

# „Computerspiele

[„Games, Virtuelle Welten“]

(RPG / MMORPG – Massively  
Multiplayer Online Role  
Playing Game)

[IRL – in real life]

# „Sucht

[„Abhängigkeit Manie“]

...das übertriebene Verlangen,  
etwas zu tun...

## Computerspiele und Sucht

### Einleitung

Computer- und Videospiele sind längst nicht mehr eine exklusive Beschäftigung von Kindern und männlichen Jugendlichen, wie es das Klischee vielleicht suggeriert. Immer mehr Erwachsene Männer und Frauen, sowie weibliche Jugendliche spielen an digitalen Konsolen und PC-Bildschirmen. Obschon Geschlechterunterschiede in den bevorzugten Spielrichtungen festgestellt wurden [1], so ist über die Geschlechter- und Altersgrenze hinweg doch eines gemeinsam: Computer- und Videospiele stellen eine stetig an Popularität zunehmende Freizeitbeschäftigung dar [1].

War im Jahr 2008 der weltweite Game-Markt noch 33 Milliarden Dollar schwer, so wird er für 2009 von Analysten bereits auf rund 56 Milliarden geschätzt [iii]. Und wenn im Jahr 2009 bereits 50% Prozent der arbeitenden Bevölkerung auf mindestens ein Erlebnis im Zusammenhang mit Computer- und Videospiele zurückgreifen kann [iv], scheint es nicht sonderbar zu behaupten, dass Computer- und Videospiele bereits zu einem Bestandteil unserer westlichen Kultur geworden sind [2].

Die im allgemeinen wenig wahrgenommene Verbreitung von Computer- und Videospiele als Unterhaltungsangebot erstaunt anhand der weiter oben genannten Zahlen umso mehr, spiegelt sich jedoch auch in der Forschung wieder und so ist dieses Feld bisher nur ansatzweise erkundet [1]. Zu den zentralen Fragestellungen liegen erst wenige Erkenntnisse vor.

Die gesellschaftliche Diskussion sowie auch der wissenschaftliche Diskurs zu Computer- und Videospiele zielte vor allem auf die Wirkungsfrage ab. So steht z.B. im Mittelpunkt der öffentlichen Diskussion schon seit vielen Jahren die Frage, ob Computerspiele aggressiv machen.

Nach Klimmt [1] ist jedoch zunächst das Interaktionsmuster zwischen Nutzer und Spiel selbst zu analysieren bevor verallgemeinernde Schlussfolgerungen gemacht werden können. Aus medienpsychologischer Sicht erscheint es zunächst sinnvoller die folgende Frage zu beantworten: Welche Merkmale von Computer- und Videospiele sind für das Erleben der Spieler/innen während der Nutzung und für die Wirkungen dieser Spiele relevant? Klimmt [1] schlägt für die Beantwortung drei Komponenten vor, anhand derer Computer- und Videospiele charakterisiert werden können: 1. den narrativen Kontext, 2. die Aufgabe der Spieler/innen und 3. die Darstellungsform.

### Der narrative Kontext

Der narrative Kontext beinhaltet alle Informationen die als Rahmen dienen, und in welches das Spielgeschehen eingebettet wird. Meistens wird in Form einer Geschichte über Einzelheiten innerhalb der Spielwelt wie z.B. Epoche, Ort, Akteure und ihre Ziele sowie Bedeutung von Kultur, Religionen, Magie und Technologie Auskunft gegeben. Auch und vor allem die vom Spieler übernommene

Handlungen müssen durch den narrativen Kontext in einem sinnvollen Ganzen erscheinen. Das drücken und bewegen mittels Tasten kann dadurch in einem Spiel zur Flucht vor der Polizei und in einem anderen zum Überlebenskampf gegen eine ausserirdische Rasse werden.

