

Bachelor Arbeit zur Erreichung des Fachhochschuldiploms, Bachelor of Arts
in Sozialer Arbeit HES-SO

HES-SO Wallis Hochschule für Soziale Arbeit

**Dysfunktionaler bis pathologischer MMORPG-Gebrauch
bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen**

**Mögliche Ein- und Ausstiegsfaktoren aus
dem problematischen Gebrauch**

Erarbeitet von:	Nathalie Frey	Angela Monteleone
Studienanfang:	BAC 2011 / Sozialarbeit	BAC 2011 / Sozialarbeit
Begleitende Dozentin:	Evelyne Thönnissen Chase	

Siders, 13. Mai 2015

Danksagung

An dieser Stelle möchten wir uns bei allen Personen bedanken, die uns während dieser herausfordernden Zeit des Bachelorabschlusses mit ihren Worten und ihren Taten begleitet und unterstützt haben.

Da wir gemeinsam diese Bachelorarbeit verfasst haben, bedanken wir uns gemeinsam bei jenen Leuten, welchen wir gemeinsam zu Dank verpflichtet sind. Da wir aber auch aus dem privaten Umfeld viel Unterstützung erfahren haben, bedanken wir uns auch jeweils einzeln bei diesen Personen.

Gemeinsame Danksagung

Allen voran danken wir Frau Evelyne Thönnissen Chase – unserer Begleitdozentin der Fachhochschule Westschweiz für Soziale Arbeit in Siders. Ihr Zeitinvestment in uns und ihre konstruktiven Feedbacks verhalfen uns immer wieder, uns nicht im Volumen der Thematik zu verlieren und somit eine abgerundete Bachelorarbeit zu präsentieren.

Auch bedanken wir uns ganz herzlich bei unseren beiden Experten, Herrn Christian Rieder der Suchtberatungsstelle Sucht Wallis in Visp und Herrn Franz Eidenbenz, Leiter Behandlung des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte RADIX in Zürich. Die Interviews mit diesen Experten waren für uns sehr aufschlussreich und bereichernd und boten gute, praxisnahe Ergänzungen zu dem von uns verfassten Theorieteil.

Ebenso sprechen wir einen gebührenden Dank unseren sechs Interviewprobanden aus. Wir sind uns durchaus bewusst, dass das Thema des problematischen Gebrauchs von MMORPGs sehr persönlich ist und sind somit umso dankbarer, dass diese sechs Interviewpersonen mit uns so offen über dieses Thema gesprochen haben. Mithilfe deren Erzählungen von Erlebnissen, Eindrücken und der Vermittlung deren Emotionen gelang es uns, diese Forschungsarbeit zu verfassen.

Wir bedanken uns ebenfalls beim Sozialmedizinischen Zentrum Oberwallis Standort Visp, welches uns für die Durchführung der Probandeninterviews geeignete Räumlichkeiten zur Verfügung stellte.

Weiter danken wir unseren Familien, Freunden und auch Bekannten, die sich regelmässig Zeit nahmen, die Bachelorarbeit gegenzulesen und uns konstruktives Feedback zu geben – sei es in inhaltlicher, darstellerischer oder orthographischer Hinsicht – sich verständnisvoll in allen Belangen zeigten und uns stets Mut und Zuversicht zusprachen.

Nathalie Frey

Ein riesengrosses Dankeschön möchte ich an meine Bachelorarbeit-Partnerin Angela Monteleone richten. Auch wenn nicht immer alles nach Plan verlaufen ist, bist du stets an meiner Seite geblieben und hast nicht aufgegeben. Ich bin froh, habe ich mich entschieden, diese Bachelorarbeit gemeinsam mit dir zu verfassen. In der Zeit, in der ich mich auf anderes konzentrieren musste, hast du es als selbstverständlich angesehen, mehr in die Bachelorarbeit zu investieren und meine Abwesenheit zu kompensieren. Aus diesem Grund möchte ich dir für alles danken.

Auch möchte ich mich bei meinem Partner Stefan Salzgeber bedanken. Er hörte mir stets geduldig zu und sprach mir immer wieder Mut zu. Vielen Dank für deine aufmunternden Worte und dein Verständnis.

Angela Monteleone

Ich bin einigen Personen zu grossem Dank verpflichtet. Dank deren emotionaler wie auch technischer Unterstützung konnte diese Bachelorarbeit verfasst werden, weswegen ich sie gerne persönlich bedanken möchte.

In erster Linie möchte ich mich bei meiner Bachelorarbeit-Partnerin Nathalie Frey aus tiefstem Herzen bedanken. Während dieser Abschlusszeit ist in deinem Leben viel Unvorhergesehenes eingetroffen. In Momenten in denen ich an einer fristgerechten Abgabe gezweifelt habe und mich manchmal fragte, ob allenfalls eine höhere Macht sich gegen uns und unsere Bachelorarbeit gestellt hat, bleibst du sachlich und neutral und triebst mich mit deinem Optimismus und deiner Fähigkeit, Pläne aus dem Arm zu schütteln, weiter voran. Merci vielmals dafür, dass du nicht den Kopf hast hängen lassen!

Ebenfalls möchte ich mich bei meinem Partner Michael Albrecht von ganzem Herzen bedanken. Er ertrug meine Launen kommentarlos und hörte mir immer zu oder stand mir für Bitten bezüglich der Bachelorarbeit immer zur Verfügung. Ich denke, nur dank seiner Geduld und Fürsorge bin ich heute noch emotional ausgeglichen und mein Laptop noch intakt.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichern wir, dass wir die Bachelorarbeit selbständig verfasst und keine andern als die angegebenen Quellen benutzt haben. Alle Ausführungen, die andern Texten wörtlich oder sinngemäss entnommen wurden, sind kenntlich gemacht. Die Arbeit war noch nie in gleicher oder ähnlicher Fassung Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung. Die Bachelorarbeit respektiert den Ethik-Kodex für die Forschung.

Unterschrift der Verfasserinnen:



Nathalie Frey



Angela Monteleone

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit befasst sich mit der Thematik des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Es soll aufgezeigt werden, unter welchen Gegebenheiten/Voraussetzungen diese den Einstieg in aber auch den Ausstieg aus solch einem Verhalten finden.

Damit der dieser schriftlichen Arbeit zugrunde liegenden Forschungsfrage nachgegangen werden konnte, wurden Interviews mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen geführt, welche nach eigener und/oder fremder Einschätzung ein abhängiges Verhalten von einem Computerrollenspiel gezeigt haben.

Damit ein theoretisches Wissen zur Thematik erworben werden kann, behandelt die vorliegende Abschlussarbeit die dafür relevanten Themen der Auswirkungen eines dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs, der Profilerhebung eines MMORPG-Nutzers sowie der grundsätzlichen Spielbeschreibung/-erklärung eines MMORPGs. Damit dieses Thema ganzheitlich in Verbindung zur Abhängigkeitsthematik betrachtet werden kann, folgt die theoretische Aufarbeitung der Suchtthematik. Als theoretischer Abschluss dient die theoretische Beschreibung der Diagnostik und der Intervention sowie der Prävention des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Konsums bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Aufgrund der geführten Interviews konnte eine Datenerhebung zur Richtungsweisung in der Beantwortung der zu erforschenden Forschungsfrage erstellt werden.

Aufgrund der Datenanalyse kann behauptend geschlussfolgert werden, dass sich der dysfunktionale bis pathologische MMORPG-Gebrauch von Jugendlichen und jungen Erwachsenen aufgrund mehrerer Risikofaktoren ergibt und häufig eine Begleiterscheinung der Adoleszenzphase ist. Diese Erkenntnisse lassen schlussfolgern, dass es bei der Thematik des Einstiegs wie auch des Ausstiegs essentiell wichtig ist, dass das ganzheitliche System – sprich in der Diagnose und Intervention das familiäre System - sowie die Motivation des Betroffenen einbezogen wird.

Mithilfe der Erkenntnisse über die erforschten Datenaussagen werden zum Schluss dieser Bachelorarbeit noch mögliche Handlungsvorschläge für die Soziale Arbeit aufgezeigt.

Schlüsselbegriffe

MMORPG, Onlinespielsucht/dysfunktionaler bis pathologischer MMORPG-Gebrauch, Unterstützungsangebote, Prävention

Inhaltsverzeichnis

1	EINLEITUNG	6
1.1	EINFÜHRUNG IN DIE THEMATIK	6
1.2	PERSÖNLICHE MOTIVATION AN DER THEMATIK	7
1.3	EINGRENZUNG DER THEMENWAHL	8
1.4	BEZUG ZUR SOZIALEN ARBEIT	9
1.5	FORSCHUNGSFRAGE	10
1.6	ZIELE DER ARBEIT	10
1.6.1	<i>Theorieziele</i>	10
1.6.2	<i>Empirieziele</i>	10
1.6.3	<i>Praxisziele</i>	10
2	THEORETISCHE GRUNDLAGEN - AUSWIRKUNGEN DES ONLINESPIELENS	11
2.1	CHANCEN	11
2.1.1	<i>Förderung kognitiver Fähigkeiten</i>	11
2.1.2	<i>Förderung der persönlichen Entwicklung</i>	12
2.1.3	<i>Förderung der sozialen Interaktion</i>	12
2.2	RISIKEN	13
2.2.1	<i>Soziale Folgen</i>	13
2.2.2	<i>Physische Folgen</i>	14
2.2.3	<i>Abhängigkeit</i>	15
3	THEORETISCHE GRUNDLAGEN: STUDIEN ZUR ALLGEMEINEN INTERNETNUTZUNG UND MMORPG-NUTZERN	16
3.1	DIE ALLGEMEINE INTERNETNUTZUNG IN DER SCHWEIZ	16
3.2	STUDIEN ZU MMORPG-NUTZERN	17
3.2.1	<i>Geschlecht</i>	18
3.2.2	<i>Alter</i>	18
3.2.3	<i>Bildungsniveau</i>	19
3.2.4	<i>Erwerbssituation</i>	19
3.2.5	<i>Generelle Unterschiede zwischen pathologischen und nicht-pathologischen MMORPG-Nutzern</i>	20
4	THEORETISCHE GRUNDLAGEN: SPIELEN IN VIRTUELLEN WELTEN - DIE URSPRÜNGE DER MMORPGS	21
4.1	P&Ps – PEN AND PAPER ROLLENSPIELE	21
4.2	MUDs – MULTI USER DUNGEON	23
4.3	LARPs – LIVE ACTION ROLE PLAYING	25
4.4	MMORPGs – MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES	26
4.4.1	<i>Verschiedene Spielgenres</i>	27
4.4.2	<i>Definition MMORPG</i>	28
4.4.3	<i>Das Spielprinzip von MMORPGs – Beschreibung des Spiels</i>	28
4.4.4	<i>Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials</i>	30

5	THEORETISCHE GRUNDLAGEN: GESCHICHTE VON SUCHT UND ABHÄNGIGKEIT	33
5.1	GESCHICHTLICHER ZUGANG UND DEFINITION VON SUCHT UND ABHÄNGIGKEIT	33
5.2	DEFINITION SUBSTANZGEBUNDEN UND SUBSTANZUNGEBUNDENE SÜCHTE UND KLASSIFIKATION SUBSTANZUNGEBUNDENER SÜCHTE	34
5.2.1	<i>Störungen der Impulskontrolle</i>	35
5.2.2	<i>Verhaltenssucht</i>	36
5.3	KLASSIFIKATION NACH ICD UND DSM	37
5.3.1	<i>ICD-10 nach WHO: Abhängigkeitssyndrom</i>	38
5.3.2	<i>DSM-IV nach APA: Substanzabhängigkeit</i>	38
5.3.3	<i>DSM-5 nach APA: Aufnahme der Onlinespielsucht im Anhang</i>	39
5.4	ONLINESUCHT/INTERNETSUCHT	40
5.5	ENTSTEHUNG UND AUFRECHTERHALTUNG EINER SUCHT	41
5.5.1	<i>Neurobiologische Ansätze</i>	41
5.5.2	<i>Psychologische Ansätze</i>	42
5.5.3	<i>Soziale Faktoren</i>	43
5.6	ENTSTEHUNG UND AUFRECHTERHALTUNG EINER SUCHT: SPEZIFISCH AUF DEN DYSFUNKTIONALEN BIS PATHOLOGISCHEN MMORPG-GEBRAUCH	44
5.6.1	<i>Umweltbezogene Bedingungen</i>	44
5.6.2	<i>Entwicklungspsychopathologische Bedingungen</i>	44
5.6.3	<i>(Neuro-)biologische Bedingungen</i>	45
5.6.4	<i>Bindungsdynamische Sichtweise einer MMORPG-Abhängigkeit</i>	45
5.7	PHASEN DER ABHÄNGIGKEITSENTWICKLUNG	46
5.7.1	<i>Funktionale bis exzessiv- funktionale Nutzung: Gebrauch und Genuss</i>	46
5.7.2	<i>Exzessiv- dysfunktionale Nutzung: Missbrauch und ausweichendes Verhalten</i>	46
5.7.3	<i>Pathologische Nutzung: Auffälliges Verhalten und Gewöhnung</i>	47
5.7.4	<i>Süchtige Nutzung: Abhängigkeit und Entwicklung einer Suchtdynamik</i>	47
5.7.5	<i>Qualitative Nutzungsformen nach Jörg Petry</i>	47
6	THEORETISCHE GRUNDLAGEN: DIAGNOSTIK UND INTERVENTION	49
6.1	DIAGNOSTIK	49
6.1.1	<i>„Die Fünf Säulen der Identität“ nach Petzold</i>	49
6.1.2	<i>Das Risiko-Schutz-Modell</i>	53
6.2	INTERVENTION	55
6.2.1	<i>Beratung – Interventionsmöglichkeit der Sozialen Arbeit</i>	55
6.2.1.1	Beratung	55
6.2.1.2	Unterschiedliche Beratungskonstellationen	56
6.2.1.3	Unterschiedliche Beratungsansätze	58
6.2.2	<i>Systemisches Phasenmodell nach Eidenbenz</i>	61
6.2.3	<i>Therapie – Interventionsmöglichkeit der Psychotherapie</i>	63
6.2.3.1	Definition Therapie	63
6.2.3.2	Kognitiv-behaviorales Vorgehen in der Psychotherapie	63
7	THEORETISCHE GRUNDLAGEN: PRÄVENTION	66
7.1	HISTORISCHER ZUGANG ZUR PRÄVENTION	66
7.2	PRÄVENTION NACH ZIELGRUPPEN	66
7.2.1	<i>Universelle Prävention</i>	66

7.2.2	<i>Selektive Prävention</i>	67
7.2.3	<i>Indizierte Prävention</i>	67
7.3	ZEITLICHE DIFFERENZIERUNG DER PRÄVENTIONSKONZEPTE	67
7.3.1	<i>Primärprävention</i>	68
7.3.2	<i>Sekundärprävention</i>	68
7.3.3	<i>Tertiärprävention</i>	68
7.4	PRÄVENTION VON DYSFUNKTIONALEM INTERNETGEBRAUCH/MMORPG-SPIELEN	69
8	HYPOTHESEN	70
9	METHODIK	71
9.1	FORSCHUNGSMETHODE/ -VORGEHEN	71
9.2	STICHPROBE	72
9.3	UNTERSUCHUNGSGRUPPE	73
9.4	DIE EXPERTENGESPRÄCHE	73
9.5	QUALITATIVE INHALTSANALYSE NACH PHILIPP MAYRING	74
9.5.1	<i>Die qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring</i>	74
9.5.2	<i>Vorgehen bei dieser Arbeit</i>	75
9.6	ETHISCHE FRAGESTELLUNGEN	75
10	ERGEBNISSE DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG	76
10.1	DATENANALYSE	76
10.1.1	<i>Hypothese 1</i>	76
10.1.2	<i>Hypothese 2</i>	80
10.1.3	<i>Hypothese 3</i>	84
11	SYNTHESE	88
11.1	DISKUSSION ZU HYPOTHESE 1	88
11.2	DISKUSSION ZU HYPOTHESE 2	90
11.3	DISKUSSION ZU HYPOTHESE 3	91
12	FAZIT	94
12.1	RISIKEN UND GRENZEN DER FORSCHUNG	94
12.2	PERSÖNLICHE STELLUNGNAHME ZUR FORSCHUNGSFRAGE	95
12.3	WEITERFÜHRENDE FRAGESTELLUNGEN	95
12.4	PERSÖNLICHE STELLUNGNAHME ZUR EVALUATION DER ZIELE	96
12.5	HANDLUNGSVORSCHLÄGE FÜR DIE SOZIALE ARBEIT	97
12.6	TECHNISCHE UND PERSÖNLICHE BILANZ	99
13	BIBLIOGRAPHIE	102
13.1	LITERARISCHE QUELLEN	102
13.2	DIPLOMARBEITEN, STUDIEN	103
13.3	ELEKTRONISCHE QUELLEN	104
13.4	EXPERTENINTERVIEWS	105
13.5	ABBILDUNGEN	106
14	GLOSSAR	107
15	ANHANG	108

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Online-Aktivitäten für private Zwecke in den letzten drei Monaten, laut Bundesamt für Statistik (2012, online)	17
Abb. 2: Charakterbogen eines P&P-Rollenspiels, laut Google Bilder (2014, online).....	23
Abb. 3: mud 1, laut Google Bilder (2014, online)	25
Abb. 4: LARP, laut Google Bilder (2014, online).....	26
Abb. 5: MMORPG WoW, laut Google Bilder (2014, online).....	30
Abb. 6: Idealtypische Gegenüberstellung des dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs/-Spielens, nach Petry (2010)	48
Abb. 7: Koordinaten psycho-sozialer Diagnostik und Intervention, nach Pauls in Gahleitner (2014, online)	50
Abb. 8: Die fünf Säulen der Identität, nach Petzold in Google Bilder (2014, online).....	51
Abb. 9: Profilerhebungsmethode, nach Rieder (s.d.)	54

Abkürzungsverzeichnis

APA	American Psychiatric Association
BfS	Bundesamt für Statistik
bzw.	beziehungsweise
Char	umgangssprachlicher Begriff unter MMORPG-Spielern für die Benennung ihres Charakters/Avatars (Spielfigur)
Con	Convention (z. Dt.: Versammlung, Zusammenkunft)
D&D	Dungeons and Dragons
d.h.	das heisst
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
EPs	umgangssprachlicher Begriff unter MMORPG-Spielern, welcher abgekürzt für Erfahrungspunkte steht
etc.	et cetera
FRP	Fantasy-Roleplay (z.Dt.: Fantasie-Rollenspiel)
ICD	International Classification of Diseases
ICF	International Classification of Functioning, Disability and Health
Ini	Kurzform für Instanz
LARP spiel)	Live Action Roleplay (z.Dt.: Echtzeit Rollenspiel)
LöA	Lösungsorientierter Ansatz
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Game (z.Dt.: Massen-Mehrspieler Online-Rollenspiel)
MUD	Multi User Dungeons - die ersten online zugänglichen auf Text basierenden Spielewelten
NPC	Non Playing Character - eine Figur im Spiel, die einzig einen spielablaufweisenden Charakter hat
P&P	Pen and Paper Rollenspiele (z.Dt.: Stift und Papier Rollenspiel)
PvE	Player versus Environment (Spieler gegen Umwelt/Computer)
PvP	Player versus Player (z.Dt.: Spieler gegen Spieler)
usw.	und so weiter
vgl.	vergleiche
WHO	World Health Organisation
z.B.	zum Beispiel
z.Dt.	zu Deutsch
zepf	Zentrum für empirische pädagogische Forschung (Universität Koblenz-Landau)

1 Einleitung

1.1 Einführung in die Thematik

Die vorliegende Arbeit entstand als Abschlussarbeit zur Erreichung des Fachhochschuldiploms als Bachelor of Arts in Sozialer Arbeit an der Hochschule Westschweiz für Soziale Arbeit.

Hauptthematik der folgenden Erarbeitung ist die dysfunktionale¹ bis pathologische² Nutzung von MMORPGs³ und soll schlussendlich aufzeigen, welche Faktoren als mögliche Voraussetzungen betrachtet werden können, damit Jugendliche und junge Erwachsene einen dysfunktionalen bis pathologischen Umgang mit Onlinerollenspielen an den Tag legen und welche Voraussetzungen ein Ablegen des problematischen Gebrauchs von Computerspielen begünstigen.

Nach der Entwicklung des Internets durch das US-Verteidigungsministerium als erleichterndes Arbeitsinstrument zu Zwecken der Vernetzung von Universitäten und Forschungseinrichtungen (Poppe und Musalek, in Batthyany und Pritz, 2009, 281) erfuhr dieses relativ zügig einen raschen Aufschwung – auch auf der Ebene des Freizeitverhaltens.

Gemäss eigenen Erfahrungen ist der Computer aus der heutigen Zeit kaum noch wegzudenken. Gemäss dem Bundesamt für Statistik (online, 2014) benutzten im Jahr 2013 81% der Schweizer Bevölkerung regelmässig das Internet. Das Internet bietet eine Vielzahl von Informations- und Unterhaltungsmöglichkeiten - in den schier unendlichen Tiefen des World Wide Webs scheint es immer wieder etwas zu recherchieren, zu entdecken und immer noch etwas Neues zu tun zu geben.

Heute ist es so, dass die Nutzung des Internets im beruflichen wie auch privaten Gebrauch als selbstverständlich angesehen wird. Unumstritten ist das Internet ein unterhaltendes wie auch sehr nützliches Mittel, das trotzdem seit einigen Jahren immer mehr auch als problematisch angesehen werden kann: *„die Interaktivität als neue Medienqualität hat [...] völlig neue Unterhaltungsangebote und Kommunikationsmöglichkeiten entstehen lassen und vermittelt ein intensiv erlebtes Gefühl der Anwesenheit, Kontrolle und Einflussnahme im System. Dies alles geschieht bei gleichzeitiger physischer Isolation und Anonymität des Nutzers, sozusagen aus einem « sicheren sozialen Abstand » heraus“* (Wölfli et al., in Batra und Buchkremer, 2013, 13).

Ein Unterhaltungsangebot des Internets sind beispielsweise Onlinerollenspiele, sogenannte MMORPGs – Thematik der hier vorliegenden Arbeit. Das Internet wie auch Onlinerollenspiele können aufgrund ihrer ständigen Erreichbarkeit, der gebotenen Anonymität, der Möglichkeit mit Identitäten zu experimentieren und dem Erleben von Anerkennung, Erfolg, Kontrolle und Zugehörigkeit eine sehr grosse Faszination auf Menschen ausüben. Es kann so dazu führen, dass die Nutzung der genannten Medien exzessiv und problematisch wird (Sucht Schweiz, 2010, 2). Wenn der Spieler⁴ eines Onlinerollenspiels sich in der Unendlichkeit des Rollenspiels verliert und somit in eine Scheinwelt abdriftet, kann dies zu Problemen im realen Leben führen. Verminderte Leistungsfähigkeit und ein problemati-

¹ Dysfunktional ist das Synonym von unzweckmässig (Duden, online, 2013)

² Pathologisch ist das Synonym von krankhaft (Duden, online, 2013)

³ Gemäss Grunewald (in Hardt et al., 2009, 58) steht die Abkürzung MMORPG für den Begriff Massively Multiplayer Online Role Playing Game, was auf Deutsch übersetzt Massen-Mehrspieler Online-Rollenspiel bedeutet.

⁴ In folgender Arbeit wird aus Gründen der Lesbarkeit auf die vollständige Ausformulierung der geschlechterspezifischen Bezeichnungen verzichtet. Es sind jedoch immer beide Geschlechter angesprochen, insofern im Text nichts anderes vermerkt ist.

scher Gebrauch sind nur einige Konsequenzen, die an dieser Stelle genannt werden sollen.

1.2 Persönliche Motivation an der Thematik

Als sogenannte „Digital Natives“⁵ sind wir, die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit, mit dem Heimcomputer und dem Internet aufgewachsen. Wir lernten den Computer als unterstützendes und aufgrund der schulischen Laufbahn zwingend notwendiges Arbeitsinstrument kennen, welches uns manch eine Aufgabe erleichterte. Auch kamen wir schon früh mit dem Internet in Kontakt und lernten dieses während den Jahren als ‚allwissendes‘ und unterhaltsames Medium schätzen. Je älter und selbstständiger wir wurden, umso mehr erkannten wir neben dem Nutzen auch die Risiken des Internets – so auch das Onlinerollenspiel „World of Warcraft“⁶. Ein Spiel, welches im Jahr 2004 einen regelrechten Hype⁷ unter den Jugendlichen und jungen Erwachsenen auslöste – auch in unserer Peer-Group⁸. Ein und jeder aus unserer Clique spielte dieses Spiel – Jungs wie auch Mädchen. Nach einer gewissen Zeit bemerkten wir, dass wir uns nicht mehr wie gewohnt am Stammpfad trafen, sondern virtuell auf irgendwelchen mystisch klingenden Handelsplätzen oder vor riesigen Toren, welche uns Einlass in einen Berg gewährten, zusammenfanden. Auch fiel uns auf, dass der Gesprächsstoff innerhalb und auch ausserhalb unseres Freundeskreises sich massiv verändert hatte – sprach man vor dem Erscheinen des bereits erwähnten Spiels über Befindlichkeiten, Ideen oder Schulstoff so sprach man nach dem Erscheinen des Spiels über Ausrüstungsgegenstände, lobte und liess sich loben für den Fortschritt des Avatars⁹ seit der letzten Begegnung (im Spiel versteht sich) und/oder schmiedete Pläne, wie man jenen „Mob“¹⁰ wohl am besten „bashen“¹¹ könnte.

Die Zeit verstrich und die Faszination für dieses Spiel flachte in unserer Gruppe ab – manch einer fand einen Partner, andere setzten sich beruflich neue Ziele und wieder andere wandten sich vom Spiel ab, da es sie langweilte. Doch gab es auch andere Personen, die Minderheit unserer Gruppe, die dieser neuen Bewegung in unserem Kollegenkreis nicht nachkamen. Heute zählen jene Personen nur mehr zum Bekanntenkreis.

Wie aus den oben beschriebenen Schilderungen ersichtlich, haben wir gewisse Erfahrungen mit MMORPGs und konnten die Auswirkungen, die pathologisches Onlinespielen nach sich ziehen kann, an uns bekannten Personen bis zu einem gewissen Grad beobachten.

Aufgrund dieser Erfahrungen ist unsere Motivation für diese Thematik hoch. Mithilfe der dieser Bachelorarbeit zugrunde liegenden Fragestellung möchten wir uns mit den Fragen

⁵ Digital Natives sind gemäss Rieder (Experteninterview, 2014, 323-325) jene Personen, die nach 1980 geboren sind. Jene Personen haben den Computer als selbstverständlich kennen gelernt. Personen, welche vor 1980 geboren sind und nicht mit dem Computer aufgewachsen sind, nennt man, so Rieder (Experteninterview, 2014, 323-325), Digital Immigrants.

⁶ Abkürzung WoW.

Am Ende des zweiten Quartals 2014 (Ende Juni 2014) verzeichnete dieses Spiel 6.8 Millionen zahlende Abonnenten (www.statista.com, online, Stand 2014). Die monatlichen Abonnementkosten betragen aktuell etwa 13 Euro. Der Anschaffungspreis des Basisspiels inklusive drei Erweiterungen kostet per digitalem Download circa 15 Euro. Die aktuellste Erweiterung schlägt per digitalem Download mit ungefähr 50 Euro zu Buche, sowie dessen Vorgänger mit etwa 10 Euro (www.battle.net, online, Stand 2014).

⁷ Hype stammt aus dem Englischen und bedeutet Rummel (dict.cc Wörterbuch, online, 2014)

⁸ Die Peer-Group ist die Bezugsgruppe der Gleichaltrigen, deren Normen man übernimmt. (Hentschke in Happel et al., 2014, 51)

⁹ Avatar ist die Bezeichnung für die Spielfigur, welche der Spieler im Spiel spielt (Grunewald in Hardt et al., 2009, 59).

¹⁰ Mob steht für Mobile Object – sich bewegende Objekte

¹¹ bashen stammt aus dem Englischen und bedeutet schlagen (dict.cc Wörterbuch, online, 2014)

rund um die Faszinationskraft solcher Onlinerollenspiele und den möglichen Voraussetzungen für einen Einstieg in wie auch einen Ausstieg aus dem dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauch von MMORPGs vertieft auseinandersetzen.

Auch die Neuwertigkeit dieser noch relativ unerforschten Sucht motiviert uns zum Bearbeiten des beschriebenen Themas. Die Auswirkungen solch eines problematischen Gebrauchs können fatale Folgen in allen Lebensbereichen für die betroffene Person und deren Umfeld nach sich ziehen. Erfahrungsgemäss zeigen sich beispielsweise Schwierigkeiten in der Bewältigung des Alltages, gesundheitliche Schädigungen und oft auch soziale Isolation. Unserer Meinung nach sind diese und auch andere Auswirkungen des genannten problematischen Gebrauchs Themenbereiche der Sozialen Arbeit. Da wir der Meinung sind, dass sich in Zukunft virtuelle Welten weiter ausbreiten werden und so neue, einzigartige Lebenswelten für Menschen entstehen, denken wir, dass auch die Soziale Arbeit sich in diesen Welten positionieren sollte. Zu diesem Schluss kommen wir, da wir die Soziale Arbeit als Profession sehen, welche Menschen in ihrer Lebenswelt betrachtet und diese entsprechend in ihrer Lebensbewältigung unterstützt. Unter diesem Punkt betrachtet, empfinden wir es als rational, dass sich die Soziale Arbeit in diesen neuen virtuellen Lebenswelten positioniert. Und dies nicht nur aufgrund der Problematiken, die sich aufgrund dieser Neuschaffung von Lebenswelten ergeben können (diese Neuschaffung von Lebenswelten kann durchaus auch positive Aspekte der gelingenden Lebensbewältigung ermöglichen – mehr dazu unter dem Kapitel „2 Theoretische Grundlagen - Auswirkungen des Onlinespielens“). Die Soziale Arbeit nimmt an der Schnittstelle Virtualität-Realität unterstützend in der Lebensbewältigung einer einzelnen Person, aber auch in der zukünftigen Gesellschaftsentwicklung, Einfluss und ist - ganz einfach - für die Menschen erreichbar und holt sie dort ab, wo diese sich befinden.

1.3 Eingrenzung der Themenwahl

Das Thema des problematischen Internetgebrauchs beinhaltet viele Facetten/Problemstellungen. Der Fokus der hier vorliegenden Arbeit liegt jedoch auf möglichen Faktoren, die auf den Einstieg sowie auch den Ausstieg aus dem dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch explizit bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen einwirken. Die untersuchte Personengruppe wurde auf Jugendliche und junge Erwachsene eingegrenzt, da diese zurzeit als Hauptpersonengruppe für den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Konsum bekannt sind.

Weiter haben wir uns ausschliesslich auf das Thema MMORPG fokussiert und haben andere Themen wie Social Medias oder auch Onlinesexsucht weggelassen. Aufgrund verschiedener persönlicher Erfahrungen, und auch weil uns dies am meisten interessiert hat, haben wir uns also entschieden eine Forschung zum Thema MMORPGs zu machen.

In Kapitel „5.7 Phasen der Abhängigkeitsentwicklung“ sind die verschiedenen Phasen einer Abhängigkeit erklärt. In unserer Bachelorarbeit gehen wir aber hauptsächlich auf die dysfunktionale und die pathologische Phase ein, wie aus unserer Fragestellung ersichtlich wird. Einerseits haben wir uns dafür entschieden, da die meisten Autoren, von denen wir Literatur gelesen haben, diese beiden Phasen näher beschreiben und andererseits, weil uns diese beiden Phasen am interessantesten für die Soziale Arbeit erscheinen.

1.4 Bezug zur Sozialen Arbeit

Wie im Abschlussabsatz des Kapitels „1.2 Persönliche Motivation an der Thematik“ beschrieben, besteht ein Bezug dieser Abhängigkeitsthematik zur Sozialen Arbeit.

Ergänzend zu unserer unter genanntem Kapitel persönlichen Meinung, lässt sich auch aus dem „Berufskodex für Soziale Arbeit – Ein Argumentarium für die Praxis der Professionellen“ (Avenir Social, 2010) der Bezug dieser Thematik zur Sozialen Arbeit herleiten. So definiert genannter Autor (2010, 8) Soziale Arbeit folgendermassen:

„¹Die Profession Soziale Arbeit fördert den sozialen Wandel, Problemlösungen in zwischenmenschlichen Beziehungen sowie die Ermächtigung und Befreiung vom Menschen mit dem Ziel, das Wohlbefinden der einzelnen Menschen anzuheben.“

Weiter wird Sozialer Arbeit folgendermassen auch beschrieben:

„²Indem sie sich sowohl auf Theorien menschlichen Verhaltens als auch auf Theorien sozialer Systeme stützt, vermittelt Soziale Arbeit an den Orten, wo Menschen und ihre sozialen Umfelder aufeinander einwirken.“

Unserer Interpretation nach definiert sich Soziale Arbeit somit als Profession, welche soziale Probleme erkennt, theoriegestützte Lösungen dafür entwickelt und diese so löst, lindert oder verhindert.

Der dysfunktionale bis pathologische MMORPG-Gebrauch ist unserer Meinung nach als soziales Problem zu betrachten, da der problematische Gebrauch von Onlinerollenspielen nachweislich (vgl. dazu Kapitel „2 Theoretische Grundlagen - Auswirkungen des Online-spielens“) die Entwicklung eines Menschen und dessen sozialen Beziehungen beeinflusst.

Gemäss den im „Berufskodex für Soziale Arbeit – Ein Argumentarium für die Praxis der Professionellen“ richtet sich die Soziale Arbeit bezüglich der Gesellschaft folgender Handlungsmaximen (2010, 13):

„¹Die Professionellen der Sozialen Arbeit engagieren und vernetzen sich. Ihre Netzwerke setzen sie für gesellschaftliche und sozialpolitische Verbesserungen ein und begründen so die Verlässlichkeit der Sozialen Arbeit der Gesellschaft gegenüber.“

„²Die Professionellen der Sozialen Arbeit vermitteln der Öffentlichkeit, der Forschung und der Politik ihr Wissen über soziale Probleme sowie deren Ursachen und Wirkung auf individueller und struktureller Ebene, und tragen so dazu bei, dass ihre Expertise wichtig wird.“

Aus genannten Zitaten und unseren dazu geäusserten Interpretationen lässt sich auch in Bezug zu dieser Thematik die Verbindung zum immerwährenden Dreifachmandat der Sozialen Arbeit machen. Wie beschrieben, erachten wir den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch, welcher zurzeit gehäuft in der Altersgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen auftritt, als soziales Problem. Diese Auswirkungen betreffen unserer Meinung nach einerseits ganz konkret die betroffene Person/Personengruppe, welche jedoch Teil einer Gesellschaft ist und diese beeinflusst, und andererseits auch die Gesellschaft, welche diese Person/Personengruppe trägt und somit auch beeinflusst. Dazwischen steht die Soziale Arbeit mit ihrem Professionswissen, ihrem Berufsethikverständnis und ihren Prinzipien der Menschenrechte und der sozialen Gerechtigkeit und vermittelt/agiert zwischen den verschiedenen Systemen mit dem Ziel der gelingenden Lebensbewältigung.

1.5 Forschungsfrage

Welche Gegebenheiten/Faktoren schaffen die Voraussetzung, dass Jugendliche und junge Erwachsene einen dysfunktionalen bis pathologischen Umgang mit MMORPGs an den Tag legen und unter welchen Gegebenheiten/Voraussetzungen legen sie diesen wieder ab?

1.6 Ziele der Arbeit

1.6.1 Theorieziele

- Definition der Schlüsselbegriffe/relevanter Begriffe (MMORPG, Onlinespielsucht, Unterstützungsangebote, Prävention)
- Vertiefen und Vorstellen der themenbezogenen Theorien
- Zwei Expertengespräche führen
- Aufzeigen möglicher Unterstützungsangebote (der Sozialen Arbeit)

1.6.2 Empirieziele

- Sechs Interviews führen
- Datenanalyse anhand der Interviews durchführen
- Kritische Analyse der Interviews und Tendenzen aufzeigen
- Aufzeigen, wie ein dysfunktionaler bis pathologischer Gebrauch von MMORPGs entwickelt werden kann und wie man aus dieser wieder herausfindet

1.6.3 Praxisziele

- Relevanz der Sozialen Arbeit im Kontext des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs kennen und erklären können
- Aufzeigen möglicher Handlungsvorschläge für die Praxis

2 Theoretische Grundlagen - Auswirkungen des Onlinespielens

Um die Thematik des problematischen Gebrauchs von MMORPGs von der Basis her aufzuarbeiten, wählten die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit den Einstieg über die Auswirkungen des Onlinespielens. Dieser grundlegende Einstieg soll dazu dienen, eine einseitige Betrachtung der Folgen des Onlinespielens zu vermeiden. Nachstehend werden somit die Chancen sowie auch die Risiken des Spielens von Onlinecomputerspielen aufgelistet.

2.1 Chancen

Das Spielen von Onlinecomputerspielen kann durchwegs auch positive Effekte auf den Spieler haben. Die gebotene digitale Erlebniswelt ermöglicht es den Nutzern, sich und ihre Handlungen zu erproben, ohne dabei aufgrund gesellschaftlicher Normen sanktioniert zu werden (Petzold, 2010, 36). Nachfolgend werden eine Beschreibung positiver Aspekte des Onlinespielens sowie eine Zusammenfassung gewisser Kompetenzen, welche durch das Spielen von Onlinespielen gefördert werden können, aufgelistet (vgl. Grünbichler, 2009, 50-52).

2.1.1 Förderung kognitiver Fähigkeiten

- Die Fähigkeit zum vernetzten Denken wird gefördert, da sich einem Onlinespieler während eines Spiels häufig parallel verschiedene Herausforderungen stellen, welche er vorausschauend, schnell und erfolgreich zu meistern hat.
- Ebenso kann sich über das Onlinespielen das Reaktionsvermögen eines Spielers verbessern, da Schnelligkeit (beispielsweise eine Spielsituation wahrzunehmen, zu bewerten und über die Tastatur das erfolversprechendste Kommando an den Avatar zu geben) ein wichtiger Begleiter zum Erfolg im Spiel ist.
- Die Förderung und Forderung der induktiven Fähigkeiten eines Nutzers sind ebenfalls ein positiver Effekt, welcher über das Spielen von Onlinespielen erreicht werden kann. Damit ein Spieler erfolgreich im Spiel ist, „*muss [er] fähig sein, die vorhandenen Regeln im Spiel aufgrund seiner Erfahrungen und Erkenntnisse aus vorangegangenen Spielsitzungen zu erkennen*“ (Grünbichler, 2009, 50) und die erkannten Handlungsmuster ständig an die Dynamik des MMORPGs anzupassen.
- Darüber hinaus konnte beobachtet werden, dass bei Spielern von Onlinespielen die Fähigkeiten zur visuellen Bildverarbeitung sowie die Hirn-Hand-Koordination trainiert werden. Eine rasche Kommunikation zwischen den zuständigen Neuronen verspricht Erfolg im Spiel.
- Da das Spielen in virtuellen Welten, aufgrund der Fülle von visuellen und akustischen Reizen sowie auch herausfordernden Spielsituationen und dem adäquaten Reagieren darauf, einem Spieler viel abverlangen kann, ist höchste Aufmerksamkeit gefordert. Aufgrund dessen zeigen sich auch Steigerungen in der Konzentrationsfähigkeit eines Spielers von MMORPGs.
- Das erfolgreiche Spielen in virtuellen Welten bedingt das Verständnis für einen dreidimensionalen Raum. Somit fördern Onlinerollenspiele das räumliche Vorstellungsvermögen.

Weiter schildert Grünbichler (2009, 52-55) folgende positive Aspekte des Onlinespielens:

2.1.2 Förderung der persönlichen Entwicklung

- Onlinerollenspiele zeichnen sich mitunter auch dadurch aus, dass Levelaufstiege¹²/Erfolg im Spiel durch einen (hohen) Zeitaufwand erreicht wird. Das erfolgreiche Spielen eines MMORPGs erfordert somit Geduld, dessen Förderung auch im alltäglichen Leben seinen Nutzen haben kann.
- Da das erfolgreiche Spielen eines Onlinerollenspiels nicht nur eine Lösungsmöglichkeit bedingt, wird die Fähigkeit zur Flexibilität eines MMORPG-Spielers geschult. Erfährt ein Spieler, dass eine Handlung nicht zum gewünschten Ziel führt, so muss er sich kreativ und flexibel in der Erarbeitung und Ausführung einer alternativen Strategie zeigen.
- *„Das Gefühl der Kompetenz, der unmittelbaren Gegenwärtigkeit und der Kontrolle über das Spielgeschehen kann bei Spielern dazu führen, dass sie mit dem Computerspiel verschmelzen und ein sogenanntes „Flow-Erlebnis“¹³ erfahren“* (Grünbichler, 2009, 53). Dieses „Flow-Erlebnis“ kann, so Grünbichler (2009, 53), auch im Beruf oder in der Freizeit erlebt werden und wird dahingehend als positiver Effekt des Spielens von MMORPGs für das reale Leben beurteilt, wenn der Spieler erkennt, *„wie befriedigend und leistungssteigernd eine Tätigkeit ist, wenn man sich im Flow-Zustand befindet“* (Grünbichler, 2009, 53).
- Die offene Spielwelt von Onlinerollenspielen bietet einem Spieler viel Platz, um nicht alltägliche Dinge zu erleben und sich und seine Handlungen zu erproben. Die Erfahrung solcher Erlebnisse kann dazu führen, dass Kreativität und Spontaneität auch im realen Leben gefördert werden.
- Die Anonymität, welche die Spielwelt von Onlinerollenspielen bietet, ermöglicht Spielern ein Testen verschiedener Identitäten und *„sie [können] sich auf unterschiedliche Weise verwirklichen und differenzierte Beziehungskonstellationen ausprobieren“* (Grünbichler, 2009, 55). Das Agieren in Onlinewelten kann somit unter Umständen dazu führen, dass Möglichkeiten der Identitätsentwicklung wahrgenommen werden.
- Weiter kann die Selbstwirksamkeit, welche ein Spieler in einer virtuellen Welt erfahren kann, als positiver Effekt des Onlinespielens betrachtet werden, so wenn ein Spieler damit gemachte Erfahrungen auch in die reale Welt übertragen kann und er dadurch an Selbstvertrauen gewinnt.

Grünbichler (2009, 55-57) erweitert seine Aufzählung über die positiven Aspekte des Onlinespielens noch mit einem weiteren Punkt:

2.1.3 Förderung der sozialen Interaktion

- Onlinerollenspiele sind sehr komplex aufgebaut. Wie im Kapitel „4.4.3 Das Spielprinzip von MMORPGs – Beschreibung des Spiels“ beschrieben, ist das Spielen in einer Gruppe oder das Beitreten in eine Gilde ab einem gewissen Punkt unab-

¹² Level bedeutet gemäss Duden (online, 2013) Stufe. Bei Computerspielen bedeutet die nächst höhere Stufe erreicht zu haben Erfolg.

¹³ Ein „Flow-Erlebnis“ ist „der Zustand des reflexionsfreien gänzlichen Aufgehens in einer glatt laufenden Tätigkeit, die als angenehm erlebt wird und zu Zufriedenheit und freudvollem Erleben führt.“ (Stangl, in Lexikon online für Psychologie und Pädagogik, online, 2009)

wendbar, da sonst ein Spielfortschritt stagniert. Um in solch einer Gruppe oder auch in einer Gilde bestehen zu können – so wie im realen Leben auch – ist soziale Geschicklichkeit bei einem Spieler gefragt. Der Erwerb und die Umsetzung realweltlicher Sozialkompetenzen kann in Onlinespielen ausprobiert und erlernt und dann auch auf das reale Leben übertragen werden.

- Das Spielen von Bildschirmspielen, welche online stattfinden, kann dazu beitragen, auch den realen Freundeskreis zu erweitern. Wie unter dem Punkt „4.4.4 Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials“ angetönt, ist es für manch einen Spieler motivierend, virtuell geschlossene Freundschaften auch im realen Leben zu pflegen. Ebenso kann diese virtuelle Freundschaftsfindung als möglicher positiver Aspekt betrachtet werden, wenn diese als Möglichkeit dient, dass Menschen mit Kontaktschwierigkeiten so einen einfacheren Zugang haben soziale Beziehungen einzugehen.
- Die soziale Komponente von MMORPGs, hauptsächlich die Gruppen- und Gildekomponente, bietet einem Spieler die Möglichkeit, sich Führungsqualitäten anzueignen, diese zu erproben und/oder diese zu verbessern. Gemachte Erfahrungen diesbezüglich können als gute Grundlage gewisser Führungsaspekte im alltäglichen Leben dienen.
- Onlinerollenspiele haben auch einen gewissen kompetitiven Charakter. Die Erfahrungen, welche ein Spieler durch diese Spielkomponente machen kann, können ihm auch im realen Leben (beispielsweise im Beruf) von Vorteil werden, wenn Wettbewerbslust sowie das Vertrauen auf Erfolg das Selbstvertrauen stärken und die Chancen auf die Erreichung des Ziels somit steigen.

2.2 Risiken

Mediale Berichterstattungen und diverse Forschungsarbeiten zur Thematik von Onlinespielen beleuchten jedoch auch eine andere Seite zu diesem Thema. Computerspiele können auch negative Konsequenzen in deren Auswirkungen nach sich ziehen - hauptsächlich dann, wenn das Onlinespielen exzessive Züge annimmt. Unter diesem Abschnitt sollen diese Risiken näher beleuchtet werden.

2.2.1 Soziale Folgen

Gemäss einem Informationsblatt der Fachstelle Sucht Schweiz (2010, 2) können folgende Risiken einer exzessiven Beschäftigung mit Internetangeboten beschrieben werden:

„Wie bei anderen Tätigkeiten gilt auch hier: Je mehr Zeit die Beschäftigung mit Internetangeboten in Anspruch nimmt, desto weniger Zeit bleibt für andere Lebensbereiche. So bestehen zum Beispiel Risiken für soziale Beziehungen, für die Entwicklung sozialer Kompetenzen oder für die schulische/berufliche Leistungsfähigkeit. Bei einigen Nutzungsformen kann es auch zu beträchtlichen finanziellen Problemen kommen.“

Konkretisierend auf die MMORPGs gibt Grünbichler (2009, 44ff) zu eben genannten Auswirkungen der exzessiven Internetnutzung Folgendes an:

- Minderung der Kontaktfähigkeit

Aufgrund der durchs Internet gebotenen Anonymität kann sich ein Spieler hinter seinem Avatar verstecken – „man muss niemals mehr von sich selbst preisgeben als man möchte“ (Grünbichler, 2009, 44). Dieser Umstand fördert gemäss genanntem Autor (2009, 45), dass Menschen, welche aufgrund von Schüchternheit, deren äusseren Erscheinung oder anderen negativ bewerteten Attributionen, sich in der Kompetenz der Kontaktfähigkeit

wenig bis gar nicht ausbilden lassen müssen, da das Onlinerollenspiel genannte realweltliche Defizite auszublenden vermag.

- Minderung der Konfliktfähigkeit

Auch erachtet Grünbichler (2009, 45) exzessives Computerspielen als Grund für eine Minderung der Kompetenz der Konfliktfähigkeit: Konflikte, welche sich im Onlinespiel ergeben, können relativ leicht beseitigt werden. Entweder man loggt sich aus dem Spiel aus, in der Hoffnung, dass sich beim nächsten Einloggen der Konflikt einfach aufgelöst hat, oder man erstellt einen neuen Charakter und startet nochmals von neuem. Diese Konfliktlösungsstrategien, welche dem Spieler in der virtuellen Welt geboten werden, können allenfalls dazu führen, dass der Spieler solche Lösungsstrategien auch in der realen Welt anzuwenden versucht. Jedoch kann man realweltlichen Konflikten erfahrungsgemäss nicht auf Dauer ausweichen (Grünbichler, 2009, 45).

- Vereinsamung

Aufgrund des hohen Zeitpensums, welches ein Spieler für den Erfolg im Spiel aufbringen muss, werden laut Grünbichler (2009, 46) zwangsläufig reale zwischenmenschliche Beziehungen vernachlässigt. Grünbichler postuliert (2009, 46), dass *„der Verlust von echten Freunden [...] durch die virtuellen Bekanntschaften nicht kompensiert werden [kann]“*.

- Finanzielle Probleme

Unter diesem Punkt beschreibt Grünbichler (2009, 48ff) den mit den Onlinespielen einhergegangene Wirtschaftszweig des Goldfarmens: Menschen werden zu geringen Löhnen angestellt werden, damit sie als Arbeitstätigkeit ein Onlinespiel spielen und einen Avatar auf Höchstleistung leveln. Dieser wird dann für reales Geld an interessierte Spieler verkauft.

Auch die monatlichen Abonnementsgebühren solch eines Onlinerollenspiels können ihre finanziellen Auswirkungen zeigen.

2.2.2 Physische Folgen

Sucht Schweiz beschreibt in ihrem Infomagazin (2010, 2) bezüglich eines Risikos der exzessiven Beschäftigung mit Internetangeboten bezogen auf die physischen Auswirkungen Folgendes:

„Auch die körperliche Gesundheit wird mitunter beeinträchtigt, so können sich um Beispiel Haltungsschäden, Probleme wegen gestörten Essverhaltens, Kopfschmerzen und Sehschwierigkeiten entwickeln.“

Grünbichler (2009, 48) ergänzt den Punkt der physischen Folgen mit der möglichen Vernachlässigung der Körperhygiene eines Spielers, da das Spiel eine hohe Zeitinvestition erfordert, und der möglichen Folge eines ungesunden Schlafverhaltens.

Rogge (in Grünbichler, 2009, 48) gibt zu den physischen Folgen eines exzessiven MMORPG-Konsums Folgendes an: *„Diese negativen Einflüsse auf die eigene physische Gesundheit werden von den Spielern hingenommen, da das „Hineingezogenwerden in das Spiel“ gleichzeitig angenehme, intensive gefühlsmässige und körperliche Empfindungen auslöst.“*

2.2.3 Abhängigkeit

Im Suchtmagazin der Sucht Schweiz (2010, 2) wird weiter folgendes Risiko der exzessiven Internetnutzung genannt:

„Es kann sich eine Abhängigkeit entwickeln [...]. Wie bei jeder anderen Abhängigkeit ist der Übergang von problemfreier Nutzung zu problematischer Nutzung und Abhängigkeit fliegend.“

Weiter konkretisiert genannter Autor (2010, 2) das oben beschriebene Risiko einer Abhängigkeit für die Jugendlichen, welche das Angebot im Internet übermässig nutzen:

„Jugendliche sind speziell gefährdet, eine Abhängigkeit zu entwickeln, weil bei ihnen das für die Regulierung von Verhalten und Emotionen zuständige Stirnhirn noch nicht vollständig entwickelt ist. Sie können sich daher schlechter disziplinieren und brauchen deshalb die Unterstützung von Erziehenden.“

Im Zusammenhang mit den hier beschriebenen positiven wie auch negativen Auswirkungen des Onlinespielens erklären Rieder sowie Eidenbenz, dass es wichtig ist, auch die positiven Aspekte solcher Onlinespiele zu erwähnen, jedoch darüber die negativen Konsequenzen nicht zu vergessen (Rieder, Experteninterview, 2014, 252-260 / Eidenbenz, Experteninterview, 2014, 65-67). Rieder (Experteninterview, 2014, 666-670) fügt vertiefend dazu an, dass eben die Jugendlichen allenfalls eher von den negativen Auswirkungen betroffen werden können, da sie aufgrund der noch nicht vollständigen Entwicklung des präfrontalen Kortexes noch in der Ausbildung zur vollständigen Kontrollkompetenz stecken.¹⁴

¹⁴ Zur klaren Hervorhebung der von den befragten Experten, Herr Christian Rieder von der Suchtberatungsstelle Sucht Wallis in Visp und Herr Franz Eidenbenz vom Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX in Zürich, gemachten Aussagen, werden diese in der vorliegenden Arbeit in hellblauer Farbe dargestellt.

3 Theoretische Grundlagen: Studien zur allgemeinen Internetnutzung und MMORPG-Nutzern

Nachdem nun die Auswirkungen exzessiven Onlinespielens beschrieben wurden, folgt nun der Schritt zur vertieften Auseinandersetzung mit der hier gegenständlichen Thematik des dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauchs von MMORPGs. Die nachstehenden Kapitel sollen dazu dienen, einen eckdatenhaften Einblick in die Lebenswelt eines exzessiven MMORPG-Spielers zu erhalten.

Folgend wird in einem ersten Schritt die allgemeine Internetnutzung in der Schweiz zu Gunsten einer generellen Übersicht beschrieben, um dann in einem weiteren Schritt verschiedene Studien zu MMORPG-Nutzern zu vertiefen.

3.1 Die allgemeine Internetnutzung in der Schweiz

Gemäss dem Bundesamt für Statistik (BfS, online, 2014) kann die Internetnutzung der Schweizer Bevölkerung nach soziodemografischen Merkmalen aufgeschlüsselt werden. Durch diese Aufschlüsselung zeigt sich deutlich, dass ein „digitaler Graben“ (BfS, online, 2014) zwischen den Generationen besteht. So zeigt eine aktuelle Studie auf, dass 98% der Jugendlichen im Alter zwischen dem vierzehnten und neunzehnten Lebensjahr das Internet benutzen, lediglich jedoch nur 41% der ab siebzig jährigen.

Weiter zeigt die Studie auf, dass deutlich mehr Männer als Frauen das Internet nutzen (87% im Vergleich zu 76%) (BfS, online, 2014). Es wird jedoch aufgrund von Vergleichsmöglichkeiten mit früheren Studien vermutet, dass dieser geschlechtsspezifische Unterschied sich zukünftig angleichen wird.

Ein weiteres soziodemographisches Merkmal, welches in beschriebener Studie differenzierter betrachtet worden ist, ist das Merkmal des Bildungsniveaus. So dokumentiert die Studie, dass die Internetnutzung je nach Bildungsstand der Personen stark variiert. *„Die Nutzungsquote von Personen [...] mit Abschluss auf der Tertiärstufe II (Hochschulen) ist markant höher (96% der Personen mit einem Hochschulabschluss nutzen das Internet) als diejenige von Personen mit einem Abschluss auf der Sekundarstufe II (80%). Sie liegt am tiefsten bei Personen mit einem Abschluss der obligatorischen Schule als höchstem Schulabschluss (64%).“* (BfS, online, 2014)

Auch wurde der Aspekt des Nutzungszweckes in der Studie herausgearbeitet. Dabei lässt sich zusammenfassen, dass der sozio-kommunikative Aspekt der Internetnutzung von den Nutzern geschätzt wird, denn über 90% geben das Versenden und Empfangen von E-Mails und das Lesen von Onlinenachrichten als Grund für deren Internetnutzung an (BfS, online, 2014). Neben weiteren Nutzungszwecken, wie beispielsweise E-Commerce¹⁵ oder E-Banking¹⁶, nutzen 16% der Schweizer Internetnutzer genanntes Medium um Spiele herunterzuladen oder um an Online-Spielen teilzunehmen (BfS, online 2014).

¹⁵ Unter E-Commerce versteht man das Kaufen/Bestellen von Waren und Dienstleistungen übers Internet (BfS, online, 2014)

¹⁶ Unter E-Banking versteht man die elektronische Abwicklung des Zahlungsverkehrs (BfS, online, 2014)

Online-Aktivitäten für private Zwecke in den letzten drei Monaten

G 10

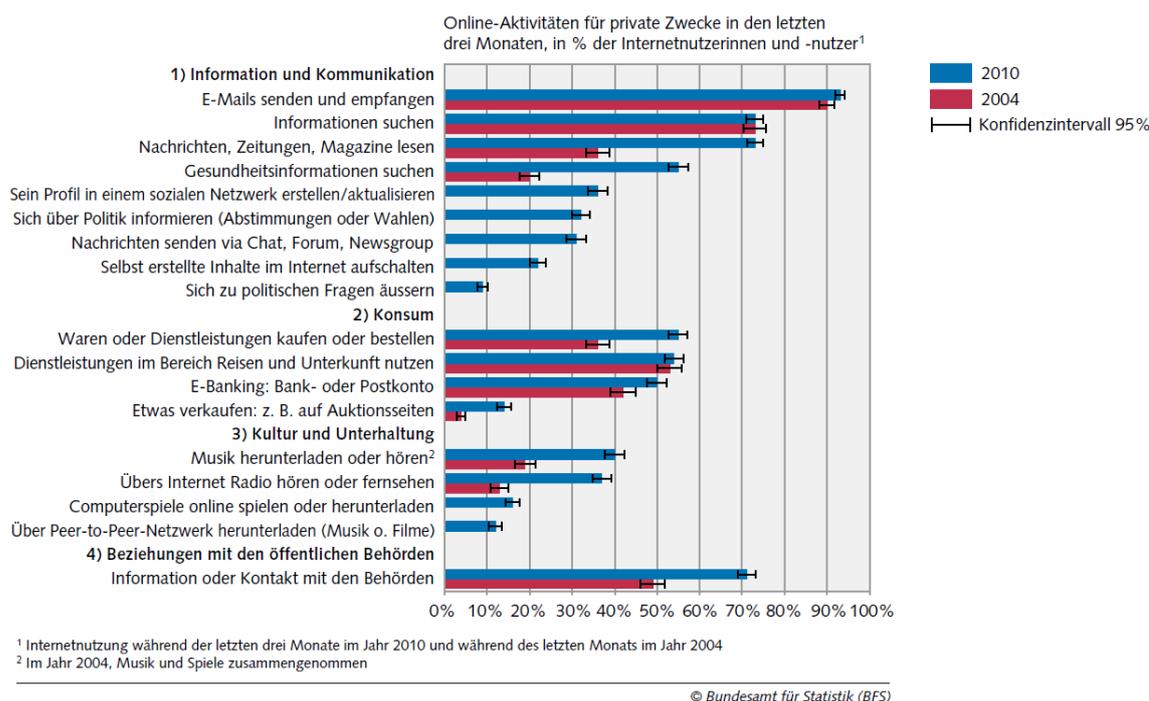


Abb. 1: Online-Aktivitäten für private Zwecke in den letzten drei Monaten, laut Bundesamt für Statistik (2012, online)

Die Nutzung des Internets ist, so Sucht Schweiz (2010, 2), heutzutage ein Hilfsmittel, „das vielen Bedürfnissen entgegenkommt“ und von den meisten Nutzern konstruktiv genutzt wird.

3.2 Studien zu MMORPG-Nutzern

Nachdem nun ein allgemeiner Überblick über die Internetnutzung in Schweizer Haushalten geschaffen werden konnte, soll folgendes Kapitel Spezifizierungsdaten zu MMORPG-Nutzern liefern. Diese Spezifizierung soll, ähnlich einer Profilerstellung, dazu dienen, einen eckdatenhaften Blickwinkel in die Lebenswelt eines MMORPG-Abhängigen zu erhalten.

Vorweg soll aber gesagt sein, dass, aufgrund der Neuwertigkeit des hier behandelten Sachverhalts der problematischen Nutzung von MMORPGs, ein gewisses Forschungsdefizit anzutreffen ist – „die Frage, welcher Personenkreis von Online-Rollenspieler*innen angesprochen wird, war und ist Gegenstand einiger quantitativer Studien. Viele dieser Untersuchungen bezogen sich allerdings auf ein bestimmtes MMORPG und wichen deshalb zu sehr von anderen Studien ab“ (Grünbichler, 2009, 22). Jedoch kann grundsätzlich festgehalten werden, dass anhand einer in der Schweiz durchgeführten Studie, eine konservative Schätzung davon ausgeht, dass 70'000 Personen onlinesüchtig und 110'000 Online-sucht gefährdet sind (Eidenbenz in Sucht Schweiz, 2010, 2).

Rieder (Experteninterview, 2014, 606-612) fügt im Hinblick auf die genannte Zahl der 70'000 Personen in der Schweiz, bei denen man davon ausgeht, dass sie onlinesüchtig sind, an, dass diese Zahl im Vergleich zu den Nikotinabhängigen und Alkoholabhängigen sehr trügerisch sein kann. Dies aus dem Grund, da man im Vergleich zu anderen Abhängigkeiten das Gefühl suggeriert erhält, dass es nicht viele Onlinesüchtige gibt. Er weist aber darauf hin, dass sich die 70'000 in der Schweiz wohnhaften onlinesüchtigen Personen zu einem grossen Teil in einer Generation – bei den Jugendlichen – finden lassen.

Folgend sollen aus verschiedenen Studien Erkenntnisse bezüglich gewisser soziodemographischer sowie auch sozialstruktureller Merkmale hinsichtlich eines MMORPG-Nutzers genannt werden. Es sei aber darauf hingewiesen, dass sich die hier vorgestellten Studienergebnisse auf Daten aus dem Ausland (hauptsächlich Deutschland) beziehen. Erforderliche Daten bezogen auf die Schweiz konnten auf Seiten der Verfasserinnen dieser Arbeit bedauerlicherweise nicht recherchiert werden. Die Daten können jedoch aufgrund der Thematik als länderübergreifende Tendenz betrachtet und verstanden werden.

3.2.1 Geschlecht

Aufgrund einer Untersuchung aus dem Jahr 2007 hat Wölfling (in Happel et al., 2014, 127) auf die Frage „*ob und wie häufig ein psychopathologisch determiniertes Computerspielverhalten unter Jugendlichen auftritt*“ (Striegl, in Happel et. al., 2014, 125) herausgefunden, dass deutlich mehr Jungen als Mädchen in der Gruppe der regelmässigen Spieler anzutreffen sind (63.1%). Eine vergleichbare Studie aus dem Jahr 2008 liefert in etwa die gleichen Daten – so zeigt eine zepf¹⁷-Studie, welche von Jäger et al., im Jahr 2008 durchgeführt wurde, dass 12.5% der befragten Jungen und nur 6.2% der Mädchen ein pathologisches Computerspielverhalten aufzeigen. Jäger et al. nehmen in ihrer Studie wie folgt Stellung zum beschriebenen Forschungsergebnis: „*Diese Daten stimmen mit den Ergebnissen bisheriger Untersuchungen überein, nach denen Jungen häufiger und länger als Mädchen spielen und eher zu einer pathologischen Computerspielnutzung neigen*“ (Jäger et. al. in zepf-Studie 2008, 9). Jedoch ist an dieser Stelle ein weiteres Studienergebnis aufzuzeigen: Cypra (2005, 79) hat die erhobene Spieldauer nach Geschlechter ausgewertet und dabei festgestellt, dass mit zunehmender Spieldauer der Frauenanteil steigt.

Bezüglich der mehrheitlich einseitigen Geschlechterverteilung bei den Onlinerollenspielen gibt Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 122-127) an, dass es für ihn nur nachvollziehbar sei, dass mehrheitlich männliche Jugendliche MMORPGs spielen, da sie „*auf dieses Gamerverhalten mehr ansprechen als Mädchen.*“ Seiner Erfahrung nach sind jugendliche Mädchen bezüglich dem exzessiven Umgang mit Social-Communities jedoch mehr gefährdet.

