaß annehmen, aber nicht auf den Konsum einer Substanz zurückzuführen sind und ebenso wenig Ausdruck einer anderen zugrundeliegenden psychischen Erkrankung sind. Die Nähe zu den substanzgebundenen Abhängigkeitserkrankungen wird in erster Linie mit den sich ähnelnden Symptomen begründet, wie etwa eine starke Einengung auf das Problemverhalten, das Erleben von Kontrollverlust, die Intensivierung des Verhaltens oder das Auftreten aversiver psychischer und psychischer Symptome, wenn dem Verhalten nicht nachgegangen werden kann (Wölfling/Müller 2010).

Insbesondere Kontrollverlust wird als wesentliches Merkmal zur Unterscheidung zwischen einem problematischen und einem bloß zeitintensiven Spielverhalten und das Gefühl von Zeitverlust als Kernelement des Leidensdrucks beschrieben (Quelle: Experteninterviews). Das Suchtmodell wird zunehmend auch mit Ergebnissen aus neurowissenschaftlichen Untersuchungen untermauert, die Parallelen zwischen substanzgebundenen und substanzungebundenen Süchten zeigen. So bewirkt die problematische Nutzung von digitalen Spielen ähnliche Muster der Gehirnaktivität und führt zu ähnlichen Veränderungen, z. B. einer Sensibilisierung des dopaminergen Belohnungssystems, wie andere Suchterkrankungen (Kuss 2013; Wölfling/Müller 2010). Diese Beobachtungen und Erkenntnisse führten dazu, dass die Kriterien für die Diagnose *Internet Gaming Disorder* analog zu den substanzgebundenen Suchterkrankungen entwickelt wurden (Kap. 6.3.3).

Kritiker/innen dieser „Analogie-These“ führen verschiedene Argumente an, wobei die Hauptkritikpunkte die Kriterien *Toleranzentwicklung* und *Entzugserscheinungen* betreffen (zusammengefasst von Király et al. 2015). Das **Fehlen einer physiologischen Pathologie**, die bei stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen von zentraler Bedeutung ist, ist ein wesentlicher Kritikpunkt. Die Tatsache, dass bei digitalen Spielen keine Substanz den Metabolismus beeinflusst, führt zur Frage, wie weit Toleranzentwicklung und Entzugserscheinungen – zumeist beschränkt auf psychische Reaktionen wie Aggression oder Nervosität (Quelle: Experteninterviews) – ohne Zufuhr von Substanzen möglich sind oder ob lediglich Symptome beobachtbar sind, die jenen von Toleranzentwicklung und Entzugserscheinungen bei substanzbezogenen Süchten ähnlich sind. So kann emotionaler Stress nicht nur als Reaktion auf das Nichtvorhandensein einer Spielmöglichkeit erklärt werden, sondern auch als Reaktion des Spielers / der Spielerin auf ein sanktionierendes Verhalten des sozialen Umfelds, z. B. der Eltern.

Im Hinblick auf die Toleranzentwicklung wird zudem argumentiert, dass das zur Verfügung stehende Zeitausmaß – im Gegensatz zur Konsummenge einer psychoaktiven Substanz – prinzipiell begrenzt ist und von exzessiven Spielern/Spielerinnen nicht unbegrenzt gesteigert werden kann. Toleranz im Kontext digitaler Spiele kann daher nicht einer Dosis-Steigerung zum Erhalt eines gleichbleibenden Befriedigungsgefühls entsprechen (so wie bei substanzgebundenen Süchten), sondern maximal einem abnehmenden Befriedigungsgefühl trotz gleichbleibend hoher Dosis. Im Hinblick auf das Kriterium Entzugserscheinungen wird kritisiert, dass die meisten Studien hier

---

32

Synonym werden auch die Begriffe *substanzungebundene Süchte*, *stoffungebundene Süchte*, *substanzungebundene Abhängigkeit* verwendet

ausschließlich auf Selbstberichte von Spielern/Spielerinnen zurückgreifen und somatische Merkmale wie Blutdruck oder Puls nicht berücksichtigen.

Petry (2016) kritisiert, dass das exzessive Spielen und die damit verbundene Immersion nicht mit einem substanzinduzierten Rausch vergleichbar ist, bei dem es zu einem veränderten Bewusstseinszustand mit Störungen der Wahrnehmung, des Denkens und der Gefühle kommt. Ein weiterer Experte betont in diesem Zusammenhang, dass Immersion eher einem Trance-Zustand als einem Rauschzustand gleicht (Quelle: Experteninterviews). Ein weiterer Kritikpunkt betrifft die Tatsache, dass der Suchtbegriff stark an eine **Stabilität des dysfunktionalen Verhaltens** gebunden ist, exzessives digitales Spielen aber zumeist vorübergehender Natur ist, kontextgebunden auftaucht und spontane Remission häufig vorkommt (Billieux et al. 2015b; Uhl 2014a).

Für einen Interviewpartner ist der Umstand, dass es unter problematischen Spielern/Spielerinnen im Gegensatz zu Personen mit Suchterkrankungen keine erhöhte Mortalität und keine erhöhte Suizidalität gibt, ein Hinweis darauf, dass die pathologische Nutzung von digitalen Spielen nicht dem Abhängigkeitsspektrum zuzuordnen ist (Quelle: Experteninterviews).

Kritik am Suchtbegriff in Zusammenhang mit digitalen Spielen vermischt sich teilweise mit der allgemeinen Kritik, dass eine Ausweitung des Suchtbegriffes zu einer **Inflation des Suchtbegriffs** auf unterschiedliche exzessive Verhaltensweisen führt (Billieux et al. 2015b; Uhl 2014a). Kriterien wie Kontrollverlust, Vernachlässigung anderer Aktivitäten oder Stimmungsmodifikation können auf fast jegliches Verhalten umgelegt werden, das intensiv betrieben wird und emotional besetzt ist (Billieux et al. 2015b). Eine unkritische Verwendung des Konzepts der stoffungebundenen Suchterkrankungen kann eine Überpathologisierung alltäglichen Verhaltens nach sich ziehen.

Dem gegenüber steht das Faktum, dass die Anerkennung einer Problemlage als Erkrankung helfen kann, betroffene Personen zu entstigmatisieren und einen adäquaten Behandlungsbedarf zu legitimieren. In diesem Sinne berichtet ein Experte, dass „Computerspielsucht“ ein geeignetes Label ist, um besorgte Eltern den Kontakt mit dem Unterstützungssystem suchen zu lassen, wenngleich diesem Problem womöglich andere Belastungen zugrunde liegen (Quelle: Experteninterviews).

**Nach derzeitiger Mehrheitsmeinung wird die pathologische Nutzung von digitalen Spielen den stoffungebundenen Suchterkrankungen (Verhaltenssüchten) zugeordnet. Dies wird durch Ähnlichkeiten mit Symptomen substanzgebundener Suchterkrankungen, wie etwa Kontrollverlust, legitimiert. An dieser Analogie wird teilweise Kritik geäußert, die sich einerseits auf eine mangelnde Passung von physiologischen Suchtkriterien (insbesondere Toleranzentwicklung und Entzugssymptome) bezieht, andererseits aufgrund der fehlenden Stabilität des dysfunktionalen Verhaltens eine Klassifikation als entwicklungspsychologische Störung als passender empfindet.**

### 6.3.3 Diagnostische Kriterien

In den jeweils aktuellen Versionen der beiden wichtigsten klinischen Manuale DSM-5 und ICD-10 wird die pathologische Nutzung von digitalen Spielen unterschiedlich klassifiziert. Im ICD-10 (International Classification of Diseases) wird sie der Kategorie *Sonstige abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle* zugeordnet. Befürworter/innen des Suchtmodells kritisieren diese Zuordnung als ungeeignet und fordern eine Kategorie *Verhaltenssüchte*. Sie argumentieren, dass das Krankheitsbild bei Verhaltenssüchten anders ausgeprägt ist als bei jenen Zustandsbildern, die unter der Kategorie *Sonstige abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle*, etwa Kleptomanie oder Pyromanie, klassifiziert werden (Wölfling/Müller 2010).

Das DSM-5 hingegen enthält die Kategorie *Verhaltenssüchte*, in der Glücksspiel als einzige Unterkategorie geführt wird, nicht aber die pathologische Nutzung von digitalen Spielen. *Internet Gaming Disorder* wird lediglich als Forschungsdiagnose geführt. Der Umstand, dass die Diagnose nicht im Hauptteil platziert ist, wird damit begründet, dass es zwar eine Vielzahl einschlägiger wissenschaftlichen Publikationen gibt, diese aber einheitliche Kriterien vermissen lassen; teilweise sind sie an den Kriterien für pathologisches Glücksspiel, teilweise an jenen für stoffgebundene Abhängigkeitserkrankungen orientiert. Auch einheitliche Grenzwerte dafür, wie viele Kriterien zur Erfüllung einer Diagnose vorliegen müssen, fehlen. Darüber hinaus wird auch mit dem Mangel an Wissen über Krankheitsätiologie und Verlauf argumentiert (Petry/O'Brien 2013).