So vielfältig wie die Aufgaben in Videospielen gestellt sein mögen, sie lassen sie sich dennoch auf mindestens zwei Anforderungsbereiche reduzieren: Zeitdruck und Komplexitäts-Bewältigung. D.h. die Spielanforderung kann direkt mit dem Spieltempo zusammenhängen in der das Spiel abläuft, wie z.B. bei Rennsimulationen oder die Komplexität des Spielgeschehens ist von Bedeutung, wobei auch beide Anforderungsbereiche zusammen gefordert sein können. Die Komplexität in einem Spiel steigt mit der Anzahl an Spielobjekten die es im Blick zu behalten gilt, den Grad ihrer Eigendynamik und den möglichen Wechselwirkungen untereinander. Die Darstellungsform ist die letzte von Klimmt [1] vorgeschlagenen Charakterisierung und bezeichnet die Darstellung von Spiel-Raum und Spiel-Zeit. Wie wird also die Spielwelt durchschritten? Ist die Spielwelt eine Abstraktion oder ist sie möglichst realistisch womöglich in 3D nachgebildet? Ist es ein Rundenbaisertes- oder ein Echtzeitspiel?

### **Eigene Wirksamkeit**

Die Interaktivität ist das entscheidende Merkmal, das Computer- und Videospielen von herkömmlichen Unterhaltungsmedien abgrenzt [1], die dem Benutzer lediglich die Rolle des Beobachters anbieten und einen linearen Ablauf haben. „Die Nutzer von interaktiven Medien scheinen zwei Rollen gleichzeitig auszufüllen: die Rolle eines Zeugen und die Rolle eines Teilnehmenden oder Spielers“ [1].

Gerade weil Computersysteme schnell und direkt auf die Handlungen ihrer Nutzer reagieren, können die Nutzer die Wirkung ihrer Handlung eindeutig und zeitnah identifizieren. „Eine derart intensive Erfahrung eigener Wirksamkeit und Kontrolle ist zum Beispiel in sozialen Interaktionen kaum zu realisieren, weil die Ergebnisse solcher Interaktionsprozesse meistens weit weniger vom einzelnen Individuum abhängen.“ [1]

Viele Menschen empfinden die Erfahrung der Selbstwirksamkeit als sehr attraktiv und begeben sich entsprechend häufig und lange in

Situationen, in denen solche Erfahrungen gemacht werden können [vi].

### **Spiele setzten den Spieler unter Zugzwang**

In Computer- und Videospielen gibt es jedoch auch Elemente auf die der Spieler keinen Einfluss hat (dies können sowohl statische wie dynamische Objekte sein, z.B. Kurven in einem Rennspiel, Art und Beschaffenheit des Geländes, Anzahl und Ausstattung der Gegner oder ganz trivial von oben auf die Spielwelt fallende Objekte wie in Tetris). [1] vereint diese Elemente unter dem Begriff der partiellen Autonomie des Computersystems. Durch die Qualität und Anzahl dieser Elemente wird nach Klimmt [1] die Aufgabe bestimmt, die es beim Spielen zu bewältigen gilt und die für den Spieler subjektive Handlungsnotwendigkeit erschaffen (Bestzeit auf einer bestimmten Strecke zu fahren, alle Gegner ausschalten oder von oben fallende Klötze in eine Reihe zu bringen, damit sie sich auflösen wie im Beispiel von Tetris). Das Spiel bietet weiter nach Klimmt [1] für diesen Zweck Handlungsmöglichkeiten um trotz partieller Autonomie des Computersystems auf das Spielgeschehen und der Meisterung der Spielziele einfluss zu nehmen. In diesem Zusammenhang spielt der narrativen Kontext eine besondere Rolle, weil er in den meisten Spielen sowohl die Handlungsnotwendigkeit als auch die Handlungsmöglichkeiten sinnstiftend dem Spieler übermittelt und zusammen mit der gewählten Darstellungsform adäquat in Szene stellt [1].