3.2.2 Alter

Bezüglich des Alters eines MMORPG-Nutzers liefern verschiedene ausländische Studien ebenfalls Ergebnisse. So postuliert die Studie von Cypra (2005, 72), dass das Durchschnittsalter der befragten Personen bei 22.5 Jahren liegt, wobei die Frauen signifikant älter seien (22.2 Jahre beträgt das Durchschnittsalter der männlichen Befragten und 25.6 Jahre beträgt das Durchschnittsalter der weiblichen Befragten). Ebenso ermittelte die genannte Studie, dass das Durchschnittsalter bei männlichen MMORPG-Nutzern bei zunehmendem Spielkonsum sinkt, bei Frauen hingegen konstant bleibt. Die schon genannte zepf-Studie, welche von Jäger et al. durchgeführt wurde, zeigt ein tieferes Alter bezüglich der MMORPG-Nutzer auf (in genannter Umfrage war der Hauptteil der Befragten sechzehn Jahre alt) (Jäger et al. in zepf-Studie 2008, 6). Dieser Unterschied lässt sich dadurch erklären, dass die Befragten der zepf-Studie Schüler waren, wobei hingegen Cypra in seiner Studie bestrebt war, eine grossflächige Studie zu präsentieren.

Im Hinblick auf den Aspekt des Alters von MMORPG-Nutzern geben beide Experten an, dass es ihrer Erfahrung nach mehrheitlich Jugendliche sind, die einen dysfunktionalen bis

¹⁷ zepf steht für Zentrum für empirische pädagogische Forschung, welches sich in der Universität Koblenz- Landau befindet

pathologischen Umgang mit Onlinerollenspielen an den Tag legen (Rieder, Experteninterview, 2014, 300 / Eidenbenz, Experteninterview, 2014, 122-123). Rieder (Experteninterview, 2014, 298-300) konkretisiert den Aspekt des Alters. Seiner Erfahrung nach sind es mehrheitlich männliche Jugendliche im Alter zwischen fünfzehn und zweiundzwanzig Jahren.

Auch stellen beide Experten Hypothesen auf, warum nicht auch ältere Personen einen dysfunktionalen oder allenfalls pathologischen Umgang mit MMORPGs zeigen.

So vermutet Rieder (Experteninterview, 2014, 317-325), dass erstens der Aspekt der Adoleszenz und die damit verbundenen identitätsstiftenden Jahre sicherlich eine grosse Rolle spielen – also, dass man in den jungen Jahren gewisse Sachen ausprobiert, welche man im Erwachsenenalter nicht mehr machen würde – und zweitens, dass ältere Personen den Umgang mit dem Computer einfach gar nie so erlebt und erlernt haben und sich sie daher nicht mit Onlinerollenspielen befassen.

Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 127-129) stellt ebenfalls zwei Hypothesen auf, warum nicht auch ältere Menschen als MMORPG-abhängig erfahren werden. Zum Ersten sei die Problematik des problematischen MMORPG-Gebrauchs im Erwachsenenalter zu wenig untersucht worden und zweitens fällt das exzessive Spielen von Onlinerollenspielen bei erwachsenen Personen allenfalls weniger auf als bei Jugendlichen, „weil schlicht niemand ringsherum ist, [der] reklamiert.“

3.2.3 Bildungsniveau

Gemäss einer Studie von Wölfling (in Happel et al., 2014, 128) ist der Bildungsstand ebenfalls ein signifikantes Merkmal der pathologischen Computerspielnutzung – so zeigte sich, dass unter den pathologischen Nutzern von MMORPGs 78% Hauptschüler und 14% Realschüler, wohingegen nur 7% Schüler eines Gymnasiums sind. Auch die Cypra-Studie zeigt betreffend Bildungsstand von MMORPG-Nutzern in die gleiche Richtung: „die höchste Formalbildung besitzen Normalspieler [maximal 29 Stunden Spielzeit pro Woche (Cypra, 2005, 78)], die Vielspieler [zwischen 30 und 59 Stunden Spielzeit pro Woche (Cypra, 2005, 79)] belegen die Mittelposition, und die Hardcore-Spieler [mindestens 60 Stunden Spielzeit pro Woche (Cypra, 2005, 79)] sind am schlechtesten gebildet“ (Cypra, 2005, 80).

3.2.4 Erwerbsituation

Auch lassen sich bezüglich der Erwerbssituation von MMORPG-Nutzern anhand der Cypra-Studie aus dem Jahr 2005 Aussagen treffen. So fand Olgierd Cypra (2005, 80) in seiner Studie anhand der erfragten Daten heraus, dass 23.8% der Hardcorespieler keiner Erwerbstätigkeit nachgehen (unter der kategorisierten Gruppe der Vielspieler waren dies 8.1% und unter der Gruppe der Normalspieler 3%). Erstaunt zeigt sich genannter Forscher über das Ergebnis, welches er in Bezug auf die Personengruppe der Studenten herausfand, denn unter den Studenten lassen sich relativ selten Hardcorespieler finden, obwohl diesen ja relativ viel Freizeit nachgesagt wird (Cypra, 2005, 80).

3.2.5 Generelle Unterschiede zwischen pathologischen und nicht-pathologischen MMORPG-Nutzern

Die verschiedenen vorgängig genannten Studien zeigen auch andere, generelle Unterschiede zwischen pathologischen und nicht-pathologischen MMORPG-Nutzern auf.

So zeigte eine Studie von Grüsser und Kollegen aus dem Jahr 2004 (in Happel et al., 2014, 130) – sie untersuchten die Frage, welchen hierarchischen Stellenwert der Computer in der

Freizeit von Kindern einnimmt, sowie die Fragestellung, welche Bedürfnisse die Kinder und Jugendlichen durch die Computernutzung befriedigen (Striegl in Happel et al., 2014, 124) – dass exzessiv-spielende Kinder später zu Bett gehen als nicht exzessiv spielende Kinder und auch den Computer häufiger noch direkt vor dem Schlafengehen benutzen (Grüsser in Happel et al., 2014, 129). In Verbindung mit dieser Erkenntnis fanden Grüsser und Kollegen (in Happel et al., 2014, 130) weiter heraus, dass exzessiv spielende Kinder und Jugendlichen im Unterricht häufiger an Konzentrationsschwäche leiden als nicht exzessiv spielenden Kinder und Jugendlichen.

Die Studie von Grüsser und Kollegen aus dem Jahre 2004 (in Happel et al., 2014, 130) zeigt ein weiteres Ergebnis auf. Nämlich, dass bei schlechten Gefühlen wie beispielsweise Wut und Traurigkeit exzessiv spielende Kinder und Jugendliche signifikant häufiger an den Computer spielen gehen. In einer Folgeuntersuchung aus dem Jahr 2007 (Striegl, in Happel et al., 2014, 125) konnte dann von genannten Forschern ein Zusammenhang zwischen der durchschnittlichen Computerspieldauer und der dadurch erreichten Stimmungsaufhellung erkannt werden (Grüsser in Happel et al., 2014, 130). Zu einem gleichen Ergebnis diesbezüglich kam auch die zepf-Studie (Jäger et al., 2008, 13): *„Tatsächlich werden Computerspiele von pathologischen Computerspielern deutlich häufiger zur Stimmungsregulation eingesetzt als von den anderen Gruppen“*. Ergänzend dazu kann man weitere Ergebnisse der zepf-Studie aus dem Jahr 2008 beschreiben. Die befragten Schüler, welche in der Studie in die pathologische Spielergruppe selektioniert worden sind, beschrieben *„insgesamt ein höheres Stresserleben (Stresseinschätzungen) und einen eher vermeidenden Copingstil¹⁸ sowie eine geringere allgemeine Selbstwirksamkeitserwartung [...]“* (Jäger et al. in zepf-Studie, 2008, 11).

Ebenso lieferte die zepf-Studie ein Ergebnis hinsichtlich der Zufriedenheit der Befragten. Gemäss diesen Ergebnissen fühlen sich pathologische Computerspieler durch ihre konkrete Lebenssituation häufiger überfordert (Jäger et al. in zepf-Studie, 2008, 12) und sind insgesamt weniger zufrieden als die Personen aus den anderen Spielertypgruppen (Jäger et al. in zepf-Studie, 2008, 16). Ergebnisse aus der Cypra-Studie weisen in dieselbe Richtung. Gemäss der von Cypra durchgeführten Studie sind die Hardcore-Spieler am unzufriedensten mit ihrem Lebensstandard (Cypra, 2005, 81).

Beide Experten (Eidenbenz, Experteninterview, 2014, 110-131 / Rieder, Experteninterview, 2014, 290-300) sind sich einig, dass die Betroffenen mehrheitlich schüchtern sind, aus einem belastenden Umfeld stammen und relativ häufig auch viele soziale Konflikte haben. Weiter sprechen beide die psychische Stabilität der dysfunktionalen Onlinecomputerspieler an, in dem sie angeben, dass bei diesen erhöhte Depressivwerte festgestellt werden können.

¹⁸ Coping ist gemäss Stangl (online, 2011) *„die Gesamtheit aller Bemühungen und Anstrengungen einer Person, die sich in einer wichtigen und auch überfordernden sowie belastenden Situation befindet, in der sie nicht über entsprechende individuelle Anpassungsmöglichkeiten verfügt“*

4 Theoretische Grundlagen: Spielen in virtuellen Welten - die Ursprünge der MMORPGs

Die beiden vorangegangenen theoretischen Grundlagen ermöglichten einen grundsätzlichen Einstieg in die dieser schriftlichen Arbeit zugrunde liegende Thematik des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs. Um eine einseitige Betrachtung zu vermeiden, wurden die Chancen sowie auch die Risiken exzessiven Onlinespielens aufgelistet – welche als Ausgangslage der hier vorliegenden Arbeit verstanden werden können. Zudem wurde anhand verschiedener ausländischer Studien ein eckdatenhaftes Profil von MMORPG-Nutzern aufgestellt, welches den Lesern dieser Arbeit ermöglicht, ein generelles Bild über die hier behandelte Personengruppe zu erhalten.

Nachdem nun die ersten Grundlagen erarbeitet wurden, empfinden es die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit als sinnvoll, das eigentliche Objekt der Forschung näher zu erläutern. Somit folgt unter diesem Kapitel die geschichtliche und theoretische Erarbeitung von MMORPGs.

4.1 P&Ps – Pen and Paper Rollenspiele

Gemäss Kathe (online, 1986) erschien das erste P&P¹⁹-Spiel im Jahre 1974²⁰. Dieses erste Spiel lehnt sich stark an das von J.R.R. Tolkien geschaffene Werk „Der Herr der Ringe“, welches eine mittelalterlichen Fantasiewelt, fantasievolle Gestalten wie Elfen und Trolle und magische Gegenstände beinhaltet.

Wie es der Name dieser Spielform schon andeutet, werden diese Spiele mit Stift und Papier gespielt. Aus mindestens zwei Personen bildet sich eine Gruppe, die sich auf eine abenteuerliche Reise inmitten eines fiktiven Settings²¹ begibt. Gemeinsam wird innerhalb der Gruppe ein Spielleiter auserwählt, welcher von nun an dafür verantwortlich ist, das Spiel mithilfe genügend Hintergrundwissen über das Setting und über die Regelwerke flexibel und angepasst an die Aktionen der Spieler zu leiten.

In Anlehnung an Paxmanns (2012, 8-17) Beschreibung einer Durchführung solch eines P&Ps folgt zur Veranschaulichung eine schriftliche Darstellung dieser Spielform:

Nachdem ein Spielleiter ernannt wurde, fügen sich die restlichen Mitspieler in einen fiktiven Charakter ein. Dies geschieht mit Fantasie und der zu Hilfenahme eines Würfels, eines Charakterbogens und eines Stiftes. So ersinnt sich der Spieler erst einmal einen für das Setting passenden Charakter, welche Rasse dieser vertritt (ob beispielsweise ein Zwerg, ein Elf oder Ähnliches) und wie dieser aussieht. Anschliessend werden die Attribute/Eigenschaften des erdachten Charakters mithilfe eines Würfels bestimmt. Die Attribute (wie zum Beispiel: Stärke, Beweglichkeit, Intelligenz, usw.) werden unter Aufsicht des Spielleiters ausgewürfelt und dann in den Charakterbogen eingetragen. Mithilfe der nun festgelegten Attribute des Charakters kann nun der Spieler die Klasse des Charakters auswählen (ob beispielsweise sein Charakter ein Zauberer, ein Paladin oder ein Nekromant²² sein soll). Die Attribute und die Klassen stehen in Korrelation, was somit eine über-

¹⁹ P&P ist die Abkürzung für Pen and Paper Rollenspiele. Somit werden P&Ps mit Stift und Papier gespielt

²⁰ Das erste P&P-Spiel nennt sich D&D – Dungeons and Dragons

²¹ Gemäss dem Soziologen Erving Goffman (1956, in Paxmann, 2012, S.8) ist das Setting vergleichbar mit einer Bühne, welche von verschiedenen Akteuren betreten wird und worauf diese ihre Handlungen ausführen. Sind die Handlungsvorführungen zu Ende, so wird die Bühne von den Akteuren wieder verlassen.

²² Ein Nekromant ist in diesem Fall eine Spieleklasse, welche Tote beschwören kann und mithilfe derer Kräfte sich der Spielcharakter Ereignissen stellen kann.

legte Entscheidung bezüglich Klassenwahl fördert, diese jedoch nicht bedingt. Sobald die Klassenwahl getroffen wurde, werden noch die spezifischen Fähigkeiten unter Aufsicht des Spielleiters ausgewürfelt und auf dem Charakterbogen schriftlich festgehalten. Die ausgewürfelten Fähigkeiten bestimmen das Verhalten des fiktiven Charakters beispielsweise bezüglich seiner Nahkampf-, Zauber- oder Waffenfertigkeiten. Zum Abschluss der Spielstartphase oder auf Anordnung des Spielleiters ist es dem Spieler überlassen, seinen Charakter lebendiger zu beschreiben - sprich, eine Hintergrundgeschichte des Charakters zu konstruieren, dessen Motivation am Abenteuer als gewählter Klassencharakter teilzunehmen und seine Gesinnung als ‚gut‘ oder ‚böse‘ darzulegen. Die Darlegung der Gesinnung des Charakters ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, da diese - ähnlich Charakterzügen - den fiktiven Charakter und seine Handlungen beschreibt, welche massgeblich den Spielablauf beeinflussen.

Sind die Vorbereitungen für das P&P-Rollenspiel getroffen, so können die Spieler das zum Voraus ausgemachte Spielsetting betreten. Das Spiel zeichnet sich grundsätzlich daraus aus, dass die Spieler auf die vom Spielleiter erdachten Geschehnisse entsprechend dem von ihnen mithilfe von Fantasie und Auswürfeln gebildeten Charakter (mit seiner Gesinnung, seinem kulturellen Habitus bezüglich Sprachen und Umgangsformen, usw.) reagieren und mit den anderen Spielern und NPCs²³ in dieser Rolle interagieren. Zur konkreten Veranschaulichung des Spielverhaltens folgt als Beispiel ein Zitat von Paxmann (2012, 12):

„Um dies zu verdeutlichen, muss man sich eine Situation vorstellen, in der das Attribut Stärke benötigt wird. Am Beispiel des Zwergs kann man die Situation entstehen lassen, dass er sich vor einem Mauervorsprung befindet und diesen erklimmen muss, um sein Ziel zu erreichen. Um den Vorsprung zu erklimmen, benötigt der Zwerg aus dem Attribut Stärke vier Würfelerfolge, die höher sind als die Zahl Fünf. Der Zwerg hat in diesem Attribut acht Würfel. Er muss es also schaffen, aus acht Würfeln mindestens vier Würfel zu werfen, welche die Zahl fünf oder höher haben.

Nun kann es passieren, dass der Zwerg den Wurf nicht schafft und der Spielleiter ein Ereignis bestimmt. Er lässt den Zwerg abrutschen und über eine Klippe stürzen. Der Charakter verliert somit Lebenspunkte oder stirbt.“

Wie in den vorangegangenen Abschnitten aufgezeigt wurde, benötigt solch ein P&P-Rollenspiel ein hohes Mass an Interaktion und Identifikation, damit ein motiviertes Gruppenspiel entstehen kann. Die genannten Bedingungen für ein motiviertes Gruppenspiel sind gemäss einer Studie von Kathe (online, 1986) für die Spieler eines P&P-Rollenspiels die Hauptgründe für das Spielen von FRP²⁴.

²³ NPCs ist die gängige Abkürzung für Non Playing Character. Diese bezeichnet Figuren im Spiel, welche nur für ein bestimmtes Ereignis zum Vorschein kommen/vom Spielleiter eingebracht werden. Sie haben somit nur spielablaufweisenden Charakter.

²⁴ FRP steht als Abkürzung für Fantasy Role Playing (zu Deutsch: Fantasie Rollenspiel)

keln von EPs²⁶, in dem man Schätze sammelt und Monster bekämpft, aus. Revolutionär an diesem Spiel ist jedoch, dass die soziale Komponente solcher Rollenspiele ins Virtuelle übertragen worden sind. Trafen sich beim einem D&D die Spieler zum Beispiel im Wohnzimmer eines Mitspielers, so war das beim MUD nicht mehr von Nöten – obwohl die Spieler räumlich getrennt waren, so war es ihnen trotzdem möglich, gemeinsam mit anderen Spielern eine Welt zu betreten und zu formen (Hillenbrand und Lischka, 2014, 187-188).

Grundsätzlich kann man behaupten, dass wenn man ein MUD mit einem heutigen Computerspiel vergleicht, ein MUD ziemlich einfach aufgebaut ist:

Ähnlich den Spielformen, welche vorangegangen beschrieben worden sind, wählt auch hier der Spieler eigenständig aus, welchen Charakter er spielen möchte. Diesen Beschluss zieht er während der ganzen Spielzeit durch – er fällt Entscheidungen und tritt in Interaktion mit anderen Spielern gemäss dieser Entscheidung (Paxmann, 2012, 23). Jedoch stützt sich die Spielweise nicht auf eine vorreglementierte Spielmechanik - der Spieler „ist, was [er] tut“ (Hillenbrand und Lischka, 2014, 188).

Präsentieren sich die heutigen Computerspiele mithilfe imposanter Grafik, zeichnen sich MUDs einzig durch ein Textinterface aus. Die Spielwelt wird dem Spieler mittels Text vermittelt, wobei dieser somit selbst verantwortlich ist, herauszufinden, warum er sich gerade wo befindet, wie ein Gegner aussieht und was er zu tun hat. Via Textbefehl oder Dialog steht der Spieler mit dem Spielsetting wie auch mit den Mitspielern in ständigem Austausch und die Spielwelt wird durch das virtuelle Handeln beeinflusst. So ist es dem Spieler beispielsweise möglich, mit dem Textkommando „TAKE SWORD“ ein im Spiel beschriebenes Schwert aufzunehmen um damit dann einen konkurrierenden Mitspieler „TO KILL AND LOOT“, zu töten und zu plündern. Oder die Spieler können per Chatfunktion untereinander in schriftlicher Kommunikation interagieren, umso allenfalls gemeinsam Strategien fürs erfolgreiche Beenden einer Quest²⁷ auszuhandeln (Paxmann, 2012, 23-24 / Cypra, 2005, 10-11).

Die Welt eines MUDs ist hinsichtlich Zielsetzung offen. Es gibt somit nicht ein natürliches Ende des Spiels (Hillenbrand und Lischka, 2014, 188). Und da es auch keine Spielleiter mehr gibt, muss sich der Spieler intensiver um den Fortschritt seines Charakters und generell ums Weiterkommen im Spiel bemühen. Aus diesem Grund muss sich der Spieler, damit er eine schwere Quest erfolgreich beenden kann, in eine Gruppe begeben. Für jene besonders schweren Quests im Spiel ist der Beitritt in eine Gilde²⁸ unabdingbar (Paxmann, 2012, 24).

²⁶ EPs werden umgangssprachlich bei Rollenspielen die Experience-Points (zu Deutsch Erfahrungspunkte), welche man durch das erfolgreiche Beenden einer Aufgabe erhält, genannt.

²⁷ Das Wort Quest stammt aus dem Englischen und bedeutet Suche (Langenscheidts Taschenwörterbuch, 2000, 468).

²⁸ Gemäss Paxmann (2012, 24) sind Gilden „soziale Konstrukte von Mitspielern, welche sich untereinander besonders schätzen und immer eine relativ hohe Anzahl von Spielern beinhalten.“ Laut genanntem Autor sind sie „die Familie innerhalb eines Rollenspiels“.

```
Telnet british-legends.com
*n
Path.
You are standing on a path which leads off a road to the north, to a cottage
south of you. To the west and east are separate gardens.
*v
Flower garden.
You are in a well-kept garden. There is an unexpectedly sweet smell here, and
you notice lots of flowers. To the east across a path there is more garden.
*v
Cliff.
You are standing on the edge of a cliff surrounded by forest to the north and
a river to the south. A chill wind blows up the unclimbable and unscaled
heights. At the base of the cliff you can just make out the shapes of jagged
rocks.
*v
As you approach the edge of the cliff the rock starts to crumble. Hurriedly,
you retreat as you feel the ground begin to give way under your feet!
*leap
You are splattered over a very large area, or at least most of you
is. The rest of your remains are, evn now, being eaten by the seagulls
(especially your eyes). If you'd have looked properly before you leaped you
might have decided not to jump!
Persona updated.
Would you like to play again?
:
```

Abb. 3: mud 1, laut Google Bilder (2014, online)

„Die soziale Komponente von MUD hat alle folgenden Onlinespiele inspiriert. Heute können Spieler in fast jedem der unzähligen MMORPGs Gilden gründen, einander helfen, miteinander chatten, handeln und kämpfen.“ (Hillenbrand und Lischka, 2014, 189).

4.3 LARPs – Live Action Role Playing

Als einen weiteren Baustein in der Entwicklungsgeschichte der MMORPGs können die LARPs²⁹ betrachtet werden. Diese Echtzeitrollenspiele sind, vereinfacht ausgedrückt, die reale Darstellung von dem, was in einem P&P-Spiel einzig auf Fantasieebene stattfindet. Das Aufkommen der LARP wird im deutschsprachigen Raum auf etwa 1990 datiert (Wikipedia, online, 2014). Jedoch ist hier anzumerken, dass es wahrscheinlich nichtkommerzielle Vorläufer gab.

Diese real aus- und aufgeführten Spiele finden in Cons³⁰ (Allery, online) statt. Da solche LARPs, im Unterschied zu den P&P-Rollenspielen, welche oft einfach in der Wohnung eines Spielers stattfinden, in einem dem Spieleszenario gerecht werdenden Spielesetting stattfinden, werden für solche Conventions von den Veranstaltern passende Spielumgebungen ausgesucht und allenfalls gemietet. Die Unkosten die sich daraus ergeben können, fallen zu Lasten des Teilnehmers.

Die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit lehnen sich bei der zusammenfassenden Beschreibung solch eines Echtzeitspiel an Paxmann (2012, 18-20):

Auch in dieser real umgesetzten Form eines P&P-Spiels kommt den NPCs, welche von den Veranstaltern ins Spiel gebracht werden, eine essentielle Rolle zu. Da solch ein LARP von hunderten bis tausenden Charakteren gespielt werden kann, ist es einem einzelnen Spielleiter nicht möglich, das Spielgeschehen unter Kontrolle zu halten. Aus diesem Grund begleiten mehrere Spielleiter, in der Funktion verschiedener NPCs, die teilnehmenden Spieler durch die inszenierte Spielewelt. Sie greifen daher nur in indirekter

²⁹ LARPs werden die Live Action Role Playing in Kurzform genannt. Übersetzt steht LARP für Echtzeit Rollenspiel.

³⁰ Con steht als Abkürzung für Convention (aus dem Englischen für Versammlung/Zusammenkunft)

Weise ins Spielgeschehen ein und werden eher als Spielfeldabgrenzer und/oder Schiedsrichter wahrgenommen.

Um das LARP-Erlebnis möglichst realitätsnah zu gestalten, präsentieren sich die Spieler in der ihrem Charakter entsprechenden Bekleidung³¹, sprechen und gestikulieren gemäss ihrer Klassenkultur und tragen dem Charakter entsprechende Waffen auf sich (welche jedoch nur erlaubt sind, wenn sie aus bestimmten Materialien angefertigt sind, damit sie kein Verletzungsrisiko darstellen). Mithilfe der Fantasie jedes einzelnen Spielers und seiner Fähigkeit, seine inszenierte Rolle als real zu vermitteln, werden so verschiedene Abenteuer durchlebt, epische Schlachten geschlagen und fantasiereiche Interaktionen untereinander ausgeführt.



Abb. 4: LARP, laut Google Bilder (2014, online)

Abschliessend kann festgehalten werden, dass LARPs eine Weiterentwicklung der P&P-Spiele sind, welche den Spieler nicht nur im Geiste sondern auch körperlich (in seiner Bekleidung/Kostüm, seiner Sprache und seinem Tun) neue Identitäten erschaffen lässt.

4.4 MMORPGs – Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

Nachdem in den vorangegangenen Kapiteln auf die Ursprünge und die Entwicklungsgeschichte der MMORPG eingegangen worden ist, widmen sich die folgenden Ausführungen konkret auf die Thematik dieser schriftlichen Arbeit – den MMORPGs.

In einem ersten Schritt werden der Vollständigkeitswillen die Spielgenres kurz erläutert. Danach folgt eine kurze Definition der genannten Begrifflichkeit „MMORPG“. Mithilfe dieser Definition und dem darauffolgenden Kapitel, welches anhand einer anschaulichen Beschreibung das Prinzip solch eines Spiels erklärt, soll ein fundiertes Wissen geschaffen werden, welches die Möglichkeit bieten soll, die Faszinationskraft von MMORPGs zu verstehen.

³¹ Unter den LARP-Teilnehmern wird als gängiger Begriff für Bekleidung das Wort Gewandung benutzt wird.

4.4.1 Verschiedene Spielgenres

Gemäss Hentschke (in Happel et al., 2014, 67) ist eine der aktuell umfangreichsten Studien zum Nutzungsverhalten von Computerspielen die „MeMo_OS 2008“. Sie zeigt das Rollenspiele, Shooter und Strategiespiele die am häufigsten gespielten Spielgenres sind.

- Militärtaktische Spiele und Ego-Shooter

Hentschke (in Happel et al., 2014 71-73) zeigt auf, dass an zweiter Stelle des Beliebtheitsrankings militärisch-kämpferisch orientierte Spiele stehen, sogenannte Strategiespiele und Shooter. Shooter werden unterschieden zwischen Ego- und taktischen Shootern. Ein Ego-Shooter-Spiel findet in der Ich-Perspektive statt, also aus Sicht des Avatars. Ein Taktik-Shooter-Spiel unterscheidet sich von einem Ego-Shooter-Spiel dadurch, dass dem Spieler zum Erreichen des Spielziels ein erhöhtes Mass an taktischer Vorgehensweise abverlangt wird. Eine der auffälligsten und umstrittensten Eigenschaften des Genres ist die offene Darstellung von Gewalt. Damit man im Spielverlauf vorankommt, muss man fast immer auf aggressive Handlungsmuster zurückgreifen. Das heisst, man muss seine Gegner töten oder wenigstens gewaltsam handlungsunfähig machen. Die Spielaufträge sind hierbei meist sehr einfach strukturiert: Ob man alleine oder im Mehrspielermodus spielt - es gilt, sich mit Waffengewalt durch die Levels zu arbeiten und gegnerische Charaktere zu eliminieren, um zum Schluss zu dominieren. Bei einem Taktikshooter sind die Spielaufträge ansatzweise erweitert. Im Vergleich zu anderen Genres haben Shooter ein relativ niedriges Frustrationspotential, weil sie, zumindest im Mehrspielermodus, meistens rundenbasiert funktionieren, sich also durch schnelle Rundenzeiten im Umfang weniger Minuten auszeichnen.

Ein Strategiespiel hingegen zeichnet sich weniger durch Gewalt aus, sondern vielmehr durch strategisch-kombinierende Anreize. Das Spielprinzip von Strategiespielen setzt auf das Einnehmen einer dominierenden Herrschaftsposition. *„In der Rolle eines Befehlshabers wird man zu einem Machträger, der über Leben und Tod von Menschen und Menschengruppen entscheiden kann. Nicht Umfang und Fülle der Macht sind es, die an dieser Rolle faszinieren, sondern die Wirkung dieser Macht auf andere Menschen“* (vgl. Fritz in Happel et al., 2014, 73). Hentschke (in Happel et al., 2014, 73) zeigt weiter auf, dass vor allem Jugendliche im Wettbewerb nach einer ihren Fähigkeiten entsprechenden Position suchen. Das Erleben von Macht und Dominanz ist ein wichtiger und keinesfalls negativer Aspekt in der Rollenfindung.

- Massen Mehrspieler-Online-Rollenspiele (MMORPG)

Unter dem folgenden Kapitel „4.4.3 Das Spielprinzip von MMORPGs – Beschreibung des Spiels“ wird beschrieben, was ein MMORPG ist.

Hentschke (in Happel et al., 2014, 70) weist am Beispiel von World of Warcraft daraufhin: *„Da World of Warcraft dem Spieler besonders viele Möglichkeiten bietet, in seiner umfangreichen und fantastischen Onlinewelt zu versinken, muss hinsichtlich der vorwiegend jugendlichen Spielerschaft vor allem Eltern dazu geraten werden, darauf zu achten, was ihre Kinder am Computer machen und wie viel Zeit sie in den virtuellen Spielwelten verbringen. Es wird von Spielern berichtet, die bereits nach dreijährigem Bestehen des Spiels eine online verbrachte Spielzeit von über 500 Tagen(!) aufwiesen.“*

Durch die verschiedenen Merkmale, die ein solches MMORPG aufzeigt, wird ein MMORPG als die Spielform gesehen, welche am ehesten Suchtpotential aufzeigt. Auf diese Merkmale wird unter dem Kapitel „4.4.4 Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials“ konkret eingegangen.

4.4.2 Definition MMORPG

Gemäss Grunewald (in Hardt et al., 2009, 58) steht die Abkürzung MMORPG für den Begriff Massively Multiplayer Online Role Playing Game, was auf Deutsch übersetzt Massen-Mehrspieler Online-Rollenspiel bedeutet. Dieses sei eine Art des Spieltypus, bei dem den Spielern die Möglichkeit gegeben wird, zu mehreren Tausend Spielern zeitgleich in derselben Spieleumgebung miteinander agieren zu können. Diese Spiele finden online statt: Über einen lokalen Rechner verbindet man sich mit einem Server der Spielehersteller. Diese Server stehen für verschiedene geografische Gebiete bereit.

4.4.3 Das Spielprinzip von MMORPGs – Beschreibung des Spiels

Jedem MMORPG liegt dasselbe Spielprinzip zugrunde, welches darin besteht, dass der Spieler sich einen Charakter (Avatar) erstellt, diesen immer weiter entwickelt und mit anderen Spielern gemeinschaftlich spielt (Gilde). Es gibt also an und für sich kein vordefiniertes Spielziel, was zur Folge hat, dass das Spiel auch kein natürliches Ende hat (Grunewald in Hardt et al., 2009, 59).

Zur verständlicheren Beschreibung des Spielprinzips eines MMORPG wird dieses nachfolgend am Beispiel des wohl meistbekanntesten MMORPG „World of Warcraft“ (in Anlehnung der Beschreibung von Grunewald in Hardt et al., 2009, 60-64) verdeutlicht.

Das Spiel beginnt mit einem Prolog, in dem die fantasievolle Geschichte dieses Spiels bildlich erzählt wird – die zwei Gruppen Horde und Allianz stehen sich in der Fantasiewelt von Azeroth gegenüber und kämpfen um die Macht. Nach diesem Prolog wird der Spieler dazu aufgefordert, ein paar spielrelevante Entscheidungen zu treffen. So muss er entscheiden, ob er im PvP-³² oder im PvE³³-Modus spielen möchte. Im PvP-Modus ist es möglich, dass man Spieler der anderen Fraktion angreifen und eliminieren kann und auch umgekehrt. Im PvE-Modus ist dies nicht möglich. Nach dieser bedeutungsvollen Entscheidung muss der Spieler nun entscheiden, welcher Fraktion/Gruppe er nun angehören möchte und hat dann die Wahl, unter gruppenspezifischen Klassen seinen Charakter/Avatar auszuwählen. Von den Spieleherstellern wird die Möglichkeit geboten, den Char³⁴ seinen persönlichen Präferenzen bezüglich des Aussehens grafisch anzupassen. Der Avatar hat dadurch eine ganz individuelle Note. Hat der Spieler nun all diese Entscheidungen gefällt, wird er mittels einer klassenspezifischen Videosequenz stimmungsvoll auf seine Rolle im Spiel vorbereitet. Nach dieser Videosequenz kann das Spiel starten.

Je nach dem welcher Gruppe und Klasse man nun angehört, erhält der Spieler nun viele Tausend Aufgaben, auch Quests genannt, bei deren erfolgreicher Bewältigung der Spieler Erfahrungspunkte für seinen Avatar erhält. Diese EPs werden benötigt, damit der Spielcharakter grösser und stärker werden kann. Ebenfalls ermöglicht die erfolgreiche Bewältigung dieser Quests, dass der Spieler nützliche Spielgegenstände (zum Beispiel bessere Rüstungen) erhält, die seinen Charakter stärker werden lassen. Laut Grunewald (in Hardt et al., 2009, 61) ist das für viele Spieler eine grosse Motivation.

³² PvP wird unter den Spielern jener Spielmodus genannt, der das Spiel Player versus Player (zu Deutsch Spieler gegen Spieler) zulässt.

³³ PvE wird unter den Spielern jener Spielmodus genannt, der das Spiel Player versus Environment (zu Deutsch Spieler gegen Umwelt – in diesem Fall Computer) zulässt.

³⁴ Char ist die gekürzte Form von Character, welcher unter den MMORPG-Spielern umgangssprachlich zur Benennung ihres Avatars/ihrer Spielfigur häufig gebraucht wird.

Nun ist es so, dass im Laufe des Spiels diese Aufgaben immer schwieriger werden. Damit man diese bewältigen kann, ist der Spieler schon fast gezwungen, wenn er in dem Spiel weiter kommen möchte, sich mit anderen Spielern zusammenzuschliessen. Anfänglich erlauben die immer schwerer werdenden Quests, dass der Spieler sich nur sporadisch und spontan in Gruppen begibt. Doch mit der Zeit erfordern die Aufgaben ein koordiniertes Gruppenspiel zwischen den verschiedenen Klassen, was zur Folge hat, dass sich innerhalb des Spiels Interessengemeinschaften, sogenannte Gilden, bilden. Grunewald (in Hardt et al, 2009, 62) bezeichnet diese Gilden als „*wesentliches Gerüst, um im Spielverlauf weiter voranzukommen.*“ Diese Gilden erlauben den Spielern persönlichen Kontakt zu den anderen Mitspielern und bieten Unterstützung in schwierigen Spielsituationen. Über die Funktion des Chats - auch Sprachchats - können sich die Mitglieder innerhalb der Gilde oder mit anderen Fraktionsmitgliedern austauschen.

Die Spielehersteller programmieren die allerschwersten Aufgaben so, dass sie nur noch in eingespielten Gruppen erfolgreich bewältigt werden können. Auch können die besten Spielgegenstände nur noch über computergesteuerte Gegner in Instanzen erreicht werden. Eine Instanz ist eine Spielumgebung, zu der keine andere Gruppe zeitgleich Zutritt erhält (Grunewald in Hardt et al., 2009, 63). Solche Instanzen können sehr zeitintensiv werden – je nach Schwierigkeitsgrad dauert der Besuch solch einer Instanz³⁵ mehrere Stunden. Kleinere Instanzen können in Gruppen von maximal fünf Personen betreten werden, grössere und schwierigere benötigen hingegen Gruppen mit zehn oder sogar fünfundzwanzig Mitgliedern.

Ein weiterer Aspekt der MMORPGs ist die Ausübung eines Berufes und eines Nebenberufes, die einander bedingen. Somit konnte sich, so Grunewald (in Hardt et. al., 2009, 63), ein im Spiel verlaufender Wirtschafts- und Handelskreislauf etablieren. Im Spiel bestehen Auktionshäuser, in denen der Spieler seine Ware feilbietet oder eben Gegenstände erwerben kann, und auch Banken, die dem Spieler ermöglichen, seine Gegenstände zu lagern. Ebenfalls gibt es Gildenbanken, in denen die Gegenstände einer Spielgemeinschaft gelagert werden können.

Die Spielewelt solcher MMORPGs ist allzeit zugänglich (ausser wenn der benutzte Spielserver von den Spieleherstellern gewartet wird), das Spiel endet ja nie. Es folgen immer wieder neue käufliche Erweiterungen (Add-ons) und herunterladbare Patches (das sind Spielerweiterungen, welche von den Spieleherstellern regelmässig auf den Spielservern bereitgestellt werden und welche das Spiel beim nächsten Login aktualisieren), die dem Spiel immer wieder neue Gegner, neue Herausforderungen, neue Ausrüstungsgegenstände und neue Inhalte hinzufügen.

³⁵ Ini ist der umgangssprachliche Begriff unter MMORPG-Spielern für Instanz.



Abb. 5: MMORPG WoW, laut Google Bilder (2014, online)

4.4.4 Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials

In diesem Kapitel, basierend auf der vorangegangenen Beschreibung des Spielprinzips, wird die Thematik der Abhängigkeitsgefahr näher erläutert.

Fritz (in Wesener, 2004, 134) vergleicht die Motivation ein Computerspiel zu spielen mit schulischem Lernen: Der Sache muss es gelingen, das Interesse des Spielers/des Lernenden zu wecken und an sich zu binden. Wurde das Interesse bei einem Spieler geweckt, beginnt der Prozess der strukturellen Koppelung – „*ein Ineinandergreifen der Interessen des Spielers mit den Angeboten des Bildschirmspiels und der vorhandenen Möglichkeit seiner Kontrolle*“ (Wesener, 2004, 24). Gründe, warum das Spielen eines Computerspiels bei einer Person auf Interesse stossen kann, sind gemäss einer Umfrage Faktoren wie Spass (91.7%), Entspannung (61%) und Zeitvertreib (42.7%) (Statista, online, 2014). Decken sich die Interessen des Spielers und das Angebot des Computerspiels, so werden vom Spieler erste Handlungen im Spiel durchgeführt. Ziehen diese Handlungen dann ein positives Feedback und Erfolge nach sich, so steigert sich dadurch Interesse des Spielers. Der Spieler ist dann bereit, weitere Mühen in Angriff zu nehmen, um das Ausüben von Macht und Kontrolle und den damit einhergehenden emotionalen und sozialen Erlebnissen weiter zu erleben (Wesener, 2004, 134-135).

Beranek et al. (in Hardt et al., 2009, 73-78) beschreiben dazu sechs Faktoren, welche sie durch Befragung von Jugendlichen als Faszinationsfaktoren solcher MMORPGs bestimmen konnten.

- Real Life versus virtuelle Realität

Oben genannte Autoren fanden heraus, dass die unbegrenzten und folgenlosen Möglichkeiten, die ein MMORPG prägen, eine grosse Faszination auf die Spieler ausüben. Neben der Freiheit sich selbst zu entwerfen, den Avatar nach seinen eigenen Vorstellungen modellieren zu können und so eine semantische Identifikation³⁶ zugelassen wird, fasziniert

³⁶ Bei der semantischen Identifikation handelt es sich um „*eine am Inhalt ausgerichtete Form der Verschränkung von Spieler und Spielfigur*“ (Fritz in Hardt et al., 2009, 72).

die unbegrenzte und folgenlose Möglichkeit des eigenen Tuns. Die Spielwelt birgt fantastische Sachen wie Magie, welche in der realen Welt nicht anzutreffen sind.

- Selbstwirksamkeit und unmittelbares Feedback

Neben der Faszination der unbegrenzten und folgenlosen Möglichkeiten bietet die Spielwelt der MMORPGs die Erfahrung von grosser Selbstwirksamkeit, denn auf jede Handlung folgt unmittelbar ein Feedback. Und die Erfahrung von Selbstwirksamkeit ist ja, so Beranek et. al. (in Hardt et al., 2009, 74), für die positive Entwicklung eines Kindes/Jugendlichen zweifellos wichtig.

- Macht und Wettbewerb

Gemäss Wenz (2008, 5 in Hardt et al., 2009, 75) bieten Computerspiele „*dem menschlichen Bedürfnis, im Spiel Ohnmacht zu überwinden, Macht zu erfahren, Kontrolle auszuüben und sich im Wettbewerb zu bewähren, eine geeignete Bühne*“. So postuliert er auch, dass Macht und Wettbewerb das menschliche Leben grundsätzlich prägen und Spiele diese Elemente aufnehmen.

Das Spiel ermöglicht dem Spieler sich mit anderen zu messen und zu vergleichen und er kann so Erfolgserlebnisse verbuchen.

- Emotionale Gratifikation

Durch das vorhin aufgezeigte Spielprinzip besitzen MMORPGs einen emotionalen Gratifikationscharakter. Gemäss Fritz (in Hardt et al., 2009, 75) beschenken solche Games dem Spieler ein „*gutes Gefühl*“. Aufgrund dessen würden diese Spiele oft als „*emotionale Selbstmedikation (mehr oder weniger bewusst) verwendet*“ werden. Sie dienen somit oftmals der Verarbeitung von Misserfolgen im Leben. Jedoch können sie auch bei der Entwicklung neuer Strategien im Umgang mit Enttäuschungen und fehlender Selbstwirksamkeit helfen.

- Soziale Strukturen

Wie unter dem Punkt „4.4.3 Das Spielprinzip von MMORPGs – Beschreibung des Spiels“ beschrieben, werden die gestellten Aufgaben immer schwieriger, so dass sich ein Spieler, wenn er im Spiel weiter kommen möchte, um einen Platz in einer Gilde bewerben muss. Da, je länger das Spiel fort dauert, ein koordiniertes Gruppenspiel unabdingbar beim Bewältigen der Quests ist, kann das Fehlen eines einzigen Gruppenmitglieds das Gleichgewicht von Angriff, Verteidigung und Hilfestellung so dermassen destabilisieren, dass die Gruppe beim Bewältigen der Aufgabe zum Scheitern verurteilt ist. Hieraus bildet sich für die Spieler, so Pohlmann (in Hardt et al., 2009, 76), sozusagen der Zwang, zur verabredeten Zeit am verabredeten Ort zu sein und so seine Gilde nicht im Stich zu lassen. Das ist die soziale Dimension solcher MMORPGs - sie bindet den Spieler an das Spiel und entzieht ihm die Kontrolle über die aufgewendete Zeit.

Weiter schweissen Erfolgserlebnisse im Spiel die Interessengemeinschaft enorm zusammen. All diese sozialstrukturellen Faktoren in den MMORPGs können dazu führen, dass für die Spieler die virtuellen Beziehungen wichtiger als die realen werden können.

- Reale Kontakte

Es besteht die Möglichkeit, so Beranek et al. (in Hardt et al., 2009, 78), dass sich aus diesen virtuellen Beziehungen reale soziale Beziehungen entwickeln können. Ob dies passiert, hängt massgeblich vom Interesse, vom Spielertyp und vom Zeitbudget der Spieler ab (Pohlmann in Hardt et al., 2009, 78).

Oftmals fielen das reale Kennenlernen den Spieler dann leichter, da sie sich über das Game gegenseitig einzuschätzen gelernt haben.

Kurzum kann die Faszinationskraft von MMORPGs folgendermassen beschrieben werden (Grunewald in Hardt et al., 2009, 64-65):

- Das Zusammenspiel ist die grösste Motivation – miteinander agieren, kommunizieren und gemeinsam Spass und Erfolg haben.
- Das Bedürfnis nach Anerkennung und Erfolg wird befriedigt.
- Ebenfalls wird das Bedürfnis, sich mit anderen Menschen zu messen, befriedigt.
- Dem Bedürfnis nach Integration wird durch MMORPGs ebenfalls Rechnung getragen.
- Und zuletzt besteht auch eine gewisse Faszinationskraft darin, dass reale Eigenschaften im Spiel keinen Stellenwert haben und man sich nach aussen hin als was auch immer und als wer auch immer darstellen kann.

In Zusammenhang mit den Faszinationsfaktoren solcher MMORPGs weist Rieder (Experteninterview, 2014, 207-229) darauf hin, dass der Faktor der unmittelbaren Wertschätzung nicht zu vergessen sei. Seiner Erfahrung nach werde dieses Merkmal solcher Onlinerollenspiele von den Jugendlichen als positiv empfunden, da dies „*viel fairer als unser Bewertungssystem in der Schule zum Beispiel*“ sei. Rieder (Experteninterview, 2014, 214-229) erläutert dies an einem Beispiel: Wartet man im realen Leben eventuell eine Woche auf ein Ergebnis einer Prüfung, für deren gutes Gelingen man viel Zeit investiert hat, so wird der investierte Zeitaufwand in der Regel nicht bewertet und die geprüfte Person erhält erst nach einer Woche eine Entlohnung. Bei den MMORPGs ist es jedoch so, dass je mehr Zeit investiert wird, umso mehr direkte/unmittelbare Entlohnung gibt es. Dieser Faszinationsfaktor macht das Spielen von Computer-Onlinerollenspielen so verlockend.

5 Theoretische Grundlagen: Geschichte von Sucht und Abhängigkeit

Die Grundlage zur Verknüpfung der MMORPGs und der nun folgenden Thematik der Sucht und Abhängigkeit wurde mit Hilfe der vorangegangenen Kapitel geschaffen. Folgend soll nun diese angesprochene Verknüpfung mit Hilfe begriffsdefinierender sowie klassifikatorisch-einordnender Abschnitte und verschiedener Ursachentheorien bezüglich der Suchtthematik ermöglicht werden.

5.1 Geschichtlicher Zugang und Definition von Sucht und Abhängigkeit

Im Folgenden wird aufgezeigt, wie es zum Begriff der Sucht gekommen ist und wie sich dieser Begriff im Laufe der Zeit zum Begriff der Abhängigkeit entwickelt hat und nun wieder mehrheitlich von Sucht gesprochen wird.

Der Begriff „Sucht“ geht etymologisch auf das Wort „siech“ zurück, was krank bedeutet. (Te Wildt, 2010, 65)

Te Wildt (2010, 65) beschreibt, dass die Phänomene wie Rausch und Abhängigkeit im Grunde schon so alt sind wie die Menschheitsgeschichte. Die Gewinnung von Alkohol durch Gärung ist etwa seit 9000 Jahren bekannt. Beispiele dafür sind Bier in Mesopotamien und Wein in Griechenland.

Laut Sting und Blum (2003, 27 ff.) war Sucht bis zum 16. Jahrhundert die generelle Bezeichnung einer Krankheit. Ab diesem Zeitpunkt jedoch wurde der Begriff je länger je mehr dafür gebraucht, wenn ein Mensch ein Laster oder einen extremen Hang zu etwas hatte. Zu dieser Zeit waren das vor allem Süchte wie Rachsucht, Lustsucht oder Geldsucht. Erst im Verlaufe des 19. Jahrhunderts kam die Trunksucht hinzu, da sie zu diesem Zeitpunkt medizinisch beschreibbar und erforschbar wurde.

Te Wildt (2010, 65) zeigt auf, dass erst Mitte des 19. Jahrhunderts erste Trinkerheilstätten entstanden.

Im Jahre 1950 versuchte die Weltgesundheitsorganisation (WHO), infolge der Entdeckung und Entwicklung immer neuer psychoaktiver Wirkstoffe, die auch zu einer Sucht führen können, eine allgemeine Suchtdefinition durchzusetzen. Sucht wurde nun als Zustand periodischer oder chronischer Intoxikation definiert, welcher für die Gesellschaft und das Individuum schädlich ist und durch den Gebrauch einer Droge hervorgerufen wird. Kennzeichen dafür waren:

- 1.) *„ein unbezwingbares Verlangen oder Bedürfnis (Zwang), den Drogengebrauch fortzusetzen,*
- 2.) *eine Tendenz, die Dosis zu erhöhen,*
- 3.) *eine psychische und manchmal auch physische Abhängigkeit von den Wirkungen der Droge“* (vgl. Scheerer in Sting und Blum, 2003, 27).

Damit wurde der Suchtbegriff auf die Abhängigkeit von Rauschsubstanzen beschränkt.

Da diese Definition der WHO nicht auf alle Formen von Substanzabhängigkeit zutraf, ersetzte die WHO 1964 diese Definition durch die Begriffe psychische und physische Abhängigkeit. Die internationalen Klassifikationssysteme für die Bestimmung von Krankheiten (ICD und DSM) orientierten sich ab diesem Zeitpunkt am Begriff der Abhängigkeit.

Te Wildt (2010, 64) zeigt auf, dass sich der Begriff der Abhängigkeit nicht durchsetzen konnte. Weder in renommierten Fachjournalen noch in etablierten Lehrbüchern konnte sich der Begriff der Abhängigkeit vollständig etablieren.

Seit Mai 2013 existiert nun die fünfte Ausgabe des Klassifikationssystems *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) der American Psychiatric Association (APA).

Gemäss Rumpf und Kiefer (2011, 1 ff.) stellt neben dem System der *International Classification of Diseases* (ICD) das DSM das für die klinische Diagnostik und wissenschaftliche Forschung massgebliche Klassifikationssystem psychischer Störungen dar. Die Abkehr von den römischen Zahlen hin zu den arabischen Ziffern kann als Symbol für grundlegende Änderungen gelten. Der Begriff „Substanzbezogene Störungen“, welcher im DSM-IV ein Oberbegriff war, heisst neu „Sucht und zugehörige Störungen“. Darunter sind stoffgebundene wie auch stoffungebundene Störungen zu finden. Dr. Gerhard Gmel (2011, 49) zeigt auf, dass bei diesem Oberbegriff deutlich erkennbar wird, dass der Begriff Sucht wieder deutlicher in den Vordergrund gehoben wird und die Wertigkeit der körperlichen/physiologischen Abhängigkeit in den Hintergrund rückt.

Rumpf und Kiefer (2011, 1 ff.) erläutern weiter, dass als erste nicht stoffgebundene Störung das pathologische Glücksspielen aufgenommen wurde. Eine weitere Änderung ist, dass die Differenzierung zwischen Missbrauch und Abhängigkeit aufgegeben wurde, um eine „Substanzgebrauchsstörung“ zu definieren. Die Merkmale von Missbrauch und Abhängigkeit wurden also nun in eine einzige Störung überführt, bei der unterschiedliche Ausprägungsgrade der Störung zu bestimmen sind.

Zusammenfassend vermutet Dr. Gerhard Gmel (2011, 51), dass man empirisch weiterhin im Wesentlichen „Abhängigkeit“ und nicht „Siechtum“ messen wird.

5.2 Definition substanzgebunden und substanzungebundene Süchte und Klassifikation substanzungebundener Süchte

Aus psychiatrischer Sicht gibt es prinzipiell drei Möglichkeiten, das klinische Phänomen der Internetabhängigkeit diagnostisch einzuordnen. Gemäss Batthyany und Pritz (2009, 269) sind diese drei Erklärungsansätze die Einordnung als Impulskontrollstörung, die Einordnung als substanzungebundene Abhängigkeit im Sinne einer Sucht (Verhaltenssucht) oder aber die Einordnung als Symptom einer bekannten psychischen Erkrankung.

In folgendem Abschnitt soll jedoch zuerst einmal die grundlegende Unterscheidung zwischen substanzgebundenen Süchten und substanzungebundenen Süchten aufgezeigt werden. Dadurch wird ersichtlich, was dies für die Klassifikation im ICD und im DSM bedeutet.

Es gibt verschiedene Suchtarten und grundsätzlich wird zwischen stoffgebundenen und stoffungebundenen Abhängigkeiten unterschieden. Stoffgebundene Abhängigkeiten implizieren das Vorhandensein bestimmter Substanzen. Hier einige Beispiele: Nikotin, Alkohol, Cannabis, Kokain, Medikamente usw. Eine stoffungebundene Sucht hingegen setzt zur Entstehung der Abhängigkeit kein Konsumieren einer Substanz voraus. Beispiele hierfür sind: Arbeitssucht, Spielsucht, Sexsucht, Internetsucht, Onlinespielsucht usw. (Orth, 2011, 4)

Wie im Kapitel „5.3 Klassifikation nach ICD und DSM“ ersichtlich sein wird, wurde im DSM-5 das pathologische Spielen als substanzungebundene Sucht einbezogen. Im DSM-IV wurde das pathologische Spielen in der Kategorie „Störungen der Impulskontrolle“ aufgeführt und wurde somit nicht als eine Art der Abhängigkeit angesehen. Allerdings ist das pathologische Spielen die einzige stoffungebundene Abhängigkeitserkrankung, deren Existenz im DSM-IV schon anerkannt war. Gemäss te Wildt (2010, 87) ist das pathologische Glücksspiel die Referenzerkrankung für substanzungebundene Abhängigkeit. Anderen Impulskontrollstörungen und stoffungebundenen Abhängigkeiten wird weniger Bedeutung beigemessen, da diese weniger erforscht sind und auch weil diese in ihrer Bedeutung als eigenständige Krankheiten umstritten sind.

5.2.1 Störungen der Impulskontrolle

Im ICD-10 wie auch im DSM-IV werden substanzungebundene Abhängigkeiten in der Gruppe der Störungen der Impulskontrolle aufgeführt. Sass et al. (in te Wildt 2010, 87-88) beschreiben diese Störungen der Impulskontrolle folgendermassen: *„Die Psychopathologie von Impulskontrollstörungen besteht charakteristischerweise in einem für Aussenstehende nicht nachvollziehbaren quasi zwanghaften Drang zu einer Verhaltensweise ohne verständlichen Nutzen oder sogar zum Schaden seiner selbst und anderer.“* Gemäss te Wildt (2010, 88-89) kann es, falls die Impulse unterdrückt werden, zu einer als unangenehm empfundenen inneren Unruhe und Erregung kommen, welche nur entladen werden kann, wenn dem Impuls nachgegangen wird. Der Unterschied zur Zwangsstörung liegt darin, dass das Nachgeben zwar zu einer momentanen Entlastung führt, aber meistens auch zu Schuldgefühlen und Selbstvorwürfen. Dies ähnelt eher einer substanzgebundenen Abhängigkeit. Im ICD-10 werden noch drei weitere Störungen der Impulskontrolle aufgeführt. Diese sind: Pathologische Brandstiftung, pathologisches Stehlen und pathologisches Haarausreißen. Im DSM-IV wird noch eine weitere Impulskontrollstörung aufgeführt und zwar die sogenannte „intermittierende explosive Störung“. Bei dieser Impulskontrollstörung kommt es zu Episoden von Kontrollverlust über aggressive Impulse und auch zu spontanen gewalttätigen und zerstörerischen Handlungen.

Die Internetsucht/Internetabhängigkeit ist als eine stoffungebundene Abhängigkeit zu betrachten, wenn folgende fünf Kriterien erfüllt sind (Jerusalem und Hahn in Hardt et al., 2009, 97):

- Einengung des Verhaltensraums – der grösste Teil des Tageszeitbudgets wird online verbracht
- Kontrollverlust – die Kontrolle über die Internetnutzung ist verloren. Versuche, die Internetnutzung zu reduzieren/unterbrechen, blieben erfolglos oder werden erst gar nicht in Betracht gezogen
- Toleranzentwicklung – Zur Erreichung der anvisierten positiven Stimmung muss immer mehr Zeit online verbracht werden
- Entzugserscheinungen – nach längerer Unterbrechung der Internetnutzung treten Beeinträchtigungen der psychischen Befindlichkeit auf, so wie auch das psychische Verlangen (Craving) tritt auf
- Negative soziale und personale Konsequenzen – Es treten aufgrund der Internetsucht/Internetabhängigkeit negative soziale Konsequenzen auf.

Die Klassifikationssysteme ICD-10 und DSM-IV haben bis anhin die Computerspielsucht nicht als eigenständiges Störungsbild klassifiziert. (Hornung und Lukesch in Hardt et al., 2009, 98). Da diese Klassifikation aber zur Folge hat, dass die Betroffenen unzureichend behandelt werden (eine solche problematische Nutzung zeigt ja durch die Symptome der Toleranzentwicklung, der Zentrierung der Lebensinhalte auf das Konsummittel, etc. Parallelen zum Suchtverhalten auf), schlagen Zimmerl und Panosch (2006 in Hardt et al., 2009, 98) folgende diagnostische Kriterien vor:

- „Häufiger unwiderstehlicher Drang, sich ins Internet einzuloggen;
- Kontrollverluste (= länger als intendiert online verweilend);
- Negative soziale Auffälligkeiten im engsten Umkreis;
- Nachlassende Arbeitsfähigkeit;
- Verheimlichung des Ausmasses der Online-Zeiten;
- Psychische Irritabilität³⁷ bei Verhinderung, online zu sein;
- Mehrfache vergebliche Versuche der Einschränkung“
- Irreversible psychosoziale Folgeschäden
- Somatische Schäden

5.2.2 Verhaltenssucht

Laut Batthyany und Pritz (2009, 4-5) handelt es sich bei einer nicht stoffgebundenen Sucht um eine Verhaltenssucht. Gemeinsames Merkmal einer solchen Verhaltenssucht ist die exzessive Ausführung des Verhaltens.

„Das suchtartige Verhalten wird im Laufe einer krankhaften Verhaltensentwicklung oftmals zur noch einzig vorhandenen Bewältigungsstrategie im Sinne einer Selbstmedikation: Psychische Belastungen und Stressoren wie belastender Alltag, Ängste, Einsamkeit, Schüchternheit, Langeweile, Versagenserlebnisse, Gruppendruck oder schwierige Entwicklungsprozesse sollen auf diese Weise reduziert werden. Somit ist die Einordnung einer exzessiven Verhaltensweise als Verhaltenssucht gerechtfertigt, wenn sie bestimmte Merkmale erfüllt“ (Grüsser und Thalemann in Batthyany und Pritz, 2009, 5).

Dieses Konzept der Verhaltenssucht lässt sich so nicht in den Klassifikationssystemen finden, ist jedoch zu vergleichen mit den Kriterien der Impulskontrollstörung. Grüsser und Thalemann (in Batthyany und Pritz, 2009, 5) begründen Merkmale für eine Verhaltenssucht, die sich sowohl an den Kriterien für eine Abhängigkeit als auch an den Kriterien für pathologisches Glückspiel, also einer Störung der Impulskontrolle, orientieren:

- *„Verhalten wird über längeren Zeitraum (mind. 12 Monate) in einer exzessiven, von der Norm und über das Mass (z.B. Häufigkeit) hinaus abweichenden Form gezeigt*
- *Kontrollverlust über das exzessive ausgeführte Verhalten (Dauer, Häufigkeit, Intensität, Risiko)*
- *Belohnung (das exzessive Verhalten wird als unmittelbar belohnend empfunden)*
- *Toleranzentwicklung (das Verhalten wird länger, häufiger und intensiver durchgeführt, um den gewünschten Effekt zu erhalten, bei gleichbleibender Intensität und Häufigkeit des Verhaltens bleibt die gewünschte Wirkung aus)*
- *anfänglich angenehmes belohnendes Verhalten wird im Verlauf der Suchtentwicklung zunehmend unangenehmer*
- *unwiderstehliches Verlangen, das Verhalten ausüben zu wollen/müssen*
- *Funktion (das Verhalten wird vorrangig eingesetzt, um die Stimmung/Gefühle zu regulieren)*
- *Wirkungserwartung (Erwartung eines angenehmen/positiven Effektes durch die exzessive Verhaltensaufführung)*
- *eingeeignetes Verhaltensmuster (gilt auch hinsichtlich Vor- und Nachbereitung des Verhaltens)*

³⁷ Gemäss der Website www.duden.de steht das Wort Irritabilität für Reizbarkeit, Empfindlichkeit (eines Gewebes)

- *gedankliche Beschäftigung mit Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des exzessiven Verhaltens und unter Umständen den antizipierten Folgen des exzessiven Verhaltensdurchführung“*
- *irrationale, verzerrte Wahrnehmung bezüglich verschiedener Bereiche des exzessiven Verhaltens*
- *Entzugserscheinungen (psychische und physische Entzugserscheinungen)*
- *Fortsetzung des exzessiven Verhaltens trotz schädlicher Folgen (gesundheitlich, beruflich, sozial)*
- *konditionierte Reaktion (treten bei Konfrontationen mit internalen und externalen Reizen auf, die mit dem exzessiven Verhalten assoziiert sind sowie bei der kognitiven Beschäftigung mit dem exzessiven Verhalten)*
- *Leidensdruck“*

Folgende diagnostische Einteilung schlagen die Autoren anhand der Dauer und der Anzahl der genannten Kriterien vor:

- Gefährdungsstadium – mindestens drei Kriterien über eine Dauer von sechs Monaten
- Kritisches Stadium – mindestens vier Kriterien über die Dauer von bis zu sechs Monaten
- Chronisches Stadium – vier oder mehr Kriterien über eine Dauer von mehr als sechs Monaten

5.3 Klassifikation nach ICD und DSM

Bereits im vorherigen Kapitel wurde vereinzelt auf die Klassifikationsmodelle eingegangen. Im folgenden Kapitel wird nun genauer erläutert, was diese Klassifikationsmodelle (ICD der WHO und DSM der APA) sind und wofür diese gebraucht werden.

Gemäss Hautzinger und Thies (2009, 14-18) wurden Klassifikationssysteme entwickelt, damit eine Diagnostik für psychische Störungen ermöglicht werden kann. Die Amerikanische Psychiatrische Gesellschaft (APA) gab 1952 erstmals das diagnostische und statistische Manual (DSM) heraus. Dieses enthält ausführliche Beschreibungen und diagnostische Kriterien von psychischen Störungen. Jeder Patient wird auf einer der fünf Achsen eingeschätzt:

- Achse I: Psychische Störungen und andere klinisch relevante Probleme
- Achse II: Persönlichkeitsstörungen und geistige Behinderung
- Achse III: Medizinische Krankheitsfaktoren, die psychische Prozesse beeinflussen
- Achse IV: Psychosoziale oder umgebungsbedingte Probleme
- Achse V: Globale Beurteilung des sozialen Funktionsniveaus

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) gab 1948 erstmals die Internationale Klassifikation von Krankheiten (ICD) heraus. In diesem Klassifikationssystem wird versucht, alle bekannten Krankheiten zu beschreiben. Im fünften Kapitel des ICD werden die psychischen Störungen erklärt. Die psychischen Störungen sind in zehn Hauptkategorien unterteilt:

- organische psychische Störungen
- Störungen durch psychotrope Substanzen
- Schizophrenie, schizotype und wahnhaftige Störungen
- affektive Störungen
- neurotische, Belastungs- und somatoforme Störungen
- Verhaltensauffälligkeiten mit körperlichen Störungen/Faktoren

- Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen
- Intelligenzminderung
- Entwicklungsstörungen
- Verhaltens- und emotionale Störungen mit Beginn in Kindheit und Jugend

5.3.1 ICD-10 nach WHO: Abhängigkeitssyndrom

Laut Batthyany und Pritz (2009, 3) ist es für die Einordnung und Klassifikation des Störungsbildes der Abhängigkeit notwendig, sich mit den Kriterien der Abhängigkeit von psychotropen Substanzen auseinanderzusetzen.

