



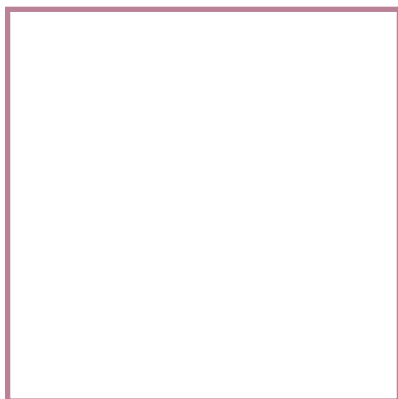
Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

# Computerspielsucht

## Befunde der Forschung



**Kurzfassung**



Kinder und Jugend

# **Computerspielsucht**

## **Befunde der Forschung**

### **Bericht**

**für das Bundesministerium für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend**

**vorgelegt im März 2010**

### ***Kurzfassung***

#### **PROF. DR. MICHAEL KUNCZIK**

Johannes Gutenberg-Universität Mainz  
Institut für Publizistik  
Colonel-Kleinmann-Weg 2  
55099 Mainz  
E-Mail: michael.kunczik@uni-mainz.de

#### **DR. ASTRID ZIPFEL**

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf,  
Institut für Sozialwissenschaften  
Kommunikations- und Medienwissenschaft II  
Universitätsstraße 1  
40225 Düsseldorf  
E-Mail: zipfel@phil-fak.uni-duesseldorf.de

## **INHALT**

<b>1. Gegenstand und Vorgehensweise .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Ergebnisse und Schlussfolgerungen .....</b>	<b>2</b>

## **1. Gegenstand und Vorgehensweise**

Negative Auswirkungen des Konsums von Computerspielen werden in der Öffentlichkeit wie auch in der Wissenschaft intensiv diskutiert. Neben der Auslösung von Aggression beziehen sich die Befürchtungen auch auf die Erzeugung eines suchtartigen Nutzungsverhaltens.

Im Zuge einer Forschungsbilanz der Medien-und-Gewalt-Forschung seit 2004 wurde daher auch der aktuelle Kenntnisstand zur Computerspielsucht erhoben. Die gemeinsame Bearbeitung beider Aspekte erscheint auch deshalb sinnvoll, da Gewalt- und Suchtproblematik in der öffentlichen Debatte häufig in einem Atemzug genannt werden und zu den Spielen, denen ein besonders hohes Suchtpotenzial unterstellt wird, auch solche mit violentem Gehalt gehören. Im Zuge der Recherche hat sich allerdings herausgestellt, dass über die Beziehung von Aggression und Sucht in Bezug auf Computerspiele noch kaum über Andeutungen hinausreichende Befunde vorliegen. Aus diesem Grund wurde die Suchtproblematik als eigenständiges Thema behandelt und der Forschungsstand in einem gesonderten Bericht dokumentiert.

Der parallel erstellten Forschungsbilanz zur Wirkung von Mediengewalt entsprechend, liegt der Schwerpunkt der für den vorliegenden Bericht gesichteten Literatur auf aktuellen, seit 2004 veröffentlichten Studien. Da anders als beim Thema Mediengewalt allerdings nicht auf entsprechende Vorgängerberichte zurückgegriffen werden konnte, werden auch ältere Untersuchungen mit einbezogen, um zu einem umfassenden Bild des bisherigen Erkenntnisstandes zu gelangen, das die Befunde aller an diesem Forschungszweig beteiligter Disziplinen einbezieht.

Nach einer Einführung in die öffentliche Diskussion zur Computerspielsucht beleuchtet der Bericht die historische Dimension der Debatte über verschiedene Süchte und zeigt Parallelen zum Thema Computerspielsucht auf. Im Anschluss daran wird der Frage nachgegangen, ob Computerspielsucht überhaupt existiert, wie sie zu operationalisieren bzw. zu diagnostizieren versucht wird und welche methodischen Probleme dabei bestehen. In einem nächsten Schritt werden internationale empirische Befunde zur Bedeutung verschiedener Spielmotive, zu Rezipienten- sowie Spieleigenschaften behandelt, die mit Computerspielsucht einhergehen können. Ein eigenes Kapitel ist den Befunden deutschsprachiger Untersuchungen zur Computerspielsucht gewidmet. Abschließend werden medienpädagogische Veröffentlichungen zur Computerspielsucht einer kritischen Beurteilung unterzogen.