### **Kontinuierliche Belohnung für erfolgreich gelöste Problemlöse-Episoden**

„Der Verlauf der Beschäftigung mit einem Computer- oder Videospiel lässt sich als Kette solcher Episoden beschreiben, in denen Handlungsmöglichkeiten und Handlungsnotwendigkeiten zusammenkommen und von den Spieler angemessen aufgelöst werden müssen. Die Motivation, die Handlungsnotwendigkeiten zu bewältigen, liegt auf dieser Betrachtungsebene darin, dass kleine Erfolgserlebnisse bei jeder überstandenen Spielepisode erzielt werden (können).“ [1] Ist das Spiel zu schwierig oder genügen die Fähigkeiten des Spielers nicht um die Anforderungen zu bewältigen, dann wird der Spieler womöglich genauso intensive Frustrationserlebnisse erfahren. [1]

### Zugang zu sonst verschlossenen Lebensbereichen

Wenn ein Computerspiel nicht mehr auf der Komponentenebene und auf der Ebene der Interaktion zwischen Computer und Mensch betrachtet wird, sondern wieder als Ganzes, dann lässt sich festhalten, dass auch für dieses Unterhaltungsmedium gilt, dass es dem Benutzer während einer begrenzten Zeit in eine andere Welt eintauchen lässt. Im Unterschied zu den anderen Unterhaltungsangeboten wie z.B. Filme und Bücher, dreht sich die Spielwelt um den Spieler selbst. Er kann dort Konsequenzen von Handlungen erleben und somit eigene und persönliche Erfahrungen machen [1]. Um die Spielwelten in perzeptiver Hinsicht an unserer Alltagserfahrung anknüpfen zu lassen wird für der Darstellungsform immer öfter der Echtzeit-Ablauf sowie die 3D-Ansicht gewählt. Im Gegensatz dazu steht, dass die in der Spielwelt andere Regeln gelten als in der Wirklichkeit, vor allem in narrativer und moralischer Hinsicht. Computer- und Videospiele simulieren damit parallele Realitäten. „Dieser begrenzte Wechsel des Realitätbezugs ist für viele Menschen hochattraktiv, weil sie auf diese Weise „nachgeahmte“ Erfahrungen in Lebensbereichen sammeln können, die ihnen in der Wirklichkeit nicht zugänglich sind.“ [1]

### Zusammenfassung

1. Die Interaktivität von Computersystemen ist entscheidend für das Erleben von erhöhter eigener Wirksamkeit und Kontrolle.
2. Durch im Spiel autonomen Objekte (partielle Autonomie) wird der Spieler im Rahmen der Spielgeschichte (narrativer Kontext) unter Zugzwang gesetzt (Handlungsnotwendigkeit). (Ein triviales Spiel wie Tetris, bei dem Klötze in einer beliebigen unerwünschten Ordnung aufeinander fallen, kommen auch ohne narrativen Kontext aus)
3. Computer- und Videospiele kann als Problemlösen betrachtet werden, bei dem die Handlungsnotwendigkeit und die vom Spiel angebotene Handlungsmöglichkeiten angemessen aufgelöst werden müssen.
4. Das erfolgreiche Lösen einer Episode oder Problemstellung wird mit einer Belohnung am Ende positiv verstärkt.

Diese häufigen Belohnungen sind Teil des ganzen Erfolgserlebnisses.

5. Ein Computer- oder Videospiel bietet dem Nutzer persönliche Erfahrungen in nachgeahmten Realitäten aus sonst verschlossenen Lebensbereichen.

### Computerspiele und Sucht

Computerspielsucht scheint das moderne Schreckgespenst der heutigen Medien zu sein, zusammen mit Killerspielen würden die heutigen Jugendlichen zu mörderischen Zombies. Doch was steckt hinter diesen Geschichten und Erzählungen, die dazu geeignet sind, Eltern zu verunsichern – sind diese nur Ammenmärchen, oder enthalten sie vielleicht doch ein Körnchen Wahrheit?[vii]

Im Folgenden möchte ich die Suchtthematik und ihre Hintergründe etwas genauer untersuchen und dem Leser somit einen tieferen Einblick in dieses Thema ermöglichen.

### Sucht

Zunächst möchte ich daher den Begriff der Sucht genauer definieren. Allerdings stößt man bei Recherchen recht schnell darauf, dass es keine gemeinhin akzeptierte Definition von Computerspielsucht gibt.[viii] Genauer genommen streiten sich momentan Psychologen, ob Computerspielsucht tatsächlich eine „echte“ Sucht ist.[ix] Für die weiteren Betrachtungen möchte ich mich an die Definitionen von DSM IV[x] und ICD10[xi] für pathologische Spielsucht anlehnen. Diese Definitionen werden auch in aller Regel im wissenschaftlichen Diskurs verwendet, und wir möchten anhand dieser die Gemeinsamkeiten in der Diagnostik aufzeigen.