Um ein Abhängigkeitssyndrom zu diagnostizieren müssen nach ICD-10 (in Hautzinger und Thies, 2009, 3, online) innerhalb der letzten zwölf Monate von den folgenden sechs Kriterien mindestens drei gleichzeitig vorhanden sein.

- *„Starker Wunsch oder Zwang, die Substanz zu konsumieren.*
- *mangelnde Kontrolle, was Beginn, Beendigung und Menge des Gebrauchs angeht.*
- *körperliches Entzugssyndrom: entweder substanzspezifische Entzugssymptome bei Verringerung oder Beendigung des Konsums oder Einnahme der Substanz, um Entzugssymptome zu mildern oder zu verhindern.*
- *Toleranz: Dosissteigerungen sind nötig, um die ursprüngliche Wirkung zu erleben.*
- *Vernachlässigung anderer Interessen und mehr Zeitaufwand für die Beschaffung und den Konsum der Substanz und die Erholung von den Folgen.*
- *Der Substanzgebrauch hält an, obwohl schädliche Folgen eintreten, deren sich der Konsument bewusst ist, z. B. Leberschaden durch Alkohol.“*

5.3.2 DSM-IV nach APA: Substanzabhängigkeit

Die Kriterien der APA sind ähnlich den Kriterien der WHO. Aktuell liegt die fünfte Auflage des DSM (DSM-5) vor, welche im Mai 2013 veröffentlicht wurde. Zurzeit liegt jedoch noch keine deutsche Version des DSM-5 vor, weshalb wir mit dem DSM-IV arbeiten.

Die Kriterien einer Substanzabhängigkeit sind nach DSM-IV (in Hautzinger und Thies, 2009, 3, online):

- Toleranzentwicklung, definiert durch
 - a) Verlangen nach ausgeprägter Dosissteigerung, um den erwünschten Effekt herbeizuführen, oder
 - b) deutlich verringerte Wirkung bei weiterer Einnahme derselben Dosis.
- Entzugssymptome, d. h.
 - a) negative körperliche und psychische Wirkungen (je nach Substanz), bei Unterbrechung des Konsums oder Verringerung der Menge; oder
 - b) dieselbe Substanz wird eingenommen, um Entzugssymptome zu lindern oder zu vermeiden.
- Die Substanz wird in größeren Mengen oder länger als beabsichtigt konsumiert.
- Wunsch oder erfolglose Versuche, den Substanzkonsum zu verringern.
- Viel Zeit wird darauf verwendet, die Substanz zu beschaffen, zu konsumieren, oder sich von ihren Wirkungen zu erholen.
- Wichtige soziale, berufliche oder Freizeitaktivitäten werden aufgrund des Substanzkonsums aufgegeben oder eingeschränkt.
- Der Substanzkonsum wird fortgesetzt trotz psychischer oder körperlicher Probleme, die durch die Droge verursacht oder verstärkt werden.

Wesentlich ist hier noch anzumerken, dass das DSM-IV eine Unterteilung in „mit körperlicher Abhängigkeit“ oder „ohne körperliche Abhängigkeit“ macht.

Um nach DSM-IV eine Substanzabhängigkeit zu diagnostizieren, müssen auf ein Jahr mindestens drei der obengenannten Merkmale vorliegen.

5.3.3 DSM-5 nach APA: Aufnahme der Onlinespielsucht im Anhang

In diesem Kapitel wird aufgezeigt, wie im DSM-5 die Onlinespielsucht aufgenommen wurde. Müller (2013, 9) zeigt auf, dass die Internetsucht zwar noch nicht hundertprozentig von der APA ins DSM-5 aufgenommen wurde, jedoch wurde die Onlinespielsucht als sogenannte Forschungsdiagnose im Anhang aufgenommen. Gemäss Rieder (Experteninterview, 2014, 54) nennt sich dieses Kapitel im DSM-5 „Internet Gaming Disorder“. Folgende Diagnosekriterien sind dazu formuliert:

- *„Andauernde Beschäftigung (auch gedanklich)*
- *Entzugssymptome*
- *Toleranzentwicklung*
- *Erfolglose Versuche das Online-Spielen zu beenden*
- *Verlust des Interesses an Hobbies oder Aktivitäten*
- *Spielen trotz des Wissens um die psychosozialen Probleme*
- *Täuschen anderer Personen in Bezug des Ausmass*
- *Nutzung um aus negativen Emotionen zu kompensieren*
- *Gefährdung, Verlust von Freundschaften, Beruf, Ausbildung“*

In Zusammenhang mit den Klassifikationskriterien des ICD-10, des DSM-IV und neu auch des DSM-5 bezüglich der Onlinespielsucht gibt Rieder (Experteninterview, 2014, 17-26) an, dass diese – zumal Suchtberater keine Ärzte seien – sehr vorsichtig in der Praxis angewandt werden. Dies aufgrund der Möglichkeit, dass das dysfunktionale Spielen von Onlinerollenspielen als vorübergehendes Symptom der Adoleszenz verstanden werden kann und auf die Benennung von psychiatrischen Diagnosen bei Minderjährigen wann immer möglich verzichtet werden sollte.

Auch Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 29-32) gibt bezüglich des Gebrauchs der Klassifikationsmerkmale einer Onlinecomputerspielsucht an, dass diese im Endeffekt bei der Behandlung der Betroffenen nicht viel aussagen, da diese ein Problem haben und es dann *„eigentlich nicht so wichtig ist, ob jetzt das genau diese Kriterien erfüllt oder nicht.“*

Rieder (Experteninterview, 2014, 18-19) ergänzt jedoch, dass diese Kriterien bei einem Suchtberater gedanklich präsent sein sollten, damit gewisse Auffälligkeiten beobachtet und erkannt werden können. Für eben genannten Experten (Experteninterview, 2014, Zeilen 653-659) ist es aufgrund gewisser Unzulänglichkeiten der Diagnosekriterien (Diagnoseproblematik in der Phase der Adoleszenz) daher am sinnvollsten, wenn man bei den Betroffenen von dysfunktionalem oder pathologischem Gebrauch des Mediums Onlinerollenspiel spricht. Diese Termini seien jene, welche man im Theoretischen wie auch Praktischem benützen könne, da sie kohärent für alle Altersgruppen seien.

Auf diesen hier angesprochenen Punkt der nutzbaren Begrifflichkeiten gehen die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit unter dem Punkt „5.7 Phasen der Abhängigkeitsentwicklung“ genauer ein.

5.4 Onlinesucht/Internetsucht

Nach Hentschke (in Happel et al., 2014, 40-41) diagnostizierte der amerikanische Psychiater Ivan Goldberg im Jahre 1995 das Phänomen der exzessiven Nutzung des Internets scherzhaft als Internetsucht. Anstelle der von ihm erwarteten belustigten Reaktion erntete er vorwiegend aufrechtes Interesse. Infolge dessen führten eine Vielzahl von Wissenschaftlern Untersuchungen zum Verhalten von Internetnutzern durch.

Eine der ersten Veröffentlichungen zu diesem Thema erschien 1999 von Kimberly Young. Kimberly Young ist darüber hinaus auch Gründerin des „Center for Online Addiction“, welches eines der bislang wichtigsten Anlaufstellen zu diesem Thema ist.

Batthyany und Pritz (2009, 282) weisen darauf hin, dass die erste deutschsprachige Studie von Hans Zimmerl im Jahre 1998 durchgeführt wurde. Diese Studie bezog sich ausschliesslich auf Chatrooms. Das Institut „Offene Tür Zürich“ und die Humboldt Universität Berlin führten 2001 gemeinsam eine Studie über das Phänomen Internet-Sucht in der Schweiz durch. Unter der fachlichen Anleitung von Franz Eidenbenz und Andre Hahn kam man zu dem Ergebnis, dass 2.3% der Befragten als süchtig und 3.7% der Befragten als suchtgefährdet eingestuft werden können. (Eidenbenz in Batthyany und Pritz 2009, 282). Seither sind verschiedene Studien zum Thema erstellt worden.

„Internetsucht oder auch Onlinesucht bezeichnet die krankhafte, übersteigerte Nutzung des Mediums Internet.“ (Orth, 2011, 7) Die Grenzen sind hierbei wohl eher fließend. Man kann also auch durchaus ein begeisterter Internetnutzer sein ohne direkt als abhängig zu gelten. Internetsucht umfasst mehrere verschiedene Medienbereiche. Man unterscheidet den Kommunikationsbereich (Chatrooms, E-Mails und Foren), den Multimediabereich (Bilder, Videos und Musik), die Internet-Auktionshäuser (eBay oder ähnliches), Internets hopping und den Spielbereich (LAN-Parties und MMORPGs).

Wölfling et al. (2013, 13) beschreibt, dass das Internet sein Attraktions- und Suchtpotenzial aus den verschiedensten strukturellen sowie angebotsspezifischen Faktoren erhält. Nur schon die ständige Verfügbarkeit trägt zu einer zeitlich enormen Nutzung bei. Dies kann die Entwicklung einer Suchterkrankung fördern. Auch bietet das Internet eine unendliche Fülle an Informationen, Kontakt- und Spielmöglichkeiten an, welche das Versinken und sich in der virtuellen Welt Verlieren begünstigen. *„Die hohe Stimulationsfrequenz, die Angebotsvielfalt und –unendlichkeit bewirkt dabei ein verdichtetes Zeiterleben bei gleichzeitig erweitertem Raumerleben. Die Zeit verfliegt, kaum dass die Nutzer es mitbekommen. Per Internet können sie sich weltweit mit anderen Menschen vernetzen, kommunizieren und in Spielen gegeneinander antreten. Die Interaktivität als neue Medienqualität hat damit völlig neue Unterhaltungsangebote und Kommunikationsmöglichkeiten entstehen lassen und vermittelt ein intensiv erlebtes Gefühl der Anwesenheit, Kontrolle und Einflussnahme im System. Dies alles geschieht bei gleichzeitig physischer Isolation und Anonymität des Nutzers, sozusagen aus einem sicheren sozialen Abstand heraus“* (vgl. Wölfling et al., 2013, 13).

Weiter wird aufgezeigt, dass das Internet schnelle, einfach zu erreichende Erfolge, Flow-Erlebnisse und Gratifikationen wie beispielsweise soziale Anerkennung und Bindung bieten kann. All dies kann zu einer Verstärkung des Verhaltens führen. Der Nutzer wird also angeregt, sich diese positiven Verstärkungen immer wieder zu holen. Bei Menschen, die vorliegende unbefriedigte Lebensbedingungen haben, kann dies nun das Bedürfnis hervorrufen, der realen Welt mit all ihren Sorgen und Schwierigkeiten durch das Eintauchen in die virtuelle Welt zu entfliehen.

Wenn dazu noch ungünstige Persönlichkeitsmerkmale hinzukommen, kann dies zu einem ausgeprägten Eskapismus führen, bei dem die aktuellen Probleme komplett ausgeblendet werden und entsprechende negative Teufelskreise einsetzen, welche die Betroffenen immer mehr in den Sog der virtuellen Welt ziehen.

5.5 Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht

Die Entstehung einer Sucht ist nach Pallenbach und Ditzel (2003, 14 ff.) ein multifaktorielles Geschehen. Dies bedeutet, dass davon ausgegangen wird, dass es immer mehrere Faktoren braucht, damit sich ein süchtiges Verhalten entwickeln kann. Suchtforscher haben für die Entstehung und Aufrechterhaltung von süchtigem Verhalten drei Ansätze herausgearbeitet. Dies sind: neurobiologische Ansätze, psychologische Ansätze und soziale Faktoren.

5.5.1 Neurobiologische Ansätze

Dieser Ansatz baut gemäss Teesson et al. (2008, 49 ff.) auf den Erkenntnissen darüber auf, wie sich Rauschmittel auf das Gehirn auswirken. Es wird angenommen, dass Rauschmittel zwei Hauptwirkungsweisen, das Dopamin-Belohnungssystem und das endogene Opioidsystem, aufweisen.

Das dopaminerge System wird laut Di Chiara und North (in Teesson et al., 2008, 53) meist mit den stimulierenden und vorbereitenden Aspekten der Belohnung assoziiert, welche als Nervenkitzel erlebt werden. Wobei das Opioidsystem mit den befriedigenden und erfüllten Aspekten der Belohnung assoziiert wird, welche als Erholung und Beruhigung erlebt werden.

Batthyany und Pritz (2009, 8) vertreten in ihrem Buch die Meinung, dass bei der Verhaltenssucht, gleich wie bei jeder anderen Abhängigkeit, die gleichen Entstehungsmechanismen zugrunde liegen. Jedoch können sich die Faktoren der Entstehungsmechanismen und der aufrechterhaltenden Faktoren unterscheiden. Bei einer Verhaltenssucht ist es so, dass eine Reaktion im dopaminergen Belohnungssystem von einem Verhalten ausgelöst werden kann. Bei exzessiver Ausführung des Verhaltens kann also eine Abhängigkeit aufgebaut werden. Mit psychotropen Substanzen jedoch wird davon ausgegangen, dass der Suchtmittelkonsum im Gehirn als belohnend empfunden wird. Es ist also so, dass bei allen Abhängigkeiten das Belohnungssystem eine zentrale Rolle spielt.

Gemäss te Wildt (2010, 93-95) haben Störungen der Impulskontrolle ein deutliches neurobiologisches Korrelat. Ähnlich wie bei stoffgebundenen Abhängigkeiten, wobei stoffgebundene und stoffungebundene Abhängigkeiten eine hohe Komorbidität aufweisen, spielt das dopaminerg operierende Belohnungssystem eine besondere Rolle. Mittlerweile wird davon ausgegangen, dass die Dopaminausschüttung weniger die eigentliche emotional-lustvolle Belohnung vermittelt als vielmehr deren Antizipation, welche nicht unbedingt als positiv empfunden wird.

Müller (2013, 56) geht in seinem Werk eher auf die Internetsucht ein und erklärt dies so: *„Im Zuge der Erkrankung kommt es zu einer Umorganisation der menschlichen Wahrnehmung und Informationsverarbeitung. Natürliche Verstärker, die früher einmal mit Lust und Belohnung in Verbindung gebracht wurde, verlieren ihren Reiz.“*

An ihrer Stelle treten Ersatzobjekte, Stellvertreter, die im Grunde keinen eigenen Belohnungswert besitzen, sondern welche, zurückzuführen auf verschiedene Lernprozesse, lediglich die Illusion von Belohnung versprechen.“ Auch gehe man davon aus, dass Internetsüchtige belohnende Ereignisse suchen, um für eine generelle Anhedonie³⁸ Ausgleich zu finden. Sehr wahrscheinlich seien die Reduktion in der dopaminergen Transmission in den Belohnungs- und Kontrollarealen Mitauslöser wie auch Folge dieser Erkrankung.

Pallenbach und Ditzel (2003, 14) erklären, dass viele Erkenntnisse zur Suchtentstehung auf Untersuchungen in Zusammenhang mit der Alkoholabhängigkeit zurückzuführen sind. Es wird erwähnt, dass man heute wisse, dass die Alkoholabhängigkeit familiär gehäuft auftritt.

Teesson et al. (2008, 54) zeigt jedoch auf, dass es eher Vermutungen und Hypothesen sind, die nahelegen, dass Suchtverhalten genetisch erklärbar ist. Es wird dargelegt, dass man aufgrund der aktuell existierenden Studien nicht entscheiden könne, welche Wirkungen genetischen Einflüssen zuzuschreiben sind und welche Effekte auf umweltbedingte Einflüsse zurückzuführen sind. Weiter wird dargelegt, dass immer noch zahlreiche Untersuchungen zu diesem Thema gemacht werden.

Ein weiterer Ansatz gemäss Teesson et al. (2008, 56) beschreibt die neuronale Anpassung. Neuronale Anpassung liegt dann vor, wenn sich das Gehirn bei vielfachem Konsum von einer Substanz verändert, damit es sich den Wirkungen des Suchtmittels entgegenstellen kann. Laut der Theorie der neuronalen Anpassung ist es so, dass die Entwicklung von Toleranz gegenüber der Substanz wie auch die Entzugerscheinungen nach dem Absetzen der Substanz auf eine neuronale Anpassung zurückzuführen sind.

5.5.2 Psychologische Ansätze

Laut Teesson et al. (2008, 57 ff.) beruhen die psychologisch orientierten Ansätze auf Konzepten, die auch für die Erklärung von anderen Verhaltenssyndromen herangezogen werden. Die Betonung liegt hierbei vor allem darauf, dass die Kontrolle über den Substanzgebrauch nicht mehr vorliegt.

Bei einer Verhaltenssucht spielen auf der kognitiven Ebene laut Batthyany und Pritz (2009, 8) die Selbstwirksamkeit, die Wirkungserwartungen, die Kausalattribution und die Entscheidungsprozesse eine wichtige Rolle. Bei einer geringen Selbstwirksamkeit - die individuelle Erwartung der eigenen Fähigkeiten - ist die Wahrscheinlichkeit eines Konsums erhöht. Zudem ist jedes gezeigte Verhalten das Ergebnis eines Entscheidungsprozesses. Die Wirksamkeitserwartung ist die von einer Person antizipierte unangenehme oder angenehme Erwartung eines Verhaltens. Durch das Verlangen des Verhaltens bekommt man eine positive Erwartung an die Wirkung und dies reduziert die Selbstwirksamkeitserwartung in schwierigen Situationen. Kausalattribution nennt man die individuellen Annahmen des Betroffenen darüber, auf welche Faktoren das süchtige Verhalten zurückzuführen ist.

Batthyany und Pritz (2009, 9) zeigen weiter auf, dass durch viele Studien herausgefunden wurde, wie wichtig die lerntheoretischen Ansätze in Zusammenhang mit Sucht sind. Es wird vor allem betont, wie bedeutend die Rolle der klassischen und der operanten Konditionierung ist.

³⁸ Anhedonie bedeutet gemäss Duden (online, 2013) „*geschlechtliche Empfindungslosigkeit*“.

Laut Pallenbach und Ditzel (2003, 15) kann ein konditionierender Stimulus beispielsweise ein Umgebungsreiz sein, wie bei einer alkoholabhängigen Person die Stammkneipe. Andere solche Stimuli können aber auch Stimmungen sein. Solche Stimuli assoziiert eine abhängige Person mit dem Konsum.

Gemäss Batthyany und Pritz (2009, 10) kann eine Verhaltenssucht auch mit einer Konditionierung in Verbindung gebracht werden. Nach dem Modell der klassischen Konditionierung kann ein zuvor neutraler Reiz, wie der Anblick eines Spielautomaten, welcher mit dem Suchtverhalten assoziiert wird, anschliessend als erlernter Reiz eine erlernte Reaktion auslösen.

Die operante Konditionierung zeigt auf, dass ein Suchteffekt entweder positiv verstärkend auf ein Verhalten reagiert oder aber negativ verstärkend. Negativ sind beispielsweise Entzugssymptome.

5.5.3 Soziale Faktoren

Einige soziale und umweltbezogene Faktoren werden gemäss Teesson et al. (2008, 63 ff.) mit Substanzgebrauch und substanzinduzierten Störungen assoziiert.

Es wird aufgezeigt, dass Menschen mit antisozialem Verhalten eher Abhängigkeitsprobleme aufzeigen. Jugendliche, welche Verhaltensstörungen aufzeigen, weisen häufiger substanzinduzierte Störungen auf als verhaltensunauffällige Jugendliche. Weiter wurde herausgefunden, dass Jugendliche, welche mit Angstzuständen oder Depressionen konfrontiert werden, in einem früheren Alter mit dem Substanzgebrauch beginnen.

Ein weiterer wichtiger Einfluss auf die Jugendlichen ist der Kreis der Gleichaltrigen. Diese haben einen sehr starken Einfluss auf das Verhalten des Einzelnen. Oftmals beginnt der Substanzgebrauch mit Gleichaltrigen und zudem ist es belegt, dass die Einstellungen, die im Freundeskreis eines jungen Erwachsenen gegenüber Suchtmitteln gepflegt werden, den Konsum des Jugendlichen beeinflusst. Jedoch gibt es keine Belege dafür, dass der Einfluss der Gleichaltrigen auf die Entstehung oder die Aufrechterhaltung einer Abhängigkeit von Bedeutung ist.

Laut Hentschke (in Happel et al., 2014, 51) ist die Bedeutung der Peer-Group für die psychosoziale Entwicklung enorm. Vor allem im Jugendalter und der damit verbundenen Zeit der Ablösung des Elternhauses ist die Peer-Group eine zentrale Orientierungsinstanz für das eigene Verhalten. *„Wenn in diesen Peer-Groups der süchtige Umgang mit Drogen als positiv angesehen wird bzw. süchtige Verhaltensweisen als erstrebenswert dargestellt werden, beeinflusst das mitunter die Suchtkarriere“* (vgl. Hentschke in Happel et al., 2014, 51). Auch im Hinblick auf eine Computerspielsucht ist das Verhalten der Gleichaltrigen von ausschlaggebendem Rang im Prozess der Selbstwahrnehmung und Selbstreflexion: Wenn viele aus dem Bekanntenkreis selber exzessiv Computerspiele spielen, ist es sehr wahrscheinlich, dass das Individuum selber ein ähnliches Verhalten an den Tag legt.

Auch die Familie hat grossen Einfluss. Einerseits ist es wichtig zu beachten, dass wenn ein Elternteil oder ein anderes Familienmitglied eine Abhängigkeit vorlebt, die Wahrscheinlichkeit steigt, dass auch ein Heranwachsender zu Substanzen greift. Ein anderer wichtiger Punkt ist, dass wenn die Eltern den Substanzkonsum tolerieren, die Wahrscheinlichkeit steigt, dass der Konsum fortgesetzt wird. Zudem ist es so, dass die Beschaffenheit der Familienbeziehungen sich auf eine allfällige Abhängigkeit auswirkt. Das Risiko einer Abhängigkeit steigt bei Unzufriedenheit in der Familie (Teesson et al., 2008, 64).

Hentschke (in Happel et al., 2014, 50) beschreibt die innerfamiliären Sozialbeziehungsstrukturen und den vermittelten Werten, Handlungs- und Problemlösungsmöglichkeiten als eine zentrale Bedeutung zu. *„Wenn Menschen in ihrer Familie nicht lernen, unabhängig zu werden und Verantwortung für ihr Leben zu übernehmen, kann das zu einer süchtigen Entwicklung führen“* (vgl. Hentschke in Happel et al., 2014, 50). Kinder übernehmen von ihren Eltern mittels Modellernen die Konfliktlösungsmechanismen. Wenn einem Kind beispielsweise schon in jungen Jahren von den Eltern gezeigt wird, dass Alkoholkonsum oder die Flucht durch exzessiven Essens oder Spielens als Problemlösung taugen, ist es wahrscheinlicher, dass das Kind dieses Verhalten im Verlauf des Heranwachsens ausprobiert bzw. nachahmt.

Gemäss Teesson et al. (2008, 65) kann der soziokulturelle Hintergrund eines Menschen auch eine wichtige Rolle bei Abhängigkeitsproblemen darstellen. Menschen, welche aus einer niedrigeren sozioökonomischen Schicht kommen, entwickeln eher eine Abhängigkeit. Auch Menschen mit einem niedrigen Bildungsniveau haben eine höhere Wahrscheinlichkeit, dass sie substanzbedingte Probleme entwickeln wie bereits unter dem Kapitel „3.2.3 Bildungsniveau“ aufgezeigt wurde. Menschen, die in einer Gegend mit hoher Kriminalität und leichtem Zugang zu Drogen aufwachsen, können auch eher eine Abhängigkeit entwickeln.

5.6 Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht: Spezifisch auf den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch

Petry (2010, 97ff.) beschreibt in seinem Buch typische Bedingungskonstellationen, welche zu einem problematischen MMORPG-Gebrauch führen könnten. Folgend werden wir diese erörtern:

5.6.1 Umweltbezogene Bedingungen

Hier wird am Modell der Systemebenen nach Bronfenbrenner (in Petry, 2010, 97) eine mögliche Grundlage für die Ursache eines dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch erläutert. In der Makroebene lassen sich alle ökonomischen, sozialen, rechtlichen, politischen und erziehungsbezogenen Rahmenbedingungen zusammenfassen. Petry (2010, 97) erklärt nun in dem Zusammenhang, dass die heutige Gesellschaft durch eine zunehmende individuelle Entfremdung gekennzeichnet ist und auch somit keine verlässlichen und dauerhaften Entwicklungsperspektiven bieten kann. Auf der Mesoebene würden wir zunehmend Polarisierung auffinden (Heitmeyer in Petry, 2010, 97), was zur Folge habe, dass viele Kinder und Jugendliche unter prekären Lebensbedingungen aufwachsen müssten. Zuletzt beschreibt der Autor die Mikroebene als jene Ebene, in der die Kinder und Jugendlichen mit dem Bildungssystem konfrontiert werden – in dem sie einem enormen Leistungsdruck ausgesetzt sind.

So entsteht nach Petrys Meinung (2010, 97) eine Risikogruppe, für die der exzessive Internetgebrauch/das exzessive Computerspielen eine Ersatzfunktion für die Bewältigung täglich erlebter Frustrationen einnimmt.

5.6.2 Entwicklungspsychopathologische Bedingungen

Neben den „umweltbezogenen Bedingungen“ liefert auch die Entwicklungspsychologie Grundlagen zur Ursache einer problematischen Nutzung von Onlinerollenspielen. Basierend auf der Bindungstheorie nach Bowlby (in Petry, 2010, 97) liegt die Vermutung nahe, dass eine unsichere Bindungsrepräsentation als Grundlage für einen dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauch von MMORPGs angesehen werden kann.

Eine unsichere Bindungserfahrung führt oftmals zu Beeinträchtigungen des Selbstwertgefühls und der Beziehungsfähigkeit, sowie auch einer reduzierten Neugier auf reale Gegebenheiten. Dies sind Punkte, die durch das Spielen von MMORPGs entweder verbessert oder stabilisiert werden können. Mehr zur Bindungstheorie findet man unter dem Punkt „5.6.4 Bindungsdynamische Sichtweise einer MMORPG-Abhängigkeit“.

5.6.3 (Neuro-)biologische Bedingungen

Grundsätzlich liessen sich bislang keine Hinweise darauf finden, dass der Störung etwelche Defizite des organischen Systems zugrunde liegen. Unter diesem Punkt der möglichen Ursachen vermutet Petry (2010, 98), dass wenn sich sozial stark frustrierende Lebensbedingungen und zeitgleich fehlende personale und soziale Ressourcen kumulieren, eine Befriedigung der Grundbedürfnisse nach Grawe (in Petry, 2010, 98) mangelhaft oder nur einseitig erfolgen kann. Diese Störung der Konsistenzregulation führt zu einer Beeinträchtigung der psychischen Gesundheit. Das andauernde Gefühl der Inkonsistenz kann somit als allgemeine Grundlage für die Störung des pathologischen Internetgebrauchs/Computerspiels betrachtet werden (Petry, 2010, 98). Weitere Ausführungen zu diesem Punkt lassen sich unter dem Punkt „5.5.1 Neurobiologische Ansätze“ finden.

5.6.4 Bindungsdynamische Sichtweise einer MMORPG-Abhängigkeit

Die Bindungstheorie nach Bowlby (in Petry, 2010, 58) ist eine geeignete Theorie, um den Zusammenhang einer Person und deren problematischen Internet-/MMORPG-Gebrauch zu verstehen. Diese Theorie ist ein tragfähiges Erklärungsmodell für eine mögliche problematische MMORPG-Nutzung, da sie sich mit den grundlegenden frühen Einflüssen auf die emotionale Entwicklung eines Kindes auseinandersetzt. Diese früh erfahrene emotionale Basis wirkt sich bis ins hohe Alter aus.

Gemäss Bowlby (in Petry, 2010, 58) ist das Bindungssystem ein primäres, genetisch verankertes motivationales System. Es besteht zwischen der primären Bezugsperson und dem Säugling und hat die Funktion der Überlebenssicherung. Für die Bindungsorganisation des Säuglings ist die Empathiefähigkeit der Bezugsperson von hoher Bedeutung, denn das Kind entwickelt zu jener Person eine sichere Beziehung, welche seine Bedürfnisse am feinfühligsten befriedigt. Mit der Zeit entwickelt das Kind dann eine Bindungsrepräsentation, welche auf seinen Erfahrungen mit der Bezugsperson/anderen Personen basiert und welche ihm dann bis ins Erwachsenenalter erhalten bleibt.

Neben dem Bindungsbedürfnis hat das Kind auch ein Explorationsbedürfnis. Diese Bedürfnisse sind in ihrer Motivation unterschiedlich konzeptualisiert, bedingen jedoch einander. Ein Kind, welches eine sichere Bindung erlebt, kann seinem Bedürfnis nach Exploration, um somit Selbstwirksamkeit und Aktivität zu erfahren, nachkommen.

Gemäss Schuhler (in Petry, 2010, 58ff.) kann man diesen bindungstheoretischen Ansatz aufgrund von Beobachtungen an exzessiven PC-/Internetnutzern bezüglich deren Sicherheitsempfinden und Explorationsmut, auf die Bindung zwischen einem Menschen und „*quasibeseelten Systemen*“ ausweiten. Denn der motivationale Anreiz zu gamen (oder auch zu chatten oder zu surfen) kann, so Schuhler (in Petry, 2010, 59), als „*die Suche nach einer Balance zwischen stark anflutenden Bindungs- und Explorationsimpulsen*“ bezeichnet werden. Dazu eine beispielhafte Erläuterung: Die MMORPGs bieten den Personen eine idealisierende Selbstdarstellung und den Rückzug aus einer belastenden Realität. Das Bedürfnis nach Anerkennung kann zudem relativ leicht gestillt werden.

Aber auch dem Explorationsbestreben bietet sich in einem sicheren Rahmen Raum zur Entfaltung. Weiter kann man im Spiel seinen Frustrationen freien Lauf lassen, ohne dass man dafür von seiner Umwelt emotional sanktioniert wird. Auch können die Gruppen/Gilden den Spielern ein Gefühl von Sicherheit und Geborgenheit vermitteln.

Laut dieser Theorie kann also davon ausgegangen werden, dass defizitäre Bindungserfahrungen mit exzessivem Computerspielverhalten kompensiert versucht zu werden. Es ist hierbei aber zu erwähnen, dass die Betroffenen dies höchstwahrscheinlich nicht bewusst machen. Doch lässt sich diese Theorie, anhand der Reaktionen die MMORPG-Abhängige an den Tag legen, wenn sie an ihre virtuelle Identität erinnert werden, bestätigen.

So reagieren sie zum Beispiel mit Sehnsucht, wenn sie an ihre virtuelle Existenz erinnert werden, erleben Beruhigung, wenn sie sich in diesen virtuellen Welten aufhalten und verspüren Ermunterung und Anerkennung, wenn sie von Mitgliedern aus dem Spiel Lob für eine gelungene Sache empfangen (Schuhler in Petry, 2010, 63).

5.7 Phasen der Abhängigkeitsentwicklung

Hentschke (in Happel et al. 2014, 59-63) beschreibt vier Phasen einer Abhängigkeitsentwicklung. In diesem Kapitel wird nun auf diese vier Phasen eingegangen, um den Ablauf einer Abhängigkeitsentwicklung genauer zu begreifen. In der Beschreibung dieser Phasen werden Bedürfnisse und Verhaltensweisen erkennbar, welche seit jeher in uns sind. Beispielsweise der Wunsch nach Rausch oder aber auch Problemlösungsstrategien des Verdrängens und Aufschiebens. Unter Berücksichtigung dieser Voraussetzungen macht es also Sinn, diese Phasen der Abhängigkeitsentwicklung aufzuzeigen. Im Anschluss an die vier Phasen von Hentschke wird noch kurz auf die drei Phasen nach Petry (2010,73ff) eingegangen.

5.7.1 Funktionale bis exzessiv- funktionale Nutzung: Gebrauch und Genuss

Gemäss Gross (in Happel et al. 2014, 60) versteht man unter Gebrauch die *„sinnvolle und hilfreiche Verwendung von Dingen zur persönlichen, gesellschaftlichen und natürlichen Weiterentwicklung.“* Die gesteigerte Ausprägungsform des Gebrauchs bezeichnet Gross als Genuss. Der Genuss wird als positive Sinnesempfindung beschrieben, welche in unserem subjektiven Erleben mit körperlichem und/oder geistigem Wohlbefinden einhergeht. Dies geschieht als Reaktion auf etwas, das wir nicht unbedingt brauchen, aber gern haben, weil es uns aufgrund seiner wohl angenehmen Wirkung eine kurzfristige Befriedigung verschafft. In dieser ersten Phase, auch Einleitungsphase genannt, ist das Verhalten des Individuums kaum vom normalen Verhalten zu unterscheiden.

5.7.2 Exzessiv- dysfunktionale Nutzung: Missbrauch und ausweichendes Verhalten

„Unter Missbrauch versteht man eine körperlich, psychisch oder sozial schädliche Verwendungsweise von Dingen oder ein selbstschädigendes Verhalten. Häufiger Missbrauch steht in engem Zusammenhang mit ausweichendem Verhalten vor ungelösten Problemen. Ausweichendes Verhalten liegt dann vor, wenn sich, statt ein Problem direkt anzugehen, in eine andere Verhaltungsweise(...) geflüchtet wird“ (Gross in Happel et al., 2014, 61).

Hentschke (in Happel et al., 2014, 61) beschreibt weiter, dass das Individuum noch über ein Restmass an Kontrolle verfügt, sich jedoch immer öfter in einem rauschhaften Verhalten wiederfindet. Nach Gross (in Happel et al., 2014, 61) plant die betroffene Person das

exzessive Verhalten in ihren alltäglichen Handlungsablauf ein. Dieses Individuum erlebt exzesshafte Ausbrüche noch als Ausnahme. Ein Beispiel hierfür: Einen Tag und eine ganze Nacht durchspielen.

5.7.3 Pathologische Nutzung: Auffälliges Verhalten und Gewöhnung

„Das ausweichende Verhalten wird zum abweichenden oder auffälligen Verhalten, wenn es nicht den gesellschaftlichen Normen und Werten entspricht. Wenn sich ausweichende Verhaltensweisen durch ständige Wiederholung einschleifen, dann kommt es zur Gewöhnung“ (Gross in Happel et al., 2014, 62).

In dieser von Gross als chronische Phase beschriebenen Stufe der Abhängigkeitsentwicklung, bildet sich gemäss Hentschke (in Happel et al., 2014, 62) ein zwanghaftes Verhaltensmuster, welches auch trotz den körpereigenen Warnsignalen beibehalten wird. Hentschke macht einen Vergleich zum Störungsbild des pathologischen Spielens: *„Die Störung steht in häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspiel, das die Lebensführung des betroffenen Patienten beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.“*

5.7.4 Süchtige Nutzung: Abhängigkeit und Entwicklung einer Suchtdynamik

„Steigt der Grad der psychischen oder körperlichen Bindung an das Suchtmittel oder das (süchtige) Verhalten, dann ist Abhängigkeit die Folge. Abhängigkeit bezeichnet den Zustand einer krankhaften Interaktion zwischen einer Person einerseits und einer Substanz bzw. der Fixierung auf bestimmte Verhaltensweisen andererseits“ (Gross in Happel et al., 2014, 62).

Hentschke (in Happel et al., 2014, 62) zeigt weiter auf, dass Abhängigkeit sich nicht ausschliesslich in der Menge oder der Art des Suchtmittelmissbrauchs zeigt, sondern hauptsächlich eher darin, dass die Mittel oder Verhaltensweisen zur dauernder Problembewältigung eingesetzt werden. Die Handlungsfreiheit des Individuums wird durch die zunehmende Bindung an das Suchtmittel eingeschränkt. Durch die psychische oder körperliche Abhängigkeit von einem Suchtmittel wird ein Prozess in Gang gesetzt, welcher als Sucht zu bezeichnen ist und sich durch eine besondere Eigendynamik auszeichnet. Sucht wird hier als ein krankhafter Endzustand der Abhängigkeit beschrieben. Das süchtige Individuum leidet unter dem Zwang, sich das Suchtmittel oder das süchtige Verhalten in steigender Dosis zuzuführen. Das Ziel dieses Individuums ist in dieser Phase, die Verhinderung bzw. die Beendigung der Entzugserscheinungen.

5.7.5 Qualitative Nutzungsformen nach Jörg Petry

Petry (2010, 73ff) beschreibt drei Formen des Umgangs mit dem PC/Internet. Der funktionale Umgang, der dysfunktionale Gebrauch und das pathologische PC-/Internet-Spielen. Es wird aufgezeigt, dass für jede dieser Umgangsformen jeweils eine unterschiedliche Art und Gewichtung organischer, psychischer und sozialer Bedingungsfaktoren vorliegen. Die Übergänge zwischen den Erscheinungsformen sind jedoch fließend. Es lassen sich funktionale, dysfunktionale und pathologische Nutzungsmuster des Mediums PC/Internet und damit verbundene Störungen unterscheiden. Dafür sprechen erste differenziell-psychologische Befunde zur Beziehung zwischen Persönlichkeit und der Nutzung von PC und Internet. Es wurden Hinweise darauf gefunden, dass der funktionale Gebrauch nicht zu einer Erhöhung dissoziativer Erfahrungen führt und gleichzeitig ein höherer Selbstwert mit einem gezielteren Gebrauch korreliert. Bei denjenigen, die einen höheren Gebrauch aufzeigen, finden sich dagegen erste Belege sowohl für einen niedrigen Selbstwert und

psychischen Auffälligkeiten der Gefühlsregulation als auch eine Häufung sozial ungünstiger Lebensbedingungen. Der pathologische Gebrauch scheint nach ersten klinischen Untersuchungen zudem mit einer hohen Komorbidität von psychischen Störungen und Suchterkrankungen einherzugehen.

Um den qualitativen Unterschied zwischen dem dysfunktionalen Gebrauch und dem pathologischen Spielen als Störungsbild aufzuzeigen, hat Petry (2010,75) eine Tabelle erstellt, welche diese beiden einander gegenüberstellt.

Merkmale	Dysfunktionaler Gebrauch	Pathologisches Störungsbild
Zeitpunkt des Auftretens	Vor allem im Jugendalter	Ab dem früheren Erwachsenenalter
Persistenz	Übergangsphänomen für die Mehrheit der Betroffenen	Chronifizierte Störung bei einer Minderheit
Risiko- / Vulnerabilitätsfaktoren:		
- personaler Bereich	Selbstwertproblematik, Störungen der Gefühlsregulation, inadäquate Copingstrategien	Unsichere Bindungsorganisation, traumatische Erfahrungen, schwere Selbstwertstörung, komorbide psychische Störungen und Suchterkrankungen
- sozialer Bereich	soziale Benachteiligung, fehlende personale und soziale Ressourcen	deprivierende Lebensbedingungen
Erscheinungsform	Eingeschränkte Medienkompetenz, häufige „Versunkenheit“ im virtuellen Erlebnismodus	Regressiver Rückzug in kindliches Spielverhalten, dauerhafte „Verlorenheit“ in virtuellen Welten
Indizierte Intervention	Pädagogisch-therapeutische Massnahmen	Umfassende psychotherapeutische – rehabilitative Behandlung

Abb. 6: Idealtypische Gegenüberstellung des dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs/-Spielens, nach Petry (2010)

An dieser Stelle soll nochmals erwähnt sein, dass Rieder (Experteninterview, 2014, 353-359) darauf hinweist, dass die hier beschriebenen Phasen als anwendbare Termini in der Beratung von Onlinerollenspielsucht bei Jugendlichen zu gebrauchen sind

6 Theoretische Grundlagen: Diagnostik und Intervention

Da in den vorangegangenen Kapiteln eine fundierte Auseinandersetzung der hier vorliegenden Thematik des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs stattgefunden hat, widmen sich die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit in diesem Kapitel der Abrundung der hier bearbeiteten Problematik. Dazu werden in einem ersten Schritt zwei Diagnosemodelle vorgestellt, welche die soziale Dimension einer dysfunktionalen oder pathologischen Nutzung von MMORPGs analysieren. Solche Diagnosemodelle sollen die Problematik in ihrer Ganzheitlichkeit – neben den geläufigen Klassifikationskriterien – aufzeigen. In einem zweiten Schritt werden entsprechend der Suchthematik Interventionsmethoden der Sozialen Arbeit wie auch der Psychotherapie aufgezeigt.

6.1 Diagnostik

Bis zum jetzigen Zeitpunkt der hier vorliegenden Arbeit wurde die problematische Nutzung von MMORPGs eingehend auf der kategorialen Ebene der Diagnostik vorgestellt. Solche Diagnoseinstrumente sind für den ersten Einstieg und für eine passende Intervention von zentraler Bedeutung, doch tragen sie der sozialen Dimension eines Menschen mit seinem problematischen Gebrauch von MMORPGs zu wenig Rechnung. Die persönliche Biografie sowie auch das soziokulturelle Milieu einer Person sind ebenso als mögliche Bedingungen des Entstehens und Verlaufs einer Abhängigkeit zu verstehen, deren Ausleuchtung als *„Ausgangspunkt für Überlegungen zur Entwicklung dialogischer Hilfeformen sowie von geeigneten Setting-Projekten zum Abbau sozial bedingter gesundheitlicher Ungleichheit“* dienen (Geissler-Piltz et al.; Pauls und Mühlum; Pauls in Gahleitner, online, 2008, 17). Aus diesem Grund werden nachstehend zwei Modelle vorgestellt, welche eine ganzheitliche Betrachtung der Thematik ermöglichen.

6.1.1 „Die Fünf Säulen der Identität“ nach Petzold

Pauls entwickelte ein mehrdimensionales Modell zur psycho-sozialen Diagnose, welches die klassischen Klassifikationsmerkmale (beispielsweise nach ICD) mit grundlegenden Aspekten der Biografie und der Lebenswelt einer abhängigen Person kombiniert (in Gahleitner, 2008, 15).

Dieser psychosoziale Diagnoseprozess gliedert sich in drei Schritte (nach Pauls in Gahleitner, 2008, 17):

Schritt eins der Diagnose beinhaltet die kategoriale Diagnostik - zum Beispiel eine Diagnose nach Diagnoseinstrumenten nach ICD, DSM oder ICF³⁹ (vgl. WHO 2008; WHO 2001b; Schuntermann 2007 in Gahleitner, 2008, 17). In einem weiteren Schritt werden dann die biografischen Elemente als mögliche Faktoren, welche zur Ausbildung einer Abhängigkeit geführt haben könnten, mithilfe von Analyseinstrumenten wie beispielsweise mit der Erstellung eines Lebenspanoramas eruiert (Gahleitner, 2005b; Petzold et al., 2000 in Gahleitner, 2008, 18). Und im dritten und letzten Schritt dieser psychosozialen Diagnose folgt die sozial- und lebensweltorientierte Diagnostik. Gemäss Gahleitner (2008, 19) lässt sich während dieses dritten Prozessschrittes eine Erhebung über das Ausmass der

³⁹ ICF ist die Abkürzung für International Classification of Functioning, Disability and Health. Ein von der WHO (World Health Organisation) entwickeltes Diagnosemanual, welches aufgrund seiner Klassifikationsmerkmale den Einbezug der sozialen Dimension stärker miteinbezieht und in einer länder- und fachübergreifenden einheitlichen Sprache den funktionalen Gesundheitszustand, die Behinderung, die soziale Beeinträchtigung und die relevanten Umgebungsfaktoren einer Person beschreibt.

Beeinträchtigung auf der Ebene „Person-in-der-Situation“ mithilfe der „Fünf Säulen der Identität“ durchführen.

Die hier beschriebene Erhebung geschieht idealerweise in Zusammenarbeit mit der betroffenen Person.

Um dann die Dichte der erhobenen Informationen zu reduzieren, präsentiert Pauls (in Gahleitner, 2008, 19) weiter noch Koordinaten, welche die oben geschilderten Ressourcen- und Problemanalyse in ihrer Komplexität vereinfachen. Diese Koordinaten können somit als strukturierendes und ordnendes Orientierungsmodell für Interventionsplanungen verstanden werden.



Abb. 7: Koordinaten psycho-sozialer Diagnostik und Intervention, nach Pauls in Gahleitner (2014, online)

Da nun dem ersten Schritt der psycho-sozialen Diagnose angehörende Klassifikation nach ICD-10 und DSM- IV sowie DSM-5 in vorliegender Arbeit nachgegangen wurde und sich der zweite Schritt der Subjekt- und Biografieorientierung hier theoretisch nicht erarbeiten lässt, da sie den Rahmen dieser schriftlichen Arbeit sprengen würde, widmet sich der nächste Punkt der dritten Phase der psycho-sozialen Diagnose – der sozial- und lebensweltlichen Analyse eines dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs anhand der eben genannten „Fünf Säulen der Identität“ nach Petzold.

Folgende Analyse soll theoretisch einen kontextualen Zusammenhang zwischen einer problematischen Nutzung von MMORPGs und gewisser erarbeiteter Punkte der beschriebenen Thematik schaffen:

Gemäss Ebert et al. (2007, 177) setzt sich die Identität einer Person durch das „*Zusammenwirken von Leib und Kontext im Zeitkontinuum*“ zusammen und formt sich durch Fremd- und Selbstattribution sowie durch die kognitive Einschätzung und emotionale Bewertung derselben. Die genannten identitätsstiftenden Attributionen beziehen sich auf folgende fünf Bereiche, welche als die „Fünf Säulen der Identität“ bezeichnet werden (Petzold, in Ebert et al., 2007, 177):

1. *Leiblichkeit – mein individueller Leib, das was ich von mir erlebe und nach aussen hin verleibliche, aber auch an meine Leiblichkeit attribuiert bekomme (Vitalität, gutes/schlechtes Aussehen).*
2. *Soziales Netzwerk – diese Säule bezieht sich auf den sozialen Kontext dem ich zugehöre und der mir zugehört (meine Familie, meine Freunde, meine Kollegen)*
3. *Arbeit, Leistung und Freizeit – bezieht sich auf meine Grundeinstellungen und Verwirklichungsmöglichkeiten in den genannten Bereichen. Hier kann ich mich verwirklichen und werde damit durch Andere identifiziert.*

4. *Materielle Sicherheiten* – hierunter werden neben dem persönlichen materiellen Besitz (Geld, Sachwerte, Güter) auch milieu-ökologische Bezüge (mein Haus, meine Heimat, mein Verhältnis zur Natur) verstanden; mit den hierdurch möglichen Aussenzuschreibungen von Anderen.

5. *Werte* – diese Säule bezieht sich auf die persönliche Werte und Normen und deren Einbettung in weltanschauliche und/oder religiöse Überzeugungen bzw. Sinn konstituierende Systeme; den Wertegemeinschaften, denen ich zugehöre, zu denen man mich aber auch zuordnet.“

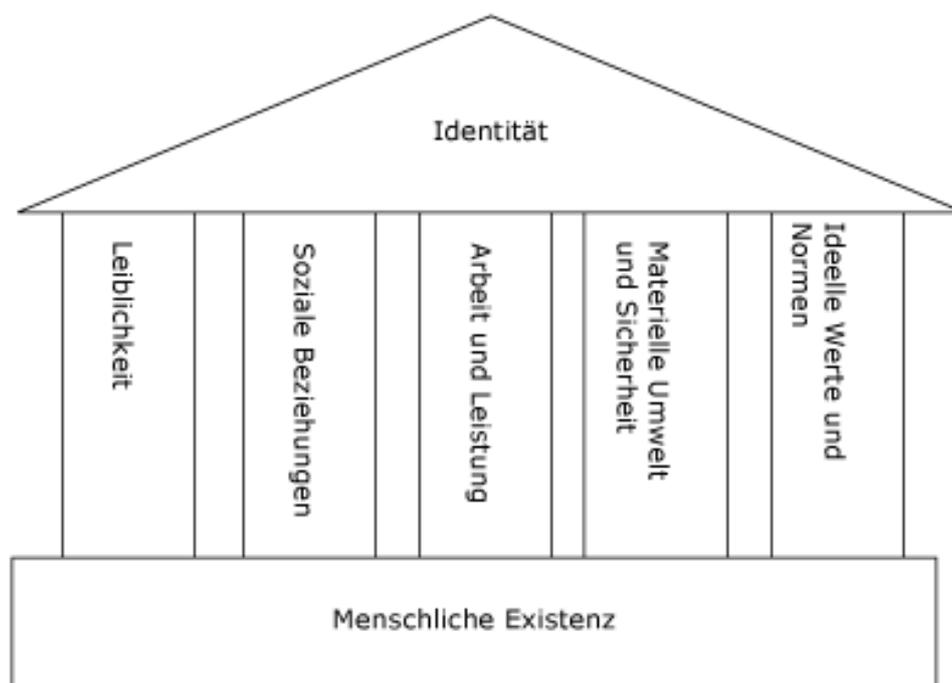


Abb. 8: Die fünf Säulen der Identität, nach Petzold in Google Bilder (2014, online)

Gemäss Eidenbenz (online, 2012) lässt sich die Nutzung von MMORPGs als komplementär oder aber auch als kompensatorisch einstufen. Unter einer komplementären Nutzung eines MMORPGs versteht man jene Nutzung der genannten Spiele, die den Erfahrungsbereich eines Spielers erweitert. Unter der kompensatorischen Nutzung versteht man die Nutzung von MMORPGs um realweltliche Defizite, in welcher Hinsicht auch immer, zu ersetzen (Eidenbenz, online, 2012).

Der Meinung der Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit nach, lässt sich die komplementäre wie auch kompensatorische Nutzung von MMORPGs auf alle Ebenen der von Petzold genannten „Fünf Säulen der Identität“ anwenden. Die Defizite in einer Säule können durch das Spielen von MMORPGs ausgeglichen werden. Als eigenes Beispiel dazu: Eine Person hat Schwierigkeiten im realen Leben mit Menschen in Kontakt zu treten, jedoch fällt es ihr im Spiel leichter, da die Kommunikation nicht von Angesicht zu Angesicht geschieht und sie sich daher gewissermassen hinter ihrem Avatar verstecken kann. Dazu verweisen wir auch auf die Angaben unter den Punkten „4.4.4 Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials“ sowie auch „5.5 Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht“.

Jedoch sollen konkretisierend auf die Ursachenzusammenhänge einige mögliche Gründe für die „*Flucht ins Internet*“ gemäss Steiger (online, 2004) genannt werden:

- „das „*alleine sein*“ nicht aushalten können/müssen
- *ängstigende Kontakte mit Menschen (soziale Phobie) „geschützt“ führen*
- *Flucht vor eigenen Problemen mit sich und der Umwelt/Realitätsflucht*
- *Experimentieren und Erproben neuer Identitäten (der „böse“, „fordernde“ sein, statt – wie im normalen Leben – sich nicht getrauen...)*
- *Zugehörigkeit simulieren (z.B. zu einer Gruppe/Mannschaft in einem „Game“), welche sonst (schmerzlich) vermisst wird, und so (auch vor sich) geleugnet/bagatellisiert werden kann“*

Nachdem einige Punkte zur sozial- und lebensweltorientierten Diagnose anhand der „Fünf Säulen der Identität“ nach Petzold beschrieben wurden, soll nun dieser dritte Schritt der psycho-sozialen Diagnose auf die Auswirkungen gemäss dem Modell der „Fünf Säulen der Identität“ nach Petzold abzielen, da diese, als solche erkannt, die Basis für eine gelingende Intervention bilden.

In der Säule der Leiblichkeit lassen sich beispielsweise die Auswirkungen des gestörten Essverhalten (Über- oder aber auch Untergewicht), der Vernachlässigung der Körperhygiene und der gesundheitlichen Beschwerden wie Rücken- und Kopfschmerzen usw. finden.

Die Auswirkung des pathologischen Computerspielens wie beispielsweise die Vereinsamung bis hin zur sozialen Isolation und die Minderung der Konflikt- wie auch der Kontaktfähigkeit lassen sich der zweiten Säule des sozialen Netzes finden.

Aufgrund der hohen Zeitinvestition, welche ein Spieler für den Erfolg im Game aufbringen muss, sind aufgrund der Minderung der Konzentrationsfähigkeit (wegen Schlafmangels oder dem generellen Charakteristika ‚den Kopf beim Spiel haben‘ und die nächsten Schritte darin planen) schlechtere Leistungen in der Schule wie auf der Arbeit keine Seltenheit. Auswirkungen in diesen Bereichen sind der dritten Säule der Arbeit, Leistung und Freizeit zuzuschreiben.

Wie unter dem Punkt „2 Theoretische Grundlagen - Auswirkungen des Onlinespielens“ aufgezeigt, können sich durch die exzessive Nutzung von Internetangeboten auch Auswirkungen in der Säule der materiellen Sicherheit zeigen. So können sich Menschen, die sich pathologisch mit den Internetangeboten beschäftigen, beispielsweise verschulden.

In der Säule der Werte können sich ebenfalls Auswirkungen zeigen. So können sich die Werte bei einem MMORPG-Abhängigen drastisch ändern, da sich die Spieler ja meist nach ihrer Onlinegruppe, ihrer Gilde richten.

Steiger (online, 2004) gibt an, dass die durch das Modell der „Fünf Säulen der Identität“ gewonnenen Informationen der Planung einer Intervention zur Behandlung eines dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs dienen. Als Beispiele einer Intervention nennt Steiger (online, 2004), je nach dem was sich nach Erhebung der „Person-in-der-Situation“ (vgl. Gahleitner, 2008, 19) mit dem „Fünf Säulen“-Modell nach Petzold zeigt, die Wiederaufnahme von alten Hobbies und Kontakten, Budgetberatungen oder Schuldensanierungen sowie Unterstützung bei der Suche/ Wiederaufnahme einer Arbeitstätigkeit sein.

Bezüglich der Diagnose der sozialen Dimension mithilfe des Modells der „Fünf Säulen der Identität“ postuliert Steiger (online, 2004), dass *„Interventionen alleine in Bezug [auf eine Säule] [...] meist zu kurz [greifen], weil sie die Lebensrealität (und Konflikte, Leiden und Chancen) aus den anderen Säulen nicht beachten und einbeziehen.“* Oder auch anders ausgedrückt: Das Gleichgewicht dieser fünf Säulen muss angestrebt werden.

6.1.2 Das Risiko-Schutz-Modell

Eine weitere Möglichkeit der Diagnostik eines dysfunktionalen oder pathologischen Spielens von MMORPGs kann ebenso auch das Risiko-Schutz-Modell bieten (vgl. Petry, 2010, 85), welches durch die Betrachtung der individuellen, familiären und sozialen Ebene einer betroffenen Personen (vgl. Neuenschwander in RADIX, online, 2013) Interventionsgrundlagen schafft. Gemäss Bastine (in Petry, 2010, 86) kann das Verhältnis von individuellen und sozialen Risikofaktoren auf der einen Seite und Schutzfaktoren wie beispielsweise persönliche Kompetenzen und sozialen Ressource auf der anderen Seite zu problematischen Verhaltensmustern führen.

„Risikofaktoren sind Merkmale einer Person, deren materiellen oder sozialen Umwelt, die die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass sich bestimmte Risikoverhalten, Krankheiten oder gesundheitliche Störungen entwickeln. Risikofaktoren brauchen nicht unmittelbare Ursache der Gesundheitsstörung zu sein“ (Neuenschwander in RADIX, online, 2013 in Anlehnung an Gutzwiller und Paccaud, 2011).

Folgende Definition liefert obgenannter Autor für die Schutzfaktoren:

„Schutzfaktoren sind Merkmale einer Person oder deren Umwelt, die die Wahrscheinlichkeit vermindern, dass sich Risikoverhalten, eine bestimmte Krankheit oder gesundheitliche Störungen entwickeln. Schutzfaktoren sind nicht einfach der Gegenpol von Risikofaktoren.“

Gemäss diesem Modell liegen die Ursachen des unangemessenen Umgangs mit Internetangeboten in Störungen des Entwicklungsprozesses, die durch verschiedene mögliche Faktoren wie beispielsweise persönlicher Instabilität, ungünstiger Lebensumstände, fehlender alternativer Befriedigungsmöglichkeiten, etc. hervorgerufen werden.

Das hier beschriebene Modell wird gemäss der Literatur häufig zur Diagnostik von dysfunktionalem oder pathologischem MMORPG-Spielen hinzugezogen (Bergmann und Hüther, 2006; Grüsser und Thalemann, 2006 in Petry, 2010, 86).

Folgend wird zur Veranschaulichung des Risiko-Schutzmodells die Profilerhebungsmethode von Rieder aufgezeigt. Anhand einer Selbst- und Fremdeinschätzung bezüglich der dort genannten Punkte lässt sich eine Problemerkennntnis formulieren, von welcher aus dann Lösungswege angestrebt werden können.

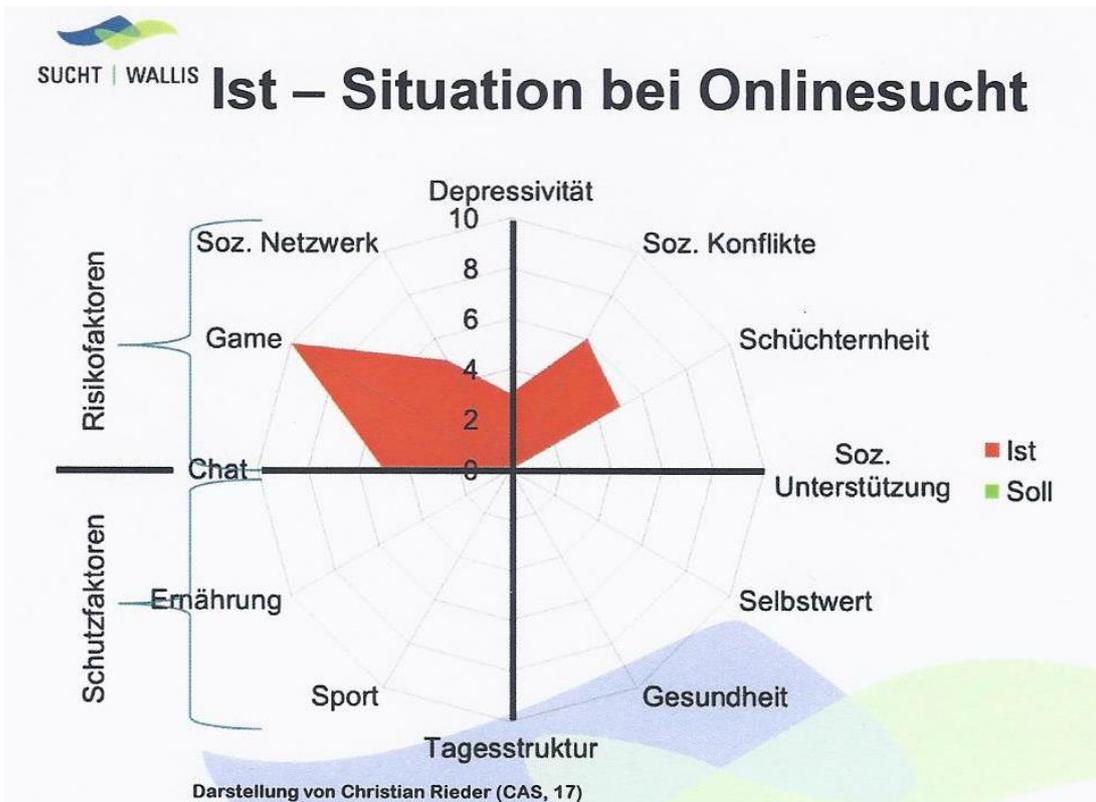
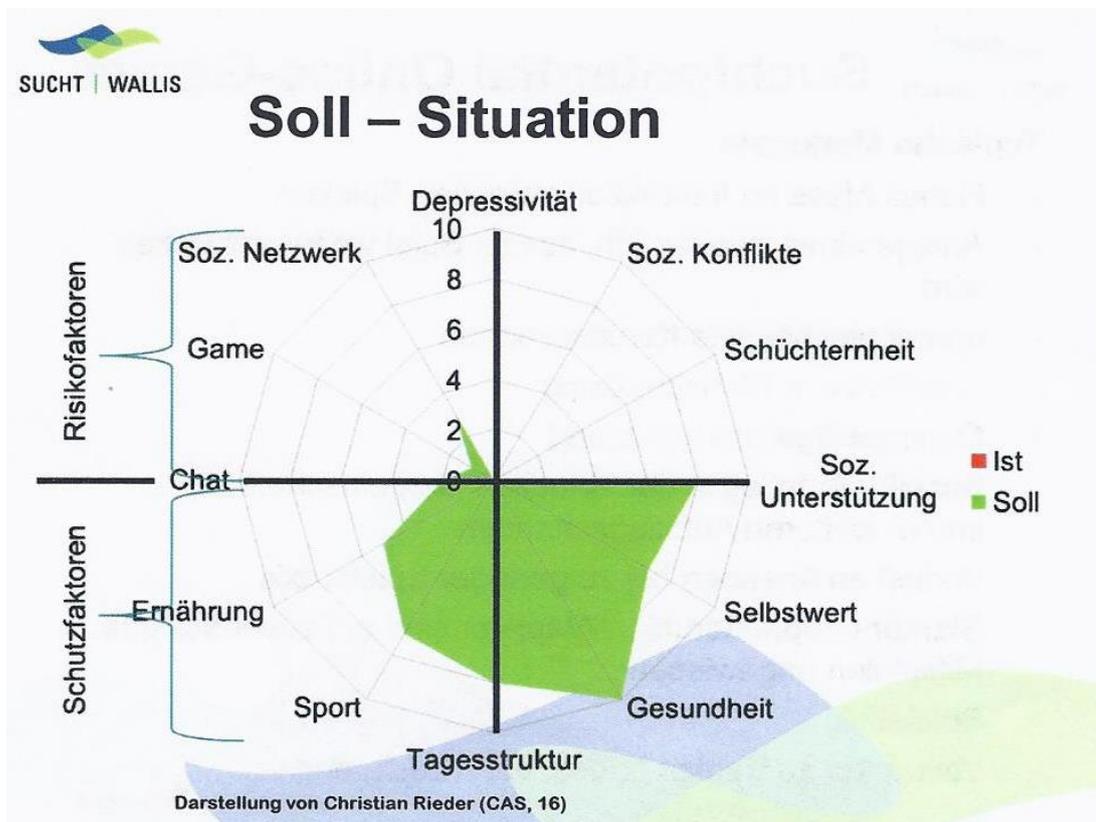


Abb. 9: Profilerhebungsmethode, nach Rieder (s.d.)

