

# Computerspielsucht

1. Sucht und Abhängigkeit
2. Folgen von Abhängigkeit
3. Computerspielsucht
4. Kliniken für Computerspielabhängigkeit
5. World of Warcraft und Abhängigkeit
6. Lösungen und offene Fragen



Was ist Sucht?

die WHO hat das Wort Sucht durch Abhängigkeit und Missbrauch ersetzt  
aber in der Umgangssprache noch sehr präsent [dak]

Was ist Abhängigkeit?

"verschiedene Formen des Angewiesenseins auf bestimmte Substanzen  
oder Verhaltensweisen,,

Verschiedene Formen?

stoffgebundene und stoffungebundene Abhängigkeit

Hinweis: Droge  $\Leftrightarrow$  stoffgebunden

Aber warum wird ein Mensch abhängig?

Ziel: die Handlung zielt auf Verbesserung des gegenwärtigen  
Erlebniszustands ab

Einfluss auf das seelische Erleben

⇒ der Betroffene fühlt sich besser und möchte den Zustand möglichst oft erreichen

Aber: langer Prozess in verschiedenen Phasen [mei]

Was kann abhängig machen?

Stichwort: Belohnungssystem

Grundsätzlich kann ein Mensch von allem abhängig werden, was Spaß macht und was ihm dazu verhilft, sich gut zu fühlen

⇒ also auch Computer spielen

## 2. Folgen von Abhängigkeit

Was sind Anzeichen einer Abhängigkeit?

körperliche Anzeichen: [mei]

Entwicklung einer Toleranz

Entzugserscheinungen

psychische Anzeichen: [mei]

unbezwingbares Verlangen

keine Kontrolle über den „Konsum“

die „Einnahme“ steht im Zentrum des Alltags

Vernachlässigung andere Interessen, des Berufs, der Familie

weiterer „Konsum“ trotz offensichtlicher negativer Folgen



Folgen der Abhängigkeit: [mei]

- ⇒ Dominanz der Gegenwart
- ⇒ Leugnung
- ⇒ der Verlust der Freiheit des Denkens, Verstand wird unterdrückt
- ⇒ keine freie Entfaltung
- ⇒ zerstört die sozialen Bindungen und die sozialen Chancen
- ⇒ Flucht in eine andere Welt

Warum lässt der Betroffene das zu?

Grund: ...

### 3. Computerspielsucht

Was bedeutet Computerspiel abhängig zu sein?

Angewiesen sein zu spielen

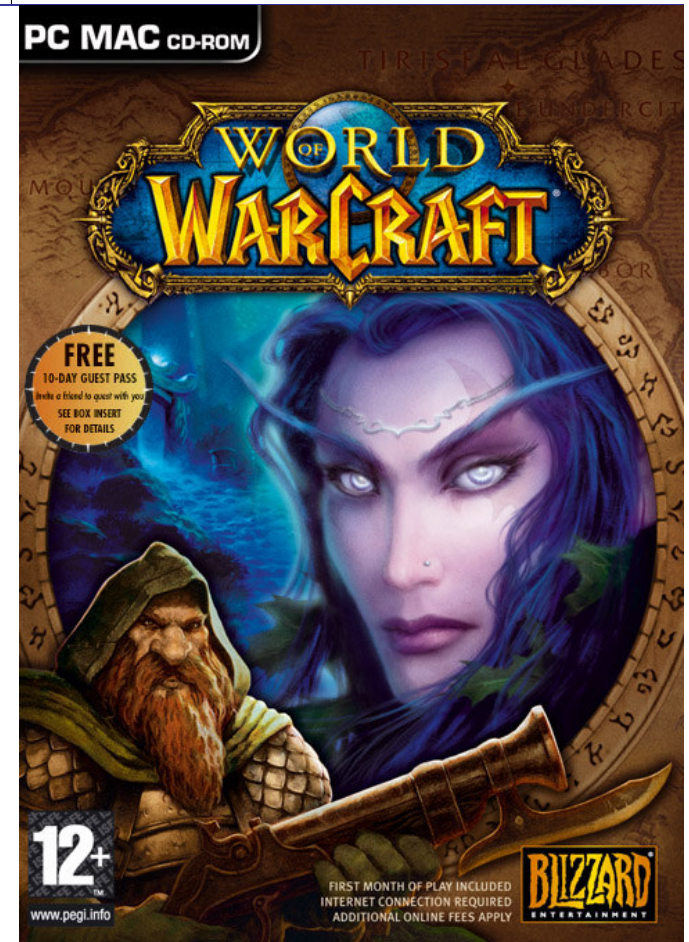
Wer ist gefährdet?

depressive und einzelgängerisch

veranlagte Menschen

Jugendliche und junge Erwachsene

niedriger sozialer Status, Arbeitslosigkeit und fehlende Partnerschaft



Aber: sind keine Bedingungen für Abhängigkeit



Was sind Anzeichen der Computerspielabhängigkeit:

unüberwindbares Verlangen am Computer zu sitzen und zu spielen

sozial störende Auffälligkeit in engsten Kreis der Bezugspersonen

nachlassende Arbeitsleistung

Verheimlichung der Spiel-Aktivität

fehlgeschlagene Versuche der Einschränkung

⇒ Kontrollverlust

⇒ Vernachlässigung der normalen Lebensgewohnheiten

z.B. Essen, Schlafen, Hygiene

⇒ die virtuelle Welt wird zum Ersatz und zum Mittelpunkt

Stadien der Computerspielabhängigkeit:

Gefährdungsstadium, 3 Symptome

kritisches Stadium, 4 Symptome

chronisches Stadium, mehr als 4 Symptome

+ Folgeschäden, z.B. Verlust des Arbeitsplatzes oder Partner

Aber warum wird man vom Computer spielen abhängig?