*A cluster of cognitive, behavioural and physiologic symptoms that indicate a person has impaired control of psychoactive substance use and continues use of the substance despite adverse consequences.[10]*

*“A cluster of behavioural, cognitive, and physiological phenomena that develop after repeated substance use and that typically include a strong desire to take the drug, difficulties in controlling its use, persisting in its use despite harmful consequences, a higher priority given to drug use than to other*

*activities and obligations, increased tolerance, and sometimes a physical withdrawal state.* “<sup>[11]</sup>

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Definition, die West in einer seiner Arbeiten vorschlägt:

*„Addiction is a social construct, not an object that can be uniquely defined. According to the proposed theory, addiction can be usefully viewed as a chronic condition to the ‘motivational system’ in which reward-seeking behaviour has become ‘out of control’.”*<sup>[8]</sup>

### Wirkung

Genauso diffus, wie diese Definitionen die Sucht zu umreißen versuchen, wirken sich Computerspiele auf menschliche Verhaltensweisen aus. Entscheidend für die heutigen PC Spiele, (insbesondere für MMORPGs<sup>[12]</sup>), ist das Einbinden des Spielers in die virtuelle Welt. So soll die natürliche Neugier des Menschen, sein belohnungsorientiertes Denken und die Suche nach Herausforderungen gänzlich in der Spielwelt befriedigt werden. Dies kann einen gefährlichen Sog auf Spieler ausüben, allerdings steht bei normalen Spielen immer noch das einsame Spielen im Vordergrund. MMORPGs<sup>[12]</sup> werden nun um soziale Faktoren erweitert, die einen Katalysator für das Suchtpotential eines Spiels darstellen, und somit erst zum Anlass der Suchtdebatte wurden.

Hierbei gilt es zu beachten, dass MMORPGs<sup>[12]</sup> verschiedene Faktoren wie eine auf Belohnung optimierte Spielwelt, eine Identifikation mit dem Charakter, eine spielergestützte Wirtschaft und schlussendlich eine zwingende Kooperation zwischen den Spielern vereinen. Die Bedeutung der sozialen Interaktion lässt sich auch am Rat Park Experiment<sup>[xiii]</sup> erkennen, nur dass hierbei die Personen zur Interaktion ins Spiel gezogen werden. Dieser Faktor wird umso wichtiger, je schwächer die Bindungen einer Person im echten Leben sind.

Nach der heutigen Lehrmeinung setzt sich das generelle Suchtrisiko aus genetischer Disposition, aktuellen Umwelteinflüssen und Erfahrungen aus der Kindheit zusammen (Three Hit Hypothese<sup>[xiv]</sup>). Computerspiele

können hierbei ausschliesslich die beiden letzteren beeinflussen, wobei die MMORPGs<sup>[12]</sup> besonders geeignet scheinen Personen aus der langweiligen normalen Welt zu entfremden und ihnen eine aufregende virtuelle Alternative mit echter sozialer Interaktion zur Verfügung zu stellen<sup>[xv]</sup>.

### Panikmache

Dabei sollte allerdings nicht vergessen werden, dass nur ein Bruchteil der als süchtig bezeichneten Spieler die medizinischen Kriterien einer Sucht auch tatsächlich erfüllen, viel öfter sind es die – zumeist jugendlichen – Intensivspieler, welchen dieser Stempel fälschlicherweise von selbsternannten Experten<sup>[xvi]</sup> und protektiven Eltern aufgedrückt wird. Im wissenschaftlichen Diskurs wird meist von einer tatsächlichen Suchtquote von 3-7 % ausgegangen<sup>[xvii]</sup><sup>[xviii]</sup>, welche vermutlich einen überproportionalen Anteil an erwachsenen Spielern aufweist.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass das moderne Medium Computerspiele abhängiges Verhalten erzeugen kann. Es ist allerdings umstritten, ob es hierbei ein erhöhtes Suchtpotential (im Vergleich zu Fernsehen oder Büchern) gibt, da noch nicht eindeutig geklärt ist, wie man diese Art der Sucht diagnostisch erfassen möchte. Herauszuheben ist allerdings die Tatsache, dass es sich bei Onlinespielen meistens um eine „soziale“ Sucht handelt, welche weder auf eine Substanzabhängigkeit noch auf eine psychische Erkrankung zurückzuführen ist und somit ein neues Feld in der Suchtforschung auftritt.