Anhand der hier beschriebenen Diagnosemodelle, die in der Suchtberatung – am Beispiel von Rieder (Experteninterview, 2014, 116-126) wird das von ihm entworfene Diagnosemodell während den von ihm abgehaltenen Suchtberatungen verwendet - zum Tragen kommen, lassen sich persönliche, familiäre wie auch sozialweltliche Faktoren der sozialen

Dimension solch einer Abhängigkeit, welche das dysfunktionale/pathologische Spielen von MMORPGs begünstigen (oder auch vermeiden) visuell darstellen. Gemäss Rieder (Experteninterview, 2014, 131-135) begünstigt eine visuelle Darstellung der individuell-biografischen und auf die soziale Umwelt bezogener Faktoren eine Intervention, da man so die Betroffenen da abholen kann, wo sie stehen. Weiter fördert die visuelle Darstellung der Risiko- und Schutzfaktoren – beispielsweise anhand des von Rieder entwickelten Spinnennetz-Modells – eine Selbstreflexion bei den betroffenen Personen, was sich wiederum positiv auf die Problemeinsicht als auch auf den Beratungsverlauf innerhalb des familiären Settings auswirkt (Rieder, Experteninterview, 2014, 517-527).

Gemäss der Meinung der Experten (Eidenbenz, Experteninterview, 2014, 51 / Rieder, Experteninterview, 2014, 101-109) ist es wichtig, die soziale Dimension solch einer Onlinerollenspielabhängigkeit miteinzubeziehen. Beispielsweise anhand der hier vorgestellten Modelle „Die fünf Säulen der Identität“ nach Petzold oder dem Risiko-Schutzfaktoren-Modell. Rieder (Experteninterview, 2014, 108) betont dabei, dass diese Modelle aufzeigen, welche persönliche Konsumkompetenz ein Individuum mit sich bringt.

6.2 Intervention

Nachdem wir nun Modelle der ganzheitlichen Diagnose vorgestellt und erläutert haben, werden wir nun auf passende Interventionsmöglichkeiten eingehen.

Unter folgendem Kapitel gliedern wir die Interventionsmöglichkeiten in zwei Gruppen: In Interventionen der Sozialen Arbeit und in Interventionen der Psychotherapie.

6.2.1 Beratung – Interventionsmöglichkeit der Sozialen Arbeit

Die wichtigste Methode und zentrale Handlungsorientierung der Sozialen Arbeit stellt wohl die Beratung dar. Beratung kann als eigenständige Methode verstanden werden, welche in Beratungsstellen und aufsuchenden Tätigkeiten angeboten wird und dient als Sammelbegriff für die Form der Interaktion zwischen einer ratsuchenden Person und einer beratenden Person (Sieckendiek et al., 2008, 13).

„Beratung [zielt] auf die Förderung und (Wieder-)Herstellung der Bewältigungskompetenzen der KlientInnen selbst und ihrer sozialen Umwelt, ohne ihnen die eigentliche Problemlösung abnehmen zu wollen“ (Sieckendiek et al., 2008, 14).

6.2.1.1 Beratung

Beratung wird nach Widulle (2012, 34 ff.) als eine spezialisierte und eine professionalisierte Form der Gesprächsführung aufgefasst. In einer Beratung sind die Anliegen und die Probleme, die Aufgaben und die Rollen sowie deren Bearbeitung zwischen ratsuchender Person und beratender Person eindeutig verteilt. Widulle macht in seinem Buch eine klare Abgrenzung zur psychotherapeutischen Beratung. Anders als in der psychotherapeutischen Beratung beschränkt sich die Beratung in der Sozialen Arbeit nicht auf kommunikative Problemlösung und Vermittlung zwischen den Systemen, sondern sie vermittelt zudem auch Expertenwissen oder leistet konkrete Hilfe.

Demnach sollte eine Beratung in der Sozialen Arbeit eine professionelle Verständigung zwischen mindestens zwei Personen sein. Dabei hat die ratsuchende Person ein Problem, welches mit Hilfe einer Beratung gelöst werden soll, während die beratende Person, den Auftrag hat, eine Problemlösung herbeizuführen.

Für eine professionelle Gesprächsführung oder eben Beratung ist essentiell, angemessene Interventionen zu wählen und zusätzlich Arbeitsbündnisse, Aufträge und deren Grenzen in der Beratung einzuhalten.

Der Zweck eines Beratungsgesprächs besteht darin, dass die beratende und die ratsuchende Person gemeinsam Lösungen erarbeiten oder falls nötig die beratende Person die Ratsuchende mit ihrem Expertenwissen berätet.

Allgemein lässt sich also sagen, dass soziale Beratung die Bearbeitung von im Alltag auftretenden Einschränkungen, Grenzen und Widrigkeiten ist.

6.2.1.2 Unterschiedliche Beratungskonstellationen

In der Sozialen Arbeit kann die soziale Konstellation in einer Beratung ganz unterschiedlich sein. Bei einem dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauchs von MMORPGs kann jede Form der Beratungspraxis, ob im Einzel- oder im Gruppensetting, je nach Problem- respektive Fragestellung angezeigt sein.

Die folgenden fünf vorgestellten Beratungskonstellationen stehen in direktem Zusammenhang mit der hier bearbeiteten Thematik des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs.

- Einzelberatung

Gemäss Sieckendiek et al. (2008, 95) ist die Beratung einer einzelnen Person die kleinste denkbare Beratungskonstellation – ausgenommen davon, dass jemand „*mit sich selbst zu Rate gehen kann*“. Die Kommunikation findet zwischen der ratsuchenden und der beratenden Person statt und ist somit eine Auseinandersetzung zwischen den beiden beschriebenen Personen.

Die Subjektivität der ratsuchenden Person liegt im Fokus des Einzelberatungssettings. Die individuellen und subjektiven Problemerkahrungen sowie die erlebten Rahmenbedingungen der Problemlage gelten als Grundlage für den Prozess der Orientierung, Entscheidung, Planung und Handlung. Mithilfe der Beratung in dieser kleinsten denkbaren Beratungskonstellation soll versucht werden, individuell Erlebtes, Erinnerungtes und im Gespräch Dargebotenes zu verstehen. Dieses Verständnis dient der schrittweisen Problemlösung (Sieckendiek et al., 2008, 95).

Der Miteinbezug von anderen Personen kommt in der Einzelberatung nur dann zum Zuge, wenn andere Personen an der Verursachung des Problems beteiligt sind oder wenn diese den Lösungsprozess unterstützen jedoch aber auch behindern können (Sieckendiek et al., 2008, 95).

Die Vorteile der Einzelberatung können, so Sieckendiek et al. (2008, 97ff), sein:

- wenn die ratsuchende Person Schwierigkeiten hat, sich vor anderen Personen zu öffnen.
- wenn die ratsuchende Person gezielt Unterstützung durch professionelle Beratung sucht, um eben nicht mit Alltagsratschlägen oder eigenen Problemerkahrungen von anderen Personen konfrontiert zu werden.
- wenn die ratsuchende Person aufgrund von Beziehungsschwierigkeiten durch den Einbezug von anderen Personen überfordert werden würde.
- wenn sich die ratsuchende Person die ungeteilte Aufmerksamkeit für ihre Problemlage von jemandem wünscht.

- Familienberatung

Laut Literatur hat die Familienberatung als soziale Konstellation der Beratung ebenfalls einen grossen Stellenwert.

Leube (in Sieckendiek et al., 2008, 100) äussert sich zur Familienberatung wie folgt: *„Familienberatung bezeichnet zugleich eine Tätigkeit und eine Institution. Familienberatung als Tätigkeit und sozialer Prozess wird entsprechend den vielfältigen materiellen und sozialen Balanceproblemen im familialen Bezugssystem von vielen Fachleuten angeboten. [...]“*

Unter dem Begriff Familienberatung sammeln sich die Beratung von einem Familiensystem, von Eheleuten und Paaren, von Eltern und Kind-Beziehungen sowie die Beratung von Kindern und Jugendlichen. In dieser sozialen Beratungskonstellation sind die Themen nicht zwangsläufig auf Probleme festgelegt. Inhalte solch einer Familienberatung können Themen sein, zu welchen die ratsuchende Person gerne eine Information oder eine Aufklärung hätte. Weiter können aber auch Schwierigkeiten und Konflikte eines einzelnen Familienmitglieds, wenn die familialen Bewältigungsstrategien nicht reichen, Thema einer Familienberatung sein (Sieckendiek et al., 2008, 101).

Gemäss Rieder (Experteninterview, 2014, 476) wie auch Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 55) ist die Beratung/Behandlung von MMORPG-Abhängigen im Familiensetting sehr sinnvoll, da das ganze System vom dysfunktionalen oder pathologischen Gebrauch des Onlinerollenspiels durch den Spieler betroffen ist. Gemäss den Aussagen der Experten bietet die Familienberatung die Möglichkeit, innerfamiliäre Konflikte zu bearbeiten (Rieder, Experteninterview, 2014, 479) und das Zusammenspiel von Rückzugstendenzen und Unterstützungsmöglichkeiten zu erkennen (Eidenbenz, Experteninterview, 2014, 56-58).

- Gruppenberatung

„Eine Gruppe ist eine Anzahl von Personen, die in wechselseitigen Beziehungen zueinander stehen und dabei ein Gruppengefühl oder „Wir-Gefühl“ entwickeln“ (Sieckendiek et al., 2008 103).

Gruppenberatung nutzt die Kommunikationsprozesse, Handlungsweisen, Einstellungen, Kenntnisse und Erfahrungen der teilnehmenden Personen und fördert so Lösungsstrategien. Idealtypischer Weise läuft ein Gruppenberatung in folgenden Phasen ab (Sieckendiek et al., 2008, 104):

- Kennenlernphase: Jeder stellt sich der Gruppe vor.
- Regelphase: Die beratende Person stellt Kommunikationsregeln auf.
- Explorationsphase: Die Gruppe beginnt mit der Untersuchung des Themas und die subjektive Betroffenheit eines jeden Gruppenmitglieds wird erarbeitet.
- Problemanalyse: Die beratende Person strukturiert, nach der Phase in der alle Mitglieder ihr subjektives Erleben schildern konnten, die gewonnen Erkenntnisse auf eine allgemeine Ebene und gibt fachliche Informationen dazu ab. Diese Phase dient dem einzelnen Gruppenmitglied der Reflexion seiner Handlungsversuche und Problemlösungsstrategien.
- Endphase: Die kritische Reflexion der von der ratsuchenden Person unternommenen Lösungsschritte während des Gruppenprozesses zeichnet die Endphase aus.

Im Zusammenhang mit der Gruppenberatung/-therapie fügt Eidenbenz an, dass es schwierig sei, eine ganze Gruppe von Onlinesüchtigen zusammenzubringen und eine

Konstanz zu erreichen. Dieses Modell der Beratung/Behandlung werde in Deutschland jedoch durchaus praktiziert (Eidenbenz, Experteninterview, 2014, 74-76).

- Selbsthilfegruppenberatung

Anders als in Gruppenberatungen leiten die ratsuchenden Personen in einer Selbsthilfegruppenberatung den Beratungsprozess eigenständig. Der professionelle Berater steht der Selbsthilfegruppe einzig als Unterstützung der Eigenaktivität zur Seite, dies im Sinne der ‚Hilfe zur Selbsthilfe‘ (Sieckendiek, 2008, 106).

„Eigenaktivität und Selbstverantwortung in Selbsthilfegruppen bedeuten für die Betroffenen eine Emanzipation aus der Objektivität als Patient und Klient“ (Balke/Thiel in Sieckendiek et al., 2008, 107).

- Beratung in neuen Medien

Beratung über die interaktiven Medien stellt eine neue Möglichkeit der Beratung dar. So können Beratungen über E-Mail, in Chatrooms, in Foren oder in Onlinecomputerspielen stattfinden und die betroffenen Personen direkt ‚vor Ort‘ beraten werden (Sieckendiek et al., 2008, 122ff).

Gemäss Rieder (Experteninterview, 2014, 430/438-441) ist die Beratung im medialen Umfeld bei MMORPG-Abhängigen eine gute Grundlage, um den Zugang zu diesen zu finden und diese direkt in ihrer unmittelbaren Lebenswelt abzuholen.

Bei der Recherche allfälliger medialer Beratungsangebote sind die Verfasserinnen dieser schriftlichen Abschlussarbeit auf die Webpage „www.safezone.ch“ gestossen, welche erkennen lässt, dass diese neue Form der Beratung Einzug in die Praxis gehalten hat.

6.2.1.3 Unterschiedliche Beratungsansätze

In der Sozialen Arbeit gibt es verschiedene Ansätze, wie eine Beratung ausgestaltet werden kann. Die folgenden drei Beratungsansätze leiten sich gemäss Widulle (2012, 116ff) aus psychotherapeutischen Konzepten ab und eignen sich, um Beratungsgespräche trotz mangelnder Motivation oder erzwungenem Kontext erfolgreich zu führen.

- Lösungsorientierte Beratung

Gemäss Bamberberger (in Sieckendiek et al., 2008, 84) ist die lösungsorientierte Beratung pragmatisch ausgerichtet, hat klare Handlungs- wie auch Kommunikationsvorgaben und wird von genanntem Autor als überschaubar, handbar sowie auch als effizient in der Vorgehensweise beschrieben.

Der lösungsorientierte Beratungsansatz betrachtet die ratsuchenden Personen als neugierige, interessierte und soziale Wesen, welche im Prozess der Lösungsfindung partizipieren, mitentscheiden und Einfluss nehmen wollen (Baeschlin und Baeschlin in Widulle, 2012, 119).

Gemäss Widulle (2012, 121) kommt der Sprache im lösungsorientierten Ansatz (LöA) eine besondere Rolle zu: „Wenn Wirklichkeit durch Sprache geschaffen wird, kann sie in der Sicht des LöA⁴⁰ auch durch Sprache verändert werden.“ Auch Sieckendiek et al. (2008, 85) beschreibt die Sprache als zentrales Instrument der lösungsorientierten Beratung. Gemäss genannten Autoren wird in dem hier beschriebenen Beratungsansatz bewusst ein durch die Sprache injizierter Perspektivenwechsel vorgenommen: „Von der Problemsprache und der Problemthematisierung im sogenannten ‚Problemraum‘ zur Lö-

⁴⁰ LöA wird von Widulle als Abkürzung für Lösungsorientierter Ansatz gebraucht.

sungssprache und der Lösungsthematisierung im sogenannten ‚Lösungsraum‘.“ Die beratende Person blockiert in der lösungsorientierten Beratung bewusst das Sprechen über Probleme und thematisiert einzig Themeninhalte, die für die Lösung des Problems relevant sind.

Auch Rieder (Experteninterview, 2014, 82) äussert sich dahingehend, dass der Wechsel von der Problemsprache in die Lösungssprache für eine gelingende Beratung zentral sei: *„Und dann ist als Suchtberater wichtig, die Sprache zu wechseln. Das fängt an bei der ersten Sekunde, man muss dann auch probieren, dass das Umfeld die Sprache auch ändert. Das ist ganz schwierig – man muss die Sprache auch neu lernen als Umfeld. Und dann [...] springen die in der Regel auf. [...]“* (Rieder, Experteninterview, 2014, 415-419).

Anhand des unter dem „6.1.2 Das Risiko-Schutz-Modell“ von ihm entworfene Profilerhebungsmodells gelingt es Rieder, problembehaftete Inhalte zu erkennen und daraus in Zusammenarbeit mit den anwesenden Personen Lösungen zu erarbeiten (Rieder, Experteninterview, 2014, 116-129).

- Motivierende Beratung

Laut Frank (in Gastiger und Abstein, 2012, 74) ist das wichtigste Merkmal der motivierenden Beratung der Verzicht auf konfrontative Vorgehensweisen. Sinnvoll ist eine Stärkung des Selbstwerts durch die Übernahme von Verantwortung. Das Ziel der motivierenden Beratung besteht darin, die Motivation für eine positive Verhaltensänderung durch die Förderung der Selbstkenntnis der Ungleichheiten zwischen dem Suchtverhalten und wichtigen persönlichen Werten und Zielen zu fördern.

Die wichtigsten Techniken des Gesprächsstils in einer motivierenden Beratung sind nach Frank das aktive Zuhören und Zusammenfassen, die Aufnahme des Widerstands, offene Fragen stellen, das Herausarbeiten von Fähigkeiten, Methoden zur Förderung veränderungsorientierter Aussagen, Methoden zur Förderung der Änderungszuversicht sowie Diskrepanzen aufzugreifen und diese zu stärken.

Widulle (2012, 124) beschreibt in seinem Buch, dass Menschen, welche in eine Beratung gehen, nicht immer motiviert dafür sind. Häufig ist das der Fall bei Suchtmittelkonsum. Die motivierende Gesprächsführung soll die Änderungsmotivation systematisch aufbauen. Motivierende Gesprächsführung gibt konkrete und spezifische Interventionen in der Gesprächsführung für die unterschiedlichen Stadien der Veränderungsbereitschaft an.

Keller et al. (in Widulle, 2012, 125) haben ein Modell zur Änderungsmotivation entwickelt. Dieses Modell nennt man das transtheoretische Modell der Verhaltensänderung (TTM). Dieses Modell geht von sechs Stufen der Verhaltensänderung aus und zeigt jeweils die Auswirkungen auf die Änderungsmotivation. Zudem wird aufgezeigt, wie stabil die jeweilige Phase ist und wie hoch entsprechend für Rückfälle.

Bischof et al. (in Thomasius und Küstner, 2005, 124) beschreiben die erste Phase der Absichtslosigkeit damit, dass in dieser Phase die Person keine Absicht hat, in absehbarer Zukunft etwas am problematischen Verhalten zu ändern. Auch können sich auf dieser Stufe Menschen befinden, die nach mehreren erfolglosen Versuchen resigniert haben. Laut Widulle (2012, 125) ist dies die stabilste Phase.

Die zweite Phase ist die Absichtsbildung, welche sich nach Bischof et al. (in Thomasius und Küstner, 2005, 124) dadurch kennzeichnet, dass eine bewusste Auseinandersetzung mit dem Problemverhalten stattfindet. Jedoch ist in dieser Phase eine Ambivalenz hinsichtlich einer Verhaltensänderung typisch. Es wird meist eine Veränderung in absehbarer Zeit erwogen, aber ohne definitiven Entschluss. Widulle (2012, 126) beschreibt auch die-

se Phase als sehr stabil, da Menschen ohne echte Veränderung lange verharren können, ohne dass sie beginnen würden, etwas zu ändern.

Die dritte Phase wird „Vorbereitung“ genannt. Bischof et al. (in Thomasius und Küstner, 2005, 124) beschreiben diese Phase damit, dass eine Veränderung in unmittelbarer Zukunft geplant wird. Typisch ist in dieser Phase, dass eine Handlungsintention besteht und auch erste Schritte zur Einleitung der Veränderung gemacht werden. Diese dritte Stufe ist nach Widulle (2012, 126) wenig stabil. Er beschreibt sie aber als sehr wichtig, da in dieser Phase die bedeutsamen emotionalen, kognitiven und motivationalen Vorbereitungen getroffen werden. In dieser Phase sind Menschen für Hilfsangebote ansprechbar.

In der vierten Phase, welche „Handlung“ genannt wird, geht es laut Bischof et al. (in Thomasius und Küstner, 2005, 124) darum, dass hier nun aktive Versuche unternommen werden, um das problematische Verhalten abzubauen. Das eigene Erleben wird verändert und die Umgebung wird kontrolliert. Nach Widulle (2012, 126) ist dies die aktivste der Stufen und deshalb auch die anfälligste. Jedoch erfahren Menschen in dieser Phase auch am meisten positive Reaktionen von aussen, was den weiteren Verlauf positiv beeinflusst.

Die fünfte Phase wird „Phase der Aufrechterhaltung“ genannt. Diese Phase wird nach Bischof et al. (in Thomasius und Küstner, 2005, 124) dann erreicht, wenn seit mindestens sechs Monaten das Zielverhalten beibehalten werden konnte. Das Vermeiden von Rückfällen sowie auch die Stabilisierung sind in dieser Phase bedeutsam. Widulle (2012, 126) meint, dass das Stadium der Aufrechterhaltung unter Umständen das gesamte restliche Leben umfassen kann. In dieser Phase werden Massnahmen zur Rückfallprophylaxe eingeübt.

Die letzte Phase nennt man die „Stabilisierungsstufe“. Laut Widulle (2012, 127) ist diese durch hundertprozentige Zuversicht gekennzeichnet. Einige Verhaltensbereiche lassen keine Stabilisierungsphase zu.

- Systemische Beratung

Laut Preuss-Ruf (in Gastiger und Abstein, 2012, 61 ff.) ist der systemische Ansatz in der Beratung nicht individuumzentriert, sondern nimmt den sozialen Kontext in den Blickwinkel auf. Deshalb ist sie der Meinung, dass sich der systemische Ansatz in der Suchtberatung sehr gut eignet. Der Beobachtungsrahmen in der Beratung ist beim systemischen Ansatz nicht das Individuum, sondern das gesamte System in dem das Individuum lebt. Man sollte versuchen herauszufinden, welches das relevante soziale System ist. Dies lässt sich am besten herausfinden, in dem man die Folgen des symptomatischen Verhaltens erfragt.

Auch spielt der radikale Konstruktivismus hier eine wichtige Rolle. Der radikale Konstruktivismus geht davon aus, dass wir nie die absolute Wahrheit erkennen können, sondern dass wir uns ein eigenes Bild der Wirklichkeit erschaffen - eine eigene Wirklichkeitskonstruktion. Wenn man davon ausgeht, bilden auch Diagnosen keine Wirklichkeit ab, sondern sind Wirklichkeitskonstruktionen. Man könnte auch sagen Hypothesen. Durch problematische Wirklichkeitskonstruktionen können Probleme entstehen. Systemische Beratung bedeutet in diesem Sinne über die Wirklichkeitskonstruktionen zu sprechen und falls möglich geeignetere zu suchen.

Als drittes Prinzip wird hier die Zirkularität dargestellt. In der systemischen Theorie wird davon ausgegangen, dass man es in sozialen Systemen nicht mit Ursache-Wirkungssystemen zu tun hat, sondern mit wechselseitigen Rückkoppelungen, die man auch zirkuläre Prozesse nennt. Dabei sollte man das System auf problemerzeugende und aufrechterhaltende Kommunikationskreisläufe untersuchen. Ein Beispiel hierfür wäre: Die

Frau meckert, weil der Mann trinkt, der Mann trinkt, weil die Frau meckert. In der systemischen Beratung sollten solche Prozesse bewusst gemacht werden, um sie zu unterbrechen.

Mit der Methode des zirkulären Fragens kann man solche Prozesse in einem System erfragen.

Der systemische Ansatz berücksichtigt die Kontexte, die Lebenswelt und den Sozialraum des Individuums. Untersucht werden also die Wechselwirkungen des Systems und süchtiges Verhalten wird nicht als Krankheit angesehen, sondern als sinnvolles Verhalten in einem gewissen Kontext. Ressourcenaktivierung ist in diesem Ansatz sehr wichtig.

Der systemisch-lösungsorientierte Beratungsansatz wird gemäss Rieder als der „Modus“ (Rieder, Experteninterview, 2014, 464) verstanden, nach dem die Beratungsstelle Sucht Wallis in Visp arbeitet. Zentral bei diesem Beratungsansatz ist, dass das Individuum als Teil eines Systems verstanden wird, wonach ein „Input [...] immer ein Output [gibt]“ (Rieder, Experteninterview, 2014, 469). Bei einem dysfunktionalen Spielen von MMORPGs ist es, so Rieder (Experteninterview, 2014, 476-477), daher notwendig, das Familiensystem mit einzubeziehen wird.

6.2.2 Systemisches Phasenmodell nach Eidenbenz

Eidenbenz entwickelte ein systemisches Phasenmodell. Dieses von ihm entwickelte Modell lehnt sich an das Modell der phasischen Familientherapie nach Gammer und beinhaltet zugleich verschiedene Elemente der kognitiven Verhaltenstherapie, insbesondere der Selbstmanagement-Therapie nach Kanfer. Das systemische Phasenmodell nach Eidenbenz stellt einen idealtypischen Behandlungsverlauf dar, dessen Prozess in vier Etappen unterteilt ist und in der Regel sechs bis achtzehn Monate dauert (Eidenbenz, online, 2012).

Folgend wird auf die vier Phasen des systemischen Phasenmodells nach Eidenbenz eingegangen (vgl. dazu Eidenbenz, online, 2012):

- Phase 1: Initialphase (auch Start-Up Phase genannt – Dauer: erste bis dritte Sitzung)

„Das Ziel der Initialphase besteht in der Schaffung einer kooperativen, therapeutischen Arbeitsbeziehung sowie darin, Informationen für eine individuelle und systemische Problemanalyse (Diagnostik) zu erhalten und eine Hypothesenbildung zu ermöglichen“ (Eidenbenz, online, 2012).

In dieser Phase ist es wichtig, dass der Berater/Therapeut von Anfang an eine respektvolle und offene Atmosphäre innerhalb des Beratungssystems fördert. Ebenso erweist es sich als förderlich, wenn der Berater/Therapeut durch das Befragen der in dem System involvierten Personen erreicht, dass diese sich gegenseitig positive Äusserungen sagen. Diese heben den Selbstwert aller beteiligten Personen, welcher durch die vorgängigen Konflikte womöglich sehr gelitten haben kann.

Gemäss Eidenbenz (online, 2012) kann in dieser ersten Phase auch als erste Aufgabe dem System mitgeteilt werden, dass es die wöchentlichen Netzaktivitäten in deren quantitativen (Zeitaufwand/-überschreitung) wie auch qualitativen (Konflikte, Spannungen) Auswirkungen in einem Wochenplan festhalten soll. Diese Auflistung kann jede betroffene Person im System für sich selber machen und in die nächste Sitzung mitnehmen.

- Phase 2: Motivationsphase (Dauer: drei bis fünf Sitzungen)

„In dieser Phase werden ursächliche und Sucht aufrechterhaltende Zusammenhänge verständlich gemacht und damit verbundene Themen, wie zum Beispiel Anerkennung, Wertschätzung, Umgang mit Konflikten und Stress vertieft. Parallel dazu werden eine Reduktion des Konsums sowie der Aufbau einer minimalen Selbstkontrolle gefördert“ (Eidenbenz, online, 2012).

In der Präsentation des systemischen Phasenmodells beschreibt Eidenbenz (online, 2012), dass es für die Betroffenen nicht einfach ist, sich die Problematik einzugestehen, sie jedoch einsehen, dass der dysfunktionale eventuell sogar pathologische Konsum solcher MMORPGs negative Auswirkungen auf ihr Leben hat. Wichtig bei der Erreichung dieser Einsicht ist die Unterstützung durch die Angehörigen, die konsequent auf die Einhaltung von Grenzen bestehen, jedoch auch Interesse am Inhalt zeigen. Förderlich zeigt sich ebenfalls, wenn auf allen Seiten mithilfe von Ich-Botschaften persönliche Empfindungen und Ängste kommuniziert werden. Ebenso wird in dieser zweiten Phase zeitgleich auch am Aufbau von alternativen Freizeitmöglichkeiten gearbeitet, deren Umsetzung durch Berater/Therapeut und Angehörige unterstützt wird. Hierbei sollte jedoch darauf geachtet werden, dass nicht zu hohe Erwartungen an den Betroffenen formuliert werden.

- Phase 3: Vertiefungsphase (auch Exploratory Phase genannt – Dauer: drei bis acht Sitzungen)

„In dieser Phase sollen die tiefergehende Exploration der Ursachen, die aktive Auseinandersetzung und Wertschätzung innerhalb der Familie sowie die Koalitionen auf Eltern- und Geschwisterebene gefördert werden. Zudem werden Konfliktlinien zu den Elternteilen oder Geschwistern aufgezeigt und bearbeitet“ (Eidenbenz, online, 2012).

Eidenbenz (online, 2012) gibt an, dass MMORPG-Spieler oft, da sie innerhalb der Familie nicht viel zu sagen haben, in virtuelle Welten abtauchen, um dort heldenhafte Kämpfe auszutragen. Diese dritte Phase dient dazu, die tieferen Ursachen für das dysfunktionale/pathologische Spielen von MMORPGs zu ergründen und zu bearbeiten.

- Phase 4: Stabilisierungs- und Abschlussphase (Dauer: eine bis drei Sitzungen)

„In der Abschlussphase sollen also auch die kleinen, positiven Veränderungen gewürdigt werden. Gleichzeitig werden die noch offenen oder in der Zukunft zu erwartenden Themen angesprochen“ (Eidenbenz, online, 2012).

Wenn befriedigende Veränderungen im System erreicht werden konnten, können weitere Sitzungen – in zeitlich grösseren Abständen - zur Rückfallprophylaxe und der Stabilisierung der neuen Verhaltensweisen angesetzt werden.

Da die Grenzen zwischen Therapie und Beratung fließend sind (Rieder, Expertengespräch, 2014, 600), gehen die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit davon aus, dass dieser hier beschriebene Behandlungsansatz ebenfalls als ein Element der Beratung angesehen werden kann, welcher von Psychotherapeuten wie auch von Professionellen der Sozialen Arbeit, insbesondere von Suchtberatern, umsetzbar ist.

Diese Annahme wird durch die Aussage von Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 199 / 201-203) bestätigt. Genannter Experte (Eidenbenz, Experteninterview, 2014, 209-211) gibt an, dass die Grenzen zwischen Beratung und Therapie nicht klar definiert sind und diese sich wohl durch das Engagement und Kompetenz eines Beraters auszeichnen.

In Zusammenhang mit dem von ihm entworfenen systemischen Phasenmodells äussert sich Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 175-196) dahingehend, dass er dieses Modell als gewinnbringend und effizient erfahre, da es die Frage behandelt, wie man den Ju-

gendlichen überhaupt dazu bringen kann, die Therapie regelmässig zu besuchen. Dies kann man mit dem Einbezug des ganzen Familiensystems und einem Problemeingeständnis auf Seiten der Eltern erreichen, was zu einer Entlastung auf Seiten des Betroffenen führt.

6.2.3 Therapie – Interventionsmöglichkeit der Psychotherapie

Eine weitere Möglichkeit der Intervention bietet die Psychotherapie. Diese kann bei einer Onlinespielsucht – je nach Grad der Suchterkrankung – im ambulanten oder im stationären Setting durchgeführt werden.

Folgend soll kurz der Begriff der Therapie erläutert werden, damit ein allfälliger Unterschied zur Beratung ersichtlich wird, sowie wird ein in der Literatur als erfolgsversprechend Vorgehen zur Behandlung der Onlinecomputerspielsucht vorgestellt.

6.2.3.1 Definition Therapie

Wie bereits angetönt (gemäss Rieder, Expertengespräch, 2014, 600) scheint die Grenze zwischen Beratung und Therapie fließend zu sein. Doch scheint uns ein Versuch der klaren Abgrenzung dieser beiden Interventionsmöglichkeiten untereinander als sinnvoll, da erfahrungsgemäss die Praxis/das Handlungswissen/die Berufskompetenzen der jeweiligen Berufsgattungen dies erkennen lassen.

„Als Therapie bezeichnet man die Behandlung einer Krankheit im weitesten Sinne. Dabei können verschiedene Konzepte zur Anwendung kommen, die entweder auf die Beseitigung der Krankheitsursache (kausale Therapie) oder die Beseitigung der Symptome (symptomatische Therapie) abzielen“ (DocCheck, online, 2015).

Schnoor (2006, 48ff) beschreibt den wesentlichsten Unterschied zwischen Beratung und Psychotherapie im Aspekt der jeweiligen Zielsetzung der beiden Interventionen. Anders als die Beratung hat die Therapie das Ziel eine Erkrankung der Seele zu heilen. Im Zentrum dieser Krankenbehandlung stehen die Anamnese, die Diagnose sowie die Therapie einer Störung.

Auf den Punkt gebracht besteht der Unterschied darin, so Schnoor (2006, 49), dass Therapie klinisch-kurativ und Beratung präventiv-rehabilitativ arbeitet.

6.2.3.2 Kognitiv-behaviorales Vorgehen in der Psychotherapie

Peukert und Wölfling et al. (in Batra und Bilke-Hentsch, 2012, 224) wie auch Eidenbenz (online, 2012) geben an, dass es bislang aufgrund unterschiedlicher Diagnosekriterien und Erfassungsinstrumenten noch keine evidenzbasierten therapeutischen Behandlungsansätze gibt. Jedoch werden in der therapeutischen Behandlung pathologischen MMORPG-Konsums am häufigsten die Methoden des kognitiv-verhaltenstherapeutischen Ansatzes angewandt (Eidenbenz, online, 2012).

Die kognitiv-behaviorale Therapie wurde gemäss Wölfling et al. (2013, 44) bisher erfolgreich als Kombination von Einzel- und Gruppenpsychotherapie in der Behandlung von Onlinecomputerspielsucht angewandt. Die Kombination von Einzel- und Gruppenpsychotherapie zeigt sich insofern als förderlich, da mit dem abhängigen Verhalten oft auch Auswirkungen wie sozialer Rückzug bis hin zu Isolation sowie auch Scham- und Schuldgefühle einhergehen, denen man durch die Gruppentherapie entgegenwirken kann (Wölfling et al., 2013, 44). Die zu Beginn und zum Schluss der Behandlung stattfindenden Einzelpsychotherapiesitzungen dienen ergänzend dazu einer eingehenden Diagnostik und abschliessend der Rückfallprophylaxe sowie Stabilisation der neuen Situation.

In folgendem Abschnitt wird das kognitiv-behaviorale Vorgehen im psychotherapeutischen Bereich in Anlehnung an Wölfling et al. (2013, 41-44) zusammenfassend vorgestellt:

- Phase 1: Diagnostik

„Die diagnostische Phase dient der Abklärung der Diagnose Computerspiel-/Internetsucht sowie gegebenenfalls vorliegender psychischer und physischer Komorbiditäten“ (Wölfling et al., 2013, 42).

In dieser ersten Phase der kognitiv-verhaltenstherapeutischen Behandlung wird in Zusammenarbeit mit der betroffenen Person eine detaillierte Problem- und Verhaltensanalyse erstellt. Diese ausführliche Problem- und Verhaltensanalyse soll dazu dienen, auslösende Stimuli sowie entsprechende Reaktionen auf der kognitiven, emotionalen, körperlichen wie auch Verhaltensebene wie auch die Auswirkungen und aufrechterhaltenden Bedingungen des problematischen Verhaltens zu erkennen. Dazu werden in dieser ersten Phase auch biografische Bezüge, welche allenfalls Rückschlüsse auf das Problemverhalten (beispielsweise Stressvermeidung, Aggressionsabfuhr), hergestellt.

- Phase 2: Motivation und Zielvereinbarung

Das gute Gelingen einer jeden Intervention basiert auf der Motivation des Betroffenen. Diese gilt es zu erörtern und zu stärken. Es wird beschrieben, dass die betroffenen Personen einer Verhaltensänderung ambivalent gegenüberstehen – auf der einen Seite sind sie aufgrund der negativen Konsequenzen, welche sie durch ihr Problemverhalten erfahren, motiviert, Veränderungen in Angriff zu nehmen, jedoch verspüren sie auf der anderen Seite auch eine starke Bindung an das Onlinerollenspiel, deren Abbruch angsteinflössend ist. Es ist daher wichtig, dass ein Therapeut diese Ambivalenz mit dem Betroffenen herausarbeitet und seine Änderungsmotivation unterstützt.

Diese Phase gilt als abgeschlossen, wenn konkrete Therapieziele formuliert werden konnten.

- Phase 3: Psychoedukation

Mithilfe der in der dritten Phase durchgeführten Psychoedukation⁴¹ wird die Grundlage für die nächste Phase gelegt. Die Psychoedukation dient dazu, dass der Betroffene die Motive für sein dysfunktionales Verhalten versteht und zeigt auf wo Veränderungs- und Interventionsmöglichkeiten liegen.

„Der Patient sollte zum Ende der Psychoedukation eine Vorstellung davon haben, wie er eine Computerspiel-/ Internetsucht entwickeln konnte, sowie an welchen Punkten Veränderungen zielführend sind und welche therapeutischen Unterstützungsmöglichkeiten es diesbezüglich gibt“ (Wölfling et al., 2013, 43).

- Phase 4: Interventionen zur Veränderung des Erlebens und Verhaltens

Diese zweitletzte Phase der kognitiv-behavioralen Behandlung dient der Veränderung des Erlebens und des Verhaltens. Ziel dieser vierten Phase ist es, *„mittels konkreter Veränderungen von Verhaltensweisen und kognitiver Umstrukturierung das pathologische Mediennutzungsverhalten durch positive Erlebnis- und Verhaltensweisen in der realen Umwelt zu ersetzen“* (Wölfling et. al., 2013, 43).

⁴¹ Gemäss dem DocCheck Flexikon (online, 2014) ist Psychoedukation die Aufklärung von Patienten und deren Angehörigen über die diagnostizierte Erkrankung. Diese Aufklärung soll zu einem besseren Krankheitsverständnis sowie einer gelingenden Krankheitsbewältigung führen.

Während dieser Phase wird ein präzises Verständnis der jeweiligen Auslöser und Motive des Spielens von Onlinerollenspielen gefördert. Aufgrund dieses erarbeiteten Verständnisses, warum die betroffene Person in einer bestimmten Situation oder beim Eintritt eines bestimmten Gefühls MMORPGs spielt, können Strategien zum Umgang mit Spielverlagen auslösenden Momenten und Emotionen erarbeitet werden. Ebenso werden Alternativen zur Freizeitgestaltung und der Wiederaufnahme/-aufbau sozialer Kontakte besprochen.

Das Ende dieser Phase beinhaltet das Abschiednehmen des von der betroffenen Person erstellten Avatars und das Löschen des Spielzugangs.

- Phase 5: Transfer und Stabilisierung

In dieser Phase sollen die während den vier vorangegangenen erarbeiteten Handlungsalternativen gefestigt werden. Zusammen mit dem Betroffenen wird eine langfristige Zielplanung formuliert sowie auch am Erhalt eines ausgewogenen Lebensstils, dem Erkennen von Warnhinweisen und einem rückfallprophylaktischen Notfallplan gearbeitet.

7 Theoretische Grundlagen: Prävention

Als theoretischen Abschluss dieser hier bearbeiteten Thematik wird unter diesem Kapitel auf die Prävention der Problematik des dysfunktionalen oder pathologischen Gebrauchs von Onlinerollenspielen eingegangen.

In einem ersten Schritt soll ein über die Geschichte geschaffener Zugang zum Begriff der Prävention ermöglicht werden. Weiter werden Ansätze der Prävention vorgestellt. Als Abschluss dieses Kapitels werden präventive Massnahmen im Hinblick auf die dysfunktionale oder pathologische Nutzung von MMORPGs aufgezeigt.

7.1 Historischer Zugang zur Prävention

„Als Prävention bezeichnet man jede Massnahme, die eine Beeinträchtigung der Gesundheit (Krankheit, Verletzung) verhindern, verzögern kann oder weniger wahrscheinlich werden lässt“ (DocCheck, online).

Anja Leppin (2007, 31) beschreibt Prävention als Versuch, durch gezielte Interventionen zu verhindern, dass bestimmte Krankheiten oder Zustände eintreten. Weil Krankheiten durch das komplexe Zusammenspiel zahlreicher Faktoren zustande kommen, ist Prävention oft darauf ausgerichtet, solche Faktoren zu erkennen und so zu beeinflussen, dass eine Erkrankung verhindert oder zumindest weniger wahrscheinlich wird.

Böllert (in Sting und Blum, 2003, 25) beschreibt der Begriff der Prävention wie folgt: *„Prävention bedeutet nach allgemeinem Sprachverständnis ein Handeln im Vorfeld: Es geht um ein vorbeugendes Eingreifen, das auf die Verhinderung von möglichen oder befürchteten Problemen, Auffälligkeiten und Abweichungen gerichtet ist.“*

In Zusammenhang mit dem Punkt der Prävention von Abhängigkeiten gibt Rieder (Experteninterview, 2014, 345-350) an, dass Sucht Wallis vom Kanton den Auftrag habe, Suchtprävention bei Minderjährigen durchzuführen. Laut seiner Aussage besagt das Gesetz, dass bei jedem Orientierungsschüler während den drei Schuljahren mindestens eine Dienstleistung im Sinne der Suchtprävention geleistet werden muss. Es sei aber nicht vorgeschrieben, auf welcher Präventionsebene – welche unter dem Punkt „7.2 Prävention nach Zielgruppen“ näher beschrieben werden – diese durchgeführt werden muss.

7.2 Prävention nach Zielgruppen

Robert S. Gordon jr. (in Thomasius und Küstner, 2005, 251) entwickelte in den 1980er Jahren die Unterscheidung in universelle, selektive und indizierte Prävention. Gemäss Gordon sind nur derartig Programme präventiv, die vor dem Einsetzen einer Störung durchgeführt werden.

7.2.1 Universelle Prävention

Alle Mitglieder einer Grundgesamtheit. Beispielsweise; alle Jugendlichen.

Niemeier (in Gastinger und Abstein, 2012, 24-25) zeigt auf, dass darunter vor allem Kampagnen auf Landesebene gemeint sind.

Bezüglich der Prävention auf der universellen Ebene erklärt Rieder (Experteninterview, 2014, 353-359), dass Sucht Wallis im regelmässigen Turnus von zirka zwei Jahren Plakatkampagnen startet, welche die Gesamtbevölkerung auf verschiedene Abhängigkeiten – mitunter auch auf die Onlinesucht – aufmerksam machen soll. Diese Plakate sind beispielsweise am Strassenrand oder in der lokalen Zeitung sichtbar und verweisen bei allfälligen Fragen an die genannte Suchtberatungsstelle.

7.2.2 Selektive Prävention

Als Adressaten einer selektiven Präventionskampagne kommen nur Mitglieder mit überdurchschnittlichem Risiko für eine Störung in Frage. In Risikogruppen können ungünstige Faktoren kumuliert auftreten. Beispielsweise können Jugendliche aus suchtblasteten Familien eine solche Risikogruppe darstellen.

Laut Niemeier (in Gastinger und Abstein, 2012, 24-25) ist die selektive Prävention auch eine Form der Früherkennung von psychosozialen Belastungen und deren Folgen und mögliche Suchtgefahren.

Im Zusammenhang mit der selektiven Prävention bietet Sucht Wallis (Rieder, Experteninterview, 2014, 364-372) die Dienstleistung der Prävention in den Orientierungsschulen an. So wurde ein Ratespiel entworfen, welches die Thematiken der Alkohol-, der Cannabis- sowie der Onlinesucht bearbeitet und während einer Schulstunde mit den Orientierungsschülern gespielt wird. Ziel dieses Quiz-Spiels ist es, eine Risikogruppe auf Suchtthemen zu sensibilisieren. Jedoch wird, so Rieder (Experteninterview, 2014, 371-372), nicht auf ein konkretes Problem eingegangen.

7.2.3 Indizierte Prävention

Zur Zielgruppe der indizierten Prävention gehören nur Mitglieder von Hochrisikogruppen. Beispielsweise können dies delinquente Jugendliche in Gewahrsam sein.

Indizierte Präventionen werden auch Massnahmen genannt, die Personen ansprechen, bei denen bereits ein missbräuchlicher Konsum von Suchtsubstanzen und negative Folgeerscheinungen erkennbar sind (Niemeier in Gastinger und Abstein, 2012, 24-25).

Auf der Ebene der indizierten Prävention bietet sich Sucht Wallis an, Prävention auf Anfrage bei einer spezifischen Gruppe durchzuführen. So zum Beispiel stehen sie Lehrpersonen auf Anfrage zur Verfügung, wenn diese Abhängigkeitstendenzen in ihrer Schulklasse wahrnehmen (Rieder, Experteninterview, 2014, 387-395).

Grundsätzlich aber äussert sich Rieder (Experteninterview, 2014, 399) zur Thematik der Abhängigkeit, dass sicherlich noch zu wenig in diesem Bereich gemacht wird.

7.3 Zeitliche Differenzierung der Präventionskonzepte

Da das Spektrum des Präventionsbegriffs sehr breit ist, versuchte Gerald Caplan den Begriff in Unterbegriffe zu unterteilen. Nach Caplan (in Hafén, 2007, 76) sind diese Unterscheidungen: Primärprävention, Sekundärprävention und Tertiärprävention. Sting und Blum (2003, 38) zeigen auf, dass diese Unterteilung gemacht wurde, da Prävention zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Verlauf einer potenziellen Suchtentwicklung auftreten kann.

7.3.1 Primärprävention

Gemäss Sting und Blum (2003, 38) zielt die Primärprävention auf die Verminderung der Anzahl neu auftretender Störungen und Abweichungen. Unter Primärprävention versteht man die Sensibilisierung, um bestimmte Situationen zu verhindern. Es wird dort angesetzt, wo die Auffälligkeiten noch nicht aufgetreten sind. Die bevorzugten Angebotsformen sind: Aufklärung, Anleitung und Beratung. Dabei geht es um eine relativ unspezifische Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten, unabhängig von besonderen Problemen, welche sich an breite Bevölkerungsgruppen richtet.

Nach Klarwein und Schaffhauser (in Flammer, 2005, 70) versteht sich Primärprävention als Ursachenbekämpfung und setzt an, wo noch keine Schädigungen erfolgt sind.

Hafen (2007, 77) beschreibt, dass ein Anlass für die präventiven Massnahmen ein Problem bildet, welches gesellschaftlich zwar präsent ist, jedoch bei einer gewissen Zielgruppe bislang noch nicht aufgetreten ist. Damit das Risiko für das künftige Auftreten dieses Problems verringert wird, werden Risikofaktoren definiert, denen dann entgegengewirkt werden kann.

7.3.2 Sekundärprävention

Sting und Blum (2003, 38) beschrieben die Sekundärprävention als Massnahme zur Reduzierung der Erkrankungsrate oder der Verfestigung normabweichenden Verhaltens. Sie setzt bei bereits erkennbaren Gefährdungen, Risiken oder Abweichungen ein und wird durch Angebote zur Früherkennung und Beratung wie auch zur frühzeitigen Behandlung und Betreuung verwirklicht. Die sekundäre Prävention richtet sich demnach auf wesentlich Gefährdete und Risikogruppen, in deren Umfeld bereits konkrete Anhaltspunkte vorliegen. Die Arbeit der Sucht- und Drogenberatungsstellen ist zu einem grossen Teil bei der Sekundärprävention anzuordnen.

Gemäss Brunner (in Flammer, 2005, 72) geht es in der Sekundärprävention um das Erkennen von Anzeichen - also um die Früherkennung - und um die Reduktion von bereits aufgetretenem problematischem Verhalten. Die sekundärpräventiven Massnahmen kann man deshalb auch Interventionen nennen.

Laut Hafen (2007, 79) geht es bei der Früherkennung darum, Massnahmen zu ergreifen, welche es ermöglichen, Anzeichen für das mögliche Problem zu erkennen und die jeweilig geeignete Frühbehandlung einzuleiten.

7.3.3 Tertiärprävention

Ziel der tertiären Prävention ist nach Koch (in Flammer, 2005, 72) die Aufarbeitung, die therapeutische Begleitung und Behandlung. Es sollen Langzeitfolgen reduziert werden und Betroffene sollen in der Bewältigung der Erfahrungen unterstützt und begleitet werden. Tertiärprävention kann man in diesem Zusammenhang also als Schadensbegrenzung anschauen.

Laut Sting und Blum (2003, 39) zielt die tertiäre Prävention auf die Verhinderung zurückbleibender Schäden oder Beeinträchtigungen, nach einer Störung oder Erkrankung am beruflichen und sozialen Leben teilzunehmen. Aber auch auf die Vermeidung von Rückfällen. Die Tertiärprävention setzt nach dem Auftreten einer Störung oder Erkrankung an und enthält Angebote zur Rehabilitation, Resozialisierung und Nachsorge.

In Hafen (2007, 81) wird Tertiärprävention als Massnahme, welche Folgeprobleme eines bestehenden Problems verhindern soll, beschrieben. Weiter wird die Tertiärprävention als eine Behandlung beschrieben, welche den Blick auf die Zukunft richtet.

7.4 Prävention von dysfunktionalem Internetgebrauch/MMORPG-Spielen

Da die Thematik des exzessiven Internetgebrauchs noch relativ neu ist, besteht hinsichtlich der Prävention noch wenig Forschungsmaterial (Sucht Schweiz, 2010, 4). Jedoch sollen an dieser Stelle einige präventive Massnahmen hinsichtlich des dysfunktionalen Internetgebrauchs genannt werden, welche sich auch auf das exzessive Spielen von MMORPGs übertragen lassen.

Im Informationsmagazin „Onlinesucht“ der Sucht Schweiz (2010, 4) steht zu anfangs der beschriebenen präventiven Massnahmen Folgendes: *„Angesichts der Tatsache, dass das Internet aus vielen Berufen nicht mehr wegzudenken ist und auch in der Freizeit viele positive Nutzungsmöglichkeiten bietet, ist klar, dass das Ziel der Prävention der kontrollierte, komplementäre Umgang mit dem Internet sein muss und nicht Abstinenz.“*

Auch Rieder (Experteninterview, 2014, 561-564) ist derselben Meinung. So postuliert er, dass der Schritt zur digitalen Abstinenz, wenn diese aufgrund von einem massiven pathologischen Konsum vorübergehend angezeigt wäre, sehr gut überlegt und durchdacht sein muss. Insbesondere bei Jugendlichen könne der Schritt zur digitalen Abstinenz fatale Folgen haben, da ihnen so der Zugang zu Entwicklung und Bildung genommen werde.

Da der obgenannten Komplettezug des Mediums Internet nicht realistisch ist, sollen folgende präventive Massnahmen einen kompetenten Umgang mit dem Internet wie auch mit MMORPGs bei Erwachsenen, jedoch hauptsächlich bei Jugendlichen fördern (Sucht Schweiz, 2010, 4):

- Eltern und Bezugspersonen haben eine wichtige Begleitfunktion inne, um mit den Kindern und Jugendlichen angemessene Nutzungsformen hinsichtlich des Mediums Internet zu entwickeln. Ernsthaftes Interesse darüber, was im Internet gemacht wird sowie Massnahmen, welche einen kompetenten Gebrauch des Internets und/oder der MMORPGs fördern, wirken präventiv einem dysfunktionalen Gebrauch genannter Medien gegenüber.
- Ebenfalls zentrale Aspekte in der Prävention einer Onlinespielsucht sind Regeln zur Nutzung des Internets - ein sinnvolles und dem Alter entsprechendes Zeitmanagement sowie der Stellenwert der internetfreien Freizeitgestaltung mit sozialen Kontakten.
- In der Familie wie auch in der Schule können Grundsätze einer komplementären und der kompensatorischen Nutzung vermittelt werden.
- Ebenfalls wirkt sich die Stärkung der Schutzfaktoren sowie die Schwächung/Abbau von Risikofaktoren präventiv auf die problematische Nutzung der Onlinewelt aus.
- Weiter gibt es bei gewissen MMORPGs und anderen Internetangeboten die Möglichkeit, die Spielzeit zu terminieren oder ganze Webseiten zu blockieren. Solche Elemente wirken präventiv im Umgang mit den Internetangeboten.
- Die Förderung von Medienkompetenz – das Vermitteln, wie das Internet sinnvoll und sicher genutzt werden kann - ist in der Summe genannter präventiver Elemente von Bedeutung.

Abschliessend zum Thema der Onlinerollenspielsucht soll gemäss Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 144-159) erwähnt sein, dass, auch wenn es betreffend der Onlinesucht keine national übergreifende Präventionsprogramme gibt, viele kleine Anbieter und Suchtberatungsstellen interessante Projekte anbieten und sich um Information und Sensibilisierung der Bevölkerung bemühen.

8 Hypothesen

Folgende drei Hypothesen wurden aufgrund der Auseinandersetzung mit der Theorie formuliert:

Hypothese 1

Der finanziell einfache und zeitlich unbeschränkte Zugang zu MMORPG-Spielen sind Grundvoraussetzungen für einen dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch

Kategorie

- Grundvoraussetzungen für den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch

Indikator 1

- Finanzielle Einfachheit im Zugang zu MMORPGs

Indikator 2

- Zeitliche Unbeschränktheit um MMORPGs zu spielen

Hypothese 2

Die Befragten sind sich der positiven wie auch der negativen Auswirkungen des MMORPG-Konsums während der exzessiven Spielzeit nicht bewusst

Kategorie 1

- Positive wie auch negative Auswirkungen des MMORPG-Konsums

Indikator

- Förderung der kognitiven Fähigkeiten, Förderung der persönlichen Entwicklung, Förderung der sozialen Interaktion / Soziale Folgen, Physische Folgen, Abhängigkeit

Kategorie 2

- Bewusstsein der Auswirkungen während der exzessiven Spielzeit

Indikator

- Positiv bewertende Aussagen
- Negativ bewertende Aussagen

Hypothese 3

Die Befragten sind aufgrund von äusseren Einflussfaktoren motiviert, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören

Kategorie

- Äussere Einflussfaktoren als Motivation, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören

Indikator

- Äussere Einflussfaktoren (wie z.B. Familie, soziales Umfeld, Schule, Arbeit, ...)

9 Methodik

Unter diesem Kapitel stellen die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit die dieser Bachelorarbeit zugrundeliegende Forschungsmethodik vor.

In einem ersten Schritt wird vorgestellt und argumentiert, weshalb welche Methode der Forschungsanalyse von den Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit für die Datenerhebung gewählt wurde und wie diese dabei vorgegangen sind.

In einem weiteren Schritt wird auf die Stichprobe eingegangen, welche als Grundlage für die Wahl der Untersuchungsgruppe verstanden werden kann. Diese Untersuchungsgruppe (die Interviewpartner) wird im Anschluss aus Gründen des Datenschutzes anonymisiert vorgestellt.

Zum Schluss dieses Kapitels beschäftigen sich die Verfasserinnen dieser Abschlussarbeit mit der ethischen Fragestellung ihres Forschungsvorgehens.

9.1 Forschungsmethode/ -vorgehen

Die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit erachteten es bei der Wahl der Forschungsmethodik als unabdingbar, der Komplexität der Forschungsthematik einzig mit Hilfe der qualitativen Forschung gerecht zu werden. Nach ihrer Einschätzung war es nur über das persönliche Gespräch mit Betroffenen möglich, an die, um die aus der Forschungsfrage resultierenden Hypothesen diskutieren zu können, benötigten und aussagekräftigen Informationen zu gelangen.

Anfänglich waren sich die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit nicht sicher, ob sie genügend Gesprächspartner finden würden, da es doch ein recht persönliches und somit sensibles Thema ist. Aus diesem Grund suchten die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit Jugendliche und junge Erwachsene, welche Erfahrungen mit dem Spielen von MMORPGs haben/hatten und explizit nach fremder und eigener Einschätzung ein ‚unge-sundes‘ MMORPG-Spielverhalten an den Tag legen/legten und befragten diese zu ihrer Situation. Über elektronische Anfragen bei Suchtberatungsstellen und Schulsozialarbeitern konnte, durch die Vorabinformation der angefragten Personen, deren Übermittlung der jeweiligen Kontaktdaten und einem telefonischen Erstgespräch mit der möglicherweise in Frage kommenden Person, eine geeignete Untersuchungsgruppe gefunden werden. Anfangs zeigte sich dies als herausfordernd. Über die Schulsozialarbeit gelangen wir dann schlussendlich an drei männliche Jugendliche, welche sich bereiterklärten ein Interview mit uns zu führen. Eine der drei Personen sprang dann aber noch kurzfristig ab. Die anderen beiden Interviewpartner boten uns an, bekannte MMORPG-Spieler aus ihrem Umfeld anzufragen, wodurch drei weitere geeignete Interviewpartner gefunden werden konnten. Für die Untersuchung konnten nur männliche Probanden gefunden werden. Dass nur männliche Probanden gefunden werden konnten, spricht in den Augen der Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit für die Aussagen von den Experten Herrn Rieder und Herr Eidenbenz, welche jeweils erwähnten, dass männliche Jugendliche eher auf solche MMORPGs ansprechen (Rieder, Expertengespräch, 2014, 298-300 /Eidenbenz, Expertengespräch, 2014, 122-127). Aufgrund der gefundenen Untersuchungsgruppe konnte jedoch allfälligen geschlechterspezifischen Unterschieden rund um die Forschungsfrage nicht nachgegangen werden.

Da es den Verfasserinnen dieser Abschlussarbeit ein Anliegen war, dass die befragten Personen ihre persönlichen Erfahrungen frei und ungezwungen erzählen konnten, erstellten diese einen Interviewleitfaden. Dieser wurde aus der Theorie hergeleitet und wurde

ganz bewusst sehr offen formuliert. Dieser Interviewleitfaden, so Mayring (2002, 67), kommt in offenen, halbstrukturierten Befragungen zum Zuge:

„Das Interview lässt den Befragten möglichst frei zu Wort kommen, um einem offenen Gespräch nahe zu kommen. Es ist aber zentriert auf eine bestimmte Problemstellung, die der Interviewer einführt, auf die er immer wieder zurückkommt. Die Problemstellung wurde vom Interviewer bereits vorher analysiert; er hat bestimmte Aspekte erarbeitet, die in einem Interviewleitfaden zusammengestellt sind und im Gesprächsverlauf von ihm angesprochen werden.“

Diese eben angesprochene Offenheit solch eines Interviews erlaubte es, dass die befragten Personen offen und ungezwungen ihre persönlichen Erfahrungen erzählen konnten und sich zu nichts gedrängt fühlten. Jedoch hatten die Interviewer die Möglichkeit, allfällige Unklarheiten weiter zu erfragen. Weiter erachteten die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit es als wertvolle Errungenschaft, sich im persönlichen Gespräch mit den Gesprächspartner auf deren Körpersprache zu achten, da diese deren Erzählungen spürbar machten jedoch somit auch einen weiteren Anhaltspunkt hatten, woran sie ein allfälliges Unbehagen der interviewten Person erkennen konnten.

Neben diesen Vorzügen sind jedoch auch gewisse Nachteile dieser Befragungsform den Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit aufgefallen:

So erlaubte es beispielsweise die Subjektivität der einzelnen Personen bezüglich ihrer Erfahrungen den Interviewern einzelne Themen vertieft anzusprechen, was jedoch die Datenauswertung ein wenig erschwerte.

Weiter kam es manchmal vor, dass die Befragten aufgrund der Offenheit des Interviews in Themenbereiche ausschweiften/wechselten, die der Bearbeitung der Fragestellung nur wenig beitrugen. Es war dann für die Interviewer zeitweise schwierig, die Befragten in ihrer beispielsweise schwärmerischen Rede über ein MMORPG zu unterbrechen oder anhand gelieferter Informationen auf ein für die Bearbeitung der Forschungsfrage wieder relevantes Thema umzuleiten, ohne diese möglicherweise zu verletzen.

Die Interviews führten die Verfasserinnen dieser schriftlichen Abschlussarbeit dann in einem Rahmen von vier Wochen durch. Jedes Interview wurde nachträglich wörtlich transkribiert. Die wörtliche Übersetzung der Dialektsprache wie auch der Anglizismen – welche zur Sprachkultur der Gamer gehört – in die Schriftsprache zeigte sich mancherorts als herausfordernd, da es galt, achtsam zu sein und Aussagen nicht zu verfälschen.

Nachdem die Transkripte der Interviews erstellt wurden, widmeten sich die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit der qualitativen Inhaltsanalyse der erhaltenen Daten. In Kapitel „9.5 Qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring“ wird diese Methode der Analyse differenziert vorgestellt.

9.2 Stichprobe

Die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit führten die sechs Interviews mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen durch, welche einen dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauch von MMORPGs gezeigt haben. Die Interviewten sind aber zum Zeitpunkt der Interviews soweit, dass sie entweder nicht mehr spielen oder aber nicht mehr so exzessiv spielen. Dies war wichtig für die Interviews, da die Jugendlichen und jungen Erwachsenen so während der Interviews eine reflektierende Haltung einnehmen und somit auch einfacher darüber erzählen konnten.

9.3 Untersuchungsgruppe

Damit eine relevante Menge an Daten zur Analyse geliefert werden konnte, entschieden sich die Verfasserinnen dieser schriftlichen Arbeit, die Interviews mit sechs Jugendlichen und/oder jungen Erwachsenen durchzuführen.

Hauptaugenmerk lag dabei, dass genannte Personen Erfahrungen mit MMORPGs haben und durch Fremd- und Selbsteinschätzung ein ‚ungesundes‘ MMORPG-Spielverhalten an den Tag legen/legten.

9.3.1 Befragte Person A:

Befragter A, männlich, ist heute neunundzwanzig Jahre alt. Er fing im Alter von circa achtzehn Jahren an, MMORPGs zu spielen. Seine Eltern sind geschieden. Mittlerweile ist er berufstätig und er wohnt alleine. Er spielt eher noch sporadisch MMORPGs.

9.3.2 Befragte Person B:

Befragter B, männlich, ist heute dreizehn Jahre alt. Er fing im Alter von zehn oder elf Jahren an, MMORPGs zu spielen. Er lebt mit seinen Eltern und besucht die dritte Sekundarschule. Er spielt noch immer MMORPGs

9.3.3 Befragte Person C:

Befragter C, männlich, ist heute siebenundzwanzig Jahre alt. Sein erstes MMORPG fing er im Alter zwischen siebzehn und neunzehn an zu spielen. Seine Eltern waren damals verheiratet, mittlerweile seien sie geschieden. Er ist in der IT-Branche berufstätig und wohnt mit seiner Partnerin. Er spielt eher noch sporadisch MMORPGs.

9.3.4 Befragte Person D:

Befragter D, männlich, ist sechsundzwanzig Jahre alt. Im Alter von circa siebzehn Jahren fing er sein erstes MMORPG an zu spielen. Seine Eltern sind verheiratet. Sein Berufsfeld liegt im pädagogischen Bereich und er wohnt alleine. Er spielt keine MMORPGs mehr.

9.3.5 Befragte Person E:

Befragter E, männlich, ist siebzehn Jahre alt. Er fing im Alter von neun oder zehn Jahren an, MMORPGs zu spielen. Seine Eltern sind geschieden. Er macht zurzeit eine Lehre und wohnt bei seiner Mutter. Er spielt noch immer MMORPGs

9.3.6 Befragte Person F:

Befragter F, männlich, ist heute neunundzwanzig Jahre alt. Er fing ebenfalls im Alter von zirka achtzehn Jahren an, MMORPGs zu spielen. Seine Eltern sind verheiratet. Zurzeit ist er arbeitslos und er wohnt noch bei den Eltern. Er spielt eher noch sporadisch MMORPGs.

9.4 Die Expertengespräche

Damit der verfasste Theorieteil durch Experten, welche auf dem Gebiet der Onlinespielsucht Erfahrung haben, ergänzt und gestützt wird, führten die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit zwei Experteninterviews durch.

Das erste Experteninterview wurde mit Herrn Christian Rieder durchgeführt, Suchtberater bei Sucht Wallis und dortige Hauptansprechperson, wenn es um Fragen rund um Online-spielsucht geht. Das zweite Experteninterview wurde mit Herrn Franz Eidenbenz durchge-

führt, Leiter Behandlung des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte RADIX in Zürich und einer der führenden Forscher auf dem Gebiet der Onlinespielsucht.