Tabelle 6.1:  
Kriterien von *Internet Gaming Disorder* laut DSM-5

<b>Wenn fünf oder mehr der folgenden Symptome innerhalb einer Zeitspanne von 12 Monaten vorliegen:</b>	
1.	Vertieft sein in Online-Spiele (über frühere Spielaktivitäten nachdenken oder das nächste Spiel kaum erwarten können; Online-Spiel als die dominante Aktivität des täglichen Lebens)
2.	Entzugssymptome, wenn kein Online-Spiel möglich ist (Symptome typischerweise beschreiben als Irritabilität, Ängstlichkeit oder Traurigkeit, doch keine körperlichen Zeichen eines pharmakologischen Entzugs)
3.	Toleranz - zunehmender Zeitbedarf für Online-Spiele
4.	Erfolgglose Versuche, die Mitwirkung in Online-Spielen zu kontrollieren
5.	Verlust des Interesses an früheren Hobbys und Zerstreuungen, bedingt durch das Online-Spiel
6.	Fortgesetztes exzessives Online-Spiel trotz Wissens über daraus resultierende psychosoziale Probleme
7.	Täuschung von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen über die Intensität des betriebenen Online-Spiels
8.	Betreiben von Online-Spielen, um negativen Stimmungen (z. B. Gefühlen von Hilflosigkeit, Schuld, Angst) zu entkommen oder sie zu lindern
9.	Gefährdung oder Verlust einer bedeutsamen Beziehung, eines Jobs oder einer Bildungs- bzw. Karrierechance wegen der Teilnahme an Online-Spielen

Quelle: (Steffen/Petersen 2014)

Von Klassifikationen verspricht man sich eine größere Klarheit hinsichtlich Begrifflichkeit und Inhalten, was nach Ansicht einiger Kritiker/innen durch die aktuelle Fassung des DSM nicht erreicht wird (King/Delfabbro 2013). Kritikpunkte betreffen die Bezeichnung und den Stellenwert, der dem

Internet zugemessen wird<sup>33</sup>. Mit der Bezeichnung *Internet Gaming Disorder* wird einerseits der Aspekt des Internetzugangs betont, andererseits sind gemäß Definition auch Offline-Spiele zu berücksichtigen. Dieser widersprüchlichen und verwirrenden Definition liegt die Überlegung zugrunde, dass sich grundsätzlich auch bei Offline-Spielen pathologische Nutzungsformen manifestieren können, diese aber bei Online-Spielen häufiger anzutreffen sind und mit weitreichenderen Folgen verbunden sind.

**In den beiden gängigsten Diagnoseschemata (ICD-10, DSM-5) fehlt nach wie vor eine spezifische Diagnose für die pathologische Nutzung von digitalen Spielen, die im klinischen Setting angewendet werden kann. DSM-5 enthält allerdings die Forschungsdiagnose *Internet Gaming Disorder* und nennt neun Kriterien, von denen fünf für eine Diagnosestellung erfüllt sein müssen. Die Betonung des Internets bei gleichzeitiger Berücksichtigung von Offline-Spielen wird als verwirrend kritisiert.**

---

33

*„Internet gaming disorder most often involves specific Internet games, but it could involve non-Internet computerized games as well, although these have been less researched (APA 2013, p. 796).*

## 7 Problemausmaß und Unterstützungsangebote

Die Problemwahrnehmung von digitalen Spielen bzw. die Wahrnehmung des Ausmaßes einer problematischen Nutzung von digitalen Spielen ist in letzter Zeit zweifellos gestiegen. Dabei sollte berücksichtigt werden, dass die zunehmende Verschiebung aus dem privaten in den öffentlichen Raum durch die Nutzung von mobilen Geräten zu einer stärkeren Wahrnehmung beitragen kann. Auch die Tatsache, dass bei einigen User-Gruppen neben der aktiven Spielteilnahme auch andere Nutzungsformen – speziell das Betrachten von Spielen auf Video-Plattformen oder der Austausch mit anderen Spielern/Spielerinnen in einschlägigen Internetforen – an Popularität gewinnen und teilweise gleichzeitig stattfinden, kann dazu führen, dass die Nutzungsdauer insgesamt ansteigt.

### 7.1 Problemausmaß in Österreich und im internationalen Vergleich

Der Versuch, das Ausmaß von Abhängigkeitserkrankungen mittels Bevölkerungsbefragungen ohne klinische geschulte Interviewer/innen zu erheben, ist selbst dort, wo Konsens über das klinische Erscheinungsbild herrscht, mit vielen Hindernissen verbunden (Uhl 2014b). Eine epidemiologische Messung einer problematischen Nutzung von digitalen Spielen leidet zusätzlich darunter, dass diese über unterschiedliche **Konzepte, Skalen und Grenzwerte** (Petry/O'Brien 2013; Wölfling/Müller 2010) uneinheitlich operationalisiert wird. Dementsprechend kommen einzelne Studien zu sehr **unterschiedlichen Prävalenzraten** für die problematische Nutzung von digitalen Spielen, die von 0,2 Prozent bis zu 34 Prozent reichen (Griffiths et al. 2015). Für den deutschsprachigen Raum werden Prävalenzraten von drei bis fünf Prozent unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen berichtet (Wölfling/Müller 2010).

Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass die meisten auf Basis von Befragungsdaten gewonnenen Prävalenzschätzungen das **tatsächliche Problemausmaß überschätzen**. Erstens basieren viele Prävalenzschätzungen auf nicht randomisierten Samples (z. B. Besucher/innen einer Website) bzw. auf selektiven Subpopulationen (z. B. Studenten bzw. Studentinnen mit erhöhten Freizeitmöglichkeiten). Zweitens ist die intensive Nutzung von digitalen Spielen ein Problem mit einer verhältnismäßig geringen Prävalenz in der Gesamtbevölkerung. Aus diesem Grund sind selbst Screening-Instrumente mit sehr hoher Sensitivität und Spezifität<sup>34</sup> äußerst fehleranfällig, weisen eine hohe Anzahl an *False-Positives* (also fälschlicherweise als Problemfälle klassifizierte Individuen) aus und überschätzen somit das tatsächliche Problemausmaß (Demetrovics/Kiraly 2016). Drittens werden in den meisten epidemiologischen Studien Prävalenzschätzungen auf Basis von Querschnittsdaten generiert, wodurch keine Aussagen über den Verlauf oder die Dauer einer vermeintlich problema-

---

34

Unter Sensitivität versteht man die Fähigkeit eines Tests, tatsächliche Problemfälle als solche korrekt zu erkennen. Unter Spezifität versteht man die Fähigkeit eines Tests, tatsächliche Nicht-Fälle als solche korrekt zu erkennen.

tischen Nutzung von digitalen Spielen möglich sind. Anhand einer punktuell festgestellten exzessiven Nutzung von digitalen Spielen kann nicht eindeutig zwischen episodischen und jugendkulturell motivierten Nutzungsweisen und langanhaltenden, pathologischen Nutzungsweisen unterschieden werden, was wiederum zu einer Überschätzung des Problemausmaßes beiträgt (Fileccia et al. 2010).

Abgesehen von wahrscheinlich methodologisch bedingten Schwankungen innerhalb einer Population sind enorme Differenzen in Prävalenzraten zwischen asiatischen Ländern mit sehr hohen Prävalenzraten und Europa mit niedrigen Raten augenfällig, was zwar auf die Ausbreitung von digitalen Spielen schließen lässt, aber vielmehr noch die **kulturelle Dimension** der Problemwahrnehmung verdeutlicht. Die Kombination aus restriktiver Erziehung, hoher Leistungserwartung sowie einer hohen Verfügbarkeit von Internetzugang und digitalen Spielen bei gleichzeitiger Ablehnung exzessiver Spielmuster scheint dazu beizutragen, dass digitale Spiele in asiatischen Ländern derzeit häufiger als problematisch wahrgenommen werden (Kuss 2013).

Für **Österreich** liegen nur wenige Ergebnisse vor, die wiederum zumeist auf relativ kleinen und regionalen oder selbst-selektierten Stichproben beruhen. In einer Untersuchung von Batthyány et al. (2009) wurden Diagnosekriterien von substanzbezogenen Störungen mittels der *Skala zum Computerspielverhalten* (CSV-Skala) (Wölfling et al. 2011, zitiert nach Riedl et al 2016) adaptiert und in einer Stichprobe von knapp über 1.000 Jugendlichen angewendet. Den Ergebnissen zufolge weisen 12 Prozent der Jugendlichen ein „suchtartiges“ Computerspielverhalten auf (9,6 % ein missbräuchliches und 2,7 % ein abhängiges Spielverhalten).

Zu ähnlichen Werten (Anteil von 2 bis 3 % abhängiges Spielverhalten) gelangte 2010 eine – allerdings sehr kleine<sup>35</sup> – Online-Erhebung mittels selbst-selektierter Stichprobe. Die Autoren und Autorinnen (Swertz et al. 2010) selbst schränken die Aussagekraft dieser quantitativen Ergebnisse stark ein. Ergänzende qualitative Interviews mit ehemaligen Spielern/Spielerinnen, aktuell und exzessiv spielenden Personen und Therapeuten/Therapeutinnen legen nahe, dass die exzessive Nutzung von digitalen Spielen nur ein **temporäres Phänomen** darstellt, das in vielen Fällen auch ohne formelle Hilfe bewältigt werden kann. Betroffenen Spieler/innen ist zwar durchaus bewusst, dass sie exzessiv spielen, dennoch ist häufig ein **Impuls von außen** notwendig, um dieses Verhalten zu ändern. Die Autoren/Autorinnen lehnen den Einsatz von Sucht-Kriterien wie Toleranzentwicklung oder Entzugserscheinungen im Zusammenhang mit Computerspielen ab, wohingegen Kontrollverlust als passendes Kriterium beschrieben wird (Swertz et al. 2010).