### Rat Park Experiment <sup>[13]</sup>

#### Aufbau:

2 Gruppen von Ratten, eine in Einzelkäfigen und die Andere in einem grossen Käfig. In beiden Käfigen steht Wasser und Morphin-Hydrochlorid zur Verfügung.

#### Ausgang:

Die Ratten in Einzelhaltung konsumierten bis zu 20x der Menge an Morphin. Wurden diese Ratten nun in den grossen Käfig umgesetzt, so reduzierten sie ihre Morphinaufnahme so stark, dass sie am sozialen Geschehen teilnehmen konnten.

## Der positive Einblick in Computerspiele und Sucht

### Einführung

Im vorherigen Teil dieses Handouts wurde über die Computerspiele und Sucht berichtet. Dabei hat man kein grünes Licht für die Computerspiele gesehen. Um das ein wenig zu verbessern, wird in diesem Teil zuerst der positive Einblick in Computerspiele eingeworfen und zwar gezielt anhand von *Computerlernspielen*. Wenn hier eine Art „Sucht“ auftreten würde wäre dies ja durchaus wünschenswert.

### Das Computerlernspiel

Das Computerlernspiel wird gezielt für die Wissensvermittlung eingesetzt. Lieder ist das momentane Angebot an Computerlernspielen im Vergleich zu den allgemeinen Computerspielen auf dem Markt enorm klein.

Einer der wichtigsten Anreizfaktore, der zu Computerspielen führt ist der Spass am Spiel. Dazu pass auch dieser Satz ganz gut: „Das Spielen macht Spass, das Lernen anhand von Computerspielen ebenfalls.“ Aus den zahlreichen Lernspielen soll hier ein konkretes Beispiel genannt werden, welches das Lernen beim Spielen fördert. Das Spiel heisst „LogicTraffic<sup>[xix]</sup>“ (die Verkehrssteuerung) und kann mit der Unterrichtsmethode als Entdeckendes Lernen<sup>[xx]</sup> benützt werden. Dabei lernt der Spieler durch das Computerspiel das Thema: Einführung in die Aussagenlogik.

Es gibt viele Forschungsarbeiten, die sich mit Computerlernspielen befassen. Sie versuchen Lernspiele zu entwickeln, die möglichst alle Motivations- und Anreizkriterien erfüllen, damit die Leute den Spass und den Erfolg am Spiel nicht verlieren.

Heutzutage gibt es Software, welche in der Lage ist, den Lernerfolg jedes einzelnen Computerspieles statistisch zu analysieren und bewerten. Daraus können empirische Aussagen getroffen werden, mit welchen es möglich ist, weitere Verbesserungen an der Spielqualität zu erzielen. Ein konkretes Beispiel wäre hier das Computerspiel: „Hortus<sup>[xxi]</sup>“ (latein: der Garten). Das ist ein simuliertes und strategisches Spiel. Im Spiel selbst geht es um Grundlagen des Fachs Biologie, in dem ein

Garten aufgebaut und gepflegt wird. Für jeden Spieler werden alle Spielerdaten online gespeichert, dann zum Beispiel anhand der SPSS (Statistical Product and Service Solutions) offline aufbereitet und analysiert.

### Der positive Einblick an der Sucht

Jeder, der diesen Titel liest, würde sagen, was soll das? Es gäbe kein positives Zeichnen für das Wort „Sucht“. Nun, man solle nie aufgeben. Denn, wo ein Wille ist, ist auch ein Weg! Hier wird an die Sucht nach Computerlernspielen gedacht ein zugegebenermassen heute sehr seltenes und schwer herbei zu führendes Phänomen. Bis heute gibt es keinen einzigen bekannten Fall. Doch was in kommenden Tagen sein wird, weckt unsere Neugier...