Beide Interviews wurden anhand eines leitfadengestützten Interviews durchgeführt und beantworteten allfällige offene Fragen aus dem Theorieteil und ergänzten diesen. Genannte Interviews waren sehr spannend und aufschlussreich, lieferten einen nachvollziehbaren Theorie-Praxis-Transfer und bestätigten die dieser Arbeit zugrundeliegende Theorie.

9.5 Qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring

Folgende beide Unterkapitel dienen in einem ersten Schritt der theoretischen Vorstellung der qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring und in einem zweiten Schritt der Beschreibung deren konkreten Anwendung auf diese schriftliche Arbeit.

9.5.1 Die qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring

In diesem Kapitel wird kurz die qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring theoretisch erklärt.

Mayring (2002, 114) beschreibt den Grundgedanken der qualitativen Inhaltsanalyse folgendermassen:

„Qualitative Inhaltsanalyse will Texte systematisch analysieren, indem sie das Material schrittweise mit theoriegeleitet am Material entwickelten Kategoriensystemen bearbeitet.“

Die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse eignet sich vor allem dann, wenn es um eine theoriegeleitete Textanalyse geht und man kann grosse Mengen an Material bearbeiten (Mayring, 2002, 121).

Bei der qualitativen Inhaltsanalyse sind drei Grundformen zu unterscheiden (Mayring, 2002, 115):

„Zusammenfassung: Ziel der Analyse ist es, das Material so zu reduzieren, dass die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben, durch Abstraktion ein überschaubares Korpus zu schaffen, dass immer noch ein Abbild des Grundmaterials ist [...].“

„Explikation: Ziel der Analyse ist es, zu einzelnen fraglichen Textteilen (Begriffen, Sätzen ...) zusätzliches Material heranzutragen, dass das Verständnis erweitert, dass die Textstelle erläutert, erklärt, ausdeutet.“

„Strukturierung: Ziel der Analyse ist es, bestimmte Aspekte aus dem Material herauszufiltern, unter vorher festgelegten Ordnungskriterien einen Querschnitt durch das Material zu legen oder das Material auf Grund bestimmter Kriterien einzuschätzen.“

Die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit erachteten die Wahl der strukturierenden Inhaltsanalyse für die Bearbeitung ihres Forschungsmaterials als sinnvoll, da diese Analyseart es zum Ziel hat, *„eine bestimmte Struktur aus dem Material herauszufiltern“* (Mayring, 2002, 118) – also, wichtige neben unwichtigen Inhalten herauszufiltern.

9.5.2 Vorgehen bei dieser Arbeit

Unter diesem Kapitel wird das konkrete Forschungsvorgehen bei dieser Arbeit zusammenfassend erklärt.

Um die formulierte Forschungsfrage zu bearbeiten, entwickelten die Verfasserinnen dieser schriftlichen Abschlussarbeit theoriebezogene Hypothesen (vgl. Kapitel „8 Hypothesen“). Damit diese Hypothesen ausgewertet werden konnten, mussten sogenannte Indikatoren festgelegt werden – ein Hilfsmittel, um eigentlich nicht/nur schwer messbare Informationen bezeichnen/vermitteln zu können. Doch damit die Indikatoren bestimmt werden konnten, mussten zuerst Kategorien – nach was wird gesucht? - festgelegt werden. Diese Kategorien wurden auf Basis der Theorie und unseres Probandeninterviewleitfaden aufgestellt und sollten somit auf die Hypothesen, auf den erarbeiteten Theorieteil und die Forschungsfrage passen.

Nachdem die Kategorien festgelegt waren, wurden diesen die transkribierten Probandeninterviews zugeordnet. Bei der Zuordnung der Interviewaussagen zu den Kategorien entwickelten sich nach und nach die Indikatoren. Als diese dann festgelegt waren, konnten die transkribierten Probandeninterviews Zeile für Zeile nach diesen abgesehen werden.

Dieses Zusammenfügen von Indikator und passenden Interviewaussagen wurde in tabellarischer Form (vgl. dazu Anhang F) festgehalten und schuf somit eine gute Grundlage, die Fülle an Auswertungsmaterial auf das Wesentliche zu beschränken und die daraus gewonnen Erkenntnisse mit der Theorie zu verbinden.

9.6 Ethische Fragestellungen

Den Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit war es sehr wichtig, dass sich die Interviewprobanden wohlfühlen und ihre Sichtweise frei äussern können. Ebenfalls waren wir darauf bedacht, mit viel Einfühlungsvermögen und Verständnis mit den Interviewten die Gespräche zu führen.

Da das Thema des dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauchs von MMORPGs ein privates Thema ist, welches oft mit negativen Gedanken von anderen in Verbindung gebracht wird, betrachten wir es als selbstverständlich, dass alle persönlichen Angaben unserer Interviewpartner anonym gehandelt werden. Aus diesem Grund wurden die Daten verschlüsselt, so dass die Personen nicht identifizierbar sind und somit keine Rückschlüsse zur Person möglich sind.

Die Übersetzung vom Dialekt stellte manchmal eine gewisse Herausforderung dar. Die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit haben sich darum bemüht, die Aussagen so wiederzugeben, dass der eigentliche Sinn nicht verloren geht. Weiter haben wir darauf geachtet, keine eigenen Interpretationen einfließen zu lassen.

Da wir teils Jugendliche interviewt haben, welche die Volljährigkeit noch nicht erreicht haben, haben wir es als wichtig erachtet, die Eltern einzubeziehen und soweit über alles genau zu informieren. Aus diesem Grund erstellten wir ein Dokument zu Händen der Eltern der Minderjährigen, welches diese über uns und über unsere Bachelorthematik aufklärte. Mit der Unterschrift auf dem besagten Dokument konnten sich die Eltern mit einem Interview einverstanden erklären.

Abschliessend weisen wir daraufhin, dass alle Interviewpartner auf freiwilliger Basis mit uns zusammengearbeitet haben und dass sie nach Fertigstellung der Bachelorarbeit die Möglichkeit haben, Einblick in diese zu erhalten.

10 Ergebnisse der empirischen Untersuchung

Unter diesem Kapitel präsentieren die Verfasserinnen dieser schriftlichen Abschlussarbeit die Ergebnisse der durchgeführten empirischen Untersuchung.

In einem ersten Schritt werden die Ergebnisse der Datenanalyse aufgezeigt. Die Evaluation der Hypothesen gelingt über die Festlegung von Indikatoren (vgl. dazu Kapitel „9.5.2 Vorgehen bei dieser Arbeit“). Anhand derer werden nun aus der tabellarischen Datenanalyse gewonnene Interviewbeispiele in dem Punkt „Datenanalyse“ dargestellt und ein Theoriebezug hergeleitet.

In einem zweiten Schritt befassen sich die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit mit der Synthese der gewonnen Erkenntnisse und diskutieren diese. Die Aussagen der Interviewpartner werden nicht generalisiert, wodurch die Hypothesen weder verifiziert noch falsifiziert werden. Der qualitativen Forschungsmethode liegt es zugrunde, dass die Auswertungsergebnisse lediglich eine Tendenz darstellen – somit gelten die gewonnen Erkenntnisse nicht repräsentativ.

10.1 Datenanalyse

Wie in den einleitenden Worten zu diesem Kapitel werden unter diesem Punkt die Ergebnisse der Datenanalyse aufgezeigt.

Es werden jeweils die Hypothesen, die Kategorien wie auch die dazu formulierten Indikatoren nochmals beschrieben. Gestützt auf Interviewaussagen wird dann eine Tendenz in der Beantwortung der Hypothese aufgezeigt und zum Schluss der Bezug zur Theorie hergeleitet.

10.1.1 Hypothese 1

Der finanziell einfache und zeitlich unbeschränkte Zugang zu MMORPG-Spielen sind Grundvoraussetzungen für einen dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch.

Kategorie

Grundvoraussetzungen für den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch

Indikator 1

Finanzielle Einfachheit im Zugang zu MMORPGs

- Interviews

Alle Interviewprobanden gaben an, dass der finanzielle Aspekt kein Hindernis zum Spielen von MMORPGs darstellte.

So hatten alle Interviewprobanden über den bestehenden Heimcomputer ihre ersten Erfahrungen mit einem Computer gemacht.

Drei der sechs Interviewprobanden gaben an, zusätzlich zum bestehenden Heimcomputer über Zuwendungen oder über den Lohn der Lehre einen eigenen Computer oder Laptop entweder erhalten oder sich einen angeschafft zu haben.

Person B, Zeile 535-537: „...*ich habe keines meiner PC-Geräte selber gekauft. Und den Laptop habe ich von ihm dann zur Firmung bekommen.*“

Person D, Zeile 9-13: „*Also, wir sind halt mit dem aufgewachsen, mit dem PC eigentlich. Wir haben schon immer einen PC daheim gehabt. Und von daher gesehen, ist der Zu-*

gang zu einem PC überhaupt kein Problem gewesen. Man ist ja in der Zeit ja auch in einer Lehre gewesen, wo man sich einen eigenen PC hat können leisten.“

Person E, Zeile 60-65: „Dann so nach zwei, drei Jahren, bin ich so dreizehn, vierzehn gewesen, ein eigener PC bekommen und auch ein bisschen unabhängiger bin gewesen von den Eltern, ein bisschen mehr habe können machen, was ich habe wollen, bin ich dann äh ja recht reingefallen, so gesagt.“

Auch die Anschaffung wie auch das Bezahlen allfälliger Monatsgebühren der MMORPGs ist gemäss den Aussagen der Interviewpersonen kein Problem gewesen:

So gab beispielweise eine Person an, dass sie manchmal Spiele von den Eltern zum Geburtstag oder zu Weihnachten erhalten hätte (Person C, Zeile 87-89).

Jedoch alle interviewten Personen bezahlten sich die Spiele und die anfallenden Monatsgebühren entweder über das von zu Hause ausgerichtete Taschengeld oder über das Entgelt einer Lehr-/Berufstätigkeit.

Vier der sechs Interviewprobanden äusserten sich konkret zum allfälligen monatlich anfallenden Kostenpunkt solcher MMORPGs:

So gab Person B (Zeile 561-563 und 569-572) bezüglich der monatlich anfallenden Abonnementgebühren an, dass ihm deswegen das Spiel World of Warcraft zu teuer gewesen sei und er daher sich für das Spiel GuildWars entschieden hätte: „Das ist zwar auch ein Fünfziger gewesen, aber der Fünfziger ist einfach einmalig“ (Zeile 572).

Jedoch schilderte Person D, Zeile 339-346: „Äh... Anno dazumal, wenn ich das Spiel angefangen habe zu zocken – und das ist jetzt wirklich vor allem das Spiel gewesen – hat, hat es da Gamecards gegeben. Was... Man hat müssen zahlen, dass man hat können spielen. Das Spiel selber ist extrem billig gewesen, ist auch jetzt noch immer extrem billig. Ich habe gerade letztes Mal gesehen – die Erneuerung kostet vielleicht zehn, fünfzehn Franken, zwanzig vielleicht. Ist also wirklich absolut billig. Jeder kann sich das leisten. Und die Gamecard, wenn ich habe angefangen zu spielen, hat für zwei Monate, drei Monate neunundvierzig Franken gekostet, wenn man sie gekauft hat. Man ist billiger davon gekommen, weiss ich noch gerade, wenn man es per Kreditkarte gemacht hat. Dann hat man glaube ich nur zwölf oder dreizehn Franken im Monat gezahlt.“

Person E empfand – im Gegensatz zu Person A – die monatlich anfallenden Spielkosten als recht günstig (Zeile 241-244): „Weil ich habe mir gedacht; ja zwanzig Franken für einen Monat das Game können spielen... Sonst kaufst du dir vielleicht in der Migros für achtzig oder hundert Franken ein Game. Ein Game, wo du dann nur einmal zockst. Da habe ich das eigentlich recht günstig gefunden.“

Person F äusserte sich mit folgendem Vergleich (Zeile 216-219): „Ja klar... Da hab ich jeden Monat hat man da die Gebühren zahlen müssen, dass man kann spielen oder so mit Gamecards und so. Aber das sind äh, das ist ja dann im Verhältnis, wenn ich schaue, was man im Ausgang ausgibt, ist ja das ein kleiner Betrag, oder. Und das habe ich mir vermögen, weil ich dann eben auch gearbeitet habe.“

Für die anderen beiden Interviewpersonen gehörten die monatlich anfallenden Abonnementkosten einfach zum Spiel dazu.

Indikator 2

Zeitliche Unbeschränktheit um MMORPGs zu spielen

- Interviews

Die Aussagen der Interviewprobanden bezüglich der zeitlichen Unbeschränktheit um MMORPGs zu spielen, lassen sich in drei Abhängigkeitsfaktoren unterteilen. So lassen die Aussagen der sechs interviewten Personen die Vermutung zu, dass der zeitliche Rahmen durch äussere Einflüsse (Eltern, Schule, Arbeit, etc.), deren subjektiven Gewichtung und Bewertung wie auch durch Spieleigenheiten des oder der MMORPGs geformt wird.

Bezüglich des äusseren Einflusses durch die Eltern erhielten die Verfasserinnen dieser Abschlussarbeit beispielhaft folgende Aussagen.

So beschrieb Person A (Zeile 66-67), dass seine Mutter aufgrund der Arbeitstätigkeit vielfach nicht dagewesen sei.

Person C (Zeile 235-236) beschrieb den Einfluss der Eltern folgendermassen: *„Also, bei uns ist es so gewesen: in der Kindheit hatten wir gewisse Fenster gehabt zum Spielen, und je älter dass wir sind geworden, umso mehr haben wir dürfen spielen.“*

Jedoch gaben alle sechs Interviewpersonen an, dass vor Spielbeginn die ganz essentiellen Alltagsangelegenheiten erledigt wurden (beispielsweise mit dem Hund Gassi gehen, die Hausaufgaben machen, zur Arbeit gehen, etc.).

Person D (Zeile 158-160) äusserte sich als Beispiel für alle Aussagen dazu folgendermassen: *„Wenn ich Zeit habe, zocke ich. Wenn ich keine Zeit habe, zocke ich nicht.“*

Zu den Zeitfenstern, wann die Interviewpersonen wie lange gespielt haben, benannten drei der sechs interviewten Personen den Punkt der Gewöhnung. Beispielsweise nach der Schule oder nach der Arbeit nach Hause zu gehen und direkt den PC einzuschalten und dann bis zur Schlafenszeit ein MMORPG zu spielen (Person A, Zeile 279-283/ Person C, Zeile 256-258/ Person E, Zeile 120-121).

Als Ergänzung zu den angegebenen Zeitfenstern führen wir an dieser Stelle nachfolgende Zitate auf:

„Aber ähm, ich spiele häufig, ja. Also Wochenende ist fast Pflicht. Mittwochnachmittag meistens auch. Weil dann ist ja am Nachmittag frei, oder, weil dann hat man mehr Zeit.“ (Person B, Zeile 308-309)

„Da kann man wirklich sagen, täglich vier, fünf Stunden nach der Schule. So sicher ab den sieben am Abend bis elf Uhr, zwölf, halb eins. Die Wochenende ist man aufgestanden, hat um zehn vielleicht mal angefangen zu zocken und dann hat es Tage gegeben, da ist es durchgegangen bis am Morgen drei, vier Uhr oder so, vom Sonntag. Nachher dann am „Nahtag“⁴² aufgestanden. Weisst du, das hat es alles gegeben.“ (Person C, Zeile 306-311)

„von morgens um eins bis morgens um sechs“ (Person D, Zeile 396)

„Nichts Besseres zu tun gehabt, könnte man auch sagen. Oder man hat einfach das Gefühl gehabt, man habe nichts Besseres zu tun.“ (Person F, Zeile 117-119)

Diese Zitate weisen auf den letzten Einflussfaktor hin – die Spieleigenheit des/der MMORPGs. Die uneingeschränkte Erreichbarkeit der MMORPGs und deren Ermöglichung der zeitlichen Unbeschränktheit wurden von allen sechs Interviewpersonen be-

⁴² walliserdeutscher Begriff für darauffolgender Tag

schrieben und lassen sich beispielhaft aus den obgenannten Zitaten herauslesen. Diese weisen darauf hin, dass die Spieleigenheit der allzeit Erreichbarkeit als Grundvoraussetzung für den dysfunktionalen MMORPG-Gebrauch angesehen werden kann.

- Bezug zur Theorie

Unter dem Kapitel „5.5 Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht“ wurde aufgezeigt, dass es verschiedene Faktoren benötigt, damit es zu einer Abhängigkeit kommt. Petry (2010, 97ff.) beschreibt in seinem Buch typische Bedingungskonstellationen, die zu einer dysfunktionalen bis pathologischen Nutzung von Computeronlinerspielen führen können. Als erstes wurden die umweltbezogenen Bedingungen erläutert. Am Modell der Systemebenen nach Bronfenbrenner (in Petry, 2010, 97) wurde eine mögliche Grundlage für die Ursache einer problematischen MMORPG-Nutzung aufgezeigt. Auf Makro-, Meso- und Mikroebene wird dargelegt, wie Jugendliche und junge Erwachsene zur Risikogruppe werden, für die der exzessive Internetgebrauch/das exzessive Computerspielen eine Ersatzfunktion für die Bewältigung täglich erlebter Frustrationen einnimmt. Weiter wird am Beispiel der Entwicklungspsychopathologischen Bedingungen erklärt, wie es zu einem dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch kommen kann. Basierend auf der Bindungstheorie nach Bowlby (in Petry, 2010, 97) liegt die Vermutung nahe, dass eine unsichere Bindungsrepräsentation als Grundlage für einen dysfunktionalen bis pathologischen Internet-/MMORPG-Gebrauch angesehen werden kann. Die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit gehen anschliessend auf die Neurobiologischen Bedingungen ein. Unter diesem Punkt der möglichen Ursache vermutet Petry (2010, 98), dass wenn sich sozial stark frustrierende Lebensbedingungen und zeitgleich fehlende personale und soziale Ressourcen kumulieren, eine Befriedigung der Grundbedürfnisse nach Grawe (in Petry, 2010, 98) mangelhaft oder nur einseitig erfolgen kann. Diese Störung der Konsistenzregulation führt zu einer Beeinträchtigung der psychischen Gesundheit. Weitere Ausführungen zum Thema Entstehung und Aufrechterhaltung einer solchen Abhängigkeit sind im Theorieteil unter Kapitel 5.6 „Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht: Spezifisch auf den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch,“ nachzulesen. Hier soll nur noch einmal kurz aufgezeigt werden, dass es viele verschiedene Faktoren benötigt. In der ersten Hypothese wollten die Verfasserinnen der Bachelorarbeit herausfinden, wie es um die zeitlichen und auch finanziellen Ressourcen der interviewten Personen steht. Es wurde also zudem noch aufgezeigt, dass es, neben den in der Theorie aufgeführten Faktoren, noch andere wie Zeit und Geld benötigt, damit man einen dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch entwickeln kann.

Unter dem Kapitel „2 Theoretische Grundlagen - Auswirkungen des Onlinespielens“ im Theorieteil werden die finanziellen Folgen aufgezeigt. Die monatlichen Abonnementsgebühren eines Rollenspielen können laut Grünbichler (2009, 48ff) finanzielle Auswirkungen mit sich bringen. Auch wird unter diesem Punkt der Wirtschaftszweig des Goldfarmens beschrieben. Hierbei werden Menschen zu geringen Löhnen angestellt, damit sie als Arbeitstätigkeit ein Onlinespiel spielen und einen Avatar hochleveln. Dieser wird dann für reales Geld an Spieler verkauft. Mit solchen Angeboten kann die Möglichkeit bestehen, dass Spieler viel reales Geld ausgeben und sich so finanzielle Probleme einstellen. Die interviewten Personen gaben trotz der Möglichkeiten aber an, dass sie keine finanziellen Probleme bekamen.

Abschliessend kann man zu der ersten Hypothese also aufzeigen, dass der finanzielle und zeitliche Zugang bei allen Interviewprobanden gegeben war – womit diese erste Hypothese im Grundlegendsten verifiziert wäre. Um einem dysfunktionalen bis pathologi-

schen Gebrauch von MMORPGs nachzukommen, sind diese Aspekte relevant, jedoch braucht es zusätzliche Faktoren, wie weiter oben beschrieben wurde.

10.1.2 Hypothese 2

Die Befragten sind sich der positiven wie auch der negativen Auswirkungen des MMORPG-Konsums während der exzessiven Spielzeit nicht bewusst.

Kategorie 1

Positive wie auch negative Auswirkungen des MMORPG-Konsums

Indikatoren

Förderung der kognitiven Fähigkeiten, Förderung der persönlichen Entwicklung, Förderung der sozialen Interaktion
Soziale Folgen, Physische Folgen, Abhängigkeit

- Interviews

Gemäss der Auswertung der Aussagen über die Auswirkungen des MMORPG-Spielens überwiegen die negativen Auswirkungen die positiven.

So gaben alle sechs Interviewprobanden an, dass sie Auswirkungen auf der sozialen Ebene erlebt haben. Aussagen wie „zurückgezogen“ (A, Zeile 116), Streit mit der Schwester (B, Zeile 341), Vernachlässigung der Freundin (C, Zeile 350-351), „sozialen Rückzug“ (D, Zeile 315), „viel weniger abgemacht“ (E, Zeile 187) und „mein soziales Leben hat halt „sä“⁴³ müssen darunter leiden“ (F, Zeile 192) lassen auf eine negative Auswirkung schliessen.

Ebenfalls gaben alle sechs Interviewprobanden an, dass sie negative Auswirkungen im physischen Bereich wahrgenommen haben. Meistgenannte Auswirkungen dazu waren Rücken- und Nackenschmerzen, ungesunde Ernährung (zwei Personen gaben konkret ihr von daher rührendes Übergewicht an) und ungesundes Schlafverhalten respektive Müdigkeit.

Die Aussagen von dreien der sechs interviewten Personen weisen konkret auf die negative Auswirkung der problematischen Nutzung hin:

„Ich habe mich nicht mehr auf das richtige Leben irgendwie konzentriert. Ich habe (kurze Pause) ich weiss auch nicht. Es ist eigentlich den ganzen Tag ist es fast nur noch um WoW gegangen. Ich habe mir überlegt, ja, ich muss noch das und das Setteil holen gehen, das und das Rüstungsteil muss ich noch haben und so. Ja, alles andere hat mich eigentlich nicht mehr interessiert.“ (A, Zeile 237-241)

„Aber eben, man probiert den Konflikten aus dem Weg zu gehen. Anno dazumal halt in dem, dass man halt den Eltern einfach gesagt hat, man mache etwas anderes, wo als man eigentlich gemacht hat.“ (Person D, Zeile 294-296)

„[...] dass das so ein bisschen so in eine, in eine Sucht ist ausgefert [...]“ (Person F, Zeile 208-209)

Die positiven Auswirkungen wurden im Vergleich zur Aufzählung von negativen Auswirkungen weniger erwähnt.

⁴³ walliserdeutscher Begriff für manchmal

Drei der sechs Interviewprobanden benannten die positive Auswirkung der Förderung der sozialen Interaktion:

So gab Person A (Zeile 131-134) an: *„Ja. Ganz klar. Ganze Familien. Das ist nicht lange gegangen, man ist irgendwie am gleichen Ort am questen gewesen wie irgendjemand anderes, hast du schon mit dem eine Gruppe gemacht und irgendwann hast du ihn in der Freundesliste gehabt und irgendwann hast du mit ihm halt dann auch abgemacht um zu „zocken“.“*

Oder Person B (Zeile 27-29) schilderte: *„Habe dann auch immer mehr Kollegen gemacht halt über das PC-Spielen. Also das ist von Franzosen bis ein paar Amerikaner, jetzt gerade ein Norweger oder so, einfach eigentlich so fast wie internationale Kollegen aufgebretet.“*

Auch Person D (Zeile 301-308) äusserte sich zur positiven Auswirkung der Förderung der sozialen Interaktion: *„Man hat, man hat sehr viele Leute kennengelernt, wo man vorher auch... wo man vorher auch im realen Leben überhaupt nicht gekannt hat. Man hat von denen den Charakter gekannt – den Charakternamen. Und wenn man viel mit dem TS – also mit dem Teamspeak, wo man einander kann re, wo man miteinander kann reden – am „hängertu“⁴⁴ ist gewesen, hat man erfahren, wie sie heissen, wie ihre Stimme klingt, von wo dass sie sind. Und man ist eigentlich fast so wie... Kollegen miteinander gewesen. Man hat miteinander können reden, „hängertu“, blöde Witze machen.“*

Die Hälfte der Interviewprobanden konnte ebenfalls positive Auswirkungen auf der Ebene der kognitiven Fähigkeiten benennen:

„[...] habe ich auch eigentlich so das Englisch aufgesaugt, was jetzt der Grund ist, warum dass ich fließend Englisch rede.“ (B, Zeile 40-41)

„Also, für Sprache sind sie hilfreich gewesen, für Kommunikation allgemein. Auch auf Englisch zu schreiben ist hilfreich gewesen.“ (C, Zeile 445-446)

„[...] denke ich, hat das meinem Hirn nicht geschadet sondern eher noch gut getan, weil du bist aktiv dahinter. Du probierst halt irgendwie, wenn ein Problem kommt, probierst du kreative Lösungen zu finden.“ (F; Zeile 229-231)

Eine Person äusserte sich zudem positiv zum finanziellen Aspekt solcher MMORPGs, in dem sie den Vergleich anstellt, dass sie, durch das sie am Spielen gewesen sei und daher nicht so viel im Ausgang, finanziell gut davon gekommen ist (F, Zeile 213-215).

Kategorie 2

Bewusstsein der Auswirkungen während der exzessiven Spielzeit

Indikator

Positiv bewertende Aussagen Negativ bewertende Aussagen
--

- Interviews

Vergleichsweise wurden von den sechs Interviewprobanden mehr negativ bewertende Aussagen zum Bewusstsein der Auswirkungen während der exzessiven Spielzeit gemacht. Tendenziell lassen die Aussagen der sechs Interviewprobanden darauf schliessen, dass sie sich während der exzessiven Spielphase der positiven wie auch negativen Aus-

⁴⁴ walliserdeutscher Begriff für schwatzen

wirkungen des exzessiven MMORPG-Spielens nicht bewusst waren oder diese ihnen zumindest egal waren (gemäss der obigen Auswertung können diese ja positive wie auch negative Auswirkungen benennen). Jedoch lassen die Aussagen der Interviewprobanden darauf schliessen, dass diese sich irgendwann im Verlauf der exzessiven Spielphase der Auswirkungen des MMORPG-Spielens bewusst wurden.

Folgende Interviewzitate sollen diese Tendenz unterstreichen (Aussagen von fünf der sechs interviewten Personen):

Person A (Zeile 268-271): *„Und ich habe eigentlich wirklich selber gemerkt, dass ich etwas ändern muss. Dass es nicht so weitergehen kann. Auch nur schon von meiner Stimmung. Und eben auch, dass ich immer so für mich halt gewesen bin. Ich habe einfach gemerkt, dass mir das nicht gut tut. Ich muss irgendetwas ändern an der ganzen Sache.“*

Person B (Zeile 474-476): *„Statt eine 5.8 habe ich eine 4.8 gehabt. Und nachher haben sie dann auch schon gefragt, ja was denn los sei. Und ich habe eigentlich dann nicht richtig gewusst – also, jetzt weiss ich es ja.“*

Person C (Zeile 472-473): *„Die ganzen Auswirkungen die das hat – Nacken, den ganzen Rücken verspannt. Da hat man sich mit sechzehn keine Gedanken darüber gemacht.“*

Person D (Zeile 241-250): *„Also, wenn man zum Teil einfach auch von den Eltern gehört hat; ey, jetzt bist du schon so acht Stunden am Spielen... hör doch mal auf... geh doch mal wieder raus... mach doch mal wieder etwas... Oder auch durch Kollegen andere, wo unter Umständen nicht gespielt haben, Freunde, Freundinnen, wo auch gesagt haben; äh... ich würde gerne etwas machen. Aber man selbst ist in dem Moment gerade lieber am Spielen gewesen. Das hat die ganze Sache schon auch ein bisschen kompliziert, also... Mich selber hat das der Moment nicht so fest tangiert, aber wenn ich jetzt zum Beispiel im Nachhinein zurückdenke; ist das... schlecht gewesen. Also, ich stelle mir das nicht einfach vor für mein Umfeld, wie das für die sein gewesen muss, wenn ich halt immer am Zocken bin gewesen. Und somit sie auch vernachlässigt habe.“*

Person E (149-154): *„Ähm. Also dann wenn ich gespielt habe und so ist eigentlich recht gut gewesen, dann hat es mir ja Freude gemacht, aber wenn ich so zurückdenke, wenn ich vierzehn bin gewesen und so und noch nicht gekannt, habe ich schon recht gedenkt, ich hätte etwas verpasst. Weil ich eben immer Daheim am Spielen bin gewesen und in der Zeit eigentlich immer aus mit den Kollegen hätte können gehen. Etwas können machen, tun oder Sachen erleben, ja. Dann hatte ich schon das Gefühl, ich hätte etwas verpasst.“*

Person F (271-273): *„Siehst du wieviel Zeit, dass du schon gespielt hast, oder. Und dann bist du so auf einem Monat oder zwei und so nachher denkst du; ow, ow, ow! Ja, ist das jetzt wirklich das, wo ich, mit dem, wo ich mein Leben verbringen will?!“*

- Bezug zur Theorie

Wie im Theorieteil bereits erklärt wurde, existieren sowohl positive als auch negative Auswirkungen des Onlinespielens. Im Theorieteil sind diese beschrieben unter Kapitel „2 Theoretische Grundlagen - Auswirkungen des Onlinespielens“. Die Schilderungen der Interviewprobanden decken sich mit den in der Theorie beschriebenen Auswirkungen weitgehend.

Auffallend war, dass die Interviewten mehrheitlich negative Auswirkungen beschrieben haben.

Wie bereits weiter oben beschrieben wurde, haben alle sechs Interviewten die Auswirkungen auf der sozialen Ebene erläutert. Grünbichler (2009, 44ff.) beschreibt mehrere soziale Folgen, welche die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit im Theorieteil erwähnt haben. Diese sind:

- Minderung der Kontaktfähigkeit
- Minderung der Konfliktfähigkeit
- Vereinsamung
- Finanzielle Probleme

Auf alle dieser vier genannten Punkte ist mindestens einer der Probanden eingegangen und hat dies als eine negative Auswirkung beschrieben, von welcher er selber betroffen gewesen sei.

Es wurde ebenfalls ersichtlich, dass alle sechs Interviewten auf die negativen physischen Folgen eingegangen sind. Sucht Schweiz beschreibt in ihrem Infomagazin (2010, 2) bezogen auf die physischen Auswirkungen, dass auch die körperliche Gesundheit beeinträchtigt wird. Dies sind beispielsweise Haltungsschäden, Probleme wegen gestörten Essverhaltens, Kopfschmerzen, Sehschwierigkeiten und Anderes. Grünbichler (2009, 48) ergänzt die genannten physischen Folgen noch um die Vernachlässigung der Körperhygiene.

Eine weitere beschriebene negative Auswirkung im Theorieteil ist die Abhängigkeit. Es wurde ersichtlich, dass drei der sechs Interviewten konkret auf die negative Auswirkung der Abhängigkeit eingegangen sind. Im Suchtmagazin von Sucht Schweiz (2012, 2) wurde dieses Risiko der exzessiven Internetnutzung ebenfalls beschrieben. Es wurde darauf eingegangen, dass sich daraus eine Abhängigkeit entwickeln kann und wie bei jeder Abhängigkeit ist der Übergang fließend. Es wurde aufgezeigt, dass Jugendliche speziell gefährdet sind, eine solche Abhängigkeit zu entwickeln, weil bei Jugendlichen das Stirnhirn, was für die Regulierung von Verhalten und Emotion zuständig ist, noch nicht vollständig entwickelt ist.

Wie bereits erwähnt, sind die Probanden eher auf die negativen Auswirkungen eingegangen. Trotzdem wurden einige positive Auswirkungen von ihnen beschrieben, welche auch die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit im Theorieteil aufgenommen hatten. Folgende Chancen wurden von Grünbichler (2009, 50-57) beschrieben.

Ein Punkt, welcher von den Interviewten erwähnt wurde, war die Förderung der sozialen Interaktion. Das Spielen in einer Gruppe oder auch das Beitreten in eine Gilde ist ab einem gewissen Punkt unumgänglich, damit man im Spiel weiterkommt. Daher ist soziale Geschicklichkeit bei einem MMORPG äusserst wichtig, um in einer Gilde oder auch einer Gruppe standzuhalten. Somit kann man in einer solchen Gruppe oder eben auch Gilde realweltliche Sozialkompetenzen erlernen und üben. Weiter besteht die Möglichkeit, dass man durch das Spielen von MMORPGs den realen Freundeskreis erweitern kann. Einer der Interviewten zeigte auf, dass er durch das Spielen neue Freundschaften knüpfen konnte. Diese virtuelle Freundschaftsfindung kann als möglicher positiver Aspekt betrachtet werden, wenn Menschen mit Kontaktschwierigkeiten trotzdem soziale Beziehungen eingehen können. Im Theorieteil wurde zudem aufgezeigt, dass die Gruppen- wie auch die Gildenkomponente einem Spieler die Möglichkeit bietet, sich Führungsqualitäten anzueignen und diese gegebenenfalls zu verbessern.

Grünbichler (2009, 50-57) nennt einen weiteren Punkt und zwar die Förderung der kognitiven Fähigkeiten. Aus den Interviews konnte man erkennen, dass auch hier Auswirkungen der kognitiven Fähigkeiten erläutert wurden. Im Theorieteil wurden dazu einige Bei-

sie genauer beschrieben. Einerseits wurde darauf eingegangen, dass die Fähigkeit zum vernetzten Denken gefördert wird, da sich Onlinespieler häufig parallel verschiedenen Herausforderungen stellen müssen. Auch das Reaktionsvermögen des Spielers kann verbessert werden. Die Förderung und Forderung der induktiven Fähigkeiten eines Nutzers sind ebenfalls ein positiver Effekt, welcher über das Spielen von Onlinespielen erreicht werden kann. Weiter hat man herausgefunden, dass bei Spielern von Onlinespielen die Fähigkeiten zur visuellen Bildverarbeitung sowie die Hirn-Hand-Koordination verbessert wurden. Weiter zeigt sich eine Steigerung in der Konzentrationsfähigkeit als auch eine Verbesserung der räumlichen Vorstellungskraft.

Grünbichler (2009, 50-57) erwähnt als weitere positive Auswirkung die Förderung der persönlichen Entwicklung. Auf diese Auswirkungen sind die Interviewten nicht spezifisch eingegangen. Im Theorieteil der Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit sind einige Chancen der persönlichen Entwicklung aufgezeigt wie beispielsweise Geduld. Dadurch, dass die Spieler einen hohen Zeitaufwand benötigen, um im Spiel erfolgreich zu sein, kann dies auch die Geduld im realen Leben fördern. Es wird weiter aufgezeigt, dass die Fähigkeit zur Flexibilität gesteigert werden kann, da das erfolgreiche Spielen eines Onlinespiels nicht nur eine Lösungsmöglichkeit bedingt. Im Theorieteil wird zudem auf das „Flow-Erlebnis“ eingegangen. Das „Flow-Erlebnis“ wird im Spiel erlebt, wenn man das Gefühl der Kompetenz und der Kontrolle verspürt. Dieses „Flow-Erlebnis“ kann aber auch im Beruf und in der Freizeit erlebt werden. Auch wird aufgezeigt, dass die offene Welt von Onlinerollenspielen einem Spieler viel Platz bietet, um nicht alltägliche Dinge zu erleben und sich und seine Handlungen zu erproben. Die Erfahrungen solcher Erlebnisse können dazu führen, dass Kreativität und Spontaneität auch im realen Leben gefördert werden. Eine weitere Chance ist die Anonymität, welche die Spielwelt von Onlinerollenspielen bietet. Sie ermöglicht Spielern ein Testen verschiedener Identitäten. Somit besteht die Möglichkeit, dass das Agieren in Onlinewelten unter Umständen dazu führt, dass die Identitätsentwicklung wahrgenommen wird. Und ein letzter Punkt der im Theorieteil aufgeführt ist, ist, dass die Selbstwirksamkeit, die ein Spieler erfahren kann, als positiver Effekt betrachtet werden kann und diese Erfahrungen auch in die reale Welt übertragen werden und somit der Spieler an Selbstvertrauen gewinnt.

Weitere Auswirkungen sind unter dem Kapitel „6.1.1 „Die Fünf Säulen der Identität“ nach Petzold“ aufgeführt. Auch diese kann man in den Interviews wiederfinden.

10.1.3 Hypothese 3

Die Befragten sind aufgrund äusserer Einflussfaktoren motiviert, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören

Kategorie

Äussere Einflussfaktoren als Motivation, um mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören

Indikator

Äussere Einflussfaktoren wie zum Beispiel
Familie, soziales Umfeld, Schule, Arbeit, ...

- Interviews

Von allen sechs Interviewpersonen wurde mindestens ein äusserer Einflussfaktor als Motivation mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören (oder dieses nicht mehr so exzessiv zu

machen) genannt. Jedoch ist auch aus den Aussagen ersichtlich, dass erst die subjektive Gewichtung des äusseren Einflussfaktors die interviewten Personen motivierte, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören oder zumindest weniger zu spielen.

Als häufige Einflussfaktoren wurden die Schule oder die Arbeit und das soziale Umfeld (Kollegen und Freunde) von je drei der sechs Interviewprobanden benannt. Zwei der sechs Interviewprobanden gaben ebenfalls das virtuelle soziale Umfeld als ‚Gedankenschubser‘ an, um mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören, da sie während Gruppenspielen Kleinkinder über die Kopfhörer im Hintergrund weinen gehört haben und sie dies *„langsam (hat) angefangen abzuschrecken“* (E, Zeile 135-137) oder sie das *„aufgewühlt“* hat und sie das als *„voll schräg“* empfanden (F, Zeile 251-255).

Ebenfalls drei von den sechs Interviewprobanden nannten das MMORPG selber als äusserer Einflussfaktor und Motivationsgrund, um mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören.

So schilderte Person A (Zeile 312-317): *„Also, da wo sie damit den Kung Fu Pandas angefangen haben und da muss ich sagen; nein, das ist, das geht mir nicht mehr. Das ist wirklich so Kinderkram geworden. Und vor allem auch, sie haben es auf „casual“ ausgelegt, das Game.“*

Auch Person D (Zeile 380-385) benannte die gleiche Richtung: *„Und nachher bin ich einfach wieder so an dem Punkt angelangt, wo man immer wieder das Gleiche muss machen. Das heisst, man geht immer wieder zu diesem einen Boss und legt den immer wieder. Man macht immer wieder die gleiche blöde Aufgabe, für das man einfach irgendwas bekommt. Und das hat mich dann soooo dermassen angeschissen, dass ich gedacht habe; ich kann meine Zeit wirklich mit besserem verschwenden.“*

Ebenfalls Person F (Zeile 302-303) äusserte sich dahingehend: *„Und das ist einfach, einfach mehr worden und hat durch das irgendwo den Reiz verloren.“*

Bezüglich des äusseren Einflusses durch die Familie als Motivation, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören, äusserte sich lediglich Person A:

„Und sonst so von der Familie, habe ich nie gross irgendwie etwas gehört. Wie jetzt; weg von der Büchse! Das ist so gewesen und so lange man nichts hört, ist alles gut wahrscheinlich.“ (Zeile 110-112)

„Es ist vielleicht, hat das Umfeld, dass auch nicht gemerkt, dass ich WoW-abhängig bin gewesen.“ (Zeile 429-430)

Dieser Umstand lässt die Vermutung zu, dass zumindest bei den von uns interviewten Personen, welche jedoch alle selbstständig und ohne irgendwelche Unterstützungsangebote das MMORPG-Spielen minimierten bis gar beendeten, die Familie nur einen geringen Einfluss auf die Motivation, um mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören, hatte.

- **Bezug zur Theorie**

Wie aus den Interviews ersichtlich wird, sind alle Interviewten der Meinung, dass sie exzessiv gespielt haben und dies negative wie auch positive Auswirkungen zu Folge hatte. Bei der zweiten Hypothese wurde darauf hingewiesen, dass die interviewten Personen eher die negativen Auswirkungen erwähnt haben. Aufgrund dieser negativen Auswirkungen haben die Interviewten aufgehört zu spielen oder zumindest den Konsum massgeblich verringert. Bei Hypothese drei wird nun ersichtlich, aus was für Gründen die Probanden aufgehört beziehungsweise reduziert haben. Dazu möchten die Verfasserinnen der Bachelorarbeit nun erneut auf das Risiko-Schutz-Modell eingehen. Unter dem Punkt „6.1 Diagnostik“ wird das Risiko-Schutz-Modell beschrieben. Dieses Risiko-Schutz-Modell

nach Petry (2010, 86) schafft Interventionsgrundlagen durch die Betrachtung der individuellen, familiären und sozialen Ebene einer betroffenen Personen.

Es wird erklärt, dass gemäss Bastine (in Petry, 2010,86) das Verhältnis von individuellen und sozialen Risikofaktoren auf der einen Seite und Schutzfaktoren wie beispielsweise persönliche Kompetenzen und soziale Ressourcen auf der anderen Seite zu problematischen Verhaltensmustern führen. Wenn man also von dem Risiko-Schutz-Modell ausgeht, beruht der unangemessene Umgang mit den Internetangeboten in Störungen des Entwicklungsprozesses, welche durch verschiedene mögliche Faktoren hervorgerufen werden. Dieses Modell wird häufig zur Diagnostik von dysfunktionalem oder pathologischen MMORPG-Spielen hinzugezogen (Bergmann und Hüther, 2006; Grüsser und Thalemann, 2006 in Petry, 2010, 86).

Wie in der dritten Hypothese ersichtlich wurde, konnten die Interviewten viele Schutzfaktoren aufzeigen, was ein Grund dafür sein kann, dass ein Ausstieg oder eben ein Reduzieren des Spielens überhaupt möglich war.

Im Theorieteil sind wir darauf eingegangen, dass solche MMORPGs eine gewisse Faszinationskraft haben müssen, damit sie überhaupt gespielt werden. Die interviewten Personen erklären gehäuft, dass diese Faszinationskraft aus den verschiedensten Gründen nachgelassen hat, was ein Ausstieg begünstigt hat oder das Reduzieren einfacher gemacht hat.

Beranek et al. (in Hardt et al., 2009, 73-78) beschreiben unter Kapitel „4.4.4 Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials“ sechs Faktoren, welche sie als Faszinationsfaktoren von MMORPGs bestimmen konnten. Ein erster Faktor, welcher beschrieben wurde, ist „*Real Life versus virtuelle Realität*“. Dazu wurde erklärt, dass die unbegrenzten und folgenlosen Möglichkeiten eine grosse Faszination ausüben können. Die Spielwelt birgt fantastische Sachen wie Magie, welche in der realen Welt nicht anzutreffen sind. Als ein weiterer Faktor wird die „*Selbstwirksamkeit und das unmittelbare Feedback*“ genannt. Auf jede Handlung im Spiel folgt ein unmittelbares Feedback und zudem bietet die Spielwelt die Erfahrung von grosser Selbstwirksamkeit. „*Macht und Wettbewerb*“ wird der nächste Faktor genannt. Gemäss Wenz (2008, 5 in Hardt et al., 2009, 75) bieten Computerspiele einen Raum um sich im Wettbewerb zu bewähren, im Spiel Ohnmacht zu überwinden, Macht zu erfahren und Kontrolle auszuüben. Es wird dargelegt, dass Macht und Wettbewerb das menschliche Leben prinzipiell prägen und Spiele diese Elemente aufnehmen. Der nächste Faktor, welcher im Theorieteil genauer beschrieben wird, ist „*die emotionale Gratifikation*“. Durch das Spielprinzip besitzen MMORPGs einen emotionalen Gratifikationscharakter. Fritz (in Hardt et al., 2009, 75) beschreibt dieses Gefühl als „*gutes Gefühl*“. Wegen diesem guten Gefühl, verwenden viele diese Spiele als emotionale Selbstmedikation. Sie dienen somit oftmals der Verarbeitung von Misserfolgen im Leben. Jedoch können sie auch bei der Entwicklung neuer Strategien im Umgang mit Enttäuschungen und fehlender Selbstwirksamkeit helfen. Der nächste beschriebene Faktor, nämlich „*soziale Strukturen*“, spielte bei den Interviewten eine sehr gewichtige Rolle. Die gestellten Aufgaben werden immer schwieriger, so dass sich ein Spieler, wenn er weiterkommen möchte, um einen Platz in einer Gilde bewerben muss. Die meisten der interviewten Personen haben dies als positiven Punkt beschrieben. Hieraus bildet sich für die Spieler, so Pohlmann (in Hardt et al., 2009, 76), sozusagen der Zwang, zur verabredeten Zeit am verabredeten Ort zu sein und so seine Gilde nicht im Stich zu lassen. Diese soziale Dimension solcher MMORPGs bindet den Spieler an das

Spiel und entzieht ihm die Kontrolle über die Zeit. Ein letzter beschriebener Faktor der Faszinationskraft ist der Faktor „*Reale Kontakte*“.

Wie auch in den Interviews ersichtlich wurde, besteht die Möglichkeit, dass sich aus diesen virtuellen Beziehungen reale soziale Beziehungen entwickeln können. Rieder ergänzt diese Auflistung noch um den Punkt „*unmittelbare Wertschätzung*“ (*Experteninterview, 2014, 207-229*).

Alle diese Faktoren wurden mindestens einmal in einem der Interviews ersichtlich. Auch wenn ein MMORPG alle diese Punkte erreichen kann, sollte es gemäss den Probanden trotz allem interessant bleiben, damit das Spiel den Reiz nicht verliert. Denn aus den hier geführten Interviews kann man herauslesen, dass der Hauptgrund zum Aufhören oder zum Reduzieren, darin lag, dass die Interviewten keine Lust oder kein Interesse mehr hatten.

Zum Schluss möchten die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit noch eine letzte Verbindung zum Theorieteil aufzeigen. Unter dem Kapitel Prävention wird aufgezeigt, dass ein Komplettentzug von dem Medium Internet nicht realistisch ist. Sucht Schweiz (2010,4) zeigt einige präventive Massnahmen auf, um einen kompetenten Umgang mit dem Internet wie auch MMORPGs zu fördern. Es wird beschrieben, dass Eltern wie auch Bezugspersonen eine wichtige Begleitfunktion haben, um mit Kindern und Jugendlichen angemessene Nutzungsformen zu entwickeln. Ebenfalls zentral sind Regeln zur Nutzung des Internets - ein sinnvolles und dem Alter entsprechendes Zeitmanagement sowie der Stellenwert der internetfreien Freizeitgestaltung mit sozialen Kontakten. Weiter kann die Familie wie auch die Schule Grundsätze zu einer komplementären und kompensatorischen Nutzung des Internets vermitteln. Ebenfalls wirkt sich die Stärkung der Schutzfaktoren sowie die Schwächung oder der Abbau von Risikofaktoren präventiv auf die problematische Nutzung aus. Es gibt bei gewissen MMORPGs und anderen Internetangeboten die Möglichkeit, die Spielzeit zu terminieren oder ganze Webseiten zu blockieren. Und ein letzter aufgeführter Punkt ist die Förderung der Medienkompetenz. Das Vermitteln, wie das Internet sinnvoll und sicher genutzt werden kann, ist von grosser Bedeutung. Wenn man nun alle diese Punkte betrachtet, fällt einem auf, dass die Interviewten Vieles davon genannt haben. Beispielsweise wurde erwähnt, dass mit den Eltern zu Hause Regeln vereinbart wurden, was eine Hilfe beim Reduzieren des Spielens gewesen sei.

11 Synthese

Unter folgendem Kapitel fassen wir die Auswertung der erhobenen Daten zusammen und ergänzen die voneinander getrennt analysierten Hypothesen mit eigenen Interpretationen und weiterführenden Gedanken.

Es sei an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen, dass die Ergebnisse nicht als allgemein gültig zu verstehen sind. Aufgrund der sechs geführten Interviews können einzig Tendenzen in der Beantwortung der Hypothesen aufgezeigt werden.

11.1 Diskussion zu Hypothese 1

Der finanziell einfache und zeitlich unbeschränkte Zugang zu MMORPG-Spielen sind Grundvoraussetzungen für einen dysfunktionalen MMORPG-Gebrauch.

Bezüglich der ersten Hypothese kann folgendes gesagt werden:

Der finanzielle Aspekt als Grundvoraussetzung für einen dysfunktionalen MMORPG-Gebrauch lässt sich in drei Kategorien unterteilen: Die Kategorie der strukturellen Gegebenheit von zu Hause aus, die Kategorie der eigentlichen Spielkosten und die Kategorie der persönlichen finanziellen Verhältnisse.

Gemäss den Aussagen der Interviewprobanden war es für alle in finanzieller Hinsicht einfach, ein MMORPG zu spielen.

Die Grundvoraussetzung ‚PC mit Internetanschluss‘ war bei allen Gesprächspartner schon von zu Hause aus gegeben. Dies war aufgrund der Allgegenwärtigkeit von Computer und Internet in unserer Gesellschaft zu erwarten. Obschon bei allen bereits ein Heimcomputer zur Verfügung stand, besaßen einige einen zusätzlichen Computer oder Laptop, den sie entweder geschenkt bekommen haben oder sich selber kauften. Der Computer ist heutzutage in mehrerer Hinsicht beinahe unverzichtbar geworden und dadurch in weiten Bevölkerungskreisen verbreitet.

Der Aspekt der eigentlichen Spielkosten scheint gemäss den Aussagen der Interviewprobanden ebenfalls keine Schwierigkeit im Zugang zu MMORPGs darzustellen. Die Spiele wie auch die monatlich anfallenden Abonnementsgebühren vermochten die interviewten Personen aus dem Taschengeld oder dem Lehrlings-/Arbeitslohn zu bezahlen, was für geringe Kauf- und Laufkosten der MMORPGs spricht.

Der im Theorieteil beschriebene Punkt der von Olgierd Cypra (2005, 80) erforschten Daten, dass 23.8% der Hardcorespieler keiner Erwerbstätigkeit nachgehen, unterstreicht die aufgestellte Hypothese der geringen Kosten als mögliche Grundvoraussetzung für den dysfunktionalen MMORPG-Gebrauch. Dass sich beispielsweise auch Sozialhilfebeziehende, die über keine oder unzureichende eigene finanzielle Mittel verfügen, je nach Situation auf die Unentbehrlichkeit eines Heimcomputers oder Laptops berufen können, ist ein weiteres Indiz für die leichte Zugänglichkeit zur benötigten Infrastruktur, um MMORPGs spielen zu können.

Diese relativ problemlose Anschaffung und die damit einhergehende Allgegenwärtigkeit von Computer und Internet ziehen auch pädagogische Aspekte nach sich: So lassen einzelne Aussagen der interviewten Personen darauf schliessen, dass die mit dem Alter einhergehende Selbstständigkeit oft von den Eltern auch im Bereich der elektronischen Medien gefördert wird, indem diese ihren Kindern einen eigenen Computer oder Laptop kaufen (lassen) und Regeln bezüglich Computer- und Internetnutzung entweder locker handhaben oder gar nicht erst aufstellen.

Einige Interviewprobanden gaben nur wenig bis gar keine Kontrolle bezüglich Computer- und Internetnutzung an. Dieser Umstand lässt vermuten, dass aufgrund der rasanten Entwicklung des Computers und des Internets wahrscheinlich viele Eltern/die älteren Generationen bezüglich der Möglichkeiten und der Auswirkungen von Computer und Internet zu wenig aufgeklärt sind oder die Risiken unterschätzen. Daher ist es in unseren Augen ein wichtiger Bestandteil der Prävention des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs, dass erziehungsberechtigte Personen, besonders vulnerable und gefährdete Einzelpersonen sowie Gruppen und natürlich die von Onlinerollenspielsucht Betroffenen selbst über die Problematik informiert und in einem angemessenen Umgang mit dem Medium Internet unterstützt werden. Gemäss Eidenbenz (Experteninterview, 2014, 144-159) gibt es zwar keine national übergreifenden Präventionsprogramme, jedoch leisten die vielen kleinen Anbieter und Suchtberatungsstellen wichtige Arbeit in der Information und Sensibilisierung der Bevölkerung.

Neben dem eben geschilderten Aspekt des zeitlich praktisch unbeschränkten Zugangs durch äussere Einflüsse wie Eltern, Schule, Arbeit, etc. lassen sich anhand der Interviewaussagen der Probanden noch zwei weitere Abhängigkeitsfaktoren beschreiben: Der Faktor der subjektiven Gewichtung/Bewertung eines äusseren Einflussfaktors wie auch der Faktor der Spieleigenheit eines MMORPGs.

Bezüglich der subjektiven Bewertung des äusseren Einflussfaktors lässt sich aus den Aussagen der interviewten Personen schliessen, dass sie vor Spielbeginn jeweils die essentiellen Alltagsangelegenheiten erledigt haben (Hausaufgaben machen, zur Arbeit gehen, mit dem Hund Gassi gehen, etc.).

Als letzter Aspekt der zeitlichen Unbegrenztheit wurde über Aussagen der Interviewprobanden mehrfach die Spieleigenheit der MMORPGs – die Persistenz – geschildert. MMORPGs sind zu jeder Tages- und Nachtzeit spielbar (ausser sie werden vom Spielhersteller gerade gewartet), sind virtuelle Welten, welche sich auch während der Abwesenheit eines Spielers permanent weiterentwickeln. Wölfling et. al. (2013, 13) beschreiben dazu, dass „*schon die ständige Verfügbarkeit [...] zu einer zeitlich enormen Nutzung bei[trägt]*“. Dies könne die Entwicklung einer Suchterkrankung fördern.

In der Summe weisen die Aussagen der sechs Interviewprobanden daraufhin, dass der aus finanzieller Sicht einfache und zeitlich praktisch unbeschränkte Zugang zu MMORPG-Spielen Grundvoraussetzungen für einen dysfunktionalen MMORPG-Gebrauch sind. Somit kann die Hypothese als verifiziert betrachtet werden. Jedoch weisen wir darauf hin, dass es gemäss der dargelegten Theorie und den Expertengesprächen bedeutend mehr (möglicher) Grundvoraussetzungen braucht, damit ein Jugendlicher oder junger Erwachsener einen dysfunktionalen bis pathologischen Umgang mit MMORPGs entwickelt (vgl. dazu Kapitel „5.5 Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht“ und Kapitel „5.6 Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht: Spezifisch auf“).

11.2 Diskussion zu Hypothese 2

Die Befragten sind sich der positiven wie auch der negativen Auswirkungen des MMORPG-Konsums während der exzessiven Spielzeit nicht bewusst.

Wir waren erstaunt darüber, wie offen die Interviewpartner über die Auswirkungen berichtet haben. Diese Offenheit machte die Interviews umso interessanter und war sehr hilfreich für die Auswertung der Daten. Wie man aus den Ergebnissen herauslesen kann, haben die Interviewprobanden sowohl positive als auch negative Auswirkungen geschildert. Alle Sechs haben jedoch mehr negative als positive Auswirkungen benannt. Hier stellt sich nun die Frage, warum mehr negative Auswirkungen benannt wurden. Besteht die Möglichkeit, dass die negativen Auswirkungen länger im Gedächtnis bleiben? Oder vielleicht bewusster wahrgenommen werden? Oder ist es so, dass der dysfunktionale bis pathologische Gebrauch mehr negative Auswirkungen mit sich bringt?

Mit der ersten Kategorie bezweckten wir herauszufinden, ob die Interviewpartner positive und negative Auswirkungen benennen können und was mehr gewichtet wird. Zudem interessierte uns, ob den Interviewpartnern während ihrer exzessiven Nutzungsphase die Auswirkungen bewusst waren.

Alle Probanden haben Auswirkungen auf der sozialen Ebene geschildert. Aus den Interviews konnte man klar herauslesen, dass die vier Punkte von Grünbichler, (2009, 44ff.) „Minderung der Kontaktfähigkeit, Minderung der Konfliktfähigkeit, Vereinsamung und Finanzielle Probleme“ von allen Interviewpartnern mindestens einmal erwähnt wurde. Zum jetzigen Zeitpunkt sind sich die Probanden dieser Auswirkungen also definitiv bewusst. Weiter kann man sagen, dass den Interviewten auch die physischen Folgen zum heutigen Zeitpunkt klar sind. Es wurden Rücken- und Nackenschmerzen, ungesunde Ernährung und ungesundes Schlafverhalten/Müdigkeit erwähnt. Andere Punkte, welche von Grünbichler (2009, 48) und auch anderen Autoren erwähnt werden, konnten wir in unseren Interviews nicht vorfinden. Solche weitere Punkte wären beispielsweise die Vernachlässigung der Körperhygiene. Da nicht spezifisch danach gefragt wurde, lässt sich dies aber nicht ausschliessen.

Das Thema Abhängigkeit wurde von drei der sechs Interviewten konkret aufgegriffen. Daher kann man davon ausgehen, dass sich diese drei zum jetzigen Zeitpunkt darüber im Klaren sind, dass ihr früheres Nutzungsverhalten nicht unproblematisch war.

Trotz der vielen aufgezählten negativen Auswirkungen sind die Probanden auch auf positive Auswirkungen eingegangen. Die Interviewten berichteten teils, dass sich aufgrund des Spielens eines MMORPGs ihre Fähigkeit zur sozialen Interaktion verbessert habe, genauso wie weitere kognitive Fähigkeiten. Die Interviewpartner erzählten von neuen Freundschaften, vom Englischlernen und davon, dass das Hirn mehr gebraucht wurde. Grünbichler (2009, 50-57) geht noch auf eine weitere positive Auswirkung ein und zwar die Förderung der persönlichen Entwicklung. Auf die Auswirkungen in diesem Bereich sind die Interviewten nicht eingegangen.

Aus den geführten Interviews kann man also deutlich herauslesen, dass sich die Interviewten den negativen wie auch den positiven Auswirkungen klar bewusst sind. Aufgrund der Hypothese wollten wir aber herausfinden, ob sich die Probanden dieser Auswirkungen schon während des Konsums bewusst waren. Diese Hypothese kann daher nicht geprüft werden.

Ein Zitat aus dem Interview A spricht zumindest dafür, dass der Interviewte damals wahrgenommen hat, dass er aufgrund der Auswirkungen etwas ändern sollte: *„Und ich habe eigentlich wirklich selber gemerkt, dass ich etwas ändern muss. Dass es nicht so weitergehen kann. Auch nur schon von meiner Stimmung. Und eben auch dass ich immer so für mich halt gewesen bin. Ich habe einfach gemerkt, dass mir das nicht gut tut. Ich muss irgendetwas ändern an der ganzen Sache.“*

Ein Zitat aus dem Interview C legt allerdings die gegenteilige Annahme nahe. Person C erzählt, dass er sich damals keine Gedanken über die Auswirkungen gemacht habe: *„Die ganzen Auswirkungen die das hat – Nacken, den ganzen Rücken verspannt. Da hat man sich mit sechzehn keine Gedanken darüber gemacht.“*

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass aufgrund der Interviews im Zusammenhang mit der Erarbeitung der Theorie, nicht abschliessend beurteilt werden kann, ob sich die Interviewprobanden zum Zeitpunkt, als sie exzessiv gespielt haben, der Auswirkungen schon bewusst waren, oder ob dieses Bewusstsein erst jetzt, da sie nicht mehr spielen oder nicht mehr so exzessiv spielen, eingetreten ist. Wir halten es für möglich, dass sich exzessive Spieler über ihr problematisches Nutzungsverhalten und dessen biopsychosozialen Folgen unterschiedlich bewusst sind, da der Grad des Bewusstseins stark von individuellen Faktoren abhängig ist. Somit kann diese zweite Hypothese weder verifiziert noch falsifiziert werden.

11.3 Diskussion zu Hypothese 3

Die Befragten sind aufgrund äusserer Einflussfaktoren motiviert, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören

Zu der dritten Hypothese kann Folgendes zusammengefasst genannt werden:

Die durch die Interviewpersonen aufgezeigte Tendenz entsprach nicht ganz der vorgängig hypothetisch angenommenen Antwort. Wir erwarteten eine klare Bestätigung oder Verneinung der dritten Hypothese. Doch die Aussagen der Befragten erweiterten die Beantwortung dieser dritten Hypothese mit der subjektiven Gewichtung und Bewertung der einzelnen Personen bezüglich der äusseren Einflussfaktoren.

Im Theorieteil dieser schriftlichen Arbeit sind wir im Kapitel „4.4.4 Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials“ konkret auf die Faszinationskraft solcher MMORPGs eingegangen (Beranek et al. in Hardt et al., 2009, 73-78). So wurden die Faszinationspunkte

- Real Life versus virtuelle Realität
- Selbstwirksamkeit und unmittelbares Feedback
- Macht und Wettbewerb
- Emotionale Gratifikation
- Soziale Strukturen
- und Reale Kontakte

genannt. Rieder (Experteninterview, 2014, 207-229) ergänzte diese Aufzählung mit dem Punkt der unmittelbaren Wertschätzung.

Dieses Kapitel „4.4.4 Die Faszinationskraft von MMORPGs – Beschreibung des Abhängigkeitspotenzials“ sollte die Thematik der Abhängigkeitsgefahr näher erläutern. Unsere Meinung deckt sich mit Fritz (in Wesener, 2004, 134), der ebenfalls annimmt, dass es einer Sache vor allem gelingen muss, dass Interesse des Spielers zu wecken und ihn an

sich zu binden. Somit ist die Motivation ein MMORPG dauerhaft zu spielen, bei den Spielern aus persönlichem Interesse heraus entstanden.

Bei den durchgeführten Interviews kam zum Vorschein, dass die befragten Personen aufgrund äusserer Einflussfaktoren das Interesse am MMORPG-Spielen verloren und aus diesem Grund die Spielzeit reduzierten oder sogar mit dem Spielen gänzlich aufgehört haben. Jedoch liess sich aus den Aussagen der Interviewprobanden schliessen, dass die persönliche Gewichtung sowie Bewertung der äusseren Einflussfaktoren von hoher Bedeutung in Bezug auf das Reduzieren oder Beenden des MMORPG-Konsums war.

Von den sechs Gesprächspartnern wurden die folgenden drei äusseren Einflussfaktoren als Motivation, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören, am häufigsten genannt: Die Schule/Arbeit, die Freunde/Kollegen und das gespielte MMORPG selber.

Diese drei Motivationsgründe wie auch der Aspekt, dass die befragten Personen alle während der Phase der Adoleszenz nach eigenen Aussagen sehr exzessiv MMORPG gespielt haben und unter dem Gesichtspunkt, dass alle sechs Interviewprobanden gemäss eigenen Aussagen ohne Unterstützungsangebote ihren dysfunktionalen MMORPG-Gebrauch beendeten, stellen wir die Hypothese auf, dass der dysfunktionale Gebrauch von MMORPGs bei den interviewten Personen ein vorübergehendes Phänomen des Erwachsenwerdens gewesen ist. In unseren Augen ist dies generell ein wichtiger Aspekt des dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauchs von MMORPGs bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Rieder (Experteninterview, 2014, 317-325) weist ebenfalls darauf hin, dass zum Ersten die Adoleszenz und die damit verbundenen identitätsstiftenden Jahre beim exzessiven MMORPG-Spielen von Relevanz sind. Rieder (Experteninterview, 2014, 17-26) wies in diesem Zusammenhang auch darauf hin, dass bei Minderjährigen wann immer möglich auf psychiatrische Diagnosen verzichtet werden sollte.