In einer Untersuchung unter 588 Innsbrucker Schülern/Schülerinnen im Jahr 2012 (Köppl et al. 2013) wurden unterschiedliche Skalen zur Messung des Computerspielverhalten und der Internetnutzung sowie Skalen zur Messung der Selbstwirksamkeitserwartung und der Lebensqualität bei Kindern und Jugendlichen mittels standardisierter Fragebogen und semistrukturierter Interviews verwendet. Insgesamt **sechs Prozent** der Befragten werden in dieser Untersuchung als „auffällige“ User/innen identifiziert. Diese Gruppe unterscheidet sich allerdings nicht von unauffälligen

---

35

Nur 73 von 215 durchgeführten Interviews konnten ausgewertet werden.

Usern/Userinnen in Hinblick auf die Online-Zeit bzw. die Spielzeit und zeigt zudem keine eindeutigen Unterschiede in Bezug auf das psychische und körperliche Wohlbefinden. Der wesentliche Unterschied zwischen „auffälligen“ und „unauffälligen“ Usern/Userinnen liegt in den häufiger berichteten familiären und schulischen Belastungen (Köppl et al. 2013), was sich auch mit Erfahrungsberichten aus Therapie und Behandlung deckt (Quelle: Experteninterviews).

In einer rezenten Erhebung unter 398 Tiroler Schülern/Schülerinnen zwischen 11 und 18 Jahren wurde Computerspielverhalten mittels der CSV-Skala operationalisiert (Riedl et al. 2016) und eine Prävalenzrate von 7,7 Prozent für exzessive Nutzung sowie eine Prävalenzrate von 5,4 Prozent für suchtartige Nutzung errechnet. Werte für männliche Jugendliche waren dabei deutlich höher als Werte für weibliche Jugendliche. Entgegen den Erwartungen zeigen Jugendliche mit suchtartigem Spielverhalten im Vergleich zur restlichen Stichprobe nur teilweise Unterschiede im Freizeitverhalten und keine Unterschiede in Bezug auf die berichtete Selbstwirksamkeit.

In der österreichweiten Schülerbefragung ESPAD (*European School Project on Alcohol and other Drugs*) wurden im Jahr 2015 erstmalig zusätzlich zu substanzbezogenen Fragen auch Variablen zum Internet- und Computerspielverhalten von 14- bis 17-jährigen Schülern und Schülerinnen erhoben (Strizek et al. 2016). Danach haben in Österreich 10 Prozent der befragten Schüler/innen an jedem Tag der letzten Woche an Online-Spielen teilgenommen, männliche Schüler deutlich häufiger als Mädchen (20 % gegenüber 2 %). Der Anteil Jugendlicher, die täglich und an einem „durchschnittlichen Spieltag“ sechs Stunden oder mehr spielen, liegt bei etwa **sechs Prozent**. Da allerdings unter Experten/Expertinnen Übereinstimmung herrscht, dass das reine Spielausmaß nicht ausschlaggebend dafür ist, ob exzessives Spielen auch als problematisch klassifiziert werden muss, kann auf Basis dieser Studie nicht beantwortet werden, wie groß der Anteil der Schüler/innen mit problematischem Nutzungsverhalten ist.

Hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen der problematischen Nutzung von digitalen Spielen und dem **Konsum von psychoaktiven Substanzen** gibt es unterschiedliche Wahrnehmungen. Einerseits besteht die These, dass die zunehmende Bedeutung von digitalen Spielen und Medien im Sozialverhalten von Jugendlichen zu Lasten des Ausprobierens traditioneller Risikoverhaltensweisen gehen und daher einen Rückgang von legalen Suchtmitteln wie Alkohol oder Tabak begünstigt (Felder-Puig 2015). Von einem Experten aus dem Behandlungsbereich wird hingegen die Wahrnehmung formuliert, dass Cannabiskonsum häufig als Begleiterscheinung von problematischem Spielverhalten vorkommt, wobei Cannabis insbesondere die Funktion hat, nach langen Spielphasen „runterkommen“ zu können (Quelle: Experteninterviews).

**Prävalenzschätzungen der problematischen Nutzung von digitalen Spielen offenbaren enorme Unterschiede, die zumindest teilweise auf mangelhafte Methoden und nicht standardisierte Instrumente zurückgeführt werden und daher mit Vorsicht interpretiert werden sollten. Schätzungen für den deutschsprachigen Raum berichten von einem Anteil von drei bis fünf Prozent problematischen Nutzern/Nutzerinnen unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Ein eindeutiges Ergebnis nahezu aller Untersuchungen ist, dass männliche Jugendliche häufiger als weibliche von problematischen oder pathologischen Nutzungsformen betroffen sind.**

## 7.2 Behandlungsangebote und sonstige Hilfsangebote<sup>36</sup>

Die wenigen Publikationen zu Hilfsangeboten bei problematischer Nutzung von digitalen Spielen legen nahe, dass

- » zwar – zumindest im deutschsprachigen Raum – erste Manuale für die Beratung sowie die ambulante und stationäre psychotherapeutische Praxis vorliegen,
- » das bestehende Angebot aber durch unterschiedliche Auffassungen in Hinblick auf die nosologische Verortung, die Diagnostik und das notwendige Beratungs- und Behandlungsangebot gekennzeichnet ist und
- » wenig Erkenntnisse zur Effizienz dieser Behandlungsangebote bestehen (Wölfling/Müller 2014). Erschwerend kommt hinzu, dass in manchen Meta-Analysen (vgl. z. B. Winkler et al. 2013) Behandlungsangebote für unterschiedliche pathologische Internetaktivitäten gemeinsam abgehandelt werden.

Hilfsangebote, die sich ausschließlich an intensive Nutzer/innen von digitalen Spielen richten, sind häufig in **suchtspezifischen Einrichtungen** verankert, etwa in Form von Ambulanzen für Computerspielsucht. Nach Ansicht von Billieux et al. (2015b) besteht dabei die Gefahr, dass durch die Betonung der Parallelen zu etablierten Suchterkrankungen dieselben Maßnahmen wie auch in der Behandlung von stoffgebundenen Erkrankungen Anwendung finden und der Blick darauf versperrt bleibt, dass Unterschiede, etwa in der Spielmotivation, gänzlich unterschiedliche Interventionen erfordern würden.

Weitere Anlaufstellen für Betroffene und ihre Angehörigen sind Psychotherapeuten/-therapeutinnen im **niedergelassenen Bereich** oder in **Familienberatungsstellen**<sup>37</sup>. Familienberatungsstellen werden von Experten/Expertinnen insbesondere dann als geeignete Anlaufstellen erlebt, wenn das intensive Nutzungsverhalten primär Ausdruck eines zugrundeliegenden pädagogischen Problems ist und weniger als Abhängigkeit ausgeprägt ist. Das zu klären ist das zentrale Element im Rahmen des Erstkontakts (Kap. 7.2.1). In Deutschland stehen zu dieser Klärung multiprofessionelle Clearing-Stellen zur Verfügung. In Österreich bieten Familienberatungsstellen kostenlose Erstberatung durch unterschiedliche Trägereinrichtungen an und vermitteln im Bedarfsfall an spezialisierte Einrichtungen weiter (Quelle: Experteninterviews).

**Selbsthilfeangebote** sind ein weiterer Baustein in der Versorgung von Personen mit intensiver Nutzung digitaler Spiele. Betroffene aus Österreich können nur auf einige wenige deutschsprachige,

---

36

An dieser Stelle werden lediglich das Behandlungsspektrum und gegebenenfalls Besonderheiten dargestellt; eine umfassende und strukturierte Übersicht über Behandlungsangebote und deren Ausrichtung kann hier nicht geboten werden.

37

[www.familienberatung.gv.at](http://www.familienberatung.gv.at)

online betriebene Selbsthilfeangebote zurückgreifen, die größtenteils von Deutschland aus betrieben<sup>38</sup> und häufig von besorgten Eltern bzw. zusätzlich von Professionisten/Professionistinnen betreut werden. Zusätzlich bestehen Selbsthilfegruppen, die persönliche Treffen in einem herkömmlichen Setting abhalten<sup>39</sup>. Das Ausmaß an organisierter Selbsthilfe in diesem Bereich wird von einem Interviewpartner als nur gering beschrieben (Quelle: Experteninterviews).

Einige der im Rahmen der vorliegenden Studie befragten Experten/Expertinnen nehmen eine **unzureichende Passung von Hilfebedarf und bestehenden Hilfsangeboten** wahr. Als Beispiel wird angeführt, dass bestehende stationäre Angebote für minderjährige Patienten/Patientinnen ungeeignet sind und ambulante Beratungsangebote mit der Unzuverlässigkeit bzw. fehlenden Eigenmotivation der betroffenen Personen, die häufig keinen ausreichenden Leidensdruck bzw. keine intrinsische Motivation für das Annehmen von Unterstützung zeigen, kaum vereinbar sind.