### Der Kosten-Nutzen-Effekt

Dieser Unterteil stellt eine Art Schlussfolgerung dar, in der die Kosten eines Computerspiels und deren Nutzen gewichtet werden. Der Nutzen bezeichnet hier einige Vorteile, die ein Computerspiel mit sich bringt. Dagegen werden deren Nachteile, insbesondere deren Sucht als Kosten bezeichnet. Die Abbildung 1 zeigt eine Waage:



Abbildung 1: Kosten-Nutzen Effekt der Computerspiele [eigene Darstellung]

Gemäss bisherigen Forschungs- und Literaturangaben lohnt es sich weiter Computerspiele zu spielen. Wenn man die Computerlernspiele spielt, wird sich das immer lohnen, da man dadurch Wissen erwirbt. Sowohl für uns als auch für unsere Kinder ist wichtig, dass wir mehr in die Richtung qualitative hochwertiger Computerlernspiele arbeiten.

## Diskussion

Wir wollen nun versuchen das soeben gelernte auf ein konkretes Beispiel anzuwenden. Wir besprechen zusammen das Spiel World of Warcraft im Detail und versuchen gemeinsam die Mechanismen oder Tricks zu erkennen, welche das Spiel verwendet, um den Spieler zu fesseln und ihn zum weiteren Spielen zu animieren.

Wir schauen uns nun einige Aspekte des Spiels im Detail an. Für jeden Aspekt durchlaufen wir folgende drei Phasen:

1. Kurze Erläuterung eines Aspekt des Spiels
2. Gemeinsam die Mechanismen identifizieren, welche zum tragen kommen.
3. Uns überlegen, welche Wirkung und möglicherweise Folge das auf den Spieler hat.

## Charaktererschaffung

Das Spiel bietet drei grobe Auswahlmöglichkeiten: Fraktion, Volk und Klasse. Daneben kann man das Aussehen durch Optionen wie Haarfarbe und Schnitt, Gesichtszüge und gar Tattoos individuell gestalten.

Mechanismen:

- Spiel lässt Spieler grosse Wahlmöglichkeiten.
- Spiel wird durch unterschiedliche Erscheinungen der Spieler facettenreicher.

Wirkung:

- Spieler kann Phantasie walten lassen
- Wird sich besser/stärker mit dem erschaffenen Charakter identifizieren
- Das Aussehen des Virtuellen „Ichs“ könnte dem Spieler besser gefallen, als sein reales...

## Erfahrungspunkte(EP) / Stufen

Erfahrungspunkte können gesammelt werden durch das Lösen von Aufgaben, das Töten von Gegnern oder das Entdecken unbekannter Gebiete. Mit einer bestimmten Menge an EP steigt ein Charakter um eine Stufe auf, was seine Fähigkeiten verbessert und ihn somit stärker werden lässt.

Mechanismen:

- Durch die „Belohnung“ besser zu werden wird der Spieler angetrieben EP zu sammeln

Wirkung:

- Animation zum spielen -> will EP
- Spieler hat den Ehrgeiz die höchste Stufe zu erreichen
- Andere Spieler welche höher sind bewirken noch mehr Anreiz

## Quests (Aufgaben)

Der Spieler erhält immer wieder Aufgaben die es zu meistern gilt. Die Quest werden einem von computergesteuerten Wesen in Form einer kurzen Geschichten dargeboten. So müssen beispielsweise gefräßigen Wildschweine getötet, oder ein Dorf von einer Diebesbande befreit werden. Für erfolgreich abgeschlossene Quest erhält der Spieler eine Belohnung in Form von EP, Geld und manchmal auch Gegenständen.

Mechanismen:

- Geschichte bildet Rahmenhandlung (narrativer Kontext)
- Belohnung reizt Spieler

Wirkung:

- Das Handeln des Spielers erhält einen Sinn
- Durch das Erleben einer Geschichte wird das Spiel realer
- Die Belohnungen treiben den Spieler an, möglichst schnell eine Aufgabe zu lösen

## Gilde

Die Spieler haben die Möglichkeit sich in Gruppen, sogenannten Gilden zusammen zu schliessen. Das Spiel bietet Funktionalitäten an wie zu sehen wer gerade online ist, oder private Chaträume für die Mitglieder. Viel wichtiger ist aber, dass die Regeln und Verhaltensweise von den Spielern der jeweiligen Gilde selbst definiert werden. Beispielsweise ist es meist Pflicht anderen Mitgliedern zu helfen, wenn man kann.