Die unter dem Kapitel „6.1 Diagnostik“ aufgeführten Diagnosemodelle der „Fünf Säulen der Identität nach Petzold“ und das Risiko-Schutz-Modell zeigen beide auf, dass bei einem Ausstieg aus der hier bearbeiteten Thematik ein Gleichgewicht, entweder in den beschriebenen fünf Säulen oder im beschriebenen Risiko-Schutz-Modell oder einem anderen Diagnoseinstrument, welches den Betroffenen auf den Ebenen bio, psycho, und sozial erfasst, angestrebt werden muss.

Die Aussagen der hierzu befragten Probanden lassen in Bezug auf diese dritte Hypothese erkennen, dass diese aufgrund der für sie wichtigen äusseren Einflussfaktoren den MMORPG-Konsum reduzierten oder ganz einstellten und sich zu einem Gleichgewicht verhalten. Ebenso lassen die gemachten Aussagen erkennen, dass die subjektive Gewichtung des MMORPG-Spielers bezüglich eines äusseren Einflussfaktors eine entscheidende Rolle bei der Gleichgewichtsherstellung spielt, was in unseren Augen als Ansatz für eine gelingende Intervention zu verstehen ist. So betrachten wir die in dieser Arbeit vorgestellten Interventionen der lösungsorientierten und/oder der motivierenden Beratung (vgl. dazu Kapitel „6.2.1.3 Unterschiedliche Beratungsansätze“) als geeignete Interventionsmöglichkeiten der Sozialen Arbeit.

Auch das Systemische Phasenmodell nach Eidenbenz (vgl. dazu Kapitel „6.2.2 Systemisches Phasenmodell nach Eidenbenz“) beinhaltet eine Phase der Motivation und auch die unter Kapitel „6.2.3.2 Kognitiv-behaviorales Vorgehen in der Psychotherapie“ vorgestellte Interventionsmethode zielt auf den Motivationsaufbau der Betroffenen ab. Daher erachten wir das Herausfinden und die Erarbeitung der Motivation als zentrales Element der Suchtberatung.

In Bezug auf die Hypothese 3 könnte man aufgrund vorangegangener Argumentation behaupten, dass diese dritte Hypothese im weitesten Sinne verifiziert ist. Es ist uns jedoch ein Anliegen, auf die subjektive Gewichtung und Bewertung eines äusseren Einflussfaktors durch den MMORPG-Spieler hinzuweisen. Die Aussagen der Interviewprobanden lassen vermuten, dass ein äusserer Einflussfaktor das Interesse eines Spielers geweckt haben muss, damit dieser aufgrund dessen motiviert ist, die Spielzeiten zu reduzieren oder sogar mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören.

12 Fazit

Unter diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit der Reflexion der verfassten Arbeit sowie des gesamten Arbeitsprozesses.

12.1 Risiken und Grenzen der Forschung

Beim qualitativen Forschungsvorgehen ist es nicht möglich, die formulierten Hypothesen weder abschliessend zu verifizieren noch zu falsifizieren. Aufgrund der beschränkten Anzahl befragter Personen kann einzig eine tendenzielle Verifizierung oder Falsifizierung der aufgestellten Hypothesen abgegeben werden, was durchaus als Grenze dieser Forschungsarbeit angesehen werden kann.

Ein mögliches Risiko, das unsere Forschungsarbeit allenfalls beherbergt, ist die Tatsache, dass alle Interviewprobanden männlich waren und dadurch allenfalls geschlechtsspezifische Unterschiede in der Abhängigkeitsentwicklung/ -erhaltung nicht aufgenommen werden konnten. So etwas zu untersuchen lag zwar nicht im Rahmen dieser Abschlussarbeit, jedoch stellte sich uns die Frage, ob die Datenauswertung von weiblichen Probanden andere Ergebnisse gebracht hätten.

Die Eingrenzung der hier vorliegenden Arbeit auf den dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauch von MMORPGs bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen war für die Erarbeitung des von uns interessierten Forschungsgegenstands sinnvoll, jedoch erwies sich diese in der Erarbeitung des Theoriematerials als herausfordernd. Da der dysfunktionale bis pathologische Gebrauch von MMORPGs bislang nicht als eigenständiges Krankheitsbild anerkannt ist und daher oft der facettenreiche Begriff der Onlinesucht gebraucht wird, erkennen wir in der Begriffsbestimmung eine Grenze.

Bei der Auswahl unseres Untersuchungsfelds beschränkten wir uns auf Jugendliche und junge Erwachsene, bei welchen das MMORPG-Spielverhalten durch Fremd- oder Selbstwahrnehmung als ungesund oder abhängig bezeichnet wurde. Damit gehen wir allenfalls das Risiko ein, dass die Validität unserer Arbeit angezweifelt werden könnte, da keine der Personen aus unserer Untersuchungsgruppe die Diagnose der Onlinecomputerspielsucht oder des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs erhalten hat. Bei der Definition der Forschungspopulation waren wir uns dieser Problematik bewusst, entschieden uns jedoch bewusst für Jugendliche und junge Erwachsene, bei denen keine klinische Diagnose gestellt wurde oder bekannt war. Dies aus zwei Gründen. Erstens erscheint es uns als typisch, dass zumindest zum Zeitpunkt des Erstkontakts in der Praxis der Sozialen Arbeit oftmals ebenfalls keine klinische Diagnose vorliegt. Zweitens orientiert sich die Soziale Arbeit vielmehr an der konkreten individuellen Lebenswelt und den eigenen Intentionen ihrer Klientel, so dass das Vorliegen einer Diagnose in der Praxis nur indirekt von Relevanz ist und gegebenenfalls gar falsche Interventionen nach sich ziehen kann.

Wie wohl jede andere Forschungsarbeit auch, beinhaltet auch unsere Risiken und Grenzen. Das Bewusstsein und das Aufzeigen derer, so sind wir der Meinung, ist essentiell, damit die erforschte Thematik ihre Wertigkeit bezüglich der Schlussfolgerungen beibehält.

12.2 Persönliche Stellungnahme zur Forschungsfrage

Welche Gegebenheiten/Faktoren schaffen die Voraussetzung, dass Jugendliche und junge Erwachsene einen dysfunktionalen bis pathologischen Umgang mit MMORPGs an den Tag legen und unter welchen Gegebenheiten/Voraussetzungen legen sie diesen wieder ab.

Im Verlauf des Verfassens der Bachelorarbeit haben wir unsere Fragestellung immer wieder angepasst. Ein letztes Mal haben wir die Fragestellung angepasst, nachdem wir die Hypothesen formuliert hatten. Auch die Hypothesen haben wir mehrere Male angepasst. Während des Schreibens hat sich unser Interesse mehrmals auf andere Schwerpunkte fixiert, was zur Folge hatte, dass die Fragestellung wie auch die Hypothesen regelmässig angepasst wurden.

Mit unserer Forschungsfrage wollten wir herausfinden, wieso es zu einem dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauch von MMORPGs bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen kommt und was es für Voraussetzungen braucht, damit die Jugendlichen und jungen Erwachsenen diesen Umgang wieder ablegen. Um unsere Frage zu beantworten, haben wir sechs Jugendliche und junge Erwachsene interviewt und die Fragen so ausgelegt, dass sie uns erzählt haben, wie es dazu kam, dass sie angefangen haben zu spielen, sprich welche Faktoren eine wichtige Rolle gespielt haben, welche Auswirkungen sie bei sich selber entdeckt haben, sei es nun positiv wie auch negativ, und zum Schluss, wie sie es geschafft haben, damit aufzuhören.

Anhand der Theorie, die wir erarbeitet haben, haben wir einen Interviewleitfaden erstellt. Die Fragen wurden alle so gestellt, dass die Probanden ziemlich frei erzählen konnten. Alle sechs der Interviewprobanden haben vor ein paar Jahren exzessiv gespielt und spielen heute gar nicht mehr oder zumindest nicht mehr so viel.

Abschliessend können wir nach unserer theoretischen Auseinandersetzung sowie der empirischen Arbeit sagen, dass es in Folge mehrerer Risikofaktoren eher zu einem exzessiven Gebrauch von MMORPGs kommt. Alle unsere Interviewten zeigten mehrere Schutzfaktoren auf, was unserer Meinung nach und auch der Meinung verschiedener Autoren, von denen wir die Literatur im Theorieteil verwendet haben, sicherlich wichtig ist, um den dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauch niederzulegen oder erst gar nicht mit einem exzessiven Gebrauch anzufangen.

12.3 Weiterführende Fragestellungen

Da das Thema der Onlinesucht wie auch die Thematik des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs relativ komplex und der Rahmen dieser Bachelorarbeit eingegrenzt ist, beschäftigen sich die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit unter diesem Punkt mit weiterführenden Fragestellungen. Während des Verfassens der hier vorliegenden Arbeit sind diese auf weitere spannende Themen gestossen, welche in dieser Forschungsarbeit nicht beantwortet werden konnten. Vermutlich könnten zu diesen Fragen weitere Forschungen umgesetzt werden:

- Inwiefern gibt es geschlechterspezifische Unterschiede im Einstieg in wie auch im Ausstieg aus einem dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch?
- Welche potentiellen Veränderungen sind in der Lebenswelt eines Onlinesüchtigen/Computerspielsüchtigen zu erkennen und wie kann die Soziale Arbeit darauf reagieren?
- Welche potentiellen Veränderungen in der Gesellschaft sind aufgrund der Allgegenwärtigkeit von Computer und Internet zu erwarten?
- Ist eine Onlinesucht/der dysfunktionale bis pathologische Gebrauch von MMORPGs immer Ausdruck einer psychischen Störung?
- Wie prekär ist die momentane Situation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Schweiz, welche einen dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Umgang an den Tag legen?
- Inwiefern wirkt sich das familiäre System auf die Entwicklung einer Computerspielsucht aus?
- Welche Hilfsangebote bestehen für Angehörige von MMORPG-Abhängigen und wie gelangen diese an die?
- Wie können Kinder und Jugendliche Medienkompetenz erwerben?
- Wie wirkt sich die Onlinesucht/die MMORPG-Abhängigkeit auf die Sozialbeziehungen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus?
- Inwieweit spielt die interdisziplinäre Zusammenarbeit eine Rolle in der Prävention von Onlinesucht/dysfunktionalem bis pathologischen MMORPG-Konsum?
- Welche realweltlichen Defizite werden von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen hauptsächlich über den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch kompensiert und was bedeutet das für die Gesellschaft/ oder die Soziale Arbeit?

Dies sind einige weiterführende Fragestellungen zur aktuellen Thematik der Online-sucht/des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs. Die aufgelisteten Fragestellungen können als Ansatzpunkte bezüglich weiterer Forschungsprojekte verstanden werden.

12.4 Persönliche Stellungnahme zur Evaluation der Ziele

Die Ziele, welche wir uns in Kapitel „1.6 Ziele der Arbeit“ für die vorliegende Arbeit gestellt haben, konnten wir grösstenteils erreichen. Wir haben die wichtigen Schlüsselbegriffe während unserer Arbeit erläutert und haben die themenbezogenen Theorien vertieft und vorgestellt. Weiter haben wir zwei Experteninterviews geführt mit Herr Christian Rieder und Herr Franz Eidenbenz. Diese beiden Interviews waren sehr spannend und bereichernd für unsere Bachelorarbeit. In einem weiteren Teil unserer Bachelorarbeit haben wir verschiedene Unterstützungsangebote aufgezeigt. Auf der einen Seite beschrieben wir das Thema Beratung und auf der anderen Seite das Thema Therapie. Dies soll aufzeigen wie die Unterschiede sind aber auch, was Gemeinsamkeiten sein können. Somit kann man sagen, dass wir die Theorieziele durch die Erarbeitung des theoretischen Rahmens mittels Fachliteratur und dem Austausch mit den Experten erreicht haben.

Unsere Empirieziele konnten wir durch die Durchführung wie auch die Auswertung der Interviews erreichen. Die Planung sowie die Durchführung der Interviews gestalteten sich anfangs ein wenig schwierig. Grund dafür war sicherlich die Schwierigkeit überhaupt geeignete Interviewpartner zu finden. Sobald wir aber geeignete Interviewprobanden gefunden hatten, gestalteten sich die schlussendliche Durchführung und die Auswertung schon

bedeutend einfacher. Die Befragung der Interviewten hat uns aufgezeigt, wie unterschiedlich die Antworten ausfallen können. Da es unsere erste Forschungsarbeit war, schätzen wir die Erfahrungen, die wir machen konnten umso mehr. Es war sehr interessant und lehrreich die Interviews mit Betroffenen durchzuführen. Die Analyse zeigte sich dann als ziemlich zeitintensiv. Trotzdem fanden wir es äusserst spannend, was uns bei der Synthese sicher noch einmal geholfen hat.

Die Praxisziele zu erreichen, zeigte sich etwas schwieriger. Wir haben zum Schluss der Bachelorarbeit versucht, unter dem Kapitel „1.4 Bezug zur Sozialen Arbeit“ wie auch unter dem Kapitel „12.5 Handlungsvorschläge für die Soziale Arbeit“ die Relevanz der Sozialen Arbeit aufzuzeigen. Unter dem Kapitel „12.5 Handlungsvorschläge für die Soziale Arbeit“ sollen zudem mögliche Handlungsvorschläge für die Praxis aufgezeigt werden, wie es der Titel des Kapitels bereits aussagt. Durch die Gespräche mit den Interviewprobanden konnten wir an ihren Erfahrungen teilnehmen, dadurch konnten wir Verständnis für die Jugendlichen und jungen Erwachsenen entwickeln. Mit unseren ausgearbeiteten Handlungsvorschlägen erhoffen wir uns, einen kleinen Anstoss zur Sensibilisierung und weiteren Erforschung dieser Thematik zu geben.

Abschliessend können wir sagen, dass wir während dem Verfassen der Bachelorarbeit sehr Vieles gelernt haben. Wir denken, dass wir nun ein fundiertes Wissen zum Thema problematische Nutzung von Online-Computerspielen besitzen und dass wir dieses Wissen in der Praxis anwenden können.

12.5 Handlungsvorschläge für die Soziale Arbeit

Wie die vorliegende Arbeit aufzeigt, besteht ein Bezug zwischen dieser Abhängigkeitsthematik und der Sozialen Arbeit. Aufgrund der erarbeiteten Thematik widmen wir uns in diesem Kapitel einigen Handlungsvorschlägen für die Soziale Arbeit. Zur Ergänzung dieses Kapitels wird im Anhang ein konkreter Handlungsvorschlag für Professionelle der Suchtberatung aufgeführt.

Wie im Verlauf der Arbeit aufgezeigt wurde, besteht zurzeit im Bereich der Onlinesucht und der Onlinecomputerspielsucht noch defizitäres Wissen. Ein erster Schritt zur internationalen Anerkennung der Onlinecomputerspielsucht wurde durch die Aufnahme des „Internet Gaming Disorder“ im DSM-5 im Anhang getan. Doch damit eine tiefgründigere Erforschung und ein einheitliches Vorgehen und Verfahren in der Diagnose und Behandlung dieser neuartigen Abhängigkeitsform möglich ist, ist es unserer Meinung nach wichtig, dass die internationale Anerkennung der Onlinecomputerspielsucht wie auch der allgemeinen problematischen Nutzung von MMORPGs angestrebt wird.

- Die Soziale Arbeit kann und muss, so unsere Meinung, mit ihrer Expertise zu diesem neuen und noch relativ unerforschten Thema die internationale Anerkennung dieser substanzungebundenen Abhängigkeitsform mitbeeinflussen (vgl. dazu auch Kapitel „1.4 Bezug zur Sozialen Arbeit“).

Unter dem Punkt „1.2 Persönliche Motivation an der Thematik“ haben wir erwähnt, dass wir der Meinung sind, dass die virtuellen Welten sich in den nächsten Jahren weiter ausbreiten werden und sich die Soziale Arbeit in diesen neu geschaffenen Lebenswelten positionieren sollte. Zu diesem Schluss kommen wir, da wir der Meinung sind, dass die Soziale Arbeit Menschen in ihrer Lebenswelt betrachtet und sie so als Profession in ihrer Lebensbewältigung unterstützt.

- Daher erkennen wir den Punkt der aufsuchenden Sozialen Arbeit in virtuellen Welten als ein anzustrebendes Ziel der Sozialen Arbeit. Unter dem Begriff aufsuchen-

der Sozialer Arbeit subsummieren wir alle Bestrebungen der Sozialen Arbeit, für Menschen erreichbar zu sein und sie dort abzuholen, wo diese sich befinden. Wie erwähnt, sind wir bei unseren Recherchen auf die Internetseite www.safezone.ch gestossen. Diese interaktive Form der Beratung ist unserer Meinung nach ein erster guter Schritt, dem Wandel der Gesellschaft wie auch einer einzelnen Persönlichkeit gerecht zu werden. Unter Umständen könnte in absehbarer Zukunft jedoch auch explizit auf den dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch aufsuchende Soziale Arbeit betrieben werden. Wir stellen uns konkret eine Zusammenarbeit der Sozialen Arbeit mit den Herausgebern von MMORPGs vor, denn diese sind unserer Meinung nach in der Vorbeugung dieser Abhängigkeitsthematik ebenfalls in die Verantwortung zu nehmen.

Auch in Bezug zum momentanen defizitären Wissen rund um das Thema der Online-sucht/Onlinespielsucht in der Gesellschaft, betrachten wir es als essentiell, dass die Soziale Arbeit dort Aufklärungs- und Sensibilisierungsarbeit betreibt. Wir möchten an dieser Stelle anmerken, dass solch präventive Massnahmen bereits umgesetzt werden (vgl. Expertenaussagen von Rieder und Eidenbenz unter Kapitel „7 Theoretische Grundlagen: Prävention“).

- Persönlich denken wir, dass in den letzten Jahren schon einige Bestrebungen hinsichtlich der Prävention von Onlinesucht/Onlinespielsucht unternommen wurden. Aus den Interviews mit den älteren betroffenen Jugendlichen und jungen Erwachsenen wurde für uns ersichtlich, dass diese während ihrer exzessiven bis abhängigen Phase gar nicht um die möglichen Abhängigkeitsauswirkungen wussten und auch nicht gewusst haben, dass man dafür Hilfe in Anspruch nehmen könnte. Die jungen betroffenen Interviewprobanden konnten uns hingegen das Wissen um dieses Thema mitteilen. Unserer Auffassung nach zeigt dies, dass die bisher unternommenen Aufklärungsarbeiten der Sozialen Arbeit im Bereich der Adoleszenten ankommen.

Jedoch denken wir, dass nicht nur die Hauptpersonengruppe angesprochen werden sollte. Aus Erfahrung und auch aufgrund unserer aufgestellten Hypothese unter Punkt „11.1 Diskussion zu Hypothese 1“ (defizitäres Wissen der älteren Generationen bezüglich Onlinesucht/Onlinecomputerspielsucht) glauben wir, dass die Thematik der Onlinesucht/des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs noch nicht vollständig als solches bei den älteren Generationen angekommen ist. Auch hier sollten die angebotenen Massnahmen weitergeführt und allenfalls ausgebaut werden, damit die Systeme rund um den Jugendlichen und den jungen Erwachsenen mehr darüber erfahren und allenfalls intervenieren und Einfluss nehmen können. Geeignete Plattformen wie die Zeitung oder lokale TV- und Radiosender scheinen dabei gute Publikationsmöglichkeiten zu sein.

Da das Thema der Onlinecomputerspielsucht sehr facettenreich ist, denken wir, dass eine interprofessionelle Zusammenarbeit in dieser Angelegenheit sehr wichtig ist.

- Die Zusammenarbeit zwischen der Sozialen Arbeit, der Medizin und der Pädagogik sollte weiter vertieft werden, damit Prävention, Früherkennung und Behandlung systemübergreifend für eine gelingende Entwicklung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen gefördert werden. Dies beinhaltet auch die Entwicklung und Förderung der Lebens- und Medienkompetenz (vgl. dazu auch Kapitel „1.4 Bezug zur Sozialen Arbeit“).

12.6 Technische und persönliche Bilanz

In diesem letzten Unterkapitel widmen wir uns der kritischen Reflexion des gemeinsamen technischen und persönlichen Prozesses des Erstellens der vorliegenden Arbeit. Um eine Bilanz ziehen zu können, blicken wir zuerst auf die Anfänge dieser schriftlichen Abschlussarbeit zurück.

Uns war schon relativ früh klar, dass wir gemeinsam die Bachelorthesis schreiben wollen. Da wir gemeinsam schon viele verschiedenartige Projekte erfolgreich umgesetzt haben und uns dadurch der eigenen Schwächen und der Möglichkeit deren Kompensation durch Eigenschaften des anderen bewusst waren, entschieden wir uns noch vor der Festlegung des Forschungsthemas für ein gemeinsames Forschungsprojekt.

Die Wahl des Themas wurde von uns recht speditiv erarbeitet. Wir erteilten uns den Auftrag, mit Hilfe eines Mindmaps uns interessant dünkende Themen aufzuzeigen, dem anderen vorzustellen und zu begründen. Das Thema des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs war aufgrund unserer persönlichen Erfahrungen auf beiden Skizzen beschrieben und somit war das Grundthema unserer Bachelorarbeit gesetzt.

Mit Hilfe der zu verfassenden Projektskizze konnten wir uns gut in das von uns festgelegte Thema einlesen und einen ersten konzeptuellen Rahmen erstellen. Obwohl die Projektskizze im ersten Anlauf angenommen wurde, stellte sich die weitere, konkrete Bearbeitung der Forschungsthematik als Herausforderung dar. Wir verfielen uns anfänglich immer wieder im Facettenreichtum und dem Volumen des Themas. Aufgrund der Fülle von Informationen und Möglichkeiten der verschiedenen Betrachtungsweisen und unserem Wunsch, dieses Thema vollumfänglich und differenziert zu bearbeiten, wurden mehrere verschiedene Forschungsinhalte gefasst und auf Anraten unserer Begleitdozentin, Frau Evelyne Thönnissen Chase, wieder verworfen, da diese wohl den Rahmen einer Bachelorarbeit gesprengt hätten.

Als dann der Forschungsinhalt unserer Bachelorarbeit geklärt war, teilten wir die dafür relevante Theorie untereinander auf und bestimmten Regeln für die künftige Zusammenarbeit.

Die Erarbeitung der Bachelorarbeit erfuhr in unserem sechsten Semester eine Pause, da wir uns den ausbildungsinternen Praktika widmeten. Diese Phase nutzten wir, um weitere geeignete Fachliteratur zu recherchieren und uns das nötige Wissen anzueignen respektive zu vertiefen.

Nach der erfolgreichen Beendigung unserer Praktika widmeten wir uns je nach individueller zeitlicher Ressource dem theoretischen Teil unserer Bachelorarbeit. Wir setzten uns nach gemeinsamer Absprache zum Ziel, den Theorieteil inklusive der Expertengespräche, welche zur Überprüfung wie auch zur Erhärtung unseres Theorieteils dienten, bis zum 31. Oktober 2014 beendet zu haben. Aufgrund guten Teamworks, vereinbarten Regeln und dem Wissen, dass der Andere auf einen zählt, gelang uns dies auch. Jedoch erfuhr die Erarbeitung der Bachelorarbeit nach dem Verfassen des Theorieteils aufgrund unvorhersehbarer Ereignisse wieder einen Unterbruch.

Dieses unerwartete Ereignis prägte unsere Zusammenarbeit sehr. Der entworfene Zeitplan musste verworfen, gefasste Ziele mussten zurückgesteckt werden und wir beide gelangten an einen Tiefpunkt – in persönlicher wie auch den Bachelorarbeitsprozess betreffender Hinsicht. Entgegen der verbreiteten Meinung im privaten Umfeld bestätigte sich der Entschluss, gemeinsam eine Forschungsarbeit zu realisieren, als beste Entscheidung, die wir hinsichtlich der Bachelorarbeit hätten treffen können.

Mittels gegenseitigem Stützen, einander Mut zusprechen und den anderen jeweils mittels Sachlichkeit aus seiner Hysterie rausholen, gelang es uns wieder in die Routine des Bachelorarbeitschreibens reinzukommen – neue Prozessschritte wurden festgelegt, ein neuer Zeitplan wurde konstruiert und die weiteren Aufgaben wurden neu verteilt.

Es war eine lehrreiche Erfahrung, dass man mit Hilfe zuversichtlicher und verlässlicher Personen gemeinsam der Unberechenbarkeit des Lebens entgegenwirken und so trotzdem den Anforderungen des Lebens entsprechen kann. Diese Erfahrung lehrte uns auch, mittels einführender Kommunikation den Wünschen des Anderen gerecht zu werden.

Nach diesem Unterbruch wurden geeignete Interviewprobanden ausgesucht. Diese fanden wir über elektronische Anfragen bei Suchtberatungsstellen und Schulsozialarbeitern. Entgegen unserer Befürchtung fanden wir genügend Interviewprobanden. Im Rahmen von zirka vier Wochen hatten wir alle Interviews durchgeführt und transkribiert. Von da an ging alles entsprechend unserem Arbeitspensum ziemlich rasch voran. Aufgrund unseres Arbeitspensums und der geographischen Distanz musste eine Lösung in unserer weiteren Zusammenarbeit gefunden werden. Da wir schon zu anfangs Arbeitsregeln aufstellten und uns unsere Dateien über einen Onlineservice jeweils allzugänglich machten, besprachen wir uns und die nächsten Schritte/Änderungen/Anpassungen etc. der Bachelorarbeit von da an jeweils über Skype – einer Möglichkeit der Videotelefonie über das Internet.

Wir sind beide der Meinung, dass uns eine effiziente und produktive Zusammenarbeit zur Erstellung einer Forschungsarbeit gelungen ist, dies dank guter Kommunikation – auch in Bezug auf Kritik -, der Aufstellung von Zusammenarbeitsregeln, dem jeweiligen Pflichtbewusstsein und dem gegenseitigen Aufmuntern und Anspornen. Da wir aufgrund verschiedener Rahmenbedingungen (Arbeitszeiten, geographische Distanz, persönliche Angelegenheiten) bestrebt jedoch auch ein bisschen gezwungen waren, die Forschungsarbeit recht selbstständig zu verfassen, waren wir jeweils um die elektronisch angefragten, raschen und konstruktiven Hilfestellungen unserer Begleitdozentin, Frau Evelyne Thönnissen Chase, dankbar.

Bereits jetzt können wir das neugelernte Wissen, dass wir uns dank der Erarbeitung dieser Bachelorarbeit angeeignet haben, im Berufsalltag gebrauchen. Aufgrund unserer Arbeit in einem Sozialdienst besteht immer die Möglichkeit, dass wir mit Menschen, welche genannte Problematik mitbringen, zu tun bekommen. Diese Bachelorarbeit ermöglicht es uns, eine allfällige Problematik zu erkennen, eine adäquatere Beratung zu gewährleisten, in einer angepassten Sprache mit den Klienten zu kommunizieren und verhilft uns zu einer reflektierenden Haltung in der Berufsausübung.

Auch konnten wir in methodischer Hinsicht viel von dieser Forschungsarbeit lernen. Die Erarbeitung theoretischer Grundlagen rund um eine Fragestellung war spannend und lehrreich. Dieses Basiswissen war für die Erarbeitung eines empirischen Teils essentiell und kann von uns heute in der beruflichen Praxis herangezogen werden. Ebenfalls war die selbstständige Anwendung einer Forschungsmethode sehr lehrreich – das Akquirieren einer geeigneten Untersuchungsgruppe, das Vorbereiten und Führen von Interviews mit Betroffenen, das spezifische Auswerten von einer Fülle aus Daten und die kritische Auseinandersetzung mit theoriegestützten Hypothesen bilden wesentliche Bestandteile unseres methodischen Lernprozesses und dienen uns zukünftig als Grundlage für allfällige weitere Forschungsarbeiten.

Der Prozess der Erarbeitung einer Bachelorarbeit war für uns in arbeitstechnischer wie auch in persönlicher Hinsicht sehr lehrreich. Unsere Kompetenzen im Planen und Realisieren eines Projekts konnten vertieft und um den Punkt „wissenschaftliches Forschen“ erweitert werden und da wir ein gemeinsames Forschungsprojekt realisiert und gemeinsam die Höhen und Tiefen solch einer Zusammenarbeit erlebt haben, konnten wir uns auch im zwischenmenschlichen Bereich weiterentwickeln.

13 Bibliographie

13.1 Literarische Quellen

- Avenir Social. *Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis der Professionellen*. Bern: Avenir Social - Professionelle Soziale Arbeit Schweiz, 2010.
- Batthyany, Dominik. Pritz, Alfred. *Rausch ohne Drogen: Substanzungebundene Süchte*. Wien: Springer-Verlag, 2009.
- Ebert, Wolfgang. Könnecke-Ebert, Barbara. "Welches Modell der Persönlichkeit vertritt der Integrative Ansatz?". In: Petzold, Hilarion et al. (Hrsg.) *Integrative Suchttherapie - Theorie, Methoden, Praxis, Forschung*. 2. überarb. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlag GmbH, 2007. S.176-179.
- Flammer, Patricia. *Sexueller Missbrauch an Kindern und Jugendlichen. Prävention in Schule und Sozialer Arbeit*. Bern: Edition Soziothek, 2005.
- Gastinger, Sigmund. Abstein, Hans Joachim (Hrsg.). *Methoden der Sozialarbeit in unterschiedlichen Arbeitsfeldern der Suchthilfe*. Freiburg im Breisgau: Lambertus, 2012.
- Gmel, Gerhard. "Kommentare zu Rumpf und Kiefer (2011). DSM-5: Die Aufhebung der Unterscheidung von Abhängigkeit und Missbrauch und die Öffnung für Verhaltenssüchte". In: Hans Huber Verlag. *Sucht*, Jg. 57. Nr. 1, 2011, S. 49-57.
- Grünbichler, Benjamin. *Lost in Cyberspace? Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit*. 2. Aufl. Norderstedt: Books on Demand GmbH. 2009.
- Hafen, Martin. *Grundlagen der systemischen Prävention*. Heidelberg: Carl-Auer Verlag. 2007.
- Happel, Stephan et. al. *Zocken bis der Arzt kommt. Ursachen und Symptome der Computerspielsucht*. Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2014.
- Hardt, Jürgen. Cramer-Düncher, Uta. Ochs, Matthias (Hrsg.). *Verloren in virtuellen Welten – Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009.
- Hautzinger, Martin. Thies Elisabeth. *Klinische Psychologie. Psychische Störungen kompakt*. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, 2009.
- Hillenbrand, Tom. Lischka, Konrad. *Drachenväter - Die Geschichte des Rollenspiels und die Geburt der virtuellen Welt*. Münster: Monsenstein und Vannerdat OHG. 2014.
- Langenscheidtredaktion (Hrsg.). "quest". In Langenscheidts Taschenwörterbuch Englisch-Deutsch/Deutsch-Englisch. 34. Aufl. Berlin/München: Langenscheidt KG, 1990/2000. S.468
- Leppin, Anja. „Konzepte und Strategien der Krankheitsprävention“. In: Klotz, Theodor. Haisch, Jochen (Hrsg.) *Lehrbuch Prävention und Gesundheitsförderung*. 2. Aufl. Bern: Hans Huber Verlag, 2007. S.31-40.
- Mayring, Philipp. *Einführung in die qualitative Sozialforschung*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 2002.
- Müller, Kai. *Spielwiese Internet. Sucht ohne Suchtmittel*. Berlin Heidelberg: Springer Spektrum, 2013.

- Orth, Andreas. *Onlinespielsucht*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller GmbH & Co., 2011.
- Pallenbach, Ernst. Ditzel, Peter W. *Drogen und Sucht. Suchtstoffe, Arzneimittel, Abhängigkeit, Therapie*. Stuttgart: WVG, 2003.
- Paxmann, Benjamin. *Die Identität im Netz - Das Online Rollenspiel. Auf der Suche nach einer neuen Identität - Eine empirische Untersuchung über das MMORPG Everquest 2 und dessen Nutzern*. Saarbrücken: AV Akademikerverlag, 2012.
- Petry, Jörg. *Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch*. Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, 2010.
- Peukert, Peter. Wölfling, Klaus et al. „Computerspiel- und Internetabhängigkeit“. In: Batra, Anil. Bilke-Hentsch, Oliver (Hrsg.). *Praxisbuch Sucht - Therapie der Suchterkrankungen im Jugend- und Erwachsenenalter*. Stuttgart: Georg Thieme Verlag, 2012. S.220-226.
- Rumpf, Hans-Jürgen. Kiefer, Falk. "DSM-5: Die Aufhebung der Unterscheidung von Abhängigkeit und Missbrauch und die Öffnung für Verhaltenssüchte". In: Hans Huber Verlag. *Sucht*, Jg. 57. Nr. 1, 2011, S.45-48.
- Sieckendiek, Ursel. Engel, Frank et al. *Beratung - Eine Einführung in sozialpädagogische und psychosoziale Beratungsansätze*. 3.Aufl. Weinheim und München: Juventa Verlag, 1999/2008.
- Sting, Stephan. Blum, Cornelia. *Soziale Arbeit in der Suchtprävention*. München/Basel: E. Reinhardt, 2003.
- Sucht Schweiz. *Onlinesucht*. Oktober 2010. Lausanne: Sucht Schweiz, 2010.
- Teesson, Maree. Degenhardt, Louisa. Hall, Wayne. *Suchtmittel und Abhängigkeit. Formen – Wirkung – Interventionen*. Bern: H. Huber, 2008.
- Te Wildt, Bert. *Medialität und Verbundenheit. Zur psychopathologischen Phänomenologie und Nosologie von Internetabhängigkeit*. Lengerich: Pabst Science Publishers, 2010.
- Thomasius, Rainer. Küstner, Udo (Hrsg.). *Familie und Sucht. Grundlagen, Therapiepraxis, Prävention*. Stuttgart: Schattauer, 2005.
- Schnoor, Heike. (Hrsg.). „Psychosoziale Beratung und Psychotherapie. Annäherungen – Abgrenzungen – Ergänzungen“. *Psychosoziale Beratung in der Sozial- und Rehabilitationspädagogik*. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH, 2006. S. 48-49.
- Wesener, Stefan. *Spielen in virtuellen Welten - Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH. 2004.
- Widulle, Wolfgang. *Gesprächsführung in der sozialen Arbeit, Grundlagen und Gestaltungshilfen*. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer VS, 2012.
- Wölfling, Klaus et al. In: *Computerspiel- und Internetsucht - Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual*. Batra, Anita. Buchkremer, Gerhard (Hrsg.) Stuttgart: Kohlhammer GmbH, 2013.

13.2 Diplomarbeiten, Studien

- Cypra, Olgierd. *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? - Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. [online]. URL: <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf> (06. Mai 2013).
- Jäger, Reinhold et al. *Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter*. Landau: VEP Verlag Empirische Pädagogik, 2008.

13.3 Elektronische Quellen

- Allery. „Grundlagen“. In: *Was ist ein Larp?* [online]. URL: http://www.allerley.ch/larp_de.php. 2008. (01. September 2014)
- Blizzard. „Produktpalette und Features“. In: *World of Warcraft*. [online]. URL.: <http://eu.battle.net/wow/de/shop/game-purchase/> (02. September 2014).
- Bundesamt für Statistik. *Haushalte und Bevölkerung - Internetnutzung*. [online]. 2014.
URL: <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/15/17/blank/01.indicator.30106.301.html?open=4,5#5>. (06. Oktober 2014).
- Bundesamt für Statistik. "Internet - Internetzugang". In: *Medien - Indikatoren*. [online]
URL: <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/03/key/ind16.indicator.30106.160204.html> (08. Oktober 2014).
- dict.cc Wörterbuch. "bash". [online]. URL: <http://www.dict.cc/?s=bash>. 2014. (01. November 2014).
- dict.cc Wörterbuch. "Hype". [online]. URL: <http://www.dict.cc/englisch-deutsch/hype.html>. 2014. (01. November 2014).
- DocCheck Flexikon. „Prävention“. [online]. URL: <http://flexikon.doccheck.com/de/Pr%C3%A4vention>. (02.05.2015).
- DocCheck Flexikon. "Psychoedukation". [online]. URL: <http://flexikon.doccheck.com/de/Psychoedukation> (22. Oktober 2014).
- DocCheck Flexikon. "Therapie". [online]. URL: <http://flexikon.doccheck.com/de/Therapie> (23.04.2015).
- Duden. "Anhedonie". [online]. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Anhedonie>. 2013. (16. Oktober 2014).
- Duden. "dysfunktional". [online]. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/dysfunktional>. 2013. (01. November 2014).
- Duden. „Irritabilität“. [online]. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Irritabilitaet>. (12.08.2013).
- Duden. "Level". [online]. URL: <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/Level>. 2013. (01. November 2014).
- Duden. "pathologisch". [online]. URL: <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/pathologisch>. 2013. (01. November 2014).
- Eidenbenz, Franz. "Therapie von Online-Sucht - systemisches Phasenmodell". In: *Psychotherapie-Wissenschaft*, Jg.2, Heft 2. [online] URL: <http://www.psychotherapie-wissenschaft.info/index.php/psy-wis/rt/printerFriendly/80/309> (13. Oktober 2014).
- Gahleitner, Silke Brigitta. "Psycho-soziale Diagnostik im Suchtbereich". In: *Sucht-Magazin* 4/08. [online]. URL: http://www.suchtmagazin.ch/tl_files/templates/Suchtmagazin/user_upload/texte_ol d/text4-08.pdf (15. Oktober 2014).
- Hautzinger, Martin. Thies Elisabeth. „Diagnosekriterien“. In: *Klinische Psychologie, Psychische Störungen kompakt*. [online]. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, 2009. URL: <http://www.beltz.de/fileadmin/beltz/downloads/kompakt/127755-Diagnosekriterien.pdf> (26. Juli 2013).

- Kathe, Peter. "Der Spaß, Drachen und Monster zu bekämpfen, denen man tagtäglich ausgeliefert ist oder: Kompensationsaufgabe von FRSp". In: *Die Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen*. [online] URL: <http://rpgstudies.net/kathe/#6.1>. 1986. (01. September 2014).
- Kathe, Peter. "Magic Missile contra Barbaren-Streitaxt oder: Entstehung und Entwicklung von FRSp". In: *Die Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen*. [online] URL: <http://rpgstudies.net/kathe/#2.1>. 1986. (01. September 2014).
- Neuenschwander, Martin. In: RADIX (Hrsg.). "Merkblatt Risiko- und Schutzfaktoren-Modell". [online]. URL: <http://upload.sitesystem.ch/B2DBB48B7E/5B4613A676/59EF7411CE.pdf> (19. Oktober 2014).
- Petzold, Andre. "Aufsuchende Arbeit in virtuellen Welten". [online]. URL: <https://petzwelt.files.wordpress.com/2010/12/virtuelle-welten.pdf> (06. Mai 2013).
- Stangl, Werner. "Coping". In: *Lexikon für Psychologie und Pädagogik*. [online] URL: <http://lexikon.stangl.eu/36/coping/>. Stand 2011. (02. November 2014).
- Stangl, Werner. "Flow". In: *Lexikon online für Psychologie und Pädagogik*. [online] URL: <http://lexikon.stangl.eu/303/flow/>. Stand 2009. (04. Oktober 2014).
- Statista. „Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft weltweit vom 1. Quartal 2005 bis zum 2. Quartal 2014 (in Millionen)“. [online]. URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/208146/umfrage/anzahl-der-abonnenten-von-world-of-warcraft/> (02. September 2014).
- Statista. „Aus welchen Gründen spielen Sie PC- oder Konsolenspiele?“. [online]. URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/153478/umfrage/gruende-fuer-das-spielen-von-pc--und-konsolenspielen/> (12. September 2014).
- Steiger, Ruedi. "Die 5 Säulen der Identität nach H.G.Petzold (1993)". [online]. URL: http://www.therapiedschungel.ch/content/5_saeulen_der_identitaet.htm (15. Oktober 2014).
- Steiger, Ruedi. "Online-Sucht/Internet-Sucht/Chatt-Sucht". [online]. URL: http://www.therapiefinder.ch/content/themenseiten_online_sucht.htm (15. Oktober 2014).
- Wikipedia (Hrsg.) "Geschichte". In: *Live Action Role Playing* [online]. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Live_Action_Role_Playing#Geschichte. 2014. (01. September 2014).
- Wikipedia (Hrsg.). „Prävention“. In: *Prävention* [online]. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A4vention> (24. April 2015)

13.4 Experteninterviews

- Eidenbenz, Franz. Interview mit Monteleone Angela. Experteninterview. (28. Oktober 2014)
- Rieder, Christian. Interview mit Frey Nathalie und Monteleone Angela. Experteninterview. (17. Oktober 2014)

13.5 Abbildungen

Abbildung 1

- Bundesamt für Statistik (Hrsg.). *"Online-Aktivitäten für private Zwecke in den letzten drei Monaten"*. In: Internet in den Schweizer Haushalten - Ergebnisse der Erhebung Omnibus IKT 2010. Neuchâtel, 2012. [online] (08. Oktober 2014)

Abbildung 2

- *"Charakterbogen eines P&P-Rollenspiels"*. In: Google Bilder. [online] URL: <http://sera-rpg.de/wp-content/uploads/2014/03/Sera-Charakterbogen.jpg> (01. November 2014)

Abbildung 3

- *"mud1"*. In: Google Bilder. [online] URL: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/64/MUD1_screenshot.gif (18. September 2014)

Abbildung 4

- *"LARP"*. In: Google Bilder. [online] URL: <http://der-wanderndetaler.blogspot.ch/p/was-ist-larp.html> (18. September 2014)

Abbildung 5

- *"MMORPG WoW"*. In: Google Bilder. [online] URL: <http://www.mmorpg.com/photo/489f1286-81cd-4522-9f36-759dfe637870> (18. September 2014)

Abbildung 6

- Petry, Jörg. *„Idealtypische Gegenüberstellung des dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs/-Spielens“*. In: Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet- Gebrauch. Göttingen, Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, 2010. S.75.

Abbildung 7

- Gahleitner, Silke Brigitta. *"Koordinaten psycho-sozialer Diagnostik und Intervention (nach Pauls)"*. In: Psycho-soziale Diagnostik im Suchtbereich [online]. URL: http://www.suchtmagazin.ch/tl_files/templates/Suchtmagazin/user_upload/texte_old/text4-08.pdf (15. Oktober 2014)

Abbildung 8

- *"Die fünf Säulen der Identität (nach H.G. Petzold)"*. In: Google Bilder. [online]. URL: <http://www.eggenschwiler.ch/index.php?id=6> (01. Oktober 2014)

Abbildung 9

- Rieder, Christian. *"Profilerhebungsmethode"*. Bild. In: Handout. (s.d.).

14 Glossar

Begriffe rund um MMORPGs

Avatar	Spielfigur in einem Online-Rollenspiel
bashen	to bash/schlagen
Char	Character/Charakter (Avatar/Spielfigur)
EPs	Experience-Points/ Erfahrungspunkte
FRP	Fantasy Role Playing Game/ Fantasie Rollenspiel
Ini	Instanz
Level	Stufe
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Game/ Massen Mehrspieler Online-Rollenspiel
Mob	Mobile Objects/ sich bewegende Objekte
Nekromant	Spielklasse, kann Tote beschwören
NPCs	Non Playing Character/ Nichtspielender Charakter
PvE	Player versus Environment/ Spieler gegen Umwelt (Computer) (Spielmodus)
PvP	Player versus Player/ Spieler gegen Spieler (Spielmodus)
Quest	Suche
WoW	World of Warcraft - sehr bekanntes MMORPG

15 Anhang

Anhang A	Konkreter Handlungsvorschlag für Professionelle der Suchtberatung
Anhang B	Interviewleitfaden Expertengespräch
Anhang C	Transkript Experteninterview Herr Christian Rieder
Anhang D	Transkript Experteninterview Herr Franz Eidenbenz
Anhang E	Interviewleitfaden Probandengespräch
Anhang F	Elternanfrage - Einverständniserklärung
Anhang G	Datenauswertungstabelle

Anhang A

Konkreter Handlungsvorschlag für Professionelle der Suchtberatung

Im Folgenden beschreiben die Verfasserinnen dieser Bachelorarbeit einen konkreten Handlungsvorschlag für Professionelle der Suchtberatung zur Frage, was tun, wenn eine Mutter eines Jugendlichen/jungen Erwachsenen mit problematischem MMORPG-Gebrauch das Problem abgeben will.

Oft melden sich in Fällen des dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauchs bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Eltern in einem ersten Schritt bei den Suchtberatungsstellen. Sie finden, dass ihr Sohn/ihre Tochter zu viel Zeit vor dem Computer verbringt und dass dieses Verhalten viele Schwierigkeiten mit sich bringt. Als Professioneller der Suchtberatung erfährt man dann oft, wie die Eltern das Verhalten ihres Zöglings missbilligen – was er alles falsch macht/schleifen lässt. In solch einem ersten Kontakt mit den Eltern ist es daher sicherlich wichtig, dass die Eltern einerseits generell über zukünftige mögliche Beratungssettings informiert werden (Einzelgespräche mit dem Jugendlichen/jungen Erwachsenen, Familiengespräche – warum auch diese wichtig sind) und andererseits die Wichtigkeit der Eigenmotivation des Betroffenen für erfolgreiche Suchtberatungen im Gespräch hervorheben. Diesen Ansatz kann man in unseren Augen gut für die Erreichung des Sprachwechsels (um von der Problemsprache in die Lösungssprache zu gelangen) gebrauchen – es ist wichtig, dass die Eltern ihr Problem, welches aus dem Verhalten des Jugendlichen/jungen Erwachsenen resultiert, erkennen und benennen können. Mit solch einem Wissen gelingt es vielleicht schon den Eltern, den Jugendlichen/jungen Erwachsenen zu einem Erstgespräch zu motivieren und dient dem Professionellen der Suchtberatung beim Erstgespräch mit den Jugendlichen/jungen Erwachsenen als Ansatzpunkt für einen gelingenden Beratungseinstieg.

Ein grosses Thema bei Suchtberatungen zu dieser Problematik ist, dass die Jugendlichen/jungen Erwachsenen unfreiwillig zu einem Gespräch erscheinen. Es ist daher enorm wichtig, den Jugendlichen/jungen Erwachsenen nicht alleine zu einem Gespräch einzuladen, sondern das Familiensystem miteinzubeziehen. Meistens ist es zu diesem Zeitpunkt des Erstkontaktes so, dass der Leidensdruck auf der Seite der Eltern grösser ist als derjenige auf der Seite des Jugendlichen/jungen Erwachsenen. Wenn man also nun den Jugendlichen/jungen Erwachsenen zu einem Gespräch einladen würde, besteht die Möglichkeit, dass dieser nicht einsehen würde, wieso er zu einer Suchtberatung gehen sollte, da doch eher die Eltern oder das Familiensystem das Problem mit seinem angeblichen problematischen Gebrauch hat. Wie im Verlauf des beschriebenen Handlungsvorschlages mehrmals erwähnt wurde, ist es essentiell das Familiensystem miteinzubeziehen. Da die Soziale Arbeit den Menschen als Individuum in verschiedenen sozialen Systemen wahrnimmt, ist davon auszugehen, dass auch in dieser Thematik des dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauchs von MMORPGs mit Wechselwirkungen innerhalb des Familiensystems zu rechnen ist – ein Input hat auch immer einen Output zur Folge. Um eine erfolgreiche Beratung anzustreben, ist es daher wichtig, dass neben der betroffenen Person auch das Familiensystem darüber aufgeklärt wird. Bei einem Erstgespräch gemeinsam mit dem Familiensystem, das ist oftmals die meldende Person, könnte man den eben aufgeführten Punkt aufnehmen und somit bewusst machen, dass die Verantwortung für eine erfolgreiche Beratung nicht alleine beim Betroffenen und ebenso wenig alleine beim Professionellen der Suchtberatung liegt, sondern dass

alle involvierten Personen in die Verantwortung genommen werden müssen.

Bisher wurde von uns hervorgehoben, wie wesentlich es ist, das Familiensystem in solch einer Beratung nicht aussen vor zu lassen. Die systemische Beratung ist daher so essentiell, da der Jugendliche/junge Erwachsene mit seinem problematischen Verhalten allenfalls als Symptomträger für innerfamiliäre (auch unausgesprochene, nicht auf den ersten Blick erkennbare) Konflikte verstanden werden kann (beispielsweise schwierige Elternbeziehungen, Vater-Sohn-Konflikte, Rollenunklarheiten, etc.). Mit der systemischen Beratung soll der Familie mittels Gesprächen und konkreten Interventionstechniken (zirkuläres Fragen, Genogramme, Reframing, Aufstellung, usw.) neue Sichtweisen zur Problematik des dysfunktionalen bis pathologischen Gebrauch von MMORPGs aufgezeigt werden und deren familieninterne Kommunikationsflexibilität angeregt werden.

Nun schildern wir konkrete Beispiele, die man in der Beratung im Familiensetting ausarbeiten kann. In Zusammenarbeit mit der Familie und dem Betroffenen kann ein Wochenplan erstellt werden. Auf diesem Wochenplan wird die Tagesstruktur der Familie schriftlich festgehalten. Beispielsweise um welche Uhrzeit werden gemeinsame Mahlzeiten eingenommen, aber auch zu welchem Zeitpunkt am jeweiligen Tag haben alle Personen der Familie freigestaltbare Zeit. Es ist wichtig, dem Familiensystem klar zu machen, dass eine vollkommene Abstinenz nicht anzustreben ist. In der heutigen Zeit gehört der Computer sprich das Internet zur Lebenswelt der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, weswegen ein kompetenter Umgang mit diesen neuen Medien erlernt/vermittelt werden muss.

Ein weiteres Beispiel welches man in die Familienberatung aufnehmen kann, ist die Wiedereinführung von familiären Ritualen, so beispielsweise das gemeinsame Abendessen. Bei der Entscheidung, welche Rituale gemeinsam durchgeführt werden, kann man sich an früher orientieren. Das Wiederaufleben von Ritualen ist ein wichtiger Aspekt hinsichtlich der Wiederstrukturierung des Alltages des Jugendlichen/jungen Erwachsenen. Rituale geben Sicherheit, Halt und Orientierung und können dabei dienlich sein, die Kommunikation innerhalb des Systems wieder anzuregen. Bei der Beratung in dieser Problematik ist es wichtig, dass die Familie wieder ins Gespräch miteinander kommt und so systembelastende Themen erkennt und allenfalls auch lösen kann.

Neben dem, dass das Familiensystem nicht aus der Beratung ausgeschlossen werden darf, ist es trotzdem wichtig, dass auch Einzelgespräche mit dem Betroffenen stattfinden. Während den Einzelgesprächen besteht die Möglichkeit die Profilerhebungsmethode nach Ch. Rieder anzuwenden. Bei dieser Profilerhebungsmethode kann der Betroffene eine Selbsteinschätzung machen und der Professionelle der Sozialen Arbeit macht eine Fremdeinschätzung. So sieht der Betroffene die Risikofaktoren, an denen während der Beratung gearbeitet werden kann. Nach etwa einem Monat kann eine erneute Analyse gemacht werden, bei der dem Betroffenen aufgezeigt werden kann, welche Fortschritte gemacht wurden. Dies dient unter anderem dazu, die Eigenmotivation zu stärken.

Wie in diesem konkreten Handlungsvorschlag aufgezeigt wurde, darf das Familiensystem bei dieser Thematik nicht aus der Verantwortung genommen werden. Auch wenn im konkreten Fall die Individualität eines Systems zu tragen kommt, so gilt es trotzdem systemisch-lösungsorientiert zu arbeiten und dies den Eltern/Angehörigen auch klar zu machen. Es ist daher in unseren Augen sinnvoll, schon beim ersten Kontakt mit Eltern/Angehörigen dies anzusprechen und die meldende Person gemeinsam mit dem Jugendlichen/jungen Erwachsenen zu einem Erstgespräch einzuladen.

Anhang B

Interviewleitfaden Expertengespräch

Vorstellung

Theorieteil

- Vollständigkeit? Ergänzungen? Anmerkungen? Tipps?
- Kenntnisse über MMORPG als Anforderung an SA?

Klassifikation der MMORPG-Abhängigkeit (ICD-10 und DSM IV & 5)

- Zuordnung MMORPG-Abhängigkeit?
- spezifische Elemente der Situationsanalyse hinsichtlich der sozialen Dimension? (z.B. 5 Säulen nach Petzold)

Entstehung einer MMORPG-Abhängigkeit

- Erfahrungen bzgl. Faszinationskraft?
- Erfahrungen zur Entstehung einer MMORPG-Abhängigkeit – welche Faktoren wirken begünstigend?

Auswirkungen einer MMORPG-Abhängigkeit

- Chancen und Risiken?

Profil eines MMORPG-Abhängigen?

- Eigene Erfahrungen in der Praxis?

Prävention

- Kenntnisse/Information über Präventionsprogramme (Gliederung in primär, sekundär, tertiär) und andere/wichtige Unterstützungsangebote?
- Worauf wird im Zugang zu MMORPG-Abhängigen geachtet? (Worauf sprechen sie an? Worauf nicht?)
- Beratungskonzepte mit MMORPG-Abhängigen?
- Dauer der Begleitung eines MMORPG-Abhängigen?
- Wann ist für Sie eine Beratung erfolgreich?
- Aktuelle Behandlungszahl (ungefähr)?

Anhang C

Transkript Experteninterview Herr Christian Rieder

Transkript des Experteninterviews mit Herrn Christian Rieder, Suchtberater der Institution Sucht Wallis Visp (Freitag, den 17. Oktober 2014)

- 1 **Nathalie:** Gut, dann begrüßen wir sie zu diesem Interview. Ich möchte sie bitten, sich
2 kurz vorzustellen.
- 3 **Herr Rieder:** Mein Name ist Christian Rieder. Ich bin 32-jährig, arbeite hier seit 5 Jahren
4 als Suchtberater und bin hier auch unter anderem als Ansprechperson für Verhaltens-
5 süchte, insbesondere eben die Onlinesucht zuständig. Dieses Gebiet interessiert mich
6 selber und aus diesem Grund habe ich mich auch weitergebildet auf diesem Gebiet. Wei-
7 ter bin ich die Ansprechperson für Arbeitgeber – klassische Arbeitgeberanfragen, wenn es
8 um Suchtthemen geht. Ja, das sind meine beiden Hauptaufgaben hier.
- 9 **Nathalie:** Dankeschön. Wir haben uns überlegt den ersten Teil des Leitfadens erst am
10 Schluss zu machen.
- 11 **Herr Rieder:** Ok.
- 12 **Nathalie:** Dann kommen wir zum Thema der Klassifikation von der MMORPG-
13 Abhängigkeit - im ICD-10, DSM-IV mittlerweile auch fünf. Mit welchem der beiden arbeiten
14 sie? Brauchen sie das ICD und das DSM bei der Arbeit?
- 15 **Herr Rieder:** Jawohl. Zumal wir ja nicht Ärzte sind, sind wir sehr zurückhaltend mit Diag-
16 noserastern – DSM und ICD. Natürlich muss man es im Hinterkopf haben. Damit man
17 eventuell gewisse Auffälligkeiten erkennen und beobachten kann. Schon einmal grund-
18 sätzlich: wir stellen keine Diagnosen. Wer keine Diagnosen stellt, der benötigt nicht unbe-
19 dingt das DSM oder das ICD – das schon mal vorneweg. Und zweitens: Da die Auffällig-
20 keiten von einem pathologischen oder auffälligen MMORPG-Spieler eher bei Minderjähri-
21 gen vorkommen, sollte man wenn möglich keine psychiatrische Diagnose stellen. Ich
22 weiss nicht, ob ihr bei euren Recherchen diesem Thema einmal begegnet seid? Vielfach
23 ist dies ja eine Phase der Adoleszenz. Daher sind wir dahingehend eher zurückhaltend.
24 Auch wenn ein Mensch bereits 19 Jahre alt ist, ist das Hirn noch nicht vollständig entwi-
25 ckelt. Gewisse Symptome, die als Störung auftreten könnten oder klassifiziert, könnten
26 lediglich vorübergehende Symptome sein aufgrund der Adoleszenz. Daher sind wir da
27 eher ein wenig vorsichtig. Ich habe mir auch aufgeschrieben, eher den Terminus funktio-
28 naler, dysfunktionaler und pathologischer Gebrauch zu benutzen. Wenn es dann in einen
29 pathologischen Gebrauch übergeht, kann man vorübergehend allenfalls mit einem ICD
30 oder DSM arbeiten.
- 31 **Nathalie:** Ok. Dankeschön. Es ist ja so, dass das DSM 5 erst kürzlich erschienen ist. Das
32 Thema der Onlinespielsucht wurde aber noch immer nicht aufgenommen. Nur im Anhang
33 wurde es aufgenommen. Wie ist ihre Meinung dazu?
- 34 **Herr Rieder:** Also es ist ja so, dass es im DSM 5 eine Diagnose gibt: Online Game Disorder.
35 Habt ihr dazu schon etwas gefunden? Auch dies betrachte ich mit grosser Vorsicht.
36 Wenn man bei 500 Jugendlichen die Diagnose stellen würde, wäre ich nicht überrascht,
37 dass man
38 Online Gaming Disorder diagnostizieren würde. Also ich denke, dass auch wenn es schon
39 ziemlich eingegrenzt wurde, es bezieht sich ja auf das Gamen und auf alles andere wie
40 soziale Netzwerke wird nicht eingegangen, sind dies viele Anzeichen, die auf die meisten
41 Jugendliche zutreffen.

42 **Nathalie:** Ok.

43 **Herr Rieder:** Also ich gehe sehr vorsichtig damit um.

44 **Angela:** Wir haben jetzt hauptsächlich über die kategoriale Diagnostik geredet und sie
45 haben gesagt, dass sie das eher in vorsichtigem Mass anwenden. Eine gewisse Diagnose
46 für eine Hilfestellung, benötigt es ja in einem gewissen Mass, oder?

47 **Herr Rieder:** Für Hilfestellung, ja. Das wird vielfach von den Eltern erwartet. Die Eltern
48 möchten vielfach die Frage beantwortet haben ‚Ist mein Kind onlinesüchtig?‘ Und oft stell
49 ich dann die Frage zurück: Was würde es euch helfen, wenn ihr jetzt wüsstet, dass euer
50 Kind onlinesüchtig ist? Meist wissen sie dann nicht was antworten. Es ist wichtiger zu wis-
51 sen, welche Risikofaktoren zu behandeln sind oder welche Schutzfaktoren zu stärken
52 sind, als zu wissen, ob es eine Krankheit ist oder nicht. Das ist der zentrale Punkt. Und
53 sobald, dass man auf dieser Ebene redet, geht man weg von der Problemsprache. Wenn
54 man von einer Diagnose redet, redet man von etwas negativ behafteten. Das ist problem-
55 orientiert. Wenn man aber von Eindämmung, Schwächung der Risikofaktoren oder von
56 Stärkung der Schutzfaktoren spricht, dann redet man auf einer Lösungssprache. Dies hilft.

57 **Angela:** Wir haben uns in unserer Arbeit überlegt, weil wir eben auch gefunden haben,
58 dass der gesamte Teil mit der Diagnose sehr problemorientiert ist, dass die soziale Di-
59 mension eines solchen problematischen Verhaltens auch wichtig ist.

60 **Herr Rieder:** Ja.

61 **Angela:** Wir haben die 5 Säulen der Identität nach Petzold erwähnt und damit Vergleiche
62 angestellt. Finden Sie, dass ist eine zurechtfertigende Methode?

63 **Herr Rieder:** Ja. Durchaus. Also wenn ich das heute angeschaut habe, konnte ich sehr
64 rasch zu jedem der Säulen Risiko- und Schutzfaktoren erkennen. Also im Prinzip sagt das
65 Modell von Petzold nichts anderes, als jeder Mensch bringt eine persönliche Ausgangslage
66 mit. Also, wenn wir drei jetzt so ein Spiel spielen würden, hätten wir drei unabhängig
67 voneinander, individuelle Ausgangslagen oder auch Suchtpotential. Man spricht in der
68 Fachsprache vielfach auch von einer ganz voneinander unterschiedlichen Konsumkompe-
69 tenz. Also, ist jemand kompetent ein Spiel zu spielen, ohne dass es dabei ausufert. Die-
70 sen Begriff findet man übrigens auch vielfach beim Alkoholismus. Das tönt ein wenig lä-
71 cherlich oder? Aber dann denkt man, ja was ist Konsumkompetenz? Ich denke dann, so-
72 lange es noch im Genuss stattfindet und die körperliche Schädigung dabei gering ist,
73 dann ist man kompetent.

74 Genau dasselbe ist es hier. Ich kann euch, wenn ihr wollt, später einmal mein Profil zei-
75 gen. Ich weiss nicht, ob ihr das schon mal gesehen habt? Ich habe im Bezug auf eine
76 andere Frage, die ihr dann noch stellen werdet, wie so eine Beratung ablaufen kann, ein
77 Profil zusammengestellt, bei dem die Betroffenen eine Selbsteinschätzung machen kön-
78 nen und ich mache dann als Suchtberater eine Fremdeinschätzung und das zusammen
79 kann man dann übereinanderlegen. Dies ist dann so ein Profil von persönlichen Risiko-
80 und Schutzfaktoren.

81 **Angela:** Das wäre sehr nett. Ja danke.

82 **Herr Rieder:** Die fünf Säulen beinhalten dann eigentlich, aber recht spezifisch, diese On-
83 linesucht. Wichtig ist dann, dass man die Leute abholen kann, wo sie sind. Also mit ihnen
84 auf denen Kanälen kommunizieren, wo sie zu Beginn sind. Das kann beispielsweise auf
85 einem Bildschirm sein oder auf einer Tastatur. So kann man ihnen ihre Situation auch
86 visualisieren.

87 **Nathalie:** Ok.

88 **Nathalie:** Nun kommen wir mal zum Thema Entstehung eines solch problematischen
89 Verhaltens. Im Theorieteil ist auch ein sehr grosser Block ‚wie kommt es überhaupt so

90 weit?' Allgemein zuerst Sucht und dann spezifisch auf die MMORPGs. Können sie uns
91 kurz solche Erfahrungen schildern? Erfahrungen in Bezug zum Thema Faszinationskraft?

92 **Herr Rieder:** Ok. Wie es dazu kommen kann?

93 **Nathalie:** Ja.