**Das derzeitige Versorgungsangebot für Personen mit einer problematischen Nutzung digitaler Spiele ist durch hohe Diversität gekennzeichnet (suchtspezifische Einrichtungen, Familienberatungsstellen, Psychotherapie im niedergelassenen Bereich). Dies ist allerdings weniger auf den unterschiedlichen Versorgungsbedarf zurückzuführen als vielmehr Folge fehlender Standards und fehlender passender Strukturen für die ambulante und stationäre Praxis.**

## 7.2.1 Ziele und Inhalte von Beratung/Therapie

Die Frage, ob das Ziel im Umgang mit der problematischen Nutzung von digitalen Spielen **Abstinenz, Teilabstinenz oder kontrollierte Nutzung** sein soll, wird – wie im Kontext von Verhaltenssuchten im Allgemeinen – anders diskutiert als bei substanzbezogenen Abhängigkeitserkrankungen. Da im Fall von Verhaltenssuchten das als problematisch erlebte Verhalten grundsätzlich einen wesentlichen Bestandteil des täglichen Lebens ausmacht, ist die Forderung einer kompletten Abstinenz für die meisten Menschen keine realistische Option.

Bei digitalen Spielen hingegen erscheint eine Teilabstinenz, das Meiden des als problematisch identifizierten Spiels, sinnvoll, auch wenn viele Betroffene eine kontrollierte Nutzung bevorzugen würden (Wölfling/Müller 2014). In Richtung Teilabstinenz geht auch das Ampelmodell von Petry (2010), das sich als brauchbar für die therapeutische Arbeit erweist (Quelle: Experteninterview). Mithilfe dieses Tools werden digitale Spiele im Rahmen der Therapie gemeinsam mit den Betroffenen den Ampelfarben zugeordnet und unterschiedliche Ziele für den Umgang mit ihnen definiert<sup>40</sup>. Auch von den interviewten Experten/Expertinnen wird bestätigt, dass statt Abstinenz von digitalen

---

38

z. B. [www.aktiv-gegen-mediensucht.de](http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de), [www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de)

39

z. B. die Selbsthilfegruppe *Mediensucht* der Universitätsambulanz der Sigmund Freud Privat Universität Wien

40

Rot = komplett meiden, Gelb = nur mit klarer zeitlicher Einschränkung spielen, Grün = kann unbedenklich gespielt werden

Spielen generell eine kontrollierte Nutzung anzustreben ist, etwa durch das Aufstellen von Regeln für die Spielnutzung.

Primäres Anliegen der hilfeschuchenden Eltern bzw. Familien ist Unterstützung im **Umgang mit digitalen Spielen**. In dieser Hinsicht empfehlen Experten/Expertinnen den Eltern grundsätzlich, den Umgang ihrer Kinder mit digitalen Spielen zu reglementieren, pauschale Verbote aber zu vermeiden. Wichtig ist es, den Dialog mit spielenden Kindern zu bewahren und Interesse an der Spielwelt zu zeigen, nicht zuletzt auch deshalb, weil Verbote vor allem von technisch versierten Jugendlichen relativ leicht umgangen werden können. Als gewichtiger Schutzfaktor bzw. als wichtiger Faktor, einer bereits bestehenden Problematik zu begegnen, werden möglichst viele attraktive Alternativen zu digitalen Spielen gesehen, so dass das digitale Spielen eine Beschäftigung unter vielen ist. Erfahrungen aus dem Versorgungssetting zeigen zudem, dass Eltern häufig sehr einseitige Positionen – sehr permissiv oder sehr restriktiv – zum Umgang ihrer Kinder mit digitalen Spielen einnehmen. In beiden Fällen fehlt eine angemessene Struktur für einen reglementierten Umgang mit digitalen Spielen.

Wenn **jüngere Kinder** – nicht die Zielgruppe in der Beratung – digitale Spiele nutzen, ist zu bedenken, dass speziell jüngere Kinder über eine deutlich schwächere Selbstkontrolle verfügen und Spielzeiten daher genau kontrolliert werden sollten. Voraussetzung für kindgerechtes digitales Spielen ist neben kindgerechten Inhalten auch die Begleitung, entweder durch die bloße Anwesenheit oder die verbale Begleitung durch einen Erwachsenen. Nur so ist es möglich, Medienkompetenz angepasst an die Anforderungen und Kompetenzen des Kindes zu fördern (Quelle: Experteninterviews).

In vielen Beratungen ist die Entwicklung von (individuellen) Strategien für einen sinnvollen Umgang mit digitalen Spielen die einzig notwendige Intervention. Liegen darüber hinaus andere – etwa familiäre oder schulische – Belastungen vor, dann ist die **Bearbeitung dieser zugrundeliegenden Belastungen** ein weiteres Behandlungselement mit dem Ziel, den Selbstwert betroffener Personen zu stärken, Belastungen abzubauen oder die Eltern–Kind–Interaktion zu verbessern (Quelle: Experteninterviews). Aufgrund des hohen Zeitaufwands, den digitale Spiele bei intensiver Nutzung erfordern, nimmt die **Reaktivierung** zuvor vernachlässigter **Aktivitäten** (Ressourcenaktivierung) einen großen Stellenwert ein.

Die in der Literatur als Option erwähnte **Psychopharmakotherapie** spielt nach Ansicht eines interviewten Experten nur eine untergeordnete Rolle und kommt nur bei einer gleichzeitigen psychiatrischen Diagnose, z. B. einer Depression, zum Einsatz (Quelle: Experteninterviews). In einigen asiatischen Ländern wie China, Südkorea, Taiwan oder Singapur wird Computerspiel- und Internetsucht als enormes Problem speziell unter männlichen Jugendlichen wahrgenommen. In Südkorea wurden daher 140 Beratungsstellen mit spezialisierten Behandlungsprogrammen in ca. 100 Kliniken etabliert (Wölfling/Müller 2014). Diese stationären Behandlungsangebote umfassen neben medizinischer und psychologischer Betreuung auch militärisch geprägte Drill-Übungen. Dieser **ethisch bedenkliche „Behandlungsansatz“** erhielt durch die Dokumentation „Web Junkie“ (PBS/POV 2015) eine größere Aufmerksamkeit.

Das zentrale Element der **Suchtprävention** im Bereich digitale Spiele ist die Schulung von Multiplikatoren/Multiplikatorinnen. Die Inhalte dieser Schulungen basieren zum Teil auf bereits bestehenden Life-Skills-Programmen, die nicht spezifisch auf digitale Medien/Spiele fokussieren, sondern allgemein der Suchtprävention dienen. Sie enthalten Elemente wie die Förderung von Resilienz, Selbstwert und Ausdrucksfähigkeit bei Jugendlichen, aber auch Medienkompetenz oder die Früherkennung von problematischen Nutzungsweisen beinhalten. Derartige Programme erzielen in Schulen sehr positives Feedback, ihre Umsetzung krankt aber an fehlenden zeitlichen Ressourcen.

Anhaltspunkte zur besseren Orientierung in der Welt der Spiele bietet die **Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen** im Bundesministerium für Familien und Jugend (BuPP). Die BuPP spricht Positiv-Empfehlungen für unterschiedliche Altersgruppen aus und berücksichtigt im Gegensatz zu den Empfehlungen der *Pan European Game Information* (PEGI) nicht ausschließlich jugendrelevante inhaltliche Aspekte wie z. B. die Darstellung von Gewalt oder Sexualität, sondern auch die Spielbarkeit bzw. den Spielspaß eines bestimmten Spiels. Zusätzlich organisiert die BuPP Workshops über Chancen und Risiken von digitalen Spielen, die hauptsächlich Lehrer/innen, aber auch Eltern adressieren.

**Aufgrund des starken Einflusses von Faktoren außerhalb der Spielwelt wird in Therapie, Behandlung und Prävention von problematischem Spielen großes Augenmerk auf zugrundeliegende Belastungen gelegt. Als Ziele werden häufig Teilabstinenz bzw. reglementiertes Spielen definiert.**

## 7.2.2 Erfahrungen aus dem Versorgungsbereich

Die Experten/Expertinnen aus unterschiedlichen Versorgungsbereichen, die im Rahmen der Studie interviewt wurden, stimmen in ihren Wahrnehmungen in der Betreuung von betroffenen Spielern/Spielerinnen weitgehend überein:

- » Der Erstkontakt erfolgt meist auf **Druck der Eltern**.
- » Die Eltern sind massiv **verunsichert** und **besorgt** und
- » können nach einer ersten Einschätzung beruhigt werden können, da bei den Jugendlichen meist **keine Abhängigkeit** vorliegt.
- » In den meisten Fällen wird eine **vorübergehende** und ohne formelle Hilfe zu bewältigende Problematik bzw. eine **zugrundeliegende andere Problematik** in der Familie attestiert.  
(Quelle: Experteninterviews)

Die bestehende Verunsicherung der Eltern und ihr Bedarf an Unterstützung führten zur Entwicklung von **spezifischen Angeboten** für die Zielgruppe der Jugendlichen. So berichtet etwa die ambulante Suchtprävention Innsbruck, dass in Folge einer gesteigerten Nachfrage besorgter Eltern im Jahr 2010 das Behandlungsangebot für klassische Suchterkrankungen wie Alkohol- oder illegale Drogenabhängigkeit um eine *Ambulanz für Internet- und Computerspielsucht* erweitert wurde (Köppl et al. 2013).

Einige Experten/Expertinnen betonen, dass ein **unzureichender Informationsstand** über digitale Spiele sowie eine allgemein geringe Medienkompetenz im sozialen Umfeld als ein Risikofaktor gelten, der die Entstehung von problematischem Nutzungsverhalten bei Jugendlichen begünstigen kann. Ein für Eltern befremdliches Verhalten führt häufig zu einem Gefühl von Hilflosigkeit sowie zu Schwierigkeiten, dieses Verhalten einzuordnen und zu bewerten. Eltern, die diese Verunsicherung zum Anlass nehmen, Unterstützung zu suchen, sind zumeist jene Eltern, die prinzipiell über gute Ressourcen verfügen. Problematischer werden hingegen jene Fälle eingeschätzt, in denen Eltern keinen Kontakt mit Unterstützungseinrichtungen suchen (Quelle: Experteninterviews).