---

## 2. Ergebnisse und Schlussfolgerungen

In der Wissenschaft ist nach wie vor umstritten, ob eine Computerspielsucht tatsächlich existiert. Von den meisten Forschern wird diese Frage mittlerweile bejaht, dabei ist allerdings zu beachten, dass nicht jeder exzessive Konsum von Computerspielen bereits als Sucht zu bezeichnen ist.

Zur Diagnose von Computerspielsucht kommen verschiedene Kriterienkataloge zum Einsatz. Zu den darin am häufigsten enthaltenen Aspekten gehören neben einer hohen *Bedeutung* des Computerspielens im Leben der Befragten, die mit einem starken *Verlangen* nach Ausübung dieser Tätigkeit und einem zunehmenden *Desinteresse an anderen Aktivitäten* einhergeht, ein *Kontrollverlust*, d.h. die Unfähigkeit, das Spielen einzuschränken oder zu beenden, obwohl bereits *negative Konsequenzen* erfahren werden, eine *Toleranzentwicklung*, d.h. die Notwendigkeit einer Dosissteigerung zur Erzielung der erwünschten Effekte, sowie *Entzugerscheinungen*. Von Suchtverhalten wird ausgegangen, wenn eine bestimmte Anzahl von Kriterien erfüllt ist. Je mehr davon zutreffen bzw. je stärker sie ausgeprägt sind, umso größer wird das Ausmaß der Sucht angesehen.

Nicht zuletzt aufgrund der Variation in Zusammensetzung und Anwendung dieser Kriterienkataloge sind in verschiedenen Studien unterschiedlich hohe Anteile Computerspielsüchtiger bzw. suchgefährdeter Personen ermittelt worden. Trotz schwankender Werte lässt sich feststellen, dass Computerspielsucht *nicht als Massenphänomen bezeichnet werden kann*, sondern sich eher auf Einzelfälle beschränkt. Um zu verstehen, unter welchen offenbar sehr speziellen Bedingungen Computerspielsucht entstehen kann, ist es notwendig, die einerseits auf den *Rezipienten* und andererseits auf den *Spielinhalt* bezogene Eigenschaften zu ermitteln, die Computerspielsucht begünstigen können. In Bezug auf diese Frage liegen zwar erste Hinweise vor, es sind jedoch noch weitere Präzisierungen und Klärungen z.T. widersprüchlicher Befunde wie auch der Interaktion der einzelnen Faktoren erforderlich.

Insgesamt deuten die Ergebnisse darauf hin, dass suchtartiger Computerspielkonsum v.a. aus *eskapistischen* und *kompensatorischen Motiven* heraus erfolgt, d.h. der Flucht aus als problematisch empfundenen Situationen und der Stressbewältigung sowie der Stimmungsverbesserung dient und aus einem Bedürfnis nach sozialer Anerkennung und Integration oder auch der Ausübung von Macht und Kontrolle resultiert. Er geht offenbar mit verschiedenen Formen von *psychischen Störungen* einher, ist v.a. mit Depression und Angst und möglicherweise auch mit Hyperaktivität verbunden. Computerspielsüchtige Kinder und Jugendlichen besitzen z.T. einen

---

problematischen *familiären Hintergrund* (z.B. Gewalterfahrungen), weisen *schlechte Schulleistungen* und Schulangst und eine *geringes Selbstwertgefühl* auf und sind unter Gleichaltrigen *schlecht integriert*. *Jungen* scheinen aufgrund ihrer ohnehin größeren Computerspiellaffinität stärker gefährdet zu sein.

Was die *Spieleigenschaften* betrifft, so sind bislang nur relativ oberflächliche Analysen im Hinblick auf einen Zusammenhang zwischen bestimmten Spielgenres und suchtartigem Konsum vorgenommen worden, in deren Fokus v.a. *Ego-Shooter* und *Online-Rollenspiele* (MMORPGs, v.a. „World of Warcraft“) standen. Das Suchtpotenzial letzterer wird auf die hohe Bedeutung sozialer Interaktion, von Belohnungselementen und das Fehlen eines Endpunkts der Spielhandlung zurückgeführt.