Realitätsflucht

Befriedigung des Spieltriebs

Kommunikationsbedürfnis

einfacher, weniger anstrengend, ausschaltbar

Aktuelle Studien: ca. 5 bis 10% der Gamer sind abhängig [cha]

Zitate von ehemaligen Computerspielabhängigen: [oss]

" ... ich hatte mit 21 Jahren (vor 4 Monaten) einen Herzinfarkt wegen Bewegungsmangels und zu wenig Schlaf und Nikotin. ... "



„... Ich zog manchmal nicht einmal meine Schuhe aus wenn ich von der Arbeit heim kam . Es vergingen so 3 Monate .... mit WOW und ausschließlich mit WOW . ...

9 Monate nach dem Kauf von WOW war mein Leben zerstört und ich merkte das ... „

Klinik für Computerspielabhängigkeit (1):

in Amsterdam, Niederlande

von Smith & Jones Addiction Consultants

Entzugsprogramm dauert vier bis acht Wochen

dazu gehören Therapiesitzungen

Workshops zu gesunder Lebensführung

Touren in die Wildnis

Seit Januar! schon rund 20 Patienten im Alter zwischen 13 und 30

Jahren behandelt

Internetadresse:

<http://www.smithandjones.nl/frameset.htm?page=/game.htm>

In Deutschland:

gab es schon in Ostseebad Boltenhagen  
für medien- und computersüchtige Kinder  
2005 aus finanziellen Gründen geschlossen

ein Dutzend Kliniken gegen die Computerspielabhängigkeit in den USA  
und Kanada  
auch eine Klinik in China

Also: übermäßiges Spielen muss behandelt werden

## 5. World of Warcraft und Abhängigkeit

WoW = World of Warcraft

MMORPG

= Massive Multiplayer Online Role Playing Game

Fakten WoW:

7 Millionen Spieler weltweit

jeden Tag 20000 neue Spieler

1 Millionen Spieler sind im durchschnitt aktiv (zu jeder Tageszeit)

der durchschnittliche Gamer spielt mindestens ein Jahr

(ist etwas über ein 1Jahr veröffentlicht)

50 bis 60% sind Erwachsene

deckt alle Genres ab



Warum verleiten besonders MMORPGs (Wow) zur Abhängigkeit?

Ich-Komponente

Steigerung des Selbstwertgefühles

Spiel als Belohnungssystem

spielerische Komponente:

Gut gegen Böse

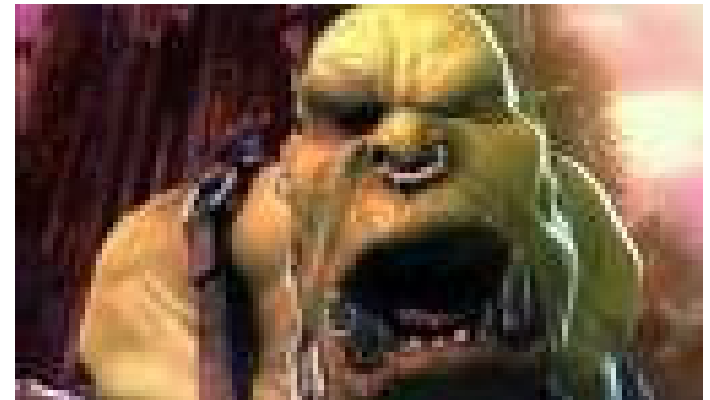
⇒

high Involvement

menschliche Gegner

⇒

Konkurrenzkampf



soziale Komponente:

fast real, Kommunikation mit Menschen

Zugehörigkeitsgefühl in Allianzen/Gilden ⇒ Gruppengefühl

Internet-Komponente

einfacher Kontakt zu knüpfen, Thema vorgegeben ⇒ Komm.

negative Eigenschaften fallen gar nicht oder wenig auf

Identifizierungskomponente:

der Spieler „erzieht“ seine Figur ⇒ Verantwortung

jede Figur gibt es nur einmal



Komplexitätskomponente:

die Spielumgebung kann nie vollständig erfasst  
neu eingefügte Features, Umgebungen, Waffen

Zeitkomponente

kein zeitliches Ende  
die Dauer der Quests



Also: Ist diese Welt nicht viel besser als die Realität?

**Lösungen?**

Fragen?

Muss ein erfolgreiches Spiel auch abhängig machen?

Trägt der Entwickler/die Entwicklerfirma eine Mitverantwortung?

Was soll mit Spielen geschehen, die eine große Abhängigkeitsgefahr bieten?

Je besser die Entwicklung, desto größer die Gefahr?

- [dak] „Abhängigkeit.“ <http://www.presse.dak.de> 19.09.06
- [Ton] „Wenn Spielen zur Sucht wird.“ <http://onspiele.t-online.de> 03.08.06
- [faz] „Computerspielsucht Spielen bis zum Zusammenbruch.“ <http://www.faz.net>  
04.08.06
- [cha] „Jeder 10. Computerspieler erfüllt Abhängigkeitskriterien.“  
[http://www.charite.de/presse/de/2005/November/20051110-02\\_0.html](http://www.charite.de/presse/de/2005/November/20051110-02_0.html)  
13.08.06
- [mei] „Phasen der Abhängigkeit.“  
<http://www.medizinfo.de/sucht/sucht/phasen.shtml> 20.08.06
- [oss] <http://www.onlinespielesucht.de> 19.09.06