Experten/Expertinnen aus Prävention und Behandlung betonen, dass *Gamer* und *Gambler* zwei unterschiedliche Gruppen darstellen, die nur wenige Gemeinsamkeiten aufweisen und sich in Hinblick auf Persönlichkeitsmerkmale, Spielmotive und Begleitumstände unterscheiden<sup>41</sup> (Quelle: Experteninterviews). Im Behandlungssystem sind nach der Erfahrung der interviewten Experten/Expertinnen aus der Suchtbehandlung überwiegend Nutzer/innen von Online-Rollenspielen bzw. Online-Ego-Shooter zu finden, wohingegen Spiele wie *casual games* nur eine untergeordnete Rolle spielen (Quelle: Experteninterviews). Zudem zeigen sich in bereits länger etablierten Einrichtungen nur geringe phänomenologische Veränderungen des Krankheitsbilds im Zeitverlauf. Die Gruppe der problematischen Spieler/innen weist somit nur eine **geringe Pathoplastik**, d. h. ein über mehrere Kohorten gehendes, relativ konstantes Erscheinungsbild, auf.<sup>42</sup>

Eine spezielle Herausforderung in der Arbeit mit Jugendlichen besteht darin, dass diese häufig auf Druck ihrer Eltern oder der Schule eine Beratung bzw. Therapie beginnen und selbst kaum einen Leidensdruck fühlen oder **ausreichende Problemeinsicht** haben (Quelle: Experteninterview).

**Die Versorgung von Personen mit problematischer Nutzung von digitalen Spielen steht vor der Herausforderung, dass betroffene Personen (häufig Jugendliche) ein geringes Problembewusstsein haben und oft nur auf Druck aus dem sozialen Umfeld in Kontakt mit dem Versorgungssystem treten. In vielen Fällen verschiebt sich nach der Exploration der Fokus von den digitalen Spielen auf zugrundeliegende psychosoziale Belastungen. Jugendliche mit einem relevanten Unterstützungsbedarf konzentrieren sich auf wenige Spielgenres.**

---

41

Beispielsweise wird aus einer Behandlungseinrichtung berichtet, dass *Gamer* häufig jünger sind als *Gambler* und sich unter Gamern häufiger ängstlich-depressive und sozial phobische Symptome zeigen, während bei Gamblern Symptome aus dem Spektrum narzisstisch veranlagter Persönlichkeiten überwiegen. Wenn auch in beiden Fällen Selbstunsicherheit die zugrundeliegende Ursache darstellt, äußert sich diese bei *Gamblern* in grandiosen Selbstinszenierung und bei *Gamern* in sozialem Rückzug (Quelle: Experteninterviews).

42

Dabei muss berücksichtigt werden, dass es immer eine gewisse Vorlaufzeit (Latenzzeit, Entwicklung entsprechender Hilfsangebote) benötigt, bis ein Problemverhalten auch im Behandlungssystem zu beobachten ist.

## 7.3 Exkurs: Digitale Spiele und Gewalt

Der Zusammenhang zwischen Gewalt in digitalen Spielen und realen Gewalttaten<sup>43</sup> von Jugendlichen, wie z. B. Amokläufen, wird überwiegend **anlassbezogen** in Medien und Politik diskutiert<sup>44</sup> (Kranz 2013). Die unübersichtliche Forschungslage sowie teilweise widersprüchliche Ergebnisse führen dazu, dass wissenschaftliche Befunde nur wenig zu einer Versachlichung der Debatte beitragen können (Kunczik/Zipfel 2010).

Eine wissenschaftliche Einschätzung des Phänomens wird dadurch erschwert, dass Gewalt unterschiedlich operationalisiert wird (direkte Gewalt, indirekte Gewalt, Waffendarstellung, Verwendung von Geschlechterstereotypen). Übereinstimmung herrscht darüber, dass monokausale Zuschreibungen unzureichend sind und realweltliche Aggression sich besser durch das Zusammenspiel unterschiedlicher genetischer, biologischer, sozialer und biographischer Faktoren erklären lässt.

Faktum ist, dass sich durch digitale Spiele generell, nicht nur durch Gewaltspiele, die aktuelle psychische (affektive, kognitive) und physiologische Verfassung eines Menschen ändert. Dieser Umstand lässt sich allerdings hinsichtlich der Auswirkungen auf ein realweltlich gewalttätiges Verhalten nur schwer interpretieren (Fileccia et al. 2010).

### Wirkungstheorien zu Konsum von medialer Gewalt und Gewaltdelinquenz

Die inzwischen große Anzahl von Modellen zum Wirkungszusammenhang zwischen Medienkonsum mit Gewaltinhalten und Gewaltdelinquenz – allgemein und nicht spezifisch auf digitale Spiele bezogen – werden von Kunczik/Zipfel (2010) zusammengefasst.

Die **Katharsis-These** ist die einzige Theorie, die einen negativen Zusammenhang beschreibt, d. h. eine gewalthemmende Wirkung von Mediengewalt durch die Möglichkeit eines konsequenzlosen Abbaus von Aggression durch gewaltvolle Medieninhalte. Die Katharsis-These wird insbesondere in Zusammenhang mit digitalen Spielen diskutiert. Empirisch ließ sich bisher allerdings nur feststellen, dass Aggressionsabbau ein Spielmotiv darstellt, nicht aber, ob dieser Effekt auch tatsächlich eintritt.

---

43

Der Zusammenhang zwischen digitalen Spielen und Gewalt ist weder Gegenstand der Studententätigkeit noch steht er in einem direkten Zusammenhang mit einem möglichen Suchtverhalten, daher wird das Thema ausschließlich als Exkurs angerissen, um der Kritik zuvor zu kommen, einen wesentlichen Aspekt der Diskussion um digitale Spiele außer Acht zu lassen.

44

In Deutschland wurde etwa nach dem Amoklauf von Winnenden ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot von Killerspielen beschlossen. Killerspiele wurden dabei von der deutschen Innenministerkonferenz definiert als „*Spiele, bei denen ein wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung die virtuelle Ausübung von wirklichkeitsnah dargestellten Tötungshandlungen oder anderen grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen ist.*“

Thesen, die einen positiven Zusammenhang zwischen dem Spielen digitaler Spiele mit Gewaltinhalten und realweltlichen Gewalttaten postulieren, sind deutlich häufiger zu finden und unterscheiden sich darin, welche Aspekte und Prozesse im Wirkzusammenhang Berücksichtigung finden bzw. welche ausgeblendet bleiben und ob lang- oder kurzfristige Effekte beschreiben werden.

So beschreibt die **Suggestionsthese** monokausale Stimulus-Response-Annahmen auf Verhaltensebene – d. h. eine gewalttätige Handlung folgt als kausale Reaktion auf den Reiz der Gewaltdarstellung in einem Computerspiel – während der **Priming-Ansatz** auf den neurobiologischen Aspekt eines kurzfristig gesteigerten Aggressionspotenzials fokussiert. In beiden Fällen liegt der Schwerpunkt auf kurzfristigen Effekten.

Die **Habitualisierungsthese** beschreibt eine Veränderung des Individuums (Abstumpfung bzw. Gewöhnung an Gewalt), die **Kultivierungsthese** nimmt einen ähnlichen Prozess auf gesellschaftlicher Ebene an (Antizipation einer gewalttätigen Umwelt), wobei in beiden Fällen langfristige Effekte im Mittelpunkt stehen (Kunczik/Zipfel 2010).

Die **sozial-kognitive Lerntheorie** bzw. das **General Aggression Model** stellen Erweiterungen bisheriger Theorien dar, indem sie eine höhere Anzahl von Faktoren berücksichtigen (z. B. Merkmale von Medieninhalten, Eigenschaften des Beobachters, situative Bedingungen) bzw. lang und kurzfristige Effekte miteinbeziehen (Kranz 2013).

Die **Katalysator-These** wiederum beschreibt, dass Gewaltdarstellungen in den Medien in erster Linie die Ausgestaltung von Gewalttaten beeinflussen, weniger aber den Entschluss zur Tat an sich (Kunczik/Zipfel 2010).

### **Risikofaktoren der Spieler/innen und der Spiele**

Der Forschungsstand ist insgesamt noch dürftig. Dennoch deutet einiges darauf hin, dass bestimmte Personengruppen eine erhöhte Vulnerabilität insofern haben, als Gewaltdarstellungen in den Medien auf sie einen größeren Effekt haben (Kunczik/Zipfel 2010). Dazu gehören folgende Risikofaktoren:

- » Männlichkeit (Männer zeigen eine höhere Präferenz für Gewaltinhalte als Frauen.)
- » Jugend (Jugendliche verfügen über ein ausgeprägtes Verständnis von Gewaltabläufen, aber über ein geringeres ausgeprägtes Verständnis von Wertvorstellungen und Verhaltensmustern zu deren Relativierung.)
- » Persönliche Faktoren (aggressive Prädispositionen, hoher Erregungs- und Risikobedarf)
- » Umfeldfaktoren (Familie und Freunde, die gewalttätige Verhaltensweisen gutheißen)

In Bezug auf Medieninhalte ist – abgeleitet von Prämissen des Imitationslernens – ein erhöhtes Risikopotenzial festzustellen bei Gewaltinhalten,

- » die Gewalt als gerechtfertigt darstellen,
- » wo Gewalt durch attraktive Personen ausgeübt wird,
- » wo gewalttätiges Verhalten nicht bestraft bzw. sogar belohnt wird und die negativen Folgen für die Opfer ausgeblendet werden (Kunczik/Zipfel 2010).