Mechanismen

- Bildung von sozialen Strukturen

Wirkung

- Positive Effekte animieren zum Beitritt
- Gesellschaftlicher Druck entsteht
- Freundschaft wird „simuliert“

### **Instanzen**

Dies sind spezielle Herausforderungen welche nur in Gruppen a 5, 10 oder 25 Spielern bestanden werden können. Die Aufgabe ist, einen mächtigen Gegner und seine Untertanen zu besiegen. Als Schauplätze dienen Burgen, Tempel, Verliese etc.

Da die Gegner in Instanzen wesentlich stärker und auch „intelligenter“ sind, muss die Gruppe strategisch vorgehen. Auch die Aufgaben werden strikt geteilt: Ein Spieler lenkt die Gegner ab, ein zweiter verursacht so viel Schaden wie möglich und ein dritter Heilt alle Mitglieder der Gruppe. Als Belohnung winken den Spielern seltene Gegenstände sowie EP und Gold.

#### Mechanismen

- Spezielle Herausforderungen
- Team
- Seltene Gegenstände als Belohnung

#### Wirkung

- Belohnung reizt – seltene Gegenstände erlauben es sich von der Masse abzuheben
- Stolz zum Erfolg der Gruppe beigetragen zu haben
- Gruppendruck, man kann auf keinen Spieler verzichten

### **PvP**

In diesem Modus spielen Spieler gegen Spieler. Auf Schlachtfelder duellieren sich bis zu 200 Gegner gleichzeitig. Als Belohnung für Siege winken Gegenstände sowie Erfolge (z.B. 100 Spieler der gegnerischen Fraktion besiegt), welche andere Spieler sehen können.

#### Mechanismen

- Direkter Kampf, Spieler gegen Spieler

#### Wirkung

- Ehrgeiz sich mit anderen Spielern zu messen und diese zu besiegen
- Erfolge bewirken Ansehen bei anderen Spielern
- Möglichkeit Mach/Überlegenheit zu demonstrieren

### **Das Streitgespräch**

Nachdem wir nun einige Mechanismen kennen gelernt haben, wollen wir unser Wissen in einer Debatte anwenden.

Folgendes Szenario sei gegeben:

Eltern werden von ihren Kindern um die Erlaubnis gebeten, World of Warcraft spielen zu dürfen. Da die Eltern sich mit dem Spiel nicht auskennen, gehen sie an eine Debatte zu diesem Thema, um sich zu informieren.

#### **Aufteilung und Aufgaben:**

Es werden drei Gruppen gebildet:

- Pro: Sie versuchen die Eltern zu überzeugen ihre Kinde WoW spielen zu lassen.
- Contra: Sie versuchen die Eltern von den schlechten Seiten des Spiels zu überzeugen und ein Verbot zu erreichen.
- Eltern: Sie stellen den beiden Gruppen Fragen. Basierend auf der Debatte treffen die Eltern am Ende eine Entscheidung

#### **Regeln:**

- Eltern: Sie müssen unvoreingenommen sein, dh. ihre Entscheidung darf lediglich auf den Argumenten der Debatte basieren.
- Pro & Contra: Nach jedem Argument, hat die Gegenseite das Wort, sofern sie dieses will.
- Allgemein: Erlaubt sind jegliche Argumente – sowohl wahre wie auch falsche...

#### **Ablauf:**

- Einführung (5min.)
- Debatte (10min.)
- Beratung der Eltern (2min.)
- Entscheid & Begründung der Eltern (3min.)

#### **Weiterführende Fragen:**

- Nach dem was Sie nun gelesen haben, glauben Sie an die Möglichkeit selbst süchtig werden zu können?
- Wie würden Sie reagieren, wenn eine Ihnen nahestehende Person plötzlich süchtig würde nach WoW?  
Hätten sie Verständnis?  
Würden sie versuchen zu helfen?  
Wenn ja wie?