Abgesehen davon, dass die Ergebnisse zu suchtbegünstigenden rezipienten- und inhaltsbezogenen Faktoren z.T. widersprüchlich und die bislang berücksichtigten Variablen sicher noch nicht vollständig sind, beruhen die bisherigen Befunde hauptsächlich auf rein korrelativen Daten, die in Querschnittstudien (Befragungen) gewonnen wurden. Dabei bleibt oft unklar, ob es sich bei den untersuchten Variablen um Ursachen oder Folgen oder auch um Begleiterscheinungen von Computerspielsucht handelt.

Es liegen erste Modelle vor, die Annahmen über die Entstehung von Computerspielsucht enthalten und Wechselwirkungsprozesse zwischen verschiedenen Faktoren postulieren; diese bedürfen jedoch der Präzisierung und sind empirisch noch nicht ausreichend validiert worden. Hierfür wären bislang noch fehlende Langzeituntersuchungen wünschenswert. Diese könnten auch Aufschluss über den bislang noch ungeklärten Zusammenhang zwischen Computerspielsucht und *Aggression* geben. Ein solcher wurde in einzelnen Untersuchungen konstatiert, es ist aber noch völlig unklar, ob tatsächlich von einem Kausalzusammenhang ausgegangen werden kann, und falls ja, worin Ursache und worin Wirkung zu sehen ist. In Bezug auf den Zusammenhang zwischen Computerspielsucht und dem Spielen von Ego-Shootern oder Online-Rollenspielen mit violenten Elementen ist ebenfalls noch völlig offen, ob die *Violenz* in einer Beziehung mit dem Suchtverhalten steht oder es ganz andere Eigenschaften (zusätzlich *violenter*) Spiele sind, die sich suchtbegünstigend auswirken.

Insgesamt sprechen die bisherigen Befunde dafür, dass das Phänomen einer Computerspielsucht existiert, aber deutlich von einem intensiven Computerspielkonsum unterschieden werden muss und in der Häufigkeit seines Vorkommens nicht überschätzt werden sollte. Dennoch rechtfertigen die vorliegenden Fälle weitere For-

suchungsanstrengungen, die sich insbesondere näher mit der Frage befassen sollen, welche Elemente eines Spiels Suchtpotenzial besitzen und auch welche Bedeutung dabei violenten Inhalten zukommt, welche Rezipienteneigenschaften Computerspielsucht begünstigen und wie rezipienten -und inhaltspezifische Faktoren miteinander interagieren. Abgesehen von langfristig angelegten Studien versprechen auch qualitative Einzelfall-Analyse Aufschluss über diese Fragen. Wünschenswert wäre zudem die Anwendung eines einheitlichen Kriterienkataloges zur Diagnose und Operationalisierung von Suchtverhalten, um eine bessere Vergleichbarkeit der erzielten Befunde zu ermöglichen.



Dieses PDF ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit der Bundesregierung;  
es wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.

**Herausgeber:**

Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend  
11018 Berlin  
[www.bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de)

Für weitere Fragen nutzen Sie unser  
Servicetelefon: 018 01/90 70 50\*  
Fax: 0 30 18/5 55 44 00  
Montag–Donnerstag 9–18 Uhr  
E-Mail: [info@bmfsfj.service.bund.de](mailto:info@bmfsfj.service.bund.de)

Einheitliche Behördennummer: 115\*\*  
Zugang zum 115-Gebärdentelefon: [115@gebaerdentelefon.d115.de](mailto:115@gebaerdentelefon.d115.de)

**Stand:** November 2010

**Gestaltung/Titel:** [www.avitamin.de](http://www.avitamin.de)

- \* 3,9 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus den Mobilfunknetzen
- \*\* Für allgemeine Fragen an alle Ämter und Behörden steht Ihnen auch die einheitliche Behördenrufnummer 115 von Montag bis Freitag zwischen 8.00 und 18.00 Uhr zur Verfügung. Diese erreichen Sie zurzeit in ausgesuchten Modellregionen wie Berlin, Hamburg, Hessen, Nordrhein-Westfalen u.a.. Weitere Informationen dazu finden Sie unter [www.d115.de](http://www.d115.de); 7 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus den Mobilfunknetzen.