## Empirische Ergebnisse

Querschnittsstudien sind mit dem Problem konfrontiert, dass sie ausschließlich Korrelationen abbilden, aber nicht zwischen Ursache und Wirkung differenzieren können. Daher kann nicht eruiert werden, ob der Zusammenhang zwischen Medienkonsum von Gewalt und Gewaltdelinquenz durch einen Selektionseffekt zustande kommt (das würde bedeuten, dass Personen mit erhöhter Gewaltakzeptanz sowohl häufiger gewalttätige Spiele spielen als auch häufiger zu Gewaltdelinquenz neigen) oder ein kausaler Zusammenhang besteht.

In einer Panelstudie (Kranz 2013) wurde festgestellt, dass insbesondere bei männlichen Jugendlichen der Konsum von Gewalt in Filmen und Spielen zu einer stärkeren Gewaltbefürwortung führen kann und überdies auch in einem positiven Zusammenhang mit Gewaltdelinquenz steht, dass allerdings der direkte Effekt von Gewaltkonsum auf Gewaltdelinquenz eher gering ist.

Metastudien kommen zu unterschiedlichen Ergebnissen. Ferguson/Kilburn (2009) kommen in einer Meta-Analyse von 27 Studien zu dem Schluss, dass (1) die Effektgröße durch einen Publikationsbias größer dargestellt wird als dieser tatsächlich ist, (2) die größten Effekte in jenen Studien gefunden werden, die nicht-standardisierte und zweifelhafte Maßzahlen einsetzen, indirektes Gewaltverhalten messen und nicht auf Drittvariablen kontrollieren und (3) in experimentellen Studien höhere Effekte gemessen werden als in Querschnitts- bzw. Längsschnittstudien, diese aber unter einer geringeren externen Validität leiden.

Anderson et al. (2010) kommen unter Berücksichtigung von 136 Studien aus westlichen und asiatischen Ländern mit unterschiedlichen Forschungsdesigns (Querschnittsstudien, Längsschnittstudie, experimentelle Studien) zu dem Schluss, dass (1) die Konfrontation mit Gewaltdarstellungen in Computerspielen positiv mit aggressivem Verhalten, aggressiven Gedanken, aggressiven Gefühlen, Desensibilisierung sowie einem Mangel an Empathie und sozialem Verhalten korreliert, (2) Längsschnittstudien auch auf langanhaltende Effekte verweisen und sich (3) diese Effekte sowohl in westlichen als auch in asiatischen Ländern finden lassen. Einschränkend sei erwähnt, dass die Größe des langfristigen Effekts – im Sinne eines Anteils an erklärter Varianz – eher gering ist und auf die Multikausalität eines Phänomens wie Gewalt verweist.

Anderson et al. (2010) und Ferguson/Kilburn (2009) beurteilen nicht nur den Einfluss von Gewaltdarstellung auf Aggressivität anhand ihrer jeweiligen Meta-Studien unterschiedlich, sondern kommen auch zu divergierenden Beurteilungen des gesamten Forschungsfeldes: Während Anderson et al. (2010) einen wissenschaftlichen Konsens verorten, der den Zusammenhang zwischen medialer Gewaltdarstellung und aggressivem Verhalten bestätigt, sprechen Ferguson/Kilburn (2009) von einem stark ideologisch geprägten Forschungsfeld, dessen Ergebnisse nach wie vor durch methodische Probleme auf schwachen Füßen stehen.

**Zur Beschreibung des Zusammenhangs zwischen dem medialen Konsum von Gewaltinhalten und realweltlichen Gewalttaten werden unterschiedliche theoretische Ansätze herangezogen, die sich sowohl in ihrem Komplexitätsgrad als auch hinsichtlich der Operationalisierung von Gewalt deutlich unterscheiden. Der Nachweis eines Zusammenhangs scheint gegeben bei kurzfristigen Effek-**

ten sowie hinsichtlich Einstellungsfragen (z. B. Desensibilisierung, Gutheißen von Gewalt). In Bezug auf langfristige Effekte auf der Verhaltensebene scheinen die Ergebnisse weniger schlüssig. Erhöhte Vulnerabilität scheint für Männer, Jugendliche und Personen mit aggressiven Prädispositionen in einem gewaltfördernden Umfeld gegeben zu sein.

## 8 Diskussion

**Eine grundsätzliche Etikettierung von digitalen Spielen als problematisch ist nicht zulässig.**

Spiele waren immer Bestandteil menschlichen Handelns und werden es immer bleiben. Digitale Spiele sind somit eine elektronische Ausformung eines grundlegenden menschlichen Bedürfnisses und erfüllen wichtige soziale und individuelle Funktionen.

**Insbesondere bei männlichen Jugendlichen ist ein intensiver Zeitaufwand für digitale Spiele zu beobachten.**

Digitale Spiele üben aufgrund wesentlicher Elemente wie sozialer Aspekte, Streben nach Erfolg und Immersion einen besonderen Anreiz auf Jugendliche und junge Erwachsene aus. Ein Teil insbesondere von männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen spielt in einem sehr zeitintensiven Ausmaß. Bei Angehörigen bzw. im sozialen Umfeld führt dieses Verhalten häufig zu Besorgnis.

**Problematische Nutzung von digitalen Spielen manifestiert sich vor allem im Zeitverlust und in der Vernachlässigung anderer Verpflichtungen.**

Zentrales Element einer problematischen Nutzung von digitalen Spielen ist die Vernachlässigung anderer Verpflichtungen. Solange andere Aufgaben nicht vernachlässigt werden, können auch sehr hohe Spielzeiten mitunter als unbedenklich eingestuft werden. Die Spielzeit alleine ist nicht ausreichend, um zwischen einem unbedenklichen und einem problematischen Spielverhalten zu unterscheiden.

**Die Beurteilung, ob andere Verpflichtungen vernachlässigt werden, ist auch eine Frage normativer Einstellungen.**

Ob ausreichend Zeit für andere Verpflichtungen und Aktivitäten, wie Ausbildung, familiäre Verpflichtungen oder andere Freizeitaktivitäten, aufgewendet wird, hängt von der Bedeutung ab, die diesen zugemessen wird. Somit hängt die Beurteilung, ob der Zeitaufwand für digitale Spiele als problematisch oder unbedenklich einzustufen ist, nicht zuletzt von Einstellungen zu Ausbildungsnormen, Familienbildern und einem „richtigen“ Freizeitverhalten ab.

**Unsicherheit und Besorgnis im familiären bzw. sozialen Umfeld ist in vielen Fällen der ausschlaggebende Faktor für die Inanspruchnahme von Versorgungsangeboten.**

Beratung und Behandlungsangebote werden meist auf Initiative von besorgten Eltern aufgesucht. Umgekehrt bedeutet dies, dass das Fehlen von besorgten Eltern bei Jugendlichen mit Unterstützungsbedarf dazu führen kann, dass diese nur schwer Zugang zu Beratung oder Behandlung finden.

**Besorgnis im Umfeld geht nicht zwingend mit einem Leidensdruck der Betroffenen einher.**

Spieler/innen legen im Vergleich zu ihrem Umfeld der Beurteilung ihres Spielverhaltens sowie alternativer Beschäftigungen häufig eine andere Wertigkeit zugrunde. Daraus resultieren Unterschiede in der Problemeinschätzung zwischen Spielern/Spielerinnen und ihrem sozialen Umfeld.

**Digitale Spiele tragen nicht per se zu sozialer Isolation bei, soziale Aspekte der Spiele können aber zur Entwicklung von problematischen Nutzungsformen beitragen.**

Soziale Aspekte, wie etwa das gemeinsame Bewältigen einer Aufgabe, sind ein wesentlicher Anreizfaktor für digitale Spiele. Da diese Elemente für Außenstehende nicht immer sichtbar sind, werden sie häufig unterschätzt. Soziale Aspekte können zur Entwicklung von problematischen Nutzungsformen beitragen, wenn entsprechende Dispositionen, etwa soziophobische Tendenzen, vorhanden sind und soziale Elemente der Online-Welt eine stark kompensatorische Funktion haben.

**Die Anreizfaktoren für eine unbedenkliche Nutzung von digitalen Spielen sind ident mit den Anreizfaktoren für eine problematische Nutzung. Der Unterschied zwischen diesen beiden Nutzungsformen liegt außerhalb der Spielwelt.**

Spieler/innen mit unbedenklichen Nutzungsformen und Spieler/innen mit problematischen Spielformen fühlen sich gleichermaßen von den zentralen Anreizen digitaler Spiele angezogen. Unterschiede zwischen diesen beiden Gruppen zeigen sich hingegen hinsichtlich der Möglichkeit, diese elementaren Bedürfnisse auch in der realen Welt befriedigen zu können. Besteht ausschließlich die Möglichkeit einer Befriedigung innerhalb der Spielwelt, ist die Gefahr eines sozialen Rückzugs gegeben (Eskapismus).