## Aufteilung der Gruppe:

Aufgabe	Person
Einleitung (Vortrag & Paper)	Alberto Sanz
Computerspiele & Sucht (Vortrag & Paper)	Frank Neugebauer
Positive Aspekte von Computerspielen am Beispiel von Computerlernspielen (Vortrag & Paper)	Besa Canolli-Hasanmetaj
Diskussion	Marc Weber
Layout, sowie das Zusammenstellen der Folien und des Papers	Marc Weber

## Literaturverzeichnis

- <sup>i</sup> Klimmt, C. (2004). Computer- und Videospiele. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Hrsg.), Lehrbuch der Medienpsychologie (S. 695-716). Göttingen: Hogrefe.
- <sup>ii</sup> Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2003). Literature Review in Games and Learning. NESTA Futurelab Literature Review (No. 8). Online verfügbar unter: [http://www.nestafuturelab.org/research/lit\\_reviews.htm](http://www.nestafuturelab.org/research/lit_reviews.htm) [Stand: 10.10. 2009].
- <sup>iii</sup> DFC Intelligence Website. Online verfügbar unter: <http://www.dfcint.com/wp/?cat=6> [Stand: 10.10. 2009].
- <sup>iv</sup> Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. In M. Prensky. Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill. Online verfügbar unter: <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp> [Stand: 10.10. 2009].
- <sup>v</sup> Vorderer, P. (2000). Interactive entertainment and beyond. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), Media entertainment: The Psychology of its appeal (S. 21-36)
- <sup>vi</sup> Knobloch, S. (2000). Schicksal spielen. Interaktive Unterhaltung aus persönlichkeitspsychologischer und handlungstheoretischer Sicht. München: R. Fischer.
- <sup>vii</sup> Denkler, T., (2009). Süchtig nach Monstern, Süddeutsche Zeitung, abgerufen am 16.10.2009 von <http://www.sueddeutsche.de/computer/774/479267/text/>
- <sup>viii</sup> West, R., 2006. Theory of Addiction. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- <sup>ix</sup> Griffiths, 2000. Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence., CyberPsychology & Behavior (Volume 3, Number 2, 2000)
- <sup>x</sup> American Psychiatric Association., 1995. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4. Auflage. Virginia, USA: American Psychiatric Association. Abgerufen am 17. Okt 2009 von <http://www.psychiatryonline.com/resourceTOC.aspx?resourceID=1>
- <sup>xi</sup> World Health Organisation., 2007. International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems, 10. Revision. Geneva, Switzerland: World Health Organisation. Abgerufen am 16. Okt 2009 von <http://www.who.int/classifications/apps/icd/icd10online/>
- <sup>xii</sup> Massively Multiplayer Online Role Playing Games
- <sup>xiii</sup> Alexander, B., 2001. The Myth of Drug-Induced Addiction. Burnaby, Canada: Simon Fraser University. <http://www.parl.gc.ca/37/1/parlbus/commbus/senate/Com-e/ille-e/presentation-e/alexander-e.html>
- <sup>xiv</sup> Möller, H.-J., 2009. Psychiatrie und Psychotherapie. Thieme, Stuttgart, 4. Überarbeitete Auflage
- <sup>xv</sup> Chin-Sheng Wan, 2006. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming?, CyberPsychology & Behavior (Volume 9, Number 6, 2006)
- <sup>xvi</sup> Beispielsweise Christian Pfeiffer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN)
- <sup>xvii</sup> Grüsser-Sinopoli (o. J), Exzessives Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien., Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
- <sup>xviii</sup> Young, K. (1998), Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. CyberPsychology & Behavior (Volume 1, Number 3, 1998)
- <sup>xix</sup> Ruedi Arnold: *LogicTraffic - Aussagenlogik und Sicherheit bei Strassenkreuzungen*
- <sup>xx</sup> Werner Hartmann, Michael Näf, Raimond Reichert: *Informatikunterricht planen und durchführen*, 2006
- <sup>xxi</sup> Franziska Spring: *Hortus - A Research Project about Play and Learning Styles in Games*,  
Link: <http://project-hortus.net/> , 2009