94 **Herr Rieder:** Ja. Das ist sehr komplex. Es gibt kein Betty Bossi Rezept. Genau gleich wie
95 es auch kein Betty Bossi Rezept gibt, damit man da wieder rauskommt. Aber gleichwohl
96 gibt es immer wieder sehr ähnliche Faktoren, die so eine Sucht begünstigen. Also, wenn
97 ich jetzt hier, in der Praxis – sagen wir mal, in den letzten viereinhalb Jahren - mir alle
98 Fälle durch den Kopf gehen lasse, dann muss ich sagen, gibt es immer wieder so wieder
99 auftretende gleiche Faktoren. Die haben eine Rolle gespielt. Da war eine Schädigung
100 aber gleichwohl gab es auch Ressourcen. Und diese Ressourcen haben dann wieder
101 geholfen. Ich denke, vor allem das soziale Umfeld und die persönliche Beziehung zu den
102 Eltern sind wichtige Schutzfaktoren. Man hat ja herausgefunden, dass bei den Menschen,
103 die Rollenspiele spielen, häufig ein Vater-Sohn-Konflikt bestanden hat in der Vergangen-
104 heit. Also überall wo ein Risikofaktor ist, kann man einen Schutzfaktor benennen und die-
105 sen dann auch fördern. Was dann sicher auch noch dazu kommt ist das Selbstwertgefühl.
106 Schüchternheit ist häufig ein Thema. Dann kommt dann das Umfeld dazu, die das noch
107 begünstigen. Also, als Beispiel: Vater-Sohn-Konflikt. Aber das alleine reicht noch nicht. Es
108 muss noch etwas anderes dazukommen. Beispielsweise, dass der Jugendliche unbeauf-
109 sichtigt ist oder das kein Interesse von den Eltern da ist. Das kommt dann halt noch dazu.
110 Aber das sind so die Grundvoraussetzungen: soziales Umfeld, Schüchternheit, die psy-
111 chische Verfassung, Selbstwertgefühl, Labilität, leichte depressive Verstimmung. Aber
112 jetzt müssen wir wieder aufpassen. Eine depressive Verstimmung sollte man ja in der
113 Regel bei Minderjährigen nicht diagnostizieren. Genau, das sind so die zwei Bereiche:
114 das Umfeld und die eigene psychische Situation.

115 **Angela:** Dann kann also sagen, nun sind da die beiden Punkte, die sie angesprochen
116 haben, das soziale Umfeld und die psychische Situation des Jeweiligen. Beides zeigt ge-
117 wisse Defizite auf. Kann man dann davon ausgehen, dass ein solches MMORPG eine
118 Plattform bietet, die Defizite zu revidieren? Also, dass eine schüchterne Person, die weni-
119 ge soziale Kontakte hat, es faszinierend findet, durch diese Anonymität ein soziales Um-
120 feld sich aufbauen zu können?

121 **Herr Rieder:** Ja genau. Diese Schublade habt ihr ja gefunden, oder? Kompensatorisch
122 oder ergänzend. Das ist eine Gretchenfrage: ist es kompensatorisch oder ist es ergän-
123 zend? Wenn jemand das Spiel spielt, dann kommt unmittelbar – also, zeitlich unmittelbar
124 – bereits eine Entlohnung und zwar anhand von einer Erfahrungspunktzahl oder aber
125 auch im Chat, in der Kommunikation drin, wo denn der Mitspieler sagt: ‚Bravo, gut ge-
126 macht‘. So kann es dann unter Umständen eben kompensatorisch sein. Wenn wir jetzt die
127 Wertschätzung im realen Leben vergleichen anhand eines Beispiels eine Jugendlichen.
128 Nehmen wir mal das Beispiel Prüfungen in der Schule: Wenn jemand in einem Fach viel-
129 leicht eher ein wenig minderbegabt ist, aber sich viel Mühe gibt, eine gute Leistung zu
130 bringen, dann lernt die Person vielleicht viel, investiert unter Umständen viel Zeit, damit
131 man eine gute Note erhält. Und dann kommt der Tag an dem man die Prüfung schreibt.
132 Und wann bekommt man die Entlohnung? Oder die Wertschätzung? Vielleicht eine Wo-
133 che später erhält man dann die Prüfung zurück. Und dann ist da erst recht noch die Frage
134 ist die Note gut oder ist die Note schlecht? Vielfach wird das, das man investiert hat nicht
135 gemessen, wird gar nicht wertgeschätzt, sondern die Leistung, die man in der halben
136 Stunden in der Prüfung schreibt wird gemessen. Also, jetzt haben wir den Faktor Zeit, die
137 weit zurück ist. Ich bekomme erst in einer Woche überhaupt Entlohnung und zweitens die

138 Zeit, die ich opfere, die wird unter Umständen in der Prüfung gar nicht bewertet. Es kann
139 einer, der fünf Minuten lernt, die bessere Note schreiben, als einer, der eine Woche lernt.
140 Beim Spielen ist das anders. Spiele sind in der Regel so konzipiert, dass je mehr Zeit man
141 investiert, desto mehr Wertschätzung und Entlohnung erhält man. Dies scheint fair zu
142 sein. Viel fairer als das Belohnungssystem in der Schule. Dann ist es kompensatorisch
143 und dann wird es gefährlich. Weil dann muss man auch die Frage stellen: was bekommst
144 denn du in dem Spiel, was du im realen Leben nicht bekommst.

145 **Angela:** Was haben sie schon bemerkt? Was kommt kompensatorisch zum Zug?

146 **Herr Rieder:** Es kommt ganz darauf an, was der Betroffene auf die Frage, die ich eben
147 gestellt habe, antwortet. Was kann dir das Spiel bieten, was du in der Realität nicht be-
148 kommst? Wenn dann die Antwort zum Beispiel so lautet: Ich fühle mich im Spiel verstan-
149 den. Ich fühle mich im Spiel besser. Damit kann ich mich identifizieren. Wenn die Antwor-
150 ten in dieser Art sind, dann ist es kompensatorisch. Wenn die Antworten jedoch eher in
151 diese Richtung gehen: Ich spiele zum Ausgleich. Ich mache das als Hobby. Mir bereitet es
152 Freude, eine gewisse Zeit pro Tag an das Spielen zu investieren. Dann ist es eher ergän-
153 zend. Wenn also jemand eher so antworten würde, wie wenn man am Abend in einem
154 Fussballverein ins Training geht zum Beispiel beim FC Visp, dann ist es ergänzend.

155 **Nathalie:** Dann kommen wir nun zum Thema der Auswirkungen einer solchen MMORPG-
156 Abhängigkeit. Auswirkungen wollen wir aber nicht zwangsläufig als negativ betrachten.
157 Wir sprechen hier von Chancen und von Risiken.

158 **Herr Rieder:** Ja, das finde ich gut. Ihr habt auch die Chancen durchleuchtet in eurem
159 Theorieteil. Vor kurzem habe ich eine Studie gelesen, bei der es darum ging, dass Men-
160 schen, welche verhältnismässig viele Strategie- und Rollenspiele spielen, viele Fertigkeit-
161 en ausarbeiten können für eine spätere Kaderposition. Also kann es auch durchaus Vor-
162 teile haben. Ich finde dies eigentlich noch erstaunlich, wenn man sieht, dass es immer
163 zwei Seiten gibt. Die Risiken sind vor allem dann da, wenn man viel Zeit investiert. In die-
164 sem Sinne viel Zeit investieren, dass man anderes im realen Leben verpasst zum Beispiel
165 den Berufsabschluss oder wenn man soziale Beziehungen verliert. Dann wird es proble-
166 matisch und dann nützt einem der positive Effekt auch nicht viel. Wenn man beispielswei-
167 se in einem Bewerbungsgespräch sagen kann, ich bin in einem Rollenspiel sehr stark
168 gewesen. Bei den Risiken gesundheitlicher Natur können vor allem Schlafstörungen ein-
169 treten, weitere Risiken sind: Nervosität, Frustration, eine geringe Frustrationstoleranz usw.
170 Diese sind dann eher psychischer Natur. Sozialer Natur sind eher die, die ich vorher
171 schon benannt habe wie, dass man die Bindungen zum sozialen Umfeld verliert. Aber
172 auch, dass viel mehr Konflikte entstehen auf der sozialen Ebene. Auf der juristischen
173 Ebene ist mir bisher nichts bekannt. Ich denke, dass sind vor allem so die Auswirkungen
174 oder die Risiken einer solchen Abhängigkeit. Das Andere ist eher so die berufliche Ebene,
175 da haben wir die biopsychosoziale Anamnese. Ich weiss nicht, ob ihr das Modell kennt?
176 Beim Beruf, der Schule und der Ausbildung können Schäden entstehen. Weil man zu we-
177 nig Zeit findet um in die Schule oder in die Ausbildung zu investieren.

178 **Nathalie:** Nun kommen wir zum Profil eines MMORPG-Abhängige. Kannst du von eige-
179 nen Erfahrungen sprechen? Also kann man sagen, es sind eher Männer oder sind eher
180 Frauen oder Ähnliches?

181 **Herr Rieder:** Ja. Ich kann euch da ein Profil drucken, das aufgrund der Risiko- und
182 Schutzfaktoren erstellt worden ist.

183 **Angela:** Ok.

184 **Herr Rieder:** Ich denke, generell ist es so, dass die Schutzfaktoren weniger ausgebildet
185 sind und die Risikofaktoren sehr stark ausgebildet sind. Ich denke, auffallend ist, dass das

186 soziale Umfeld eher belastend ist. Weiter ist es so, dass es sozial viele Konflikte gibt und
187 relativ wenig soziale Unterstützung. Die psychische Stabilität oder Instabilität ist ein weite-
188 res wichtiges Thema. Auch das Alter gehört zu so einem Profil. Die Forschung sagt, es
189 sind eher männliche Jugendliche zwischen 15 und 22.

190 **Nathalie:** Habt ihr denn auch ältere Leute in der Beratung gehabt?

191 **Herr Rieder:** Ja, aber sehr selten.

192 **Angela:** Woran liegt es, dass es viel weniger ältere Menschen gibt, welche einen dysfunk-
193 tionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch an den Tag legen? Liegt es eventuell
194 daran, dass die älteren Menschen weniger mit diesen neuen Medien aufgewachsen sind
195 oder eher weil sie ein ganz anderes Handling damit haben? Gibt es auf diese Fragen
196 überhaupt Antworten oder zumindest schon einige Hypothesen?

197 **Herr Rieder:** Eine Hypothese ist sicherlich diese, dass es mit der Adoleszenz etwas zu
198 tun hat. Da probiert man mal aus, da tut man mal die Hörner ausstossen, dass macht man
199 halt nun mal, wenn man achtzehn ist einfach mehr als wenn man dreissig ist. Das passiert
200 ja vollkommen unbewusst. Auch mir persönlich ergeht es so. Ich würde zum jetzigen Zeit-
201 punkt nicht mehr dieselben Sachen machen, die ich mit achtzehn Jahren gemacht habe.
202 Ein weiterer Punkt ist sicherlich der persönliche Zugang. Man redet ja von Digital Natives
203 und Digital Immigrants – vielleicht ist euch der Begriff auch schon geläufig? Also, was
204 einem persönlich nicht so geläufig ist, das tut man eigentlich auch nicht sich so auskund-
205 schaften. Das ist wohl die zweite Hypothese. In den allermeisten Fällen, dies wurde auch
206 schon belegt, ist es die Adoleszenz aufgrund der Identitätsstiftung. Die Plattform Internet
207 bietet hierzu eine gute Möglichkeit. Oder jetzt so rein hypothetisch gesehen, oder plakativ
208 veranschaulicht; in den sechziger Jahren war es vielleicht die Jugendbewegung, die dazu
209 gedient hat, eine Identität zu stiften, bei vielen Jugendlichen. Und einmal war es vielleicht
210 die Flower-Power Bewegung gewesen, oder? Und es scheint mir die Onlinesgames brin-
211 gen nochmals eine ganz neue Erscheinung von der Identitätsstiftung.

212 **Nathalie:** Gut. Dann kommen wir zum Thema Prävention. Was uns noch interessieren
213 würde ist: Was kennen sie für Präventionsprogramme? In unserer schriftlichen Arbeit ha-
214 ben wir die Unterteilung in Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention gemacht.

215 **Herr Rieder:** Ich bin froh, haben sie diese Unterteilung gemacht. Also, Sucht Wallis hat
216 vom Kanton den Auftrag die Suchtprävention zu machen. Im Gesetz steht, dass bei je-
217 dem OS-Schüler mindestens eine Dienstleistung im Sinne der Suchtprävention machen
218 muss. Es ist aber absolut nicht vorgeschrieben, ob das jetzt primär, sekundär oder tertiäre
219 Prävention ist. Die Kenntnisse, die ich habe – ich denke, wir grenzen uns auf den Raum
220 Wallis ein. Bei der Primärprävention findet zumindest von Sucht Wallis Plakatkampagnen
221 statt. Etwa alle zwei Jahre werden diese gemacht. Auf diesen Plakaten ist direkt der Link
222 aufgeführt, falls die Bevölkerung Fragen hätte. Dann kann man sich an uns wenden. Wir
223 sprechen kein konkretes Problem an dabei, wir sprechen jedermann damit an. Es gibt
224 Inserate im Walliser Bote, Strassenplakate usw. Genau wie bei Abstimmungsplakaten. Mir
225 sind eher andere Begriffe geläufig: universelle, indizierte und selektive Prävention. In der
226 indizierten Prävention machen wir beispielsweise ein Quiz. Das Quiz heisst: „Ich hab’s im
227 Griff“. Bei diesem Quiz wird aber nicht gezielt die Onlinesucht angesprochen. Wir spre-
228 chen da auch die Alkoholsucht und die Cannabissucht an. Es ist ein Quiz mit einem Buz-
229 zer. Es gibt dann Teams und dann werden Fragen gestellt. Die, welche die Antwort ken-
230 nen, können buzzern. Und zum Schluss noch die selektive Prävention, welche wohl auch
231 die tertiäre Prävention ist oder?

232 **Nathalie:** Es stimmt nicht ganz überein.

233 **Herr Rieder:** Stimmt nicht ganz?

234 **Nathalie:** Nein.

235 **Nathalie:** Die Primär, die sekundär und die tertiär ist so gedacht: Was macht man am
236 Anfang, was macht man nachher und was macht man, wenn das Problem schon da ist.

237 **Herr Rieder:** Also, wenn das Problem da ist, ist es tertiär. In der tertiären Prävention ist
238 es wirklich so, jetzt beispielsweise in den Schulen, wenn uns die Schulen anfragen und
239 eine konkrete Beobachtung schildern. Also, dass kommt aber sehr selten vor, dass man
240 irgendeine Problemklasse hat, die man beobachtet. Aber wenn dies der Fall ist, ist relativ
241 häufig Cannabis das Thema. Andere Themen die man oft beobachtet sind beispielsweise,
242 wenn die Jugendlichen Mühe haben das Spielen mit dem Handy im Unterricht sein zu
243 lassen. Dann nehmen wir uns dann ein bisschen mehr Zeit für diese Klasse, um dieses
244 Thema ein wenig genauer anzuschauen.

245 **Nathalie:** Auf was wird im Zugang zu MMORPG-Abhängigen geachtet? Also, auf welche
246 Methoden sprechen sie eher an und auf welche eher weniger?

247 **Herr Rieder:** Ist eine sehr gute Frage, die ihr da stellt. Ich denke bei der Sprache ist es
248 vor allem so, wenn sie sich melden für die Beratung – meistens ist es ja nicht so, dass
249 sich die Betroffenen melden, meistens sind es ja die Eltern, die sich melden. Dann ist man
250 meistens schon einen Moment, sogar ein sehr langer Moment in einer Problemsprache.
251 Das heisst; du machst das und das und das und das falsch, wenn nicht das passiert, dann
252 passiert dann das oder wenn du nicht aufhörst, dann stelle ich das Internet ab oder der
253 Computer kommt weg. Man ist in einer Problemsprache. Und dann ist als Suchtberater
254 wichtig, die Sprache zu wechseln. Das fängt an bei der ersten Sekunde, man muss pro-
255 bieren, dass das Umfeld die Sprache auch ändert. Das ist ganz schwierig – als Umfeld
256 muss man diese Sprache neu lernen. Dann springen sie in der Regel auf. Oder mit ande-
257 ren Worten, sie sollen merken, dass es jetzt nicht mehr darum geht ‚bin ich süchtig oder
258 nicht‘, sondern ‚was kann ich machen, damit es mir besser geht‘. Und ich denke, dieser
259 Aspekt muss zentral sein. Wenn ich einen Oberschenkelbruch habe und zum Hausarzt
260 gehe und ich habe so Schmerzen, ist mir viel wichtiger, dass mir die Schmerzen vergehen
261 als dass ich weiss, ob das jetzt eine Fraktur ist oder ein Doppelbruch oder ein offener
262 Bruch oder was auch immer. Ich will dies auch wissen, unter Umständen. Ich will vielleicht
263 sogar selber das Röntgenbild sehen. Aber was das Wichtigste ist, ist dass mir die
264 Schmerzen vergehen. Und ähnlich soll es doch sein, bei einer psychischen Auffälligkeit.
265 Und diese Sprache, die gilt es zu entwickeln.

266 Und das zweite ist die Methode, wie ihr auch schon gesagt habt, dass man sie da abholt,
267 wo sie sind. Das wird in Zukunft generell für die Soziale Arbeit, insbesondere für die
268 Suchtarbeit, zentral sein. Solche Dienstleistungen sollten initiativ und kreativ sein. Man
269 sollte berücksichtigen, dass insbesondere bei Onlinesüchtigen der Weg des Dialoges –
270 also mit der Stimme, mit der Mimik, mit der Gestik – dass vor allem eben dieser Kanal
271 unterentwickelt ist und in der letzten Zeit völlig vernachlässigt wurde. Genau aus diesem
272 Grund sollte man sie da abholen, wo sie sind. Das kann anfangen mit einer Chatberatung
273 beim Erstkontakt. Dass man dann den Beziehungsaufbau per Email macht, in einem Fo-
274 rum zum Beispiel, in einem Live-Chat, mit Videochat zum Beispiel, ich denke, da kann
275 man sie abholen.

276 **Angela:** Bietet ihr das an?

277 **Herr Rieder:** Genau, Onlineberatung in Form von Email bieten wir an, das ist richtig. Was
278 wir aber noch nicht anbieten ist eine Chatberatung.

279 **Angela:** Aber es wird derzeit überlegt eine Chatberatung anzubieten?

280 **Herr Rieder:** Ja. Es fehlt ein Grundsatzentscheid auf strategischer Ebene. Und zwar: wol-
281 len wir das anbieten? Und dann muss man sich natürlich auch loslösen von alten Mus-

282 tern. Institutionell, politisch, strategisch. Man muss etwas Neues wagen. Es gibt sicherlich
283 Punkte, die dagegen sprechen, aber es gibt auch Pro Argumente, die man nicht vernach-
284 lässigen darf.

285 **Nathalie:** Weiter würden uns die Beratungskonzepte interessieren.

286 **Herr Rieder:** Wir arbeiten systemisch-lösungsorientiert. Das heisst: es geht um irgendein
287 Individuum, das ist in einem menschlichen System drinnen. Je nachdem wie sich irgen-
288 detwas bewegt, bewegt sich auch das Andere drum herum oder verändert irgendetwas.
289 Also; ein Input gibt immer ein Output. Und das ist für uns eigentlich sehr zentral. Ein No-
290 Go wäre jetzt, wenn eine Mutter anruft und sagt: Ich habe ein Problem, mein Sohn ist on-
291 linesüchtig. Kann ich ihn zu euch schicken. Und ich würde dann sagen: Ja, er kann mor-
292 gen um zwei Uhr kommen. Dann würde dieser Sohn kommen und ich würde ihm sagen:
293 Deine Mutter hat angerufen. Und er sagt: Ja, ich weiss nicht warum. Sie hat ein Problem,
294 nicht ich. Dann ist man in einer Sackgasse. Das Familiensystem muss unbedingt, zwin-
295 gend einbezogen werden. Wenn wir von dem Konzept ausgehen, dann wird es komplex.
296 Es geht um Konflikte, die muss man als Suchtberater aushalten können. Franz Eidenbenz
297 sagt: ein guter Therapeut in der Onlinesucht muss konfliktfähig sein. Also man muss als
298 Suchtberater Konflikte aushalten können, ansprechen können und die Bereitschaft zeigen
299 diesen Konflikt zu lösen. Wenn man als Suchtberater ein Konflikt sieht, und den dann
300 nicht ansprichst, wie will man ihn dann lösen? Dies geht irgendwie nicht. Wenn man dann
301 sagen kann: wir sind bereit miteinander diesen Konflikt anzugehen, wir sind bereit ge-
302 meinsam in die Beratung zu gehen, insbesondere der Onlinesüchtige, dann habe ich ein
303 Angebot, die Profilerhebungsmethode in der Onlinesucht. Bei dieser Profilerhebungsme-
304 thode können die Onlinesüchtigen eine Selbsteinschätzung machen und ich mache die
305 Fremdeinschätzung. Dann sieht im Prinzip der Betroffene die Risikofaktoren, an denen
306 man arbeiten kann. Das ist eine Momentaufnahme. Man kann problemlos in einem Monat
307 eine weitere Momentaufnahme machen und schauen, was hat sich verändert. Es ist wich-
308 tig, dass man Konzepte hat, bei denen man den Bedarf erkennen kann, den der Betroffe-
309 ne oder der Auftraggeber hat. Ich bringe dann vielfach den Vergleich, von einer Frau an
310 der Kasse in der Migros. Ich sitze einfach hier, salopp gesagt, und warte, was für Aufträge
311 kommen. Es wäre schlecht, wenn die Betroffenen oder Familienmitglieder das Gefühl
312 haben, sie müssen in die Beratung kommen wegen mir. Eine Eigenmotivation sollte vor-
313 handen sein.

314 **Nathalie:** Nun möchten wir noch wissen, wie lange ungefähr eine solche Beratung dauert.

315 **Herr Rieder:** Das ist abhängig vom Bedarf. In der Regel wenn ein Familiensystem in die
316 Beratung kommt, dass ist in 90% aller Fälle so, dass wir mit Familiensystemen arbeiten.
317 Erreicht man bereits nach zwei Monat eine markante Verbesserung. Also markant im Sin-
318 ne von; Alle sagen – also die Eltern und die Jugendlichen – sagen dann: Ja, so wie es
319 jetzt ist, so ist es ertragbar und so kann es bleiben. Das ist eben dann das Profil, das zur
320 Verbesserung beigetragen hat. Während der Zeit findet eine Selbstreflexion statt. Es ist,
321 wie in einen Spiegel schauen – während dem, dass man zu einem Spiegel läuft, passiert
322 ja schon etwas, man ist in einem Prozess drin. Also, wenn ich am Morgen in den Spiegel
323 schaue, dann muss ich zuerst einmal die Bereitschaft haben, da rein zu schauen, mich
324 dem zu stellen. Wenn ich jetzt merke; aha, da will ich etwas verändern, dann passiert
325 schon etwas. Und das ist eigentlich das Gute an dem Profil. Der Prozess, die Selbstrefle-
326 xion. Und das Zweite ist dann schon sehr familiär. Das familiäre Setting beinhaltet dann
327 einen Wochenplan. Vieles ist verloren gegangen, Strukturen wie wann wird das Mittag
328 gegessen, wann wird zu Abend gegessen, dann gehst du ins Bett, dann machen wir
329 Hausaufgaben usw. Solche grundlegenden Sachen, Strukturen in der Familie. Dann

330 macht man gemeinsam einen Wochenplan und legt gewisse Zeiten fest. Dies ist nicht
331 abstinent orientiert, sondern man lässt den Jugendlichen gewisse Freiräume. So hat auch
332 der Jugendliche nicht das Gefühl kontrolliert zu werden. Und die Eltern haben nicht das
333 Gefühl, dass der Jugendliche die ganze Zeit online ist. Es ist schwarz auf weiss auf einem
334 Plan. Dieser Plan wird hier in der Beratung erstellt und ausgedruckt. Und so finden schon
335 sehr viel weniger Konflikte statt. Auch wird abgemacht, dass man Familiensitzungen ab-
336 halten wird. Bei den Familiensitzungen werden gewisse Themen angesprochen und
337 kommuniziert. Diese beiden Sachen werden in den Beratungen vor allem gemacht: Das
338 Profil im Einzelsetting und die Familienplanung im Familiensetting. Und dies führt vielfach
339 zu einer Verbesserung.

340 **Nathalie:** Gibt es einen Punkt, an dem man sagen kann, jetzt können wir die Beratung
341 beenden? Die Beratung erfolgreich abschliessen?

342 **Herr Rieder:** Ja. Und das ist ab dem Moment, wenn die Ziele erfüllt sind. Also, wir arbei-
343 ten mit Zielen und diese Ziele definieren wir von Anfang an. Das ist ganz wichtig. Das ich
344 als Berater weiss, welches Ziel angestrebt wird und dass die Betroffenen und die Familien
345 es auch wissen. Und sobald die Ziele erfüllt sind, kann man sagen: Gut. Beenden wir die
346 Beratung. Dann stell ich auch die Frage: Wie weit macht es Sinn, jetzt weiterzufahren?
347 Weil ich denke, die Ziel sind erreicht. Es sei denn, ihr habt jetzt noch andere Ziele. Es ist
348 natürlich möglich, dass sich die Ziele im Verlauf der Beratung verändern. Aber in den
349 meisten Fällen kann man die Beratung nach dem Erreichen der Ziele beenden.

350 **Angela:** Und wie bereits angetönt, ist es nicht das Ziel Totalabstinentz zu erreichen?

351 **Herr Rieder:** Nein.

352 **Angela:** Und wie ist es mit dem kompetenten Umgang mit dem Medium?

353 **Herr Rieder:** Insbesondere bei einem Jugendlichen, der in der Entwicklung ist – also,
354 Entwicklung im Sinne von Fortschritt– darf es nicht das Ziel sein digital abstinent zu leben.
355 Dann nimmt man einem Jugendlichen der ganze Zugang zur Fortbildung. Und das darf es
356 nur in einem speziellen Fall geben, nur wenn das erforderlich ist, im Sinne von einem
357 massiven pathologischen Konsum. Aber dann gehen wir in einen Bereich von einer Be-
358 handlung, der nicht mehr ambulant stattfindet, sondern stationär in einer psychiatrischen
359 Klinik. Dies ist vergleichbar mit einer Substanzsucht. Aber dann geht es um einen Entzug.
360 Es geht nicht darum langfristig darfst du nie mehr online sein. Sondern um neue Verhal-
361 tensmuster zu erlernen, muss man zuerst einmal einen Entzug machen. Solange es nicht
362 eine pathologisch Sucht ist, sondern einfach eine dysfunktionale in irgendeiner Art und
363 Weise und zum Teil auch noch wenn es pathologisch ist, muss man sich sehr gut überle-
364 gen, ob man jetzt wirklich den Jugendlichen isolieren will mit einem Entzug.

365 **Angela:** Wie sind den die Grenzen zwischen Beratung und Therapie zu definieren?

366 **Herr Rieder:** Eidenbenz ist ja, würde ich jetzt einmal sagen, der renommierteste Psycho-
367 therapeut in der Schweiz im Bereich der Onlinesucht. Seine Worte lauten ‚Beratung und
368 Therapie – die Grenze gibt es nicht‘. Es ist wichtig zu erkennen wo die Grenze ist zwi-
369 schen einer Krankheit und einer Gesundheit. Das heisst für mich, wenn es in eine psychi-
370 sche Störung hineinfliesst, beispielsweise in eine Depression, also wenn ich merke, da
371 gibt es gewisse Antriebsschwierigkeiten, Schlafstörungen oder Tränenkrisen ist es wich-
372 tig, dass ich das erkennen kann. Dann ist die Interdisziplinarität wichtig. Dann ist es wich-
373 tig, dass sich darum ein Therapeut, Psychiater oder Psychologe darum kümmert.
374 Aber die Grenze die ist schleichend.

375 **Nathalie:** Könnten sie uns noch eine aktuelle Behandlungszahl sagen?

376 **Herr Rieder:** Von Onlinesüchtigen bei uns hier in Visp?

377 **Nathalie und Angela:** Ja.

378 **Herr Rieder:** Das sind im Jahr 2013 achtzehn Fälle gewesen. Im Vergleich zu den Alko-
379 holsüchtigen gibt es sehr wenig Onlinesüchtige. Also ungefähr 70'000 Onlinesüchtige in
380 der Schweiz. Im Vergleich zu den Rauchern vielleicht zwei Millionen. Also das ist in kei-
381 nem Vergleich. Aber wenn man jetzt die 70'000 anschaut - ja wer sind denn die 70'000?
382 Oder mit anderen Worten: wer sind denn die achtzehn oder zwanzig Anfragen bei uns
383 hier gewesen? Dann muss man sagen, dann sind das alles, oder fast alle, im Alter zwi-
384 schen fünfzehn und zweiundzwanzig. Es kommt niemand zu uns, der sechzig ist und onli-
385 nesüchtig. Wer weiss, vielleicht gibt es das noch eines Tages? Aber es gibt doch nicht
386 wenige, die sechzig sind oder älter und die Raucher sind oder die Alkoholiker sind. Damit
387 will ich eigentlich sagen, die Zahl ist trügerisch. Es gibt wenige auf die ganze Gesellschaft
388 gesehen, das stimmt. Aber die, die es betrifft, die sind fast alle in einer Generation. Und
389 das Trügerische dabei ist, die sind in der Entwicklung. Also die sind gefordert, wie fast
390 keine andere Generation. Die müssen die Leistung erbringen, weil es ansonsten fatal ist
391 für das spätere Leben. Deshalb darf man das nicht ausser Acht lassen.

392 **Angela:** Ja, damit kämen wir eigentlich bald zum Schluss von unserem Interview. Wir
393 möchten noch kurz wissen, was sie von unserem Theorieteil halten. Gibt es irgendetwas,
394 das muss unbedingt ausgebessert werden? Oder haben wir etwas Essentielles verges-
395 sen?

396 **Herr Rieder:** Auf die Vollständigkeit bezogen, denke ich, es ist sehr interessant und breit
397 abgefächert und die wichtigsten Sachen sind aus meiner Sicht dabei. Also ich bin ge-
398 spannt, später alles zu lesen. Als Leser wäre es mir noch wichtig, dass ich die Quintes-
399 senz von all dem mitbekomme. Es ist wichtig zu erfahren, dass die meisten Personen,
400 von denen in der Arbeit gesprochen wird, Minderjährig sind. Man sollte dies nicht relativie-
401 ren. Die meisten sind Minderjährig und aufgrund dessen ist Vorsicht geboten beim Diag-
402 nostizieren. Ich finde es super, habt ihr das alles aufgelistet. Die Quintessenz darf sein,
403 der praktische Umgang mit diesen Diagnoserastern findet meistens fast keine Verwen-
404 dung, weil sie einfach zu jung sind.

405 **Nathalie:** Ok. Dann möchten wir uns herzlich bedanken bei Ihnen.

406 **Angela:** Ja. Danke für Ihre Zeit.

407 **Herr Rieder:** Ja, ich habe zu danken.

Anhang D

Transkript Experteninterview mit Herr Franz Eidenbenz

Transkript des Experteninterviews mit Herrn Franz Eidenbenz, Leiter Behandlung des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte RADIX, Zürich (Dienstag, den 28. Oktober 2014)

- 1 **Angela:** Besten Dank für Ihre Zeit. Ich denke, wir können mit dem Interview starten.
2 Könnten sie eventuell einige Angaben zu ihrer Person machen.
- 3 **Herr Eidenbenz:** Ich bin Psychologe und habe in der Uni Zürich studiert. Ebenfalls bin ich
4 Psychotherapeut und habe auch verschiedene therapeutische Ausbildungen gemacht. So
5 dass ich eigentlich zwischenzeitlich eidgenössisch diplomierter Psychotherapeut bin. Ich
6 habe bereits viele verschiedenen Arbeitsstellen gehabt. Seit 2011 haben wir das Zentrum in
7 Zürich - Zentrum für Spiel und andere Verhaltenssuchte – aufgebaut, in diesem sind wir
8 eigentlich hauptsächlich auf Glücksspielsucht fokussiert. Für die anderen Verhaltenssuch-
9 te machen wir mindestens Abklärungen und punktuelle Behandlungen.
- 10 **Angela:** Ich möchte nun gerne zum eigentlichen Interview übergehen. Sie haben den
11 Theorieteil von uns vorgängig zugeschickt bekommen. In diesem haben wir die Klassifika-
12 tionsmerkmale nach ICD-10, nach DSM-IV und DSM 5 aufgenommen. Von Ihnen möch-
13 ten wir nun gerne wissen, welcher Definition sie sich bedienen und wie wird dies bei Ihnen
14 gewichtet bei einer MMORPG-Sucht?
- 15 **Herr Eidenbenz:** Man muss ja einerseits sagen, in der Praxis begegnen einem eigentlich
16 klassischerweise Online- oder Internetsucht, weil die Leute konsumieren verschiedene
17 Inhalte der Medien und es ist so, dass auch Gamer oft kommunizieren über ihr Headset
18 oder per Tastatur. Also kann man nicht einfach von einer reinen Gamesucht reden. Bei
19 der Internetsucht gibt es klassische Definitionen oder Einordnungsvorschläge im ICD-10
20 unter F63 und im DSM-IV die Nummer 312 „Störungen der Impulskontrolle“. Neu gibt es
21 im DSM 5 im Appendix den Vorschlag für „Internet Gaming Disorder“. Es ist noch interes-
22 sant, dass die nicht die Internetsucht genommen haben sondern das Gamen. Das Gamen
23 ist eben einfacher zu definieren. Die Merkmale, die dort beschrieben sind, sind meiner
24 Meinung nach brauchbar und sinnvoll. In der Praxis sieht es natürlich ein bisschen so aus,
25 dass es dann eigentlich nicht so wichtig ist, ob jetzt genau diese Kriterien erfüllt sind oder
26 nicht. Diese Probleme hat es auch schon gegeben, bevor wir die Diagnostik hatten. Das
27 ist ja eigentlich eine neuere Entwicklung die „Internetabhängigkeit“. Aber wir können
28 schon seit dem Jahre solche Fälle 2000 beobachten und zu dieser Zeit hatten wir diese
29 Instrumente noch nicht.
- 30 **Angela:** Dann haben sie die Kriterien grundsätzlich in der Praxis im Hinterkopf, aber sie
31 wenden dieses Wissen nicht direkt an, weil die verschiedenen Leute nicht spezifisch da-
32 rauf reagieren?
- 33 **Herr Eidenbenz:** Die Leute kommen oft schon mit einer eigenen Definition. Die einfachste
34 Definition ist eigentlich diese: Wenn das Internetgame oder eben das Rollenspiel zum
35 wichtigsten im Leben wird. Dann haben wir ein Problem
- 36 **Angela:** Wir als Sozialarbeiterinnen waren eben der Meinung, die soziale Dimension ei-
37 ner solchen Abhängigkeit geht dabei ein wenig unter. In unserem Theorieteil haben wir
38 versucht „die fünf Säulen der Identität“ nach Petzold und das „Risiko Schutzmodell“ auf-
39 zunehmen. Sind sie der Meinung, dass ist zu rechtfertigen, wenn wir die soziale Dimensi-

40 on von einer solchen Abhängigkeit in ihrer Ursache wie auch ihren Auswirkung über die
41 Modelle aufnehmen?

42 **Herr Eidenbenz:** Das ist aus meiner Sicht sehr gerechtfertigt. Ich weiss nicht, ob sie ein
43 bisschen recherchiert haben und gesehen haben, dass ich ein Therapiemodell publiziert
44 habe für Internetabhängigkeit? Und dort ist die Meinung die, dass möglichst das soziale
45 Umfeld von Anfang an einbezogen werden soll. Mit anderen Worten, dass ich eigentlich
46 am liebsten die ganze Familie, das heisst mit Geschwistern und Eltern zusammen einla-
47 de. Genau dieses Zusammenspiel der Rückzugstendenzen bei der Familie oder dem Um-
48 feld, gibt dem Betroffenen nicht die Möglichkeiten, die er benötigen würde, um sich im
49 realen Leben zurechtzufinden. Also einerseits ist es eine Familie, die zwar fordert, aber
50 auch oft nicht wirklich dem Sohn Mitspracherecht gibt und andererseits ist es ein Jugend-
51 licher, der sich zurückzieht und in diese virtuelle Welt vertieft. Daher denke ich, ist dies
52 eine gute Idee. Ebenfalls bin ich der Meinung, dass es eigentlich darum geht, dass man,
53 damit man dies therapieren kann, man in der Realität sowohl Kommunikation, Kontakt-
54 möglichkeiten wie auch Konfliktfähigkeit übt, indem man dies über das soziale Umfeld übt.
55 Ich möchte aber nicht, dass der Eindruck entsteht, dass man nur in der Realität etwas
56 lernen kann und in der virtuellen nicht. Man kann in der virtuellen Welt einiges lernen. Es
57 gibt auch da Konflikte und es gibt auch da Möglichkeiten damit umzugehen. Aber es ist
58 nicht dasselbe wie in der realen Welt. Oft haben Jugendliche das Gefühl, dass sie dies
59 alles in der virtuellen Welt haben und realisieren deshalb nicht, dass sie eigentlich in der
60 Realität gewissen Dingen ausweichen. Darum ist es wichtig, dass man ihnen eigentlich
61 eine Chance gibt, das zu üben, zu lernen, Unterstützung zu kriegen und das ist aus mei-
62 ner Sicht vor allem eben, wenn man in einer Kleingruppe arbeitet, wichtig. Die Familie ist
63 eine solche Kleingruppe. Eigentlich könnten es auch Gruppentherapien sein, aber die sind
64 relativ schwierig aufzubauen, weil es nicht so einfach ist, eine ganze Gruppe von Internet-
65 süchtigen zusammenzubringen und damit diese Konstanz zu erreichen. Es gibt aber auch
66 Modelle in Deutschland, Klaus Wölfling hat dies publiziert, wo eine solche Gruppenthera-
67 pie auch beschrieben ist.

68 **Angela:** Also sie haben vorher gesagt, am liebsten arbeiten sie im Familiensetting drin.
69 Weil eben Ursache wie auch Auswirkung da am besten behandelt werden kann. Wenn
70 man jetzt fragen würde, was haben sie schon für Erfahrungen gemacht, welche Faktoren
71 wirken begünstigend damit eine solche Onlinespielsucht entwickelt wird?

72 **Herr Eidenbenz:** Dies ist ein bisschen eine spezielle Formulierung, dass man es begünstigt,
73 dass sich etwas Negatives entwickeln kann. Aber sie meinen natürlich etwas, wo die
74 Voraussetzungen schafft, dass eben das Problem entsteht. Wir wissen noch nicht so viel
75 über die Ursachen. Aber es kommen verschiedene Faktoren zusammen. Einerseits eben,
76 dass es in der Realität nicht so gut läuft – „Realweltlicher Misserfolg“ hat eine Studie aus
77 Deutschland herausgefunden - das heisst, wenn man in der Realität keine Erfolge hat,
78 Schwierigkeiten hat, etwas zu erreichen, dann ist das Risiko grösser, dass man in die
79 virtuellen Welten abtaucht. Gleichzeitig wissen wir, dass Komorbiditäten - soziale Ängste,
80 Depression und ADHS – Faktoren sind, die oft mit dem einhergehen. Und dann ist es si-
81 cher auch so, dass eine fehlende kritische Einstellung zu den Medien eine Rolle spielt und
82 weiter auch, wenn das Umfeld, das wenig kritisch anschaut respektive idealisiert. Das
83 sind Faktoren, welche die Chance, dass sich so eine negative Sucht entwickelt, grösser
84 machen.

85 **Angela:** Darf man denn so plakativ sagen, die Chancen, die als Faktoren in der realen
86 Welt gegeben sind, wie jetzt eben fehlende personale wie auch soziale Ressourcen, dass
87 diese in der virtuellen Welt kompensiert werden?

- 88 **Herr Eidenbenz:** Das kann man als Hypothese so formulieren und es ist offensichtlich,
89 dass es eben einfacher ist, in der virtuellen Welt den Kontakt aufzunehmen. Gerade für
90 junge Leute, die überhaupt die Medien oft benutzen um Kontakte pflegen und aufbauen.
- 91 **Angela:** Sie reden noch so viel von den Jugendlichen und von der Familie. Wir haben
92 einen Teil in unserer Arbeit, ein eckdatenhafter Einblick in das Profil von einem Onlinerol-
93 lenspielabhängigen. Haben sie da vielleicht gewisse eigene Erfahrungen aus der Praxis,
94 die sie weitergeben könnten?
- 95 **Herr Eidenbenz:** Sie meinen, was für eine Eigenheit so ein Onlineabhängiger hat?
- 96 **Angela:** Ja. Zum Beispiel soziodemographische Merkmale.
- 97 **Herr Eidenbenz:** Ja. Also ich habe, ich weiss nicht, ob sie dies einmal gesehen haben.
98 Verschiedene Publikationen sind von mir auf dem Internet zu finden. Und es gibt eine
99 Studie, die zwar schon älter ist, aber die sehr gut ist und heute noch zitiert wird. Diese
100 handelt von den Risiko- und Schutzfaktoren von Internetabhängigen im Vergleich zu einer
101 Kontroll- oder Normalgruppe. Und da haben Internetabhängige höhere Depressivitätswerte
102 gezeigt, mehr soziale Konflikt, sie sind schüchterner und auf der anderen Seite haben sie
103 weniger soziale Unterstützung, einen schlechteren Selbstwert und schlechtere körperliche
104 Gesundheit. Das sind Faktoren die man konnte nachweisen, die erhöht sind bei Internet-
105 abhängigen.
- 106 **Angela:** Und so grundsätzlich sind es eher Junge? Sind es eher männliche oder weibli-
107 che? Kann man da grundsätzlich eine Tendenz feststellen?
- 108 **Herr Eidenbenz:** Es kommt darauf an, von was man redet. Oder wenn man jetzt von In-
109 ternet Gaming Disorder redet, sind es eindeutig mehr männliche Jugendliche, die auffällig
110 werden und untersucht worden sind. Es ist aus meiner Sicht auch klar, dass das mehr
111 männliche Jugendliche sind, weil sie genau auf dieses Gameverhalten mehr ansprechen
112 als Mädchen. Im Gegensatz dazu wenn man Social Communities untersucht - Kommuni-
113 kationsseiten -, dann sind sogar nach einer Pinta-Studie aus Deutschland, die Mädchen
114 mehr gefährdet. Was aber noch zu sagen ist, wir wissen eigentlich relativ wenig, wie es im
115 Erwachsenenbereich aussieht. Und das natürlich jemand, der im Erwachsenenleben ex-
116 zessiv gamet, viel weniger auffällt, als ein Jugendlicher, weil schlicht niemand ringherum
117 ist, der reklamieren kann oder ein Gegenüber ist wie Eltern, die sich dann Sorgen machen
118 um ihre Jugendlichen.
- 119 **Angela:** Also demnach sagen sie, es gibt zu wenig Forschungsmaterial oder exzessives
120 Gamen im Erwachsenenalter ist zu wenig untersucht worden, damit man konkret Aussa-
121 gen treffen könnte, ob jetzt Erwachsene auch in eine solche Abhängigkeit geraten könn-
122 ten.
- 123 **Herr Eidenbenz:** Genau.
- 124 **Angela:** Dann würde ich gerne zum Punkt Prävention und Intervention weitergehen. Sie
125 hier im RADIX, sie bieten Beratung und Therapie an und so wie ich ihren Internetauftritt
126 wahrgenommen habe, haben sie sicherlich auch einen gewissen präventiven Aspekt drin.
127 Hätten sie uns vielleicht so gewisse Informationen über Präventionsprogramme, die sie
128 persönlich kennen, die sie finden, die sind hier im Kanton oder Schweiz weit erwähnens-
129 wert?
- 130 **Herr Eidenbenz:** Dies ist noch schwierig zu sagen. Es gibt verschiedene Anbieter und
131 verschiedene Suchtpräventionsstellen bieten Elternabende an. Es gibt auch „Zischtig.ch“.
132 Dies ist auch ein Projekt von privaten Anbietern, die in den Schulen Einsätze leisten. Dort
133 schauen sie mit Jugendlichen die Anwendung von Medien an, aber auch auf die Gefahren
134 und die Risiken hinweisen. Das sind interessante Projekte. Auch Cybersmart in Bern hat
135 verschiedene Angebote diesbezüglich. Ich glaube, das sind alles kleine und wichtige An-

136 gebote aber sie sind selten kantonsübergreifend, also national. Es gibt zwar vom BSV
137 bestimmte Bestrebungen, die haben auch eine Homepage erstellt, auf der sie quasi über
138 das Internet Risiken aufzeigen wollen. Das ist erst in den letzten zehn Jahren gekommen.
139 Und vorher hat es eigentlich noch relativ wenig gegeben. Aber in der Zwischenzeit haben
140 wir viele Programme und Angebote und auch haben wir in der Zwischenzeit genauere
141 Forschung und wissen daher auch genauer welche Zielgruppe unter den Jungen betroffen
142 ist. Also da ist die James-Studie zu erwähnen, die in Zürich von der ZHAW angeboten
143 wird und auf dem Netz auch verfügbar ist und von der Swisscom mitfinanziert worden ist.

144 **Angela:** Sie haben vorher das systemische Phasenmodell gerade kurz einmal angespro-
145 chen.

146 **Herr Eidenbenz:** Haben sie es gesehen?

147 **Angela:** Ja. Wir haben es in unserer Arbeit auch aufgenommen.

148 **Herr Eidenbenz:** Ok.

149 **Angela:** Wir haben einen Teil Interventionsmöglichkeiten der sozialen Arbeit und Inter-
150 vention der Psychotherapie aufgenommen. Und da haben wir die Therapie drin. Da sind
151 wir auf ihr systemisches Phasenmodell gestossen und haben das aufgenommen. Könnten
152 sie da vielleicht kurz eine Grobzusammenfassung machen? Was finden sie wichtig? Wa-
153 rum ist es so erfolgsversprechend oder gibt es noch andere Ansätze, die ebenfalls er-
154 erfolgsversprechend wären für die Behandlung?

155 **Herr Eidenbenz:** Also in der Regel werden das Konzept von der kognitiven-behavioralen
156 Intervention und auch noch andere Modelle, wo man in der klassischen Suchttherapie
157 schon verwendet hat, angepriesen. Auch eben wie gesagt, das Gruppentherapiekonzept
158 aus Deutschland wird publiziert und auch erforscht. Der Grund, warum ich das systemi-
159 sche Phasenmodell als gewinnbringend und auch als effizient erfahre, ist, dass eben die
160 grosse Frage ist, wie kann man die Jugendlichen dazu bringen, dass sie überhaupt in
161 Therapie kommen. Dort ist ja das Problem, dass sie oft zu wenig Problemeinsicht haben
162 und die daher Eltern leiden. Die Eltern melden sich dann, weil die Eltern finden, es sei
163 ganz problematisch. Ein Einstieg in dem Modell ist eben der, dass sich die Eltern das
164 auch eingestehen und dies auch dem Jugendlichen gegenüber sagen. Gleichzeitig sollten
165 sie darauf bestehen, dass der Jugendliche mitkommt, weil sie alleine das Problem nicht
166 lösen können. Und das ist eigentlich die Einstiegssituation, die auch eine gewisse Entlas-
167 tung bringt auf einer IP, also der identifizierte Patient, der ja sonst immer ein bisschen
168 stigmatisiert wird. Dies ist auch das Ziel der Therapie, dass man nämlich zusammen als
169 Familie eine Lösung findet und das der Betroffene nicht alleine der ist, der etwas machen
170 muss, also dass das ganze System auch mithelfen kann, die Situation zu verändern. Dies
171 geht zuerst auf einer eher oberflächlichen symptomatischen Ebene und dann später geht
172 es immer mehr in Hintergründe, Ursachen ursächlich verknüpfte Gründe, wie zum Bei-
173 spiel - Konflikt in der Familie, Grenzen setzen, Hierarchien, die oft verschoben sind, und
174 dann auch gewisse gemeinsame Möglichkeiten - das Erleben als Familie, die Verbunden-
175 heit und die gegenseitige Unterstützung. Das wäre dann eigentlich das Ziel, bei welchem
176 man dann stabilisieren kann und eine andere Basis herstellen kann, dass man eben nicht
177 mehr diese Rückzugstendenzen aufzeigt, sondern dass man eben offen in der Realität
178 Probleme lösen kann und damit dann die Gefährdung dann abnimmt, respektive dann
179 konstruktiver Konsum möglich sein sollte.

180 **Angela:** Das systemische Phasenmodell - wäre das auch etwas, dass ein Suchtberater
181 aus der Sozialen Arbeit so durchführen könnte?

182 **Herr Eidenbenz:** Denke ich schon. Ja. Das Konzept ist natürlich wie jedes Modell. Es
183 zeigt nie genau die Realität. Aber ich denke, dass kann in der Sozialen Arbeit genauso
184 gebraucht werden wie in einer psychotherapeutischen Praxis.

185 **Angela:** Die Frage, die ich mir dann stelle: Grundsätzlich die Grenze zwischen Beratung
186 und Therapie, wo kann man diese ziehen? Kann man sie überhaupt ziehen?

187 **Herr Eidenbenz:** Ja. Es kommt immer ein bisschen auf die Sichtweise an. Eigentlich ist
188 diese Grenze ja genau definiert und auch gesetzlich in der Arbeit, die sagt, was geht und
189 was man so anschauen muss und was nicht. Und dann sind da die Krankenkassen natür-
190 lich. Diese stellen ihre Bedingungen. Aber in der Beraterischen Praxis muss das nicht
191 heissen, dass der Unterschied sehr gross ist. Sondern der Unterschied ergibt sich oft aus
192 dem Engagement und der Kompetenz vom Berater selber. Und für die Betroffenen ist es
193 oft nicht so zentral, ob jetzt das ein Psychotherapeut ist oder ein Sozialarbeiter. Voraus-
194 gesetzt das der eine Veränderung mit der Familie oder mit dem Betroffenen erreichen
195 kann. Zudem glaube ich schon, dass grundsätzlich, weil ein Psychotherapeut mehr Schu-
196 lung und mehr Erfahrung hat oder selbst Erfahrung hat, dass er gewisse tiefer Hinter-
197 gründe noch verstehen kann und vielleicht ein Sozialarbeitender mehr auf der Factsebene
198 spricht mehr auf der Oberfläche nach Lösungen sucht. Das auch darum, weil sie oft nicht
199 die gleichen Zeitdauern haben, oder? Nicht die gleichen Möglichkeiten haben von der
200 Behandlungsdauer her wie in der Psychotherapie.

201 **Angela:** Gut. Dann stellt sich mir die Frage von der Interdisziplinarität. Ist das in der Be-
202 handlung von solchen Onlinesüchtigen eigentlich sehr angezeigt? Wenn man jetzt eben,
203 zum Beispiel haben sie vorher von der Komorbidität geredet, wann ist es denn so weit?

204 **Herr Eidenbenz:** Ich befürworte es generell, dass man natürlich das ganze System rings-
205 herum einmal anschaut. Und wenn da andere Helfer mit drin sind oder eben auch Pädä-
206 gogen oder Ärzte, dann ist es sicher gut, wenn man das interdisziplinär anschaut und
207 auch koordiniert.

208 **Angela:** Dann hätte ich noch gerade eine weitere Frage. So ganz generell gefragt. Wo-
209 rauf ist im Zugang zu Onlinerollenspielabhängigen zu achten?

210 **Herr Eidenbenz:** Sie meinen, wie sie in Zukunft Zugang finden oder wenn die ein Prob-
211 lem haben oder mehr präventiv?

212 **Angela:** Ja auf allen Ebenen ein bisschen? Worauf sprechen sie an?

213 **Herr Eidenbenz:** Auf allen Ebenen?

214 **Angela:** Worauf sprechen sie nicht an? Mein Gedanke dabei ist: Diese Leute, die Be-
215 troffenen, die sitzen vor dem PC oder driften zeitweise ein bisschen in eine andere Welt
216 ab oder so. Solche Sachen wie Kommunikation, Mimik, Gestik wird, denke ich, sicher ein
217 bisschen vernachlässigt?

218 **Herr Eidenbenz:** Schon oft die sinnliche Erfahrung, das heisst die Benutzung von allen
219 Sinnen gleichzeitig, vom Tastsinn bis zu der Mimik, das verkümmert oft und sie kollidie-
220 ren. Oft ist vor allem noch der akustische Teil wichtig. Natürlich haben sie gewisse Fertig-
221 keiten, was die Maus anbelangt, aber das ist natürlich eine sehr einseitige Geschichte,
222 verglichen damit wenn jemand ein Instrument spielt oder wenn es noch ganz andere Nu-
223 ancen gibt und auch andere Sinnesorgane beteiligt sind.

224 **Angela:** Und was hat denn das jetzt eben zum Beispiel beim Zugang auf sie? Wie kommt
225 man allenfalls an sie ran? Beispielsweise jetzt eben präventiv oder auch in der Beratung
226 oder Therapie selber?

227 **Herr Eidenbenz:** Also es ist so, dass die meisten Abhängigen oder Suchterkrankten erst
228 reagieren, wenn ein gewisser Druck umeinander ist. Solange ein Süchtiger das Suchtmit-
229 tel hat, ist ja eigentlich für ihn mehr oder weniger die Welt in Ordnung. Obwohl auf die

- 230 Länge sie dann schon auch erkennen, dass etwas nicht ganz so rund läuft, wie es sollte.
231 Und dort ist eben die Frage, wer im Umfeld eigentlich Druck machen kann. Und das sind
232 halt meistens die Eltern oder es sind die Ausbildungsstellen oder es sind die Lehrperso-
233 nen. Diese können natürlich mithelfen, dass es möglich wird. Daneben ist natürlich Infor-
234 mation und Prävention wichtig. Aber oft sind die Betroffenen schon im Bild, was Internet-
235 sucht ist und dann könnten sie sich das Wissen aneignen, was das Problem ist. Aber das
236 alleine reicht häufig noch nicht für eine Veränderung.
- 237 **Angela:** Also braucht es einen gewissen externalen Druck?
- 238 **Herr Eidenbenz:** So ist es.
- 239 **Angela:** Ok. Ja. Ich habe ein bisschen auf die Gastube gedrückt.
- 240 **Herr Eidenbenz:** Ja.
- 241 **Angela:** Wir wären grundsätzlich durch. Wenn es vielleicht etwas gäbe? wenn sie den
242 Theorieteil angeschaut haben oder wenn sie gerade spontan selber sagen, das ist wich-
243 tig, dass ihr das erwähnt im Zusammenhang mit der Bachelorthesis über Onlinerollen-
244 spielsucht.
- 245 **Herr Eidenbenz:** Also, als Ausblick ist natürlich eine entscheidende Frage; wie weit wird
246 in Zukunft eine Realität werden? Es wird dann eben auch mobil gespielt wird und die
247 klassischen Rollenspiele werden bis jetzt nicht mobil gespielt aus verschiedenen Grün-
248 den. Aus technischen Gründen aber auch äh von der Bildschirmgröße her und so weiter.
249 Das ist natürlich noch eine entscheidende Frage, wie sich das wird weiterentwickeln und
250 mit all denen smarten Möglichkeiten oder Verbindungen zum Internet wird das Risiko si-
251 cher nicht kleiner und das ist sicher etwas, dass man auch noch im Ausblick erwähnen
252 könnte. Und sonst ist es spannend, dass sie sich dem Thema widmen und wir sehen,
253 dass es sehr viele junge Leute gibt, die sich Gedanken machen über diese Situation. Ich
254 begrüße das grundsätzlich, dass da eine Auseinandersetzung und Reflexion mit dem
255 Medium stattfindet. Es ist heute ja nicht mehr die Frage, wollen wir das Medium oder
256 nicht, sondern nur die Frage, wie gehen wir mit diesem Medium um. Und das wird auch
257 bei den Games so sein.
- 258 **Angela:** Gut. Indem Fall Herr Eidenbenz. Danke vielmals für ihre Zeit.
- 259 **Herr Eidenbenz:** Danke ihnen auch. Viel Erfolg.
- 260 **Angela:** Danke.

Anhang E

Interviewleitfaden Probandengespräch

1. *Abhängigkeit*
2. *Auswirkungen*
3. *Ausstieg*

1. Abhängigkeit

- a. Zugang
 - i. Zugang zu PC
 - ii. Zugang zu Internet
 - iii. Zugang zu MMORPGs
- b. Faszination - eigene Beschreibung/ eigenes Erleben (in Verbindung mit der Ergründung grundlegender Indikatoren personaler und sozialer Bedingungen (familiäre/ ökonomische/ kulturelle/ schulische/ soziale/ persönliche, etc. Situation/Bedingung))
 - i. Real Life vs. Virtuelle Realität
 - ii. Selbstwirksamkeit und unmittelbares Feedback
 - iii. Macht und Wettbewerb
 - iv. Emotionale Gratifikation
 - v. Soziale Strukturen
 - vi. Reale Kontakte
 - vii. Unmittelbare Wertschätzung
- c. Häufigkeit
 - i. Kontinuierlicher Anstieg vs. „va hiitu uf more war alles anders“ (Wieso?)
 - ii. Freiwilligkeit vs. Zwang
 - iii. Eigens gestellte Anforderungen? (Persönlichkeitsmerkmale/ soziale Bemühungen?)
 - iv. (Eigene Bewertung des Spielens/ der Gegebenheiten des Spiels - Einschätzung Kompensation – vs. Komplementärcharakter)
- d. Dauer
- e. Erleben
 - i. eigenes Erleben
 - ii. Rückmeldungen der Aussenwelt

2. Auswirkungen

- a. Soziale
 - i. Familiäres/Soziales Umfeld: vorher-nachher-Vergleich
 - ii. Neue/alte reale/virtuelle Kontakte – Trennung?
 - iii. sozialer Rückzug
- b. Beruf/Schule

- c. Gesundheitlich
 - i. körperlich
 - ii. psychisch
- d. Finanziell
- e. Alltag

3. Ausstieg

- a. Unterstützungsangebote
 - i. Zugang zu Unterstützungsangeboten
 - ii. Welche Unterstützungsangebote
 - iii. ohne Unterstützungsangebote
- b. Hilfe durch Angehörige
- c. Erleben während Ausstieg
- d. Erleben heute

Anhang F

Elternanfrage – Einverständniserklärung
Informationsschreiben zur Bachelorarbeit

Einverständniserklärung

Sehr geehrte Damen und Herren

Wir, Nathalie Frey und Angela Monteleone, sind Studentinnen der Hochschule Westschweiz für Soziale Arbeit. Zurzeit verfassen wir unsere Bachelorarbeit.

Das Thema unserer Bachelorarbeit ist der dysfunktionale bis pathologische MMORPG-Gebrauch bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen – also das ungesunde Spielverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen am Computer.

Aufgrund der Neuwertigkeit dieses Themas und den möglichen Folgen solch eines ungesunden Computerspielverhaltens weckt die Erforschung dieses Themas grosses Interesse bei uns.

Ihr Sohn/Ihre Tochter hat sich auf unseren Aufruf bezüglich möglicher Interviewpartner für die Erforschung unseres Bachelorthemas bei uns gemeldet. Wie wir erfahren haben, ist Ihr Sohn/Ihre Tochter minderjährig. Mit diesem Informationsschreiben, möchten wir Sie gerne über unsere Arbeit und unser Vorgehen informieren:

Wie bereits erwähnt, ist das Thema unserer Bachelorarbeit der dysfunktionale bis pathologische MMORPG-Gebrauch von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Diese Computerspiele wie beispielsweise „World of Warcraft“ können positive aber auch negative Auswirkungen nach sich ziehen. In unserer Arbeit möchten wir Tendenzen herausfinden, welche möglichen Voraussetzungen solch einen dysfunktionalen bis pathologischen Computerspielgebrauch bei Jugendlichen und Junge Erwachsenen begünstigen.

Zur Erforschung unserer Bachelorthematik ist es angezeigt, mit betroffenen Personen zu reden.

Da wir uns der Sensibilität dieses Themas bezüglich der Privatsphäre bewusst sind, ist es für uns selbstverständlich, die mittels eines Interviews erhobenen Daten zu anonymisieren. Ebenfalls ist es für uns wichtig, einen Gesprächsrahmen den interviewten Personen zu bieten, in dem sie sich wohl fühlen und immer die freie Entscheidung haben, ob und wie sie eine Frage beantworten.

Weiter setzen wir voraus, dass die Teilnahme an diesem Interview auf freiwilliger Basis steht.

Nach der Abgabe der Bachelorarbeit besteht für alle Interviewpartner die Möglichkeit, Einsicht in die schriftliche Arbeit zu haben.

Da ihr Sohn/Ihre Tochter jedoch noch nicht volljährig ist, möchten wir Sie, liebe Eltern, anfragen, ob wir, Nathalie Frey und Angela Monteleone, mit Ihrem Sohn/Ihrer Tochter bezüglich ungesunden Computerspielverhaltens ein Interview führen dürfen. Schätzungsweise dauert solch ein Gespräch zwischen vierzig Minuten bis zu einer Stunde. Damit Sie einen Einblick in den Gesprächsinhalt haben, legen wir Ihnen diesem Informationsschreiben noch den Interviewleitfaden bei. Dieser Interviewleitfaden dient uns dazu, einen roten Faden während des Gespräches zu haben und wichtige Themen nicht zu vergessen. Er wurde von unserer Dozentin der Schule so genehmigt.

Sollten Sie weitere Fragen haben, so beantworten wir Ihnen diese gerne auch telefonisch unter der Nummer [REDACTED] (Nathalie Frey) oder der Nummer [REDACTED] (Angela Monteleone).

Mittels Ihrer Unterschrift geben Sie Ihr Einverständnis, dass wir, Nathalie Frey und Angela Monteleone, ein Interview zum Thema „ungesundes Computerspielverhalten“ mit Ihrem Sohn/Ihrer Tochter halten können:

--

Wir danken Ihnen ganz herzlich für Ihre Bemühungen.

Freundliche Grüsse

Nathalie Frey

Angela Monteleone

Beilagen:

- Interviewleitfaden

Anhang G

Datenauswertungstabelle

Hypothese 1: Der finanziell einfache und zeitlich unbeschränkte Zugang zu MMORPG-Spielen sind Grundvoraussetzungen für einen dysfunktionalen bis pathologischen MMORPG-Gebrauch

Kategorien und Indikatoren	Code/Seitenzahl/ Zeilennummer von bis	Interviewausschnitte	Paraphrase
Kategorie 1: Grundvoraussetzungen für den dysfunktionalen MMORPG-Gebrauch			
Indikatoren: Finanzielle Einfachheit im Zugang zu MMORPGs Zeitliche Unbeschränktheit um MMORPGs zu spielen	A/1/6-7	Da hat „z Perli“ mich ab und zu an seinem PC „zocken“ lassen.	Der Vater hat an seinem PC spielen lassen.
	A/1/9-10	... je mehr „Sackgeld“ bekommen und mit dem konnte ich dann Games kaufen. Und so richtig angefangen hat es dann in der OS. Dann habe ich selbst die Games gekauft.	Mehr Sackgeld erhalten und darum eigene Spiele kaufen können. Richtig angefangen zu spielen in der Orientierungsschule.