**Bei Personen mit problematischen Nutzungsformen besteht eine hohe Komorbidität von psychischen Erkrankungen. Physiologische Probleme spielen hingegen eine untergeordnete Rolle.**

Erfahrungen aus der Behandlung zeigen, dass Personen mit problematischer Nutzung digitaler Spiele häufig psychische Begleiterkrankungen aufweisen, die ein relativ weites Spektrum umfassen (Angsterkrankungen, depressive Erkrankungen, Impulskontrollstörungen, soziale Phobien). Somatische Begleiterkrankungen spielen hingegen kaum eine Rolle, negative Auswirkungen beschränken sich zumeist auf Erschöpfungssymptome.

**Nicht alle digitalen Spiele haben dasselbe Suchtpotenzial. Personen in Beratung und Behandlung sind meist Spieler/innen einiger weniger Spielgenres.**

Innerhalb des derzeitigen Angebots an digitalen Spielen wird Online-Rollenspielen das höchste Suchtpotenzial zugemessen. Diese Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass soziale und Leistungsanreize hier besonders stark vorhanden sind und dazu verleiten, mehr Zeit als geplant zu investieren und somit zu einem Kontrollverlust beitragen. Der Fokus auf Online-Rollenspiele muss angesichts eines sich ständig ändernden Spieleangebots immer wieder hinterfragt werden.

**Die Gefährdung durch problematische Nutzung von digitalen Spielen ergibt sich aus der Kombination von personalen Faktoren, spielimmanenten Faktoren und Aspekten des Umfelds.**

Auch wenn unterschiedlichen digitalen Spielen ein unterschiedliches Suchtpotenzial zugeordnet werden kann, entwickelt sich eine tatsächliche Suchtgefährdung nur in Kombination aus personalen, psychischen Risikofaktoren und psychosozialen Belastungen im Umfeld (Schule, Familie).

**Die nosologische Verortung einer problematischen Nutzung von digitalen Spielen ist weiterhin nicht einheitlich.**

Die Frage der Verortung des Phänomens entweder innerhalb des Suchtmodells (entsprechend der derzeitigen Mehrheitsmeinung) oder als entwicklungspathologische Störung (entsprechend der Kritiker/innen dieser Mehrheitsmeinung) ist nach wie vor umstritten. Die nosologische Verortung bildet jedoch die entscheidende Grundlage für die Entwicklung passender Versorgungsangebote in Form von Beratung, Behandlung und Prävention. Die Analogie mit anderen Suchterkrankungen ist für manche Kriterien, insbesondere für Kontrollverlust und Vernachlässigung anderer Verpflichtungen, relativ eindeutig, für andere, vor allem physiologische Kriterien wie Toleranzentwicklung und Entzugssymptome hingegen umstritten.

**Der heterogene Behandlungsbedarf erfordert ein differenziertes und abgestimmtes Behandlungsangebot.**

Angesichts des hohen Ausmaßes an unterschiedlichen psychischen Komorbiditäten und psychosozialen Belastungen (z. B. zugrundeliegende Eltern-Kind-Konflikte, schulische Probleme) scheint ein differenziertes Behandlungsangebot mit unterschiedlichen Schwerpunkten indiziert. Dazu gilt es von Fall zu Fall abzuklären, welches spezifische Behandlungsangebot am sinnvollsten ist.

**In der Präventionsarbeit erscheint eine Kombination aus Maßnahmen zu allgemeiner Lebenskompetenz, zu Medienkompetenz sowie zu spezifischen Inhalten digitaler Spiele sinnvoll.**

Da in der Genese des Störungsbildes psychosoziale Belastungen eine große Rolle spielen, scheint es sinnvoll, dass allgemeine Lebenskompetenzen einen hohen Stellenwert in der Präventionsarbeit einnehmen. Gleichzeitig zeigt sich, dass es Außenstehenden häufig schwer fällt, spielerische Aktivitäten von Jugendlichen differenziert zu beurteilen und sie beim Aufbau einer spezifischen Medienkompetenz zu unterstützen. In diesem Sinn sind Unterstützungsangebote für Eltern und Pädagogen/Pädagoginnen zu begrüßen, die dabei helfen einen reglementierten Umgang mit digitalen Spielen zu finden, ohne Extremhaltungen (unreglementierter Zugang vs. pauschale Verbote) einnehmen zu müssen.

**Prävalenzschätzungen aus Befragungsdaten und Zahlen aus der Behandlung weisen zum Teil enorme Differenzen auf und deuten auf eine Überschätzung des Problems hin.**

Auf Basis von Bevölkerungsbefragungen werden teilweise sehr unterschiedliche Zahlen berichtet. Für Österreich ergeben bisherige Befragungen auf Basis unterschiedlicher regionaler Stichproben, dass unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen ca. 6 bis 12 Prozent auffällig spielen und ca. 3

bis 5 Prozent in einem Ausmaß spielen, das nach gängigen Skalen als „suchtartig“ bezeichnet wird. Diese Zahlen sollen aber keinesfalls mit der Prävalenz psychiatrischer Diagnosen werden, da unterschiedliche Gründe dafür sprechen, dass die tatsächliche Zahl von Personen mit einem klinisch relevanten Behandlungsbedarf deutlich niedriger ist.

**Digitale Spiele sind ein neues Tätigkeitsfeld innerhalb der Suchtforschung mit teilweise widersprüchlichen Erkenntnissen. Der derzeitige Forschungsstand lässt noch viele Fragen offen.**

Teilweise bedingt durch die Neuartigkeit des Phänomens ist der aktuelle Forschungsstand zur problematischen Nutzung von digitalen Spielen durch teilweise widersprüchliche Erkenntnisse – etwa in Bezug auf die Ätiologie, auf die nosologische Verortung oder die epidemiologische Ausbreitung – geprägt. Im Vergleich zu bereits lange etablierten Störungsbildern besteht hier ein geringeres Ausmaß an Konsens.

Im Bereich digitale Spiele sind aus einer Suchtperspektive noch viele Fragen ungeklärt und weitere Forschungsarbeit ist notwendig. Dies betrifft neben der grundlegenden Frage der Klassifizierung des Phänomens (Handelt es sich tatsächlich um eine Suchterkrankung?) insbesondere Fragen zum Problemverlauf (Wie konstant ist dieses Phänomen?) sowie zum Zusammenhang mit psychoaktiven Substanzen (Sind digitale Spiele ein protektiver Faktor oder ein Risikofaktor für den Konsum von psychoaktiven Substanzen?).

**Digitale Spiele sind Bestandteil einer wirtschaftlich lukrativen Spiele-Industrie. Diese sollte bei der Entwicklung von Maßnahmen zu *Harm Reduction* eingebunden werden.**

Der wesentliche Kostenfaktor bei Online-Spielen sind für Spielbetreiber – abgesehen von der Spielentwicklung – die Server-Kosten. Exzessives Nutzungsverhalten verursacht somit hohe Wartungskosten, weshalb auch ein ökonomisches Interesse zur Einschränkung exzessiver Spielzeiten besteht. Dies hat teilweise bereits Folgen, etwa durch eine Limitierung der zur Bewältigung einer Aufgabe benötigten Spieldauer oder der benötigten Spieleranzahl. Spiele-Entwickler sollten auch Aspekte der Suchtprävention berücksichtigen, da damit sowohl Kosten gesenkt werden können als auch dem Negativ-Image entgegnet werden kann.

**Digitale Spiele sollen als Spiele ersichtlich sein und Konsumenten/Konsumentinnen hinsichtlich der Abgrenzung zu anderen Angeboten sensibilisiert werden.**

Die Bedeutung von digitalen Spielen hat durch die Ausbreitung von Smartphones und anderen elektronischen Technologien stark zugenommen. Aus der Konsumentenschutzperspektive ist eine eindeutige Abgrenzung zu Glücksspielangeboten sowie die Sensibilisierung für Möglichkeiten eines manipulativen Einsatzes von digitalen Spielen, bei denen nicht Spielspaß im Mittelpunkt steht, sondern andere Ziele verfolgt werden, wichtig.

**Digitale Spiele haben in den letzten Jahren einen enormen Wandel erlebt, der sich auch in Zukunft fortsetzen wird.**

Die weitere Entwicklung von digitalen Spielen ist nicht vorhersagbar, auch wenn sich abzeichnet, dass z. B. die Bereiche *virtual reality* und *augmented reality* großen Einfluss auf das zukünftige Angebot haben werden. Daher ist anzunehmen, dass auch die problematische Nutzung von digitalen Spielen weiterhin im Suchtbereich diskutiert wird, wobei sich die Ausgestaltung von Problembildern entsprechend der technologischen Entwicklung wandeln kann.

## 9 Literatur

- Anderson, Craig A.; Shibuya, Akiko; Ihori, Nobuko; Swing, Edward L.; Bushman, Brad J.; Sakamoto, Akira; Rothstein, Hannah R.; Saleem, Muniba (2010): Violent Video Game Effects on Aggression, Empath, and Prosocial Behaviour in Eastern and Western Countires: A Meta-Analytical Review. In: Psychological Bulletin 136/2:151–173
- APA (2013): Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Text Revision, 5th edn. Washington, DC,
- Baier, Dirk; Rehbein, Florian (2009): Computerspielabhängigkeit im Jugendalter. In: Virtuelle Raum-überwindung 139–155
- Bandura, Albert (1977): Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. In: Psychological Review 84/2:191–215
- Bartle, R. (2001): Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. In: Journal of Virtual Enviroments
- Batthyány, D.; Müller, K.; Benker, F.; Wölfling, K. (2009): Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. In: Wien Klin Wochenschr 121/15:502–509
- Billieux, J.; Deleuze, J.; Griffiths, M.D.; Kuss, D.J. (2015a): Internet Gaming Addiction: The Case of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In: 1515–1525
- Billieux, J.; Schimmenti, A.; Kahazaal, Y. ; Maurage, P.; Heeren, A. (2015b): Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioural addiction research. In: J Behav Addict 4/3:119–123
- Busch, Martin (2005): Virtuelle Welten und „Internetsucht“ – Empirische Untersuchung zum virtuellen Leben im Chat und dessen Bedeutung für soziale Beziehungen unter spezieller Berücksichtigung suchtspezifischer Aspekte. Dr. Universität Wien, Wien
- Cover, R. (2006): Gaming (ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. In: the international journal of computer game research 6/1:
- Davis, R.A. (2001): A cognitive-behavioural model of pathotological Internet use. In: Computers in Human Behavior 18/5:553–575
- Demetrovics, Z.; Kiraly, O. (2016): Commentary on Baggio et al (2016): Internet/gaming addiction is more than heavy use over time. In: Addiction Research 111/523–524
- Felder-Puig, R. (2015): Tabakkonsum österreichischer Jugendlicher – Daten aus der HBSC-Studie. Wien: Ministerium für Frauen und Gesundheit. Ausgabe, S.
- Ferguson, C. J.; Kilburn, J. (2009): The public health risks of media violence: a meta-analytic review. In: The Journal of Pediatrics 154/5:759–763

- Ferguson, C. J.; Beaver, K. M. (2016): Who's afraid of the big, bad video game? Media-based moral panics. In: Psychology of fear, crime, and the media: International perspectives. Hg. v. Chadee, D. ; Chadee, D. Routledge/Taylor & Francis Group, New York, NY, US: 240–252
- Fileccia, M.; Fromme, J.; Wiemken, J. (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. LfM–Dokumentation Band 39/Online. Landesanstalt für Medien Nordrhein–Westfalen (LfM), Wuppertal
- Griffiths, M. D.; Király, O.; Pontes, H. M.; Demetrovics, Z. (2015): An overview of problematic gaming. . In: Mental Health in the Digital Age: Grave Dangers, Great Promise. Hg. v. Starcevic, V. ; E., Aboujaoude. Oxford University Press, Oxford: 27–45
- Griffiths, Mark (2009): Internet Addiction – Time to be Taken Seriously? In: Addiction Research 8/5:413–418
- Griffiths, Mark D.; Pontes, Halley M. (2015): Addiction and Entertainment Products. In: 1–22
- King, D. L.; Delfabbro, P. H. (2013): Issues for DSM–5: video–gaming disorder? In: Aust N Z J Psychiatry 47/1:20–22
- King, Daniel L.; Delfabbro, Paul H.; Kaptsis, Dean; Zwaans, Tara (2014): Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. In: Computers in Human Behavior 31/305–313
- Kiraly, O.; Griffiths, M. D.; Urban, R.; Farkas, J.; Kokonyei, G.; Elekes, Z.; Tamas, D.; Demetrovics, Z. (2014): Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample. In: Cyberpsychol Behav Soc Netw 17/12:749–754
- Király, Orsolya; Griffiths, Mark D.; Demetrovics, Zsolt (2015): Internet Gaming Disorder and the DSM–5: Conceptualization, Debates, and Controversies. In: Current Addiction Reports 2/3:254–262
- Köppl, E. ; Dornauer, K.; Stöckl, A. ; Gastl, R.; Rumpold, G.; Löcker, C. (2013): Internet- und Computersucht bei Jugendlichen. Ambulanz für Internet- und Spielsucht, Innsbruck
- Kranz, Kristina–Maria (2013): Effekte des Gewaltmedienkonsums. In: Täter Taten Opfer – Grundlagenfragen und aktuelle Probleme der Kriminalität und ihrer Kontrolle. Hg. v. Dölling, Dieter; Jehle, Jörg–Martin. Neue Kriminologische Schriftenreihe – Forum Verlag Godesberg, Mönchengladbach: 191–206
- Kuittinen, Jussi; Kultima, Annakaisa; Niemelä, Johannes; Paavilainen, Janne (2007): Casual games discussion. Proceedings of the 2007 conference on Future Play, ACM
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (2010): Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004 – 2009 (Kurzfassung). Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen, Berlin
- Kuss, D. J. (2013): Internet gaming addiction: current perspectives. In: Psychol Res Behav Manag 6/125–137

- Nagygyörgy, Katalin; Urbán, Róbert; Farkas, Judit; Griffiths, Mark D; Zilahy, Dalma; Kökönyei, Gyöngyi; Mervó, Barbara; Reindl, Antónia; Ágoston, Csilla; Kertész, Andrea (2013): Typology and sociodemographic characteristics of massively multiplayer online game players. In: International journal of human-computer interaction 29/3:192-200
- newzoo (2016): Digital games market reaches \$83.2BN in 2016 [Online]. <https://newzoo.com/insights/articles/digital-games-market-worth-83-2-billion-2016/> [Zugriff am 02.8.2016]
- PBS/POV (2015): PBS – Web Junkie – Film description [Online]. Public Broadcasting Service. [www.pbs.org/pov/webjunkie](http://www.pbs.org/pov/webjunkie) [Zugriff am 10.8.2016]
- Petry, Jörg (2010): Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internetgebrauch. Hogrefe, Göttingen
- Petry, Jörg (2016): Computersüchtig? Pathologischer PC-/Internetgebrauch als neues Störungsbild. In: ARCHIV für Wissenschaft und Praxis der sozialen Arbeit 2016/1:70-77
- Petry, N. M.; O'Brien, C. P. (2013): Internet gaming disorder and the DSM-5. In: Addiction 108/7:1186-1187
- Riedl, David; Stöckl, Andrea; Nussbaumer, Charlotte; Rumpold, Gerhard; Sevecke, Kathrin; Fuchs, Martin (2016): Nutzungsmuster von Internet und Computerspielen. In: neuropsychiatrie 1-10
- Salen, Katie; Zimmermann, Eric (2006): Roger Caillois: The Definition of Play, The Classification of Games. The Game Design Reader – A rules of Play Anthology The MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Schuurman, Dimitri; De Moor, Katrien; De Marez, Lieven; Van Looy, Jan (2008): Fanboys, competitors, escapists and time-killers: a typology based on gamers' motivations for playing video games. Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts, ACM
- Schwier, Jürgen (2016): Zur Soziologie des Spielens [Online]. Justus-Liebig-Universität Giessen. <http://www.staff.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>
- Steffen, S.; Petersen, K. U. (2014): Exzessiver und abhängiger Internet-, Computer und Mediengebrauch – Diagnostik. In: Praxisbuch Verhaltenssucht. Hg. v. Bilke-Hentsch, O.; Wölfling, K.; Batra, A. Thieme, Stuttgart: 112-117
- Strizek, Julian; Anzenberger, Judith; Kadlik, Andrea; Schmutterer, Irene; Uhl, Alfred (2016): ESPAD Österreich 2015. ÖBIG, Wien
- Strizek, Julian ; Kobrna, Ulrike ; Schmutterer, Irene ; Uhl, Alfred (2013): Studie zur Entwicklung von Standards für ‚responsible advertising‘ – Gemäß § 56 GSpG, anwendbar auf Bundeskonzessionäre (§§ 21 und 14 GSpG)

- Swertz, C.; Duhan, I.; Ebner, E.; Ilkic, A.; Reiterer, E. (2010): Video game addiction in Austria. In: *Game//Play//Society*. Hg. v. Swertz, C.; Wagner, M. kopaed, München: 277–287
- Uhl, Alfred (2014a): Was ist "Internetsucht" und wie verbreitet ist dieses Phänomen? In: *rausch* 3/1–2014:66–72
- Uhl, Alfred (2014b): Kommentar: Populär aber irreführend: Forschung mit „pseudo-klinischen Stichproben“ aus Bevölkerungsumfragen. In: *Sucht* 2:125–123
- Vanderhoef, John (2013): Casual Threats: The Feminization of Casual Video Games. In: *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 6/2:1–26
- Vasalou, Asimina; Joinson, Adam N. (2008): Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. In: *Computers in Human Behavior* 25(2009)/510–520
- Williams, Dmitri ; Kennedy, Tracy L. M. ; Moore, Robert J. (2011): Behind the Avatar: the Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs. In: *Games and Culture* 6/2:171–200
- Winkler, Alexander; Dörsing, Beate; Rief, Winfried; Shen, Yuhui; Glombiewski, Julia A (2013): Treatment of internet addiction: a meta-analysis. In: *Clin Psychol Rev* 33/2:317–329
- Wölfling, K.; Müller, K.W. (2010): Pathologisches Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit. In: *Bundesgesundheitsblatt – Gesundheitsforschung – Gesundheitsschutz* 2010/1–7
- Wölfling, K.; Müller, K. (2014): Therapie. In: *Praxisbuch Verhaltenssucht*. Hg. v. Billieux, Joël; Wölfling, K.; Batra, A. Thieme, Stuttgart: 117–125
- Wölfling, Klaus; Müller, Kai W; Beutel, Manfred (2011): Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S). In: *PPmP–Psychotherapie · Psychosomatik · Medizinische Psychologie* 61/05:216–224
- Yee, Nick (2007): Motivations of play in online games. In: *Cyberpsychology and Behaviour* 2007/9:772–775
- Young, Kimberly S (1999): Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. In: *Innovations in clinical practice: A source book* 17/19–31