	A/1/22-24	Und „äh“ nachher habe ich einmal das WOW gekauft, „angezockt“, den gratis Monat gehabt und dann wegen dem Zahlen, das ist ein bisschen mühsam gewesen, da hat man die Gamecard noch nicht überall bekommen.	World of Warcraft angefangen zu zocken. Gamecard war noch nicht überall erhältlich, was mühsam war.
	A/2/66-67	Also, wenn ich angefangen habe, bin ich arbeitslos gewesen. Also auf Jobsuche. Da hatte ich ja den ganzen Tag Zeit. Ich bin 1 Jahr lang arbeitslos gewesen.	War arbeitslos, als angefangen zu spielen. Hatte darum den ganzen Tag Zeit zu spielen. War ein Jahr lang arbeitslos.
	A/2/79-81	... voll reingekommen, so nach einem Jahr Lonza. Es war dann „z Mal“ wirklich nur noch 8 Stunden arbeiten, 8 Stunden schlafen und 8 Stunden „zocken“ gewesen.	Nach einem Jahr in der Lonza arbeiten wurde es exzessiver. Hat dann acht Stunden gearbeitet, acht Stunden geschlafen und acht Stunden gespielt am Tag.
	A/2/87-90	Viel zu lange. Viel viel zu lange. Also irgendwann nach 2 Jahren habe ich mal nachgeschaut, dann ist die insgesamte Spielzeit 28 Tage gewesen. Und äh, ja so nach 4-5 Jahren sind noch rangekommen. Also es sind ein paar Monate, die ich da an dem Spiel vergeudet habe.	Nach zwei Jahren des Spielens wurde nachgeschaut wie viel effektive Spielzeit. Zu diesem Zeitpunkt waren es 28 Tage. Nach vier bis fünf Jahren des Spielens sind es dann ein paar Monate gewesen.

	A/2/104	... nur bekommen wenn du viel Zeit investiert hast.	Manches hat man nur erhalten, wenn man viel Zeit in das Spiel investiert hat.
	A/5/228-230	Und ähm, (kurze Pause) sie hat einfach auch 100% gearbeitet, und die arbeitet in einem Pflegeheim, sie war auch vielfach einfach nicht da.	Mutter hat auch 100% gearbeitet zu der Zeit. Sie arbeitet in einem Pflegeheim. Darum war sie oft nicht da.
	A/6/279-283	Es ist ja teilweise eine Gewohnheit gewesen. Ich habe ja eben, über 5-6 Jahre habe ich dieses Game „gezockt“. Und das ist wirklich die Gewohnheit gewesen, dass ich nach der Arbeit nach Hause komme und esse vielleicht schnell etwas, lasse den PC „zwäg“, meistens habe ich noch vor dem PC gegessen...	War eine Gewohnheit. Hat das Spiel über fünf bis sechs Jahre gespielt. War Gewohnheit nach der Arbeit nach Hause zu gehen, dann schnell etwas zu essen und dann zu spielen. Hat manchmal am PC gegessen.
	B/1/4-5	Das heisst, wenn ich nach Hause komme und die Hausaufgaben gemacht habe ist meistens der Computer das erste was angeht.	Nachdem die Hausaufgaben gemacht wurden, wird der Computer angeschaltet.
	B/1/21-22	ich habe sowieso gerade einen Laptop bekommen zu meiner Firmung	Hat einen Laptop zur Firmung erhalten.
	B/1/30-31	..., dass ich gerade letztens ein äh, der älter Computer von meinem Onkel habe können	Hat den älteren PC von seinem Onkel erhalten.

		erben.	
	B/2/46-50	ähm es hat zwar gekostet, aber ähm es ist nur so ein einmaliges Kostending gewesen und er hat gesagt, ja, nein, dass müsst ihr unbedingt mal ausprobieren. Das ist dann also dann eigentlich das was alle gekannt haben ist WOW gewesen oder. Und dann halt so, ey das ist, ihr kennt doch alle WOW, das ist zehnmal besser dieses hier, da müsst ihr nur einmal zahlen und es ist so gut.	Kostete nur einmalig. Kollege hat gesagt, dass müsse man unbedingt ausprobieren. Sei besser als World of Warcraft und man müsse nur einmal bezahlen.
	B/2/78-80	...yeah jetzt nach Hause und ach die Hausaufgaben kann man mal vergessen, Computer an und nachher wieder hinter das MMO und ja, so eigentlich.	Die Hausaufgaben kann man auch einmal nicht machen und direkt spielen.
	B/4/147-150	Es ist so, ich spiele eigentlich so ein bisschen proportional zu wie viel Arbeit muss für die Schule gemacht werden. Also wenn ich jetzt irgendwie noch Hausaufgaben habe und so, dann mache ich schnell meine Hausaufgaben und das ist etwa so eine halbe Stunde meistens.	Spielt proportional zu der Arbeit, die er für die Schule erledigen muss. Macht zuerst die Hausaufgaben, welche etwa eine halbe Stunde dauern.

	B/4/159-162	Am Wochenende ist es halt eigentlich fast eine andre Geschichte weil da hat man ja nichts zu machen oder und wenn man am nächsten Tag nicht muss aufstehen, dann kann man eigentlich auch ein bisschen überziehen.	Da man am Wochenende nichts machen muss und am nächsten Tag nicht früh aufstehen muss, kann man da etwas länger spielen.
	B/4/168-174	... und dann bin ich einfach heim, dann ist dann der PC an und nachher hat die Mutter dann „gjäissu“, dann bin ich dann einfach am Spielen gewesen. Und am Wochenende auch, aber was dann halt einfach gewesen ist, nicht so wie jetzt wo ich die Hausaufgaben, alles vorher mache, auch mit den Hunden vorher gehe ga laufen, dass es mich nicht anscheisst fest, bin ich halt einfach gerade direkt dahinter und dann ist mir dann der Rest einfach so schnuppe gewesen...	Die Mutter war nicht immer zufrieden. Es war nicht so wie es heute ist. Heute werden zuerst die Hausaufgaben erledigt und zuerst geht man mit den Hunden laufen. Früher ging man direkt an den Computer und fing an zu spielen.
	B/5/231-233	Also ich glaube ich muss jetzt für die nächsten zwei Monate lang gar keine Games mehr kaufen, weil ich im Moment alles daheim habe. Jetzt fehlt eigentlich nur noch die Zeit.	Muss momentan keine neuen Spiele mehr kaufen, da zurzeit alles schon hat. Es fehle eigentlich nur noch die Zeit.

		(Lacht)	
	B/7/291-294	Also, ich habe ein einziges Mal, habe ich mal die ganze Nacht durchgespielt aber das ist während den Ferien gewesen. Weil ähm, also ich bin jetzt persönlich so, ich spiele zwar sehr gerne aber jetzt wo ich in der dritten OS bin, ich stelle meine Grenzen so, dass das Gamen und der Schule nicht in den Weg kommt.	Ein einziges Mal wurde die ganze Nacht durchgespielt. Es war während den Schulferien. Stellt sich selber Grenzen auf, dass das Spielen der Schule nicht in den Weg kommt.
	B/7/308-309	Aber ähm, ich spiele häufig, ja. Also Wochenende ist fast Pflicht, Mittwochnachmittag meistens auch. Weil dann ist ja am Nachmittag frei oder, weil dann hat man mehr Zeit.	Spielt häufig. Am Wochenende und am Mittwochnachmittag sei es fast Pflicht. Da man dann mehr Zeit habe.
	B/12/535-537	...ich habe keines meiner PC-Geräte selber gekauft. Und den Laptop habe ich von ihm dann zu der Firmung bekommen.	Hat keines seiner PC-Geräte selber gekauft. Laptop zur Firmung erhalten.
	B/12/544-548	...ja und da so bekommen und der Rest eigentlich so an Elektronikzeugs und so, ja zahle ich einfach vom Sackgeld. Ja halt meiner Mutter, jetzt wo sie befördert worden ist, also wir, uns geht es gut, uns geht es	Kauft die benötigten Sachen mit seinem Sackgeld. Da die Mutter befördert worden sei, gehe es ihnen gut, darum bekomme er Hundert Franken pro Monat. Bekommt manchmal noch etwas Geld von seiner Grossmutter.

		super und nachher ist es halt so mal ein Hunderter in einem Monat. Je nach dem bekomme ich noch von der Oma etwas, weil ich mit ihrem Hund eben laufen gehe.	
	B/12/551-555	Ähm also eigentlich habe ich da so ein bisschen eine Liste und nachher eigentlich jede Tag wenn ich Geld bekomme, habe ich so, „apa“ so um die 60% gebe ich für meine Liste aus und nachher der Rest ist dann „apa“ Sackgeld wenn ich etwas mit meinen Kollegen gehe trinken oder sonst etwas mal draussen.	Hat eine Liste erstellt, auf der geschrieben steht, was benötigt oder gewünscht wird. Mit dem Taschengeld werden dann diese Sachen gekauft. 60% des Taschengeldes wird für die Liste benötigt, den Rest für sonstiges.
	B/13/561-563	Nie. Also ich das ist sowieso, ich glaube ich habe mal einmal wollen WOW probieren, aber das ist wahrscheinlich der grösste Grund gewesen, warum ich WOW nicht habe wollen spielen, weil es mir einfach zu teuer gewesen ist.	Da World of Warcraft zu teuer sei, wurde dies nie ausprobiert.
	B/13/569-572	Wenn man ja muss zahlen, dass man darf spielen, dann ist man fast gezwungen nachher zu spiele. Ich meine also manchmal habe ich auch lieber etwas anderes gespielt	Wenn man zahlen müsse, damit man spielen dürfe, sei man gezwungen, dann auch wirklich zu spielen. GuildWars habe etwa 50 Franken gekostet.

		und darum habe ich eben das MMO, was ich gespielt habe, GuildWars, das ist zwar auch ein Fünfziger gewesen aber der Fünfziger ist einfach einmalig.	
	C/1/9-11	Ähm... bei uns ist der PC eigentlich in Haus gekommen, durch das, dass wir haben mussten anfangen Arbeiten in der Schule schreiben auf dem PC... Vorträge... kleine, der Informatikunterricht... Ja, so sind wir zum PC gekommen	PC im Haus aufgrund von der Notwendigkeit in der Schule um Vorträge und anderes zu verfassen.
	C/1/18	ein PC für alle Familienmitglieder.	Für die gesamte Familie gab es einen PC.
	C/1/21	also er ist im Büro gewesen... Das ist ein einzelnes Zimmer gewesen, für alle...	Der PC war im Büro.
	C/1/25-29	Also, wir haben lange kein Internet gehabt. Und... der PC ist eigentlich so gewesen; der, wo ihn gebraucht hat für die Schule, der ist drangegangen... und die Eltern haben ihn eigentlich wenig bis gar nicht gebraucht. Das heisst: es ist für drei Kinder gewesen... ähm... wir sind zwei Schwes-	Hatten lange keine Internetverbindung zur Verfügung. Wer den PC für die Schule benötigte, konnte den PC gebrauchen. Die Eltern haben den PC nicht oft gebraucht. PC war für drei Geschwister. Meistens war der Interviewte am PC.

		tern und ich – ein Bube. Und das hat sich eigentlich so rauskristallisiert, dass... meistens bin ich am PC gewesen, wenn niemand ihn sonst gebraucht hat.	
	C/1/42	ja... wir haben lange das Internet nur für Recherche gebraucht	Internet wurde für Recherche gebraucht.
	C/2/59-62	Ja, da müssen wir darüber reden, von welchen Internet man dann darüber redet?! Also, das allererste Internet, wo noch das Kilobyte-Modem ist gewesen, dann ist das nicht interessant gewesen. Dann sind diese Sachen zu langsam gewesen. Und so Rollenspiele oder MMORPGs haben wir so über die Playstation eher gespielt.	Rollenspiele wurden eher über die Playstation gespielt, da das Internet anfangs noch zu langsam war.
	C/2/87-89	(zögert) hm... Klar hat es auch Spiele von den Eltern gegeben aber das ist eher so zum Geburtstag oder zu Weihnachten gewesen. Und so das Jahr durch – wir haben eigentlich... ja... nicht so viele Spiele, ich sage mal ‚geschenkt‘, bekommen.	Eltern haben manchmal am Geburtstag oder an Weihnachten Spiele geschenkt. Ansonsten nicht viele Spiele geschenkt bekommen.

	C/3/91	...das hat eigentlich mehr so angefangen mit fünfzehn/sechzehn – wo man angefangen hat, Sommerjobs zu machen. Und dann hat man halt ab und an Spiele gekauft. Man hat natürlich auch viel geteilt miteinander.	Mit 15 oder 16 hat man dann angefangen sich eigene Spiele zu kaufen, da man dann etwas Geld verdient hat in den Sommerjobs.
	C/6/235-236	Also bei uns ist gewesen: in der Kindheit hatten wir gewisse Fenster gehabt zum Spielen, und je älter das wir sind geworden umso mehr haben wir dürfen spielen.	In Kindheit hatte man gewisse Fenster in denen man spielen durfte. Je älter man wurde, desto mehr durfte man spielen.
	C/6/251	Ja. Also das haben wir praktisch täglich gespielt...	Spielte praktisch täglich.
	C/6/256-258	zwölf Stunden pro Tag am Wochenende plus jeden Abend vier, fünf Stunden. Dann ist es wie normal gewesen, dass man World of Warcraft spielt.	12 Stunden spielte man pro Tag am Wochenende und noch jeden Abend etwa vier bis fünf Stunden. Es war normal, dass man World of Warcraft gespielt hat.
	C/7/306-311	Da kann man wirklich sagen, täglich vier, fünf Stunden nach der Schule. So sicher ab den sieben am Abend bis um elf Uhr, zwölf, halb eins. Die Wochenenden ist man aufgestanden, hat um zehn vielleicht mal angefangen zu zocken und	Vier bis fünf Stunden wurde täglich nach der Schule gespielt. Ab etwa sieben Uhr abends bis 11 oder noch später wurde gespielt. An den Wochenenden wurde gegen zehn Uhr angefangen zu spielen. Es gab Tage an denen dann bis morgens um vier gespielt wurde.

		dann hat es Tage gegeben, das ist es durchgegangen bis am Morgen drei, vier Uhr oder so, vom Sonntag. Nachher dann am „Nahtag“ (walliserdeutscher Begriff für darauffolgender Tag) aufgestanden, weisst du, das hat es alles gegeben.	
	C/11/477	...wenn du dann so achtzehn Stunden am Zocken bist gewesen,	18 Stunden spielen.
	C/12/512-513	Das ist bei uns eigentlich im, im Sackgeld enthalten gewesen. Also wir haben gut oder viel Sackgeld bekommen...	Viel Taschengeld erhalten.
	C/12/517-523	... aber um die achtzehn... siebzehn, achtzehn... habe ich eine Mastercard bekommen. Wo wir das UBS-Konto aufgemacht haben, für die Sackgeld-Überweisungen. Und wenn ich mich richtig besinne, habe ich World of Warcraft vor allem der erste Moment die Karte im Geschäft gekauft, für dreissig Franken oder so. Halt einmal im Monat. Und nachher, wo dann die Visakarte ist da gewesen, haben wir es auf die Visa umgeschaltet, weil es	Mit etwa 18 Jahren eine Mastercard erhalten. Anfangs eine Gamecard in einem Laden gekauft für etwa 30 Franken. Diese war für einen Monat gültig. Später dann über die Visakarte gekauft. Dann kostete es nur noch etwa 15 oder 20 Franken im Monat.

		nur noch mehr um die fünfzehn oder zwanzig Franken oder so ist gewesen.	
	C/12/525	Und nachher ist das denn ein fixer Ausgabepunkt gewesen.	Fixe monatliche Ausgaben
	C/12/533-536	... am Morgen zum Teil noch eine Stunde zwei ist gegangen spielen, wenn man noch etwas hat wollen machen. Man hat am Abend nach der Schule, habe ich persönlich immer gespielt. Bei mir hat sich es dahingehend kristallisiert, dass ich noch die Mahlzeiten habe gehabt.	Es wurde teils am Morgen gespielt. Am Abend nach der Schule wurde dann immer gespielt nach der Mahlzeit.
	C/13/581-583	Da... Militär ist gekommen, Matura abschliessen, Lehre, Ernst des Lebens, erste Wohnung, Beruf, Verantwortlichkeit, in einem Team, Kundengespräche, der Ernst vom Leben – man hat nicht mehr so viel Zeit zum Spielen...	Verschiedenes ist dann dazu gekommen wie: Militär, die Matura, Lehre, der Ernst des Lebens, die erste Wohnung, der Beruf usw. Aus diesem Grund hatte man dann nicht mehr so viel Zeit zum Spielen.
	D/1/9-13	Also, wir sind halt mit dem aufgewachsen, mit dem PC eigentlich. Wir haben schon immer einen PC daheim gehabt. Und von daher gesehen, ist der Zugang zu einem PC überhaupt kein Problem gewe-	Man hatte schon immer einen PC zu Hause. Ist damit aufgewachsen. Zugang zu einem PC somit kein Problem gewesen. Zu dieser Zeit in der Lehre gewesen und dann Kauf eines eigenen PCs und eigener Spiele.

		sen. Man ist ja in der Zeit ja auch in einer Lehre gewesen, wo man sich einen eigenen PC hat können leisten. Und auch dementsprechend halt auch Spiele dazu hat können kaufen.	
	D/1/16-18	Das ist etwas, wo wir immer gehabt haben, schon seit dem ich mich mag zurückbesinnen. In der fünften Klasse hat der Vater anno dazumal ein ISDM-Modem, nein! Da die alten Modem installiert... Und dann haben wir direkt schon einen Internetzugang gehabt mit dem.	Auch der Internet Zugang war schon immer da. Ab der fünften Klasse ein Modem und somit auch Zugang zum Internet.
	D/4/158-160	Also... bin dann aus der OS (vgl. Zeile 33) und eigentlich gerade so frisch in die Lehre reingekommen und wie erwähnt, das Geld für einen Laptop gehabt.	Aus der Orientierungsschule in die Lehre gegangen und somit nun Geld für den Kauf von eigenem Laptop.
	D/4/162-163	wenn ich Zeit habe, zocke ich. Wenn ich keine Zeit habe, zocke ich nicht.	Bei genügend Zeit wurde gespielt, wenn keine Zeit wurde nicht gespielt.
	D/7/281-285	die normale Standard-Aussage ist eigentlich gewesen: Bist du aber am Zocken? Und...Oder: Bist du aber am Spielen? Und	Es wurde gefragt ob man schon wieder am Spielen ist. Es wurde aber gelogen und gesagt nein man sei am Arbeiten oder

		<p>dann hat man halt gesagt; äh... nein, ich „schaffu“ (vgl Zeile 157) gerade, aber eigentlich ist man schon am Spielen gewesen. Oder: hie und da hat man auch gesagt; ich gehe gerade etwas für die Schule gehen machen... aber eigentlich ist man am Spielen gewesen.</p>	<p>manchmal wurde auch gesagt man mache etwas für die Schule. Aber eigentlich war man schon am Spielen.</p>
	D/8/339-351	<p>Äh... Anno dazumal, wenn ich das Spiel angefangen habe zu zocken – und das ist jetzt wirklich vor allem das Spiel gewesen – hat, hat es da Gamecards gegeben. Was... Man hat müssen zahlen, dass man hat können spielen. Das Spiel selber ist extrem billig gewesen, ist auch jetzt noch immer extrem billig. Ich habe gerade letztes Mal gesehen – die Erneuerung kostet vielleicht zehn, fünfzehn Franken, zwanzig vielleicht. Ist also wirklich absolut billig. Jeder kann sich das leisten. Und die Gamecard, wenn ich habe angefangen zu spielen, hat für zwei Monate, drei Monate neunundvierzig Franken ge-</p>	<p>Erzählt über den Kauf der Gamecards. Das Spiel selber sei sehr billig gewesen. Eine Gamecard habe am Anfang für drei Monate etwa 49 Franken gekostet. Wenn man per Kreditkarte bezahlt habe, sei es billiger gewesen. Dann habe es etwa 12 Franken für einen Monat gekostet. Da das Spiel sehr lange gespielt wurde, sei es wohl das teuerste Spiel, das je gespielt wurde.</p>

		<p>kostet, wenn man sie gekauft hat. Man ist billiger davon gekommen, weiss ich noch gerade, wenn man es per Kreditkarte gemacht hat. Dann hat man glaube ich nur zwölf oder dreizehn Franken im Monat gezahlt. Aber ich habe halt immer eine Gamecard gehabt, also alle drei Monate habe ich für fünfzig Franken die Gamecard müssen gehen kaufen. Und wir haben das gleich auch über eine recht lange Zeit gemacht. Also, ich würde sagen, das ist sicher das teuerste Spiel, wo ich je gespielt habe in meinem Leben.</p>	
	D/9/379-380	Das habe ich in den Ferien gemacht, ich habe Zeit gehabt.	Wurde in den Ferien gemacht, da man dann Zeit hatte.
	D/9/396	... von morgens um eins bis morgens um sechs...	Von morgens um eins bis morgens um sechs.
	E/1/7-8	Ähm. Früher haben wir einen Familien-PC gehabt. Und da bin ich ca. 7, 8 jährig gewesen. Und dann ähm, Ja ist der einfach immer zugänglich gewesen für die ganze Familie.	Man hatte früher einen PC für die gesamte Familie. Dieser war immer zugänglich.
	E/2/56-58	Am Anfang ist einfach nur darum gegangen einfach ein	Anfangs wollte man nur ein bisschen spielen. Beispielsweise nach

		bisschen zu spielen, ein bisschen zu sie Zeit am Abend zu Tode zu schlagen. Nach den Hausaufgaben zum Beispiel. So vom sechs bis um neuen am Abend etwas habe können Spielen und so.	den Hausaufgaben. So von sechs Uhr bis neun Uhr am Abend.
	E/2/60-65	Dann so nach zwei, drei Jahren bin ich so 13, 14 bin gewesen, ein eigener PC bekommen, und auch ein bisschen unabhängiger bin gewesen von den Eltern, ein bisschen mehr habe können machen was ich habe wollen, bin ich dann äh ja recht reingefallen so gesagt. Also so recht viel mehr gespielt. Das Spiel gespielt. Und dann bin ich eben auch besser rein gekommen und dann ist eben dann das Gefühl auch ein bisschen mehr gekommen. So hat es eigentlich angefangen.	Im Alter von 13, 14 einen eigenen PC erhalten und unabhängiger geworden, wurde dann mehr gespielt. Dadurch hat man mehr Erfahrung gesammelt und so hat man dann noch mehr gespielt.
	E/2/68-69	Habe ich sehr viel gespielt. Ähm, so pro Tag habe ich sicher um die fünf, sechs Stunden gespielt.	Pro Tag wurde fünf bis sechs Stunden gespielt.
	E/2/71-73	Also Schule habe ich recht gedrillt, ich habe erst immer nur angefangen wenn ich, also	Erst nach den Hauaufgaben hat man angefangen zu spielen. Auch ging man zurzeit schlafen während

		angefangen wenn ich wirklich die Hausaufgaben fertig gemacht habe und so. Und bin dann auch zeitig immer schlafen gegangen. Also während der Woche.	der Woche.
	E/2/83-85	So mit 13 wo ich eben den eigenen PC gehabt habe...	Mit 13 den ersten eigenen PC erhalten.
	E/2/88-89	„Siänta“ auch noch die Nacht durchgezockt und so. Ja recht viel.	Manchmal wurde die ganze Nacht gespielt.
	E/3/92-98	Ja sehr viel sogar. Gegen Schluss über. Ist es dann so gewesen wie, ist es sozusagen eine Angewohnheit gewesen. Das man immer am Freitag ist heimgegangen, vielleicht mit einem Kollegen der so, ist ein bisschen da gegangen oder so und dann ist der Heim gegangen und so um Neun hast du dann angefangen. Hast du einfach gespielt, gespielt, gespielt. Auf einmal ist Vier am Morgen gewesen und du hast noch etwas wollen machen und dann ist dann Sechs am Morgen gewesen und wieder hell gewesen und dann hast du dann mal abgestellt. Weil du dann auch langsam müde	Zum Schluss war es wie eine Angewohnheit. Freitags ist man nach Hause und eventuell wurde noch mit einem Freund abgemacht und anschliessend hat man angefangen zu spielen. Dann wurde einfach gespielt. Um vier Uhr morgens wollte man dann noch kurz etwas erledigen und dann war auf einmal sechs Uhr morgens.

		bist gekommen.	
	E/3/120-121	... ja es ist fast immer Angewohnheit gewesen. Zum Beispiel am Abend Heim kommen, den PC anstellen und grad direkt drin gewesen.	Es war eine Angewohnheit. Beispielsweise ist man am Abend direkt nach Hause und hat den PC angestellt.
	E/6/235-237	Eigentlich immer durch das Sackgeld wo wir bekommen haben von den Eltern. Dann haben wir das immer so ein bisschen abgegeben und dann haben dann sie das bezahlt. Ja genau. Durch das Sackgeld eigentlich.	Das Spiel wurde mit dem Taschengeld bezahlt.
	E/6/239	Ähm, so circa 15 bis 20 Franken pro Monat hat man bezahlt.	Es kostete etwa 15 bis 20 Franken im Monat.
	E/6/241-244	Weil ich mir gedacht habe ja 20 Franken für einen Monat das Gamen können spielen, sonst kaufst du dir vielleicht im Migros für 80 oder 100 Franken ein Game. Ein Game wo du dann schlussendlich viel mehr ausgibst und dann nur das einmal zockst. Da habe ich das eigentlich recht günstig gefunden.	Anstatt das man immer neue Spiele gekauft hat, hat man monatlich 20 Franken für dieses eine Spiel ausgegeben. Das Spiel sei recht günstig.
	F/1/7-8	Zum ersten Mal an einem PC gewesen, da bin ich noch ein	Als kleiner Bube zum ersten Mal an einem PC. Der Vater habe einen

		kleiner Bube gewesen. Und mein Vater hat ein PC gekauft.	gekauft.
	F/3/110-111	...ich habe den Winter eigentlich meine drei Monate Ferien gehabt...	Im Winter drei Monate Ferien gehabt.
	F/3/113-115	Wir haben wirklich sagen wir jetzt mal von morgen um Zehn weg bis am Morgen um Vier gespielt. Und haben irgendwie fünf, sechs Stunden geschlafen...	Es wurde von morgens um zehn Uhr bis morgens um vier Uhr gespielt. Und fünf oder sechs Stunden hat man geschlafen.
	F/3/117-119	Nichts Besseres zu tun gehabt könnte man auch sagen. Oder man hat einfach das Gefühl gehabt, man habe nichts Besseres zu tun.	Man habe nichts Besseres zu tun gehabt. Oder man habe das Gefühl gehabt man hätte nichts Besseres zu tun.
	F/5/216-219	Ja klar da heb ich jeden Monat, hat man da die Gebühren müssen zahlen, dass man kann spielen oder so mit Gamecards und so aber das sind äh, das ist ja dann im Verhältnis wenn ich dann schaue was man im Ausgang ausgibt, ist ja dann das ein kleiner Betrag oder und das habe ich mir vermögen, weil ich dann eben auch gearbeitet habe	Monatliche Gebühren mussten bezahlt werden. Im Verhältnis zu dem was man im Ausgang ausgeben würde sei dies aber wenig. Man hat sich das leisten können, da man gearbeitet hat.

Hypothese 2: Die Befragten sind sich der positiven wie auch negativen Auswirkungen des MMORPG-Konsums während der exzessiven Spielzeit nicht bewusst.

Kategorien und Indikatoren	Code/Seitenzahl/ Zeilennummer von bis	Interviewausschnitte	Paraphrase
Kategorie 1: Positive wie auch negative Auswirkungen des MMORPG-Konsums			
Indikatoren: Förderung der kognitiven Fähigkeiten, Förderung der persönlichen Entwicklung, Förderung der sozialen Interaktion Soziale Folgen, Physische Folgen, Abhängigkeit	A/2/83-84	Und „uf z mal“ war das fast im ganzen Kollegenkreis nur noch das Thema WOW.	Im Kollegenkreis ausschliesslich das Thema World of Warcraft.
	A/3/120-121	hmmm, (kurze Pause) das WOW „gezockt“ immer, teilweise eben auch Termine so verschoben.	Wegen World of Warcraft Termine verschoben.
	A/3/126-129	Eben teilweise, einmal da hatte ich 3 Wochen Ferien gehabt, da bin ich genau 3 Mal aus dem Haus. Jedes Mal bin ich Fleisch, Bier kaufen gegangen und manchmal eine Gamecard und dann bin ich wieder zurück. Also ich habe	In drei Wochen Ferien drei Mal das Haus verlassen um Fleisch und Bier zu kaufen und manchmal eine Gamecard. Hat sich abgeschottet von der Aussenwelt.

		mich schon recht abgeschottet gegenüber der Aussenwelt.	
	A/3/131-134	Ja. Ganz klar. Ganze Familien. Das ist nicht lange gegangen, man ist irgendwie am gleichen Ort am meisten gewesen wie irgendjemand anderes, hast du schon mit dem eine Gruppe gemacht und irgendwann hast du ihn in der Freundesliste gehabt und irgendwann hast du mit ihm halt dann auch abgemacht um zu „zocken“.	Da man am selben Ort wie andere gespielt hat, hat man immer wieder neue Leute kennengelernt und diese dann auch in die Freundesliste aufgenommen.
	A/4/203-204	...nicht unbedingt so ein Einfluss gehabt auf die Leistung im Beruf.	Hatte keinen Einfluss auf die Leistung bei der Arbeit.
	A/4/207-209	Nackenschmerzen. Viel viel Nackenschmerzen hatte ich gehabt. Auch mit dem Kreuz hatte ich ein bisschen.	Hatte Nackenschmerzen und Probleme mit dem Kreuz.
	A/5/237-241	Ich habe mich einfach nicht mehr auf das richtige Leben irgendwie konzentriert. Ich habe (kurze Pause) ich weiss auch nicht. Es ist eigentlich den ganzen Tag ist es fast nur noch um WOW gegangen. Ich habe mir so überlegt, ja... ich muss noch das und das Setteil holen gehen, das und das	Hat sich nicht mehr auf das richtige Leben konzentriert. Das Leben drehte sich nur noch um World of Warcraft. Alles andere hat nicht mehr interessiert

		Rüstungsteil muss ich noch haben und so. Ja, alles andere hat mich eigentlich nicht mehr interessiert.	
	A/5/241-243	Teilweise halt auch, durch das Fehlen der sozialen Kontakte wahrscheinlich, habe ich mich teilweise auch leicht depressiv gefühlt und bin melancholisch drauf gewesen.	Fühlte sich depressiv und melancholisch, da die sozialen Kontakte gefehlt haben.
	A/5/244	Und eben, da vereinsamt man einfach.	Ist vereinsamt.
	A/5/256-258	Eben, wenn ich mit den Kollegen abgemacht habe, irgendwo „eis ga ziä“, di ersten Stunden von denen Abenden, ist es immer nur um WOW gegangen.	Mit den Kollegen unterwegs. Auch da wurde die ersten Stunden nur über World of Warcraft geredet.
	A/7/362-364	Teilweise ist schon etwas liegen geblieben. Aber das habe ich dann gerade so auf den letzten „Zacku“ gemacht.	Teilweise wurde etwas nicht erledigt, was dann im letzten Moment noch gemacht wurde.
	A/7/367-368	...das Zimmer ist eine „hüära Schlacht“ gewesen.	Hatte eine Unordnung im Zimmer.
	A/7/373-376	Aber der Rest vom Leben, wirklich so die administrative Sachen, Zivilschutz, da bin ich normal gegangen und auch das ganze andere, was ich musste machen, habe ich halt	Was dringend gemacht werden musste wie Zivilschutz oder die administrativen Angelegenheiten wurden gemacht. Alles andere nicht.

		dann gemacht, aber alles andere habe ich halt dann bei Seite geschoben.	
	A/8/419-423	Weil dann die anderen ja quasi gemerkt hätten, ui der ist die ganze Zeit vor dem PC. Bis ich dann einfach mal probiert habe. Dann habe ich dann einfach mal gesagt, ja mal hier irgendwo gewesen, da irgendwo gewesen. Schlussendlich hat das nicht gestimmt. Einfach quasi für das ein bisschen zu verbergen. Aber das fällt mir gerade erst wieder auf.	Konnte nicht mehr allen die Wahrheit sagen. Wollte verbergen, dass die ganze Zeit am PC. Fällt erst jetzt wieder ein.
	B/1/27-29	Habe dann auch immer mehr Kollegen gemacht halt über das PC-spielen. Also das ist von Franzosen bis ein paar Amerikaner jetzt gerade ein Norweger oder so einfach. Eigentlich so fast wie internationale Kollegen aufgebracht	Hat Freundschaften geknüpft über das Spielen. Franzosen, Amerikaner, Norweger... Internationale Kollegen.
	B/1/40-41	habe ich auch eigentlich so das Englisch aufgesaugt, was jetzt auch der Grund ist, warum dass ich fließend Englisch rede.	Kann nun fließend Englisch.
	B/2/78-79	yeah jetzt nach Hause und ach die Hausaufgaben kann man	Hausaufgaben wurden auch mal nicht gemacht.

		mal vergessen...	
	B/4/174-175	und das ist halt nicht sehr gut rausgekommen hat dann auch ein bisschen Auswirkungen auf die Noten gehabt.	Hatte Einfluss auf die Noten.
	B/7/294-295	wenn ich zu viel spiele dann geht die Schule nach und nachher bekomme ich Ärger	Wenn zu viel gespielt wurde, wurde die Schule vernachlässigt und dies gab Ärger.
	B/8/341	Oder manchmal flippt meine Schwester ein bisschen aus...	Schwester „flippt“ aus.
	B/11/473-474	... und nachher in der sechsten Klasse habe ich dann zum Beispiel eine ganze Note tiefer gehabt.	Hatte in der sechsten Klasse eine Note tiefer.
	B/11/482-483	...was habe ich jetzt glaube ich, 20 Kilo Übergewicht habe ich jetzt. Ähm, also 110 Kilo glaube ich. Auf meine 1.88 m so. Was halt ein bisschen zu viel ist...	Hat etwa 20 Kilo Übergewicht.
	B/11/485-488	Das einzige was vielleicht ein bisschen ist, wenn ich mich konzentriere, habe ich immer ein bisschen zitterige Hände so ein bisschen. Halt das kommt halt einfach vom Gamen weil das da muss man manchmal voll schnell sein und dann ist man halt einfach immer aktiv und nicht still eigentlich.	Bekommt manchmal zitterige Hände beim Konzentrieren. Denkt dies komme vom Spielen, da man da sehr schnell reagieren müsse und nie still sei.

	B/11/504-506	...apa“ so 80% von meinem ganzen Englisch kommt „apa“ vom Gamen. Weil also mit den Amis und auch mit den Wel-schen und so einfach sonst mit meinen Internetkollegen rede ich natürlich jetzt immer Eng-lich.	80% von den Englischkennt-nissen komme vom Spielen. Es werde mit den internationa-len Kollegen immer Englisch gesprochen.
	C/8/350-351	Die Freundin hat sich öfters gemeldet und hat gesagt, sie hätte... sie fühle sich vernach-lässig.	Partnerin fühle sich vernach-lässig.
	C/9/378-380	Moll, man ist halt müde gewe-sen zum Teil, wenn man zu lange gespielt hat, ähm... eine andere Auswirkung ist gewe-sen, man hat vielleicht weniger gesund gegessen, weniger regelmässig gegessen.	War müde, wenn zu lange ge-spielt. Hat sich weniger gesund er-nährt.
	C/9/391-392	Also eine Auswirkung die ich mit Kollegen gehabt habe, dass man sich weniger persö-nlich getroffen hat, sondern mehr im Onlinespiel.	Man hat sich weniger persö-nlich mit Kollegen getroffen. Sondern eher Online.
	C/10/438-439	Und es ist sicher auch der eine oder der andere Tag vorge-kommen, dass man mal später in die Schule ist.	Ging manchmal später zur Schule.
	C/10/445-446	Also, für Sprachen sind sie hilfreich gewesen, für Kommu-	War gut, um Sprachen zu ler-nen und die Kommunikation

		nikation allgemein. Auch auf Englisch zu schreiben ist hilfreich gewesen.	allgemein oder auch Englisch zu schreiben.
	C/11/468-471	Also die Auswirkungen glaube ich sind gewesen, dass man viel weniger raus an die frische Luft ist, sicher ein paar Kilo zugenommen hat, ähm... halt allgemein... ja, dass man sich weniger bewegt hat, sich weniger an der frischen Luft ist gewesen und man ist halt hauptsächlich am PC, am Hocken, am Spielen	Man ging weniger an die frische Luft. Es wurden ein paar Kilo zugenommen. Hat sich weniger bewegt.
	C/11/472	Die ganzen Auswirkungen die das hat – Nacken, den ganzen Rücken verspannt.	Verspannungen des Nacken und des Rückens.
	C/11/477-480	Also wenn du dann so achtzehn Stunden am Zocken bist gewesen, hat dir dann schon mal der Arsch weh getan und hat man den Rücken gespürt und den Nacken auch einmal und ist halt wirklich „huddil und zfätzu“ (walliserdeutscher Begriff für fix und foxi) gewesen	Nach 18 Stunden spielen bekam man Schmerzen am Hintern und der Rücken fing an zu schmerzen sowie der Nacken.
	C/11/485-486	es gibt eine gewisse Verstumpfung oder Abstumpfung gegenüber der realen Welt.	Abstumpfung gegenüber der realen Welt.
	C/11/488-491	Ich persönlich habe Schwierig-	Es war schwierig sich zu kon-

		keiten gehabt, mich zu konzentrieren oder mit anderen Leuten zu reden unter der Zeit, wo ich am Spielen bin gewesen. Mich hat diese Welt stark vereinnahmt. Ich habe nicht mehr alles gehört, wo man neben mir geredet hat oder wo man mir gesagt hat oder so.	zentrieren oder mit anderen Menschen zu reden während man gespielt hat.
	D/3/106-108	Nach einem „Schutzji“ (walliserdeutscher Begriff für Weile) hört man eigentlich ganz auf, auf die Zeit „zlüegu“ (vgl. Zeile 74) und fängt direkt an, alles um und um zu ignorieren und einfach nur noch mehr zu spielen.	Es wird alles andere vergessen oder ignoriert.
	D/4/163-164	Wenn ich mit den Kollegen bin, rede ich über das Zocken, bis ich mit meinen Kollegen zusammen gehe zocken.	Wenn man bei den Kollegen war, hat man über das Spielen geredet bis man dann zusammen wieder gespielt hat.
	D/6/261-264	vielfach die Müdigkeit gekommen. Wenn ich bis am Morgen im drei am Spielen bin und am „Nahtag“ (walliserdeutscher Begriff für am darauf folgenden Tag) dann wieder muss „gah schaffu“ (vgl Zeile 157), bin ich halt dementsprechend müde.	Wenn bis morgens um drei Uhr gespielt wurde, war man dann am nächsten Tag bei der Arbeit müde.
	D/7/294-296	Aber eben, man probiert den	Es wurde den Konflikten aus

		Konflikten aus dem Weg zu gehen. Anno dazumal halt in dem, dass man halt die Eltern einfach gesagt hat, man mache etwas anderes, wo als man eigentlich gemacht hat.	dem Weg gegangen. Man hat den Eltern gesagt man mache etwas anderes als spielen.
	D/7/301-308	Man hat, man hat sehr viele Leute kennengelernt, wo man vorher auch... wo man vorher auch im realen Leben überhaupt nicht gekannt hat. Man hat von denen den Charakter gekannt – den Charakternamen. Und wenn man viel mit dem TS – also das ist der Teamspeak, wo man einander kann re, wo man miteinander kann reden – am „hängertu“ (walliserdeutscher Begriff für schwatzen) ist gewesen, hat man erfahren, wie sie heissen, wie ihre Stimme klingt, von wo dass sie sind. Und man ist eigentlich fast so wie... Kollegen miteinander auch gewesen. Man hat miteinander können reden, „hängertu“ (vgl. Zeile 305), blöde Witze machen	Man lernte Menschen kennen. Man redete miteinander im Teamspeak. Dort hat man erfahren wie die Menschen richtig heissen und woher sie sind.
	D/7-8/314-320	Ich muss sagen, ich bin... ja eigentlich nur mehr Daheim	War nur noch zu Hause und hat jede freie Minute gespielt.

		<p>gewesen und habe da die – wie vorher auch gesagt – jede freie Minute gespielt. Von daher gesehen, hat es sicher im echten Leben einen sozialen Rückzug wirklich auch stattgefunden. Also, von Leuten, wo nicht gespielt haben, habe ich vermehrt vernommen, dass sie gesagt haben, äh; wo bist denn du? Dich sieht man nicht mehr? Du bist ja nirgends mehr „vorna“ (walliserdeutscher Begriff für draussen). Was einem da geblieben sind, sind eigentlich die Freunde, die es auch gespielt haben.</p>	<p>Es hat ein sozialer Rückzug im realen Leben stattgefunden. Es blieben einzig die Freunde, die auch gespielt haben.</p>
	D/8/325	<p>Ich habe extrem zugenommen in der Zeit</p>	<p>Hat zugenommen.</p>
	D/8/329-334	<p>Psychisch könnte ich eigentlich nicht unbedingt sagen, dass es sich wirklich darauf ausgewirkt hat. Was ich hie und da gehabt habe, ist, wenn ich zu lange gespielt habe, habe ich proibiert, den Leuten mit der Maus so über – also im rechten Leben – mit dem Mauszeiger so über den Kopf zu fahren, für „zlüegu“ (vgl. Zeile 74), wie sie heissen. Oder, oder, wenn ich</p>	<p>Hatte keine psychischen Auswirkungen. Manchmal wurde im realen Leben versucht den Leuten mit der Maus über den Kopf zu fahren, um zu erfahren, wie sie heissen. Wenn etwas Rotes gesehen wurde, dachte man, das sei ein Hordler.</p>

		halt irgendwo etwas Rotes gesehen habe, habe ich immer gedacht; oh nein! Ein Hordler!	
	E/5/187-190	Viel weniger abgemacht. „Siänta“ haben sie mich auch gefragt ob ich nach draussen komme und so, dann habe ich dann ach einer Weile immer gesagt, nein ich bleibe lieber daheim ich will noch ein bisschen gamen oder so sonst komme ich dann vielleicht später raus und so.	Hat weniger mit den Kollegen abgemacht. Hat den Kollegen gesagt, man wolle lieber spielen.
	E/5/221	Also ich habe mich schon recht ungesund ernährt.	Ungesunde Ernährung.
	E/5-6/229-233	Das Verhalten so auch unter den anderen. Man ist viel mehr für sich gewesen. Nicht so offen gegenüber anderen Leuten. In den meisten Fällen früher auch recht schüchtern gewesen. Die, die ich nicht gekannt habe, Wie mit denen umzugehen oder wenn viele Leute da sind. Wo andere vielleicht schon viel weiter sind gewesen, weil die viel mehr miteinander abgemacht haben und so. Ja genau. Also so ein bisschen mehr für mich.	Das Verhalten hat sich verändert. War mehr alleine. War nicht so offen gegenüber anderen Menschen. War schüchtern. Andere waren schon weiter, da die miteinander abgemacht haben. War eher für sich.

	F/3/123	...es hat mich auch nicht richtig schlafen gelassen...	Konnte nicht richtig schlafen.
	F/4/157-159	Also ich habe immer probiert, dass ich, dass ich das halt nicht mache oder, dass ich auch meine anderen Kollegen nicht tue vernachlässigen durch das Spiel. Aber es ist mir glaube ich „siä“ nicht immer gelungen.	Vernachlässigte die Kollegen.
	F/4/185	...mal eine Musikübung habe sausen lassen...	Hat manchmal eine Musikübung ausgelassen um zu spielen.
	F/5/192	Aber ja mein äh, mein soziales Leben hat halt „siä“ müssen darunter leiden.	Das soziale Leben hat darunter gelitten.
	F/5/196-197	Es ist halt schon so, dass äh vielfach vor dem äh vor dem PC halt sitzt und dich dann halt mit irgendwelchem Junkfood vollstopft.	Es wurde oft Junkfood gegessen.
	F/5/208-209	...dass das so ein bisschen so in eine, in eine Sucht ist ausgefert...	Thema Sucht wird erwähnt.
	F/5/213-215	Ja finanziell, also durch das das ich ja dann viel daheim bin gewesen, und vielleicht ein, zwei Mal weniger in den Ausgang bin gegangen weil ich Spielen bin gewesen, hat mir	Finanziell ging es eher besser, da man dann mehr zu Hause war und nicht in den Ausgang ging.

		das eigentlich finanziell sehr gut getan	
	F/5/229-231	...denke ich hat das meinem Hirn nicht geschadet sondern eher noch gut getan, weil du bist aktiv dahinter, du probierst halt irgendwie wenn ein Problem kommt, probierst du kreative Lösungen zu finden.	Hat dem Hirn gut getan, da man immer nach kreativen Lösungen suchen muss.
Kategorie 2: Bewusstsein der Auswirkungen während der exzessiven Spielzeit			
Indikatoren: Positive bewertende Aussagen Negativ bewertende Aussagen	A/4/172-173	Aber nicht wirklich eine tiefe Kommunikation hat da stattgefunden. Es ist kein Ersatz gewesen für eine richtige Kollegschaft.	Keine tiefe Kommunikation hat stattgefunden. Hat deshalb keine Kollegschaften ersetzt.
	A/4/203-204	Also, nicht unbedingt so ein Einfluss gehabt auf die Leistung im Beruf. Weil ich habe ja immer geschaut, das ich genug geschlafen habe.	Hatte keinen Einfluss auf den Beruf, da immer geschaut wurde, dass man trotzdem genug schläft.
	A/5/268-271	Und ich habe eigentlich wirklich selber gemerkt, dass ich etwas ändern muss. Das es nicht so weitergehen kann. Auch nur schon von meiner Stimmung. Und eben auch dass ich immer so für mich halt	Hat selber gemerkt, dass etwas geändert werden muss. Auch wegen der Stimmung.

		gewesen bin. Ich habe einfach gemerkt, dass mir das nicht gut tut. Ich muss irgendetwas ändern an der ganzen Sache.	
	A/8/391-392	Eher so gegen den Schluss, habe ich mir einfach so gesagt, was mache ich hier eigentlich.	Gegen Schluss kam die Frage, was man da eigentlich genau tut.
	A/8/411-419	Nach denen 3 Wochen Ferien. Wenn ich wirklich 16 Stunden teilweise fast am „zocku“ gewesen bin. Ein paar Stunden geschlafen nachher wieder „gezockt“. Bin nie aus dem Haus ausser die drei Mal einkaufen gehen. Und dann habe ich mir gedacht, dass kann es nicht sein, diese Ferien sind so schnell durch gewesen und ich habe nicht gemacht in diesen Ferien. Das ist für mich so ein Punkt gewesen und alle haben gefragt, ah jetzt bist du drei Wochen in den Ferien gewesen, was hast du gemacht. Äh, konnte nicht erzählen. „Gezockt“. Konnte schon sagen, ja bin da und da in dieser „Ini“ gewesen und haben dieser Boss gelegt und da diese Stangenwaffe bekommen,	Nachdem drei Wochen lang täglich etwa 16 Stunden gespielt wurde. Nie aus dem Haus gegangen. Es kam die Frage auf, was soll das alles. Es wurde genau nicht unternommen in den Ferien. Alle haben gefragt, was in den Ferien gemacht wurde. Hat sich ein wenig geschämt.

		aber (kurze Pause) dann hätte ich mich wahrscheinlich auch so ein bisschen geschämt.	
	B/4/173-175	dann ist mir dann der Rest einfach so schnuppe gewesen und das ist halt nicht sehr gut rausgekommen hat	Alles andere war einem egal.
	B/7/294-297	Weil eigentlich ist es so, wenn ich zu viel spiele dann geht die Schule nach und nachher bekomme ich Ärger weil ich zu viel game, das heisst, dann wird dann das Game wegkommen und dann gibt es nur noch Schule und das scheisst mich an.	Wenn zu viel gespielt wird, leidet die Schule darunter und dies bedeutet Ärger.
	B/9/406-412	Also eigentlich kann man so sagen, also ich bin eigentlich schon vor der OS bin ich eigentlich so eher introvertiert gewesen. Und, und, und halt einfach auch wie soll ich sagen, also wenn ich mich so viel aufgeregt habe, und so sehr schnell emotional aufgeregt habe, dann wirklich, also dann richtig so, dass ich dann so einen roten „Grind“ bekomme so arrrggghh... halt einfach so mit vollem „Garacho“ dahinter und so oder wenn etwas	War vor der Orientierungsschule eher introvertiert. Hat sich viel sehr aufgeregt und wurde emotional. Manchmal geweint.

		nicht gegangen ist, dann auf einmal hast du angefangen zu weinen und so und halt einfach so eigentlich sehr, mit sehr viel Emotionen dann.	
	B/11/474-476	Statt ein 5.8 habe ich 4.8 gehabt. Und nachher haben sie dann auch schon gefragt, ja was denn los sei. Und ich habe eigentlich dann nicht richtig gewusst, also jetzt weiss ich es ja.	Eine Note tiefer erhalten. Man wurde gefragt warum. Was los sei. Zu diesem Zeitpunkt war das nicht klar, heuet ist das Bewusstsein da.
	C/11/472-473	Die ganzen Auswirkungen die das hat – Nacken, den ganzen Rücken verspannt. Da hat man sich eigentlich mit sechzehn keine Gedanken darüber gemacht.	Über die Auswirkungen hat man sich mit 16 keine Gedanken gemacht.
	C/11/505-506	Man ist vielleicht eher mal gereizt gewesen, weil man keinen Schlaf hat gehabt oder es hat einen Streit zwei mehr gegeben.	War eher gereizt, weil zu wenig geschlafen. Es gab mehr Streit.
	D/2/44-48	Es ist nicht so, dass das etwas gewesen ist, wo man alleine gemacht hat in seinem Kellerlein. Man hat das immer mit irgendeinem anderen Menschen zusammen gespielt – also, man ist da nie wirklich	Man hat nicht alleine gespielt sondern immer mit andere zusammen.

		alleine gewesen. Das ist sicher auch ein Grund, dass das so gut ist angekommen – man hat es auch zusammen können spielen. Man hat nicht alleine müssen spielen.	
	D/3/132-135	zu der Zeit, muss ich sagen, ist das einfach etwas gewesen, wo einem, wo einem extrem gefesselt hat. Und man hört auch auf, dass mit der Realität zu vergleichen, weil die Realität ist dann in dem Moment eigentlich gar nicht mehr so wichtig. Viel wichtiger ist, im Spiel weiter zu kommen, weil, man braucht ja in dem Moment auch keine Realität.	Die Realität war damals nicht mehr so wichtig. Es war wichtiger im Spiel weiterzukommen.
	D/6/227-229	Wir haben miteinander können chatten. Also, das Gespräch hat das eigentlich überflüssig gemacht. Und auch einander zu treffen, ist eigentlich überflüssig worden durch das, weil man halt im Spiel ja einander getroffen hat.	Es wurde miteinander gepochtet. Gespräche wurden überflüssig. Einander treffen wurde auch überflüssig.
	D/6/241-250	Also, wenn man zum Teil einfach auch von den Eltern gehört hat; ey, jetzt bist du schon so acht Stunden am Spielen... hör doch mal auf... geh doch	Die Eltern haben einem darauf aufmerksam gemacht, dass man schon eine lange Zeit am Spielen ist. Aber auch die Kollegen oder

		<p>mal wieder raus... mach doch mal wieder etwas... Oder auch durch Kollegen andere, wo unter Umständen nicht gespielt haben, Freunde, Freundinnen, wo auch gesagt haben; äh... ich würde gerne etwas machen. Aber man selbst ist in dem Moment gerade lieber am Spielen gewesen. Das hat die ganze Sache schon auch ein bisschen kompliziert, also... Mich selber hat das der Moment nicht so fest tangiert, aber wenn ich jetzt zum Beispiel im Nachhinein zurückdenke; ist das... schlecht gewesen. Also ich stelle mir das nicht einfach vor für mein Umfeld, wie das für die sein gewesen muss, wenn ich halt immer am Zocken bin gewesen. Und somit sie auch vernachlässigt habe.</p>	<p>die Partnerin haben einem darauf aufmerksam gemacht. In dem Moment spielte man aber lieber. Im Nachhinein stellt man sich das für das Umfeld als nicht einfach vor.</p>
	D/8/344-351	<p>Jeder kann sich das leisten. Und die Gamecard, wenn ich habe angefangen zu spielen, hat für zwei Monate, drei Monate neunundvierzig Franken gekostet, wenn man sie gekauft hat. Man ist billiger davon</p>	<p>Da es günstig ist, kann sich das jeder leisten. Es war noch günstiger wenn man mit Kreditkarte bezahlt. Es war das teuerste Spiel, was je gespielt wurde.</p>

		<p>gekommen, weiss ich noch gerade, wenn man es per Kreditkarte gemacht hat. Dann hat man glaube ich nur zwölf oder dreizehn Franken im Monat gezahlt. Aber ich habe halt immer eine Gamecard gehabt, also alle drei Monate habe ich für fünfzig Franken die Gamecard müssen gehen kaufen. Und wir haben das gleich auch über eine recht lange Zeit gemacht. Also, ich würde sagen, das ist sicher das teuerste Spiel, wo ich je gespielt habe in meinem Leben.</p>	
	D/9/384-387	<p>...ich kann meine Zeit eigentlich wirklich mit besserem verschwenden, wo so... also, ich sage wirklich verschwenden, weil mittlerweile bin ich der Meinung, das ist die grösste Zeitverschwendung, wo ich in meinem Leben gemacht habe.</p>	<p>Jetzt ist man der Meinung, dass man zu dieser Zeit die Zeit verschwendet hat.</p>
	D/9/393-394	<p>Ich, ich sehe, was ich in der Zeit alles hätte können machen. Ich hätte können Musik machen – ich bin sehr passionierter Musiker.</p>	<p>Es wird überlegt, was in dieser Zeit alles gemacht hätte werden können. Beispielsweise Musik.</p>
	D/10/439-440	<p>Schon mal habe ich mir nie recht Gedanken darüber ge-</p>	<p>Es wurde überlegt, ob man ein Problem hat.</p>

		macht, dass ich wirklich ein Problem habe, der Moment, wo ich ein Problem habe gehabt.	
	E/4/149-154	Ähm. Also dann wenn ich gespielt habe und so ist eigentlich recht gut gewesen, dann hat es mir ja Freude gemacht aber wenn ich so zurück denke, wenn ich 14 bin gewesen und so und noch nicht gekannt habe ich schon recht gedenkt ich hätte etwas verpasst. Weil ich eben immer Daheim am Spielen bin gewesen und in der Zeit eigentlich immer aus mit den Kollegen hätte können gehen. Etwas können machen, tun oder Sachen erleben, ja. Dann hatte ich schon das Gefühl ich hätte recht etwas verpasst.	Während man gespielt hat, hat es Freude gemacht. Jetzt aber denkt man, man hätte etwas im Leben verpasst.
	F/4/159-160	Ich glaube ich habe ein paar Sachen verpasst wenn ich vor dem PC am Sitzen bin gewesen.	Glauvt, dass man etwas verpasst hat in der Zeit.
	F/6/271-273	...siehst du wie viel Zeit das du schon gespielt hast oder und dann bist du so, auf einem Monat oder zwei Monate und so nachher denkst du ow, ow,	Es wurde sich gefragt, ob das wirklich das ist, mit dem man das Leben verbringen möchte.

		ow. Ja ist das jetzt wirklich das, wo ich, mit dem wo ich mein Leben will verbringen...	
--	--	---	--

Hypothese 3: Die Befragten sind aufgrund von äusseren Einflussfaktoren motiviert, mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören.

Kategorien und Indikatoren	Code/Seitenzahl/ Zeilennummer von bis	Interviewausschnitte	Paraphrase
Kategorie 1: Äussere Einflussfaktoren als Motivation, um mit dem MMORPG-Spielen aufzuhören			
Indikatoren: Äussere Einflussfaktoren wie zum Beispiel Familie, soziales Umfeld, Schule, Arbeit...	A/3/110-112	Und sonst so von der Familie, habe ich nie gross irgendwie etwas gehört. Wie jetzt: „Weg von der Büchse.“ Das ist so gewesen und so lange man nicht hört ist alles gut wahrscheinlich.	Die Familie hat nie aufgefordert aufzuhören zu spielen. Solange niemand was gesagt hat ist alles ok.
	A/4/178	Nach der Lonza hat es eigentlich recht gebremst.	Nachdem nicht mehr in der Lonza gearbeitet, wurde weniger gespielt.
	A/4/179-182	Also da wo sie da mit denen Kung Fu Pandas angefangen haben und da muss ich sagen nein, das ist, das geht mir nicht mehr. Das ist wirklich so „Kinderkram“ geworden. Und vor allem auch sie haben es auf	Sobald die Pandas in Spiel kamen, hatte man das Gefühl, es sei eher für Kinder. Das Spiel wurde zu „casual“.

		„casual“ ausgelegt, das Game.	
	A/6/312-317	ich habe ja in der Lonza gekündigt und dann die Lehre angefangen als Gärtner. Und, dann habe ich wieder einen normalen Tagesablauf bekommen. Ich hatte wieder dann frei, wenn meine Kollegen frei gehabt haben. Und ich habe auch durch das wieder mehr mit den Kollegen zu tun gehabt. Habe wieder abgemacht und wieder mehr, bin wieder aktiver gewesen im Leben. Und, (kurze Pause) ja, ich mache jetzt auch einen Job, den ich gerne mache.	Hat in der Lonza gekündigt und eine Lehre als Gärtner angefangen. Dann hatte man einen normalen Tagesablauf, was dazu geführt hat, dass wieder öfters mit Kollegen abgemacht wurde. Zudem war die neue Aufgabe, der neue Job interessanter und wurde gerne ausgeführt.
	A/8/429-430	Es ist vielleicht, hat das Umfeld, dass auch nicht gemerkt, dass ich WOW-Abhängig bin gewesen.	Das Umfeld hat nicht bemerkt das eine Abhängigkeit da war.
	B/4/168-169	und dann bin ich einfach heim, dann ist dann der PC an und nachher hat die Mutter dann „gjäissu“...	Die Mutter hat genörgelt, weil zu viel Zeit am PC verbracht wurde.
	B/7/311-314	Da gehe ich mit ihnen „ännena“ ins Fitness. Und dann bin ich meistens so müde, dass ich dann nachher so zu den achten gehe ich einfach heim,	Mit den Kollegen ins Fitness gehen. Nach dem Fitness ist man zu müde mehr zum Spielen.

		<p>dusche, esse und nachher bin ich noch ein bisschen im Bett etwas am Lesen oder so oder dann am IPad oder ja.</p>	
	B/10/439-444	<p>Also ich habe eigentlich meine Lehrstelle schon bekommen. Also eben wie gesagt, ich habe das meine Prioritäten gesetzt was das, ähm, in den letzten Jahren gewesen ist, ist halt einfach eine guten Beruf finden, der mir Spass macht, vor allem, was mir eigentlich das wichtigste ist, ist das ist etwas, was mir Spass macht später im Beruf und halt einfach, ich bin jetzt, ich habe die Lehre, die Lehrstelle habe ich bekommen, der Lehrvertrag ist unterschrieben.</p>	<p>Hat bereits eine Lehrstelle. Hat Prioritäten gesetzt. erste Priorität war eine gute Stelle erhalten. Der Lehrvertrag ist bereits unterschrieben.</p>
	B/11/476-478	<p>Aber dann eben dann nachher langsam wenn ich dann in die OS reingekommen bin Dann habe ich dann halt einfach gelernt auch einzuteilen und nachher, seitdem läuft es.</p>	<p>In der Orientierungsschule gelernt die Zeit besser einzuteilen.</p>
	B/14/606-607	<p>...und nachher halt manche Kollegen von mir, die haben dann nachher eben auch nicht mehr so die Zeit gehabt.</p>	<p>Manche Kollegen hatten dann nicht mehr so viel Zeit zum Spielen.</p>

	C/13/559-561	Ich glaube, es gibt irgendwo so einfach der Moment, wo man weniger Zeit dafür hat, wo man, ganz allgemein durch das Anzufangen Schaffen, ähm... Freundin, zusammenleben, dass nicht mehr für alles gleich viel Zeit lang.	Es ist der Zeitpunkt gekommen, wo man weniger Zeit zum Spielen hatte.
	C/13/581-583	Da... Militär ist gekommen, Matura abschliessen, Lehre, Ernst des Lebens, erste Wohnung, Beruf, Verantwortlichkeit, in einem Team, Kundengespräche, der Ernst vom Leben – man hat nicht mehr so viel Zeit zum Spielen...	Weniger Zeit zum Spielen aufgrund von verschiedenen Änderungen im Leben.
	D/9/380-385	Und nachher bin ich einfach wieder so an dem Punkt angelangt, wo man immer wieder das Gleiche muss machen. Das heisst, man geht immer wieder zu diesem einen Boss und legt den immer wieder. Man macht immer wieder die gleiche blöde Aufgabe, für das man einfach irgendetwas bekommt. Und das hat mich dann sooo dermassen angeschissen, dass ich gedacht habe; ich kann meine Zeit eigentlich wirklich mit besserem ver-	Im Spiel musste man auf einmal immer wieder dasselbe machen. Darum hatte man plötzlich weniger Lust mehr zu spielen.

		schwenden	
	D/9/400	Das ist mir einfach zu dumm mehr geworden.	Das Spiel wurde einfach zu dumm.
	E/3/135-137	Wenn da so 30, 40-jährige da sind wo hinten die Kinder im Hintergrund gehört hat. Das ist schon, äh schon langsam angefangen abzuschrecken.	Im Hintergrund hörte man Kinder. Dies war abschreckend.
	E/6/266-268	Hat es mir dann einfach auch nicht mehr so Freude gemacht, dann viel mehr Freude gehabt an den Kollegen also mit den Kollegen abzumachen.	Hat weniger Freude mehr gemacht. Darum dann mehr mit Freunden abgemacht.
	E/7/282-287	Und ja dann habe ich mir das einfach so ein bisschen eingeteilt, dass ich mich einfach ein bisschen mehr auf den Sport konzentriere, dass ich mehr ausgehe und dann hat mir dann der Sport auch ein bisschen mehr Freude gemacht und habe mich dann auch ein bisschen mehr auf die Kollegen konzentriert und so und dann ist eigentlich das Spiel selber ein bisschen unwichtig worden und dann ist es dann einfach gewesen zum Aufhören.	Hat sich dann vermehrt auf Sport oder anderes konzentriert, darum wurde das Spiel weniger wichtig.

	F/6/251-255	ein „Mämmi“ weinen und nachher hat die einte Person wo es angeht, also von ihr wo das Kind ist gewesen, hat auch gesagt ja, ja ich muss gerade schnell dem „Mämmi“ schauen gehen oder. Und das hat mich irgendwie aufgewühlt und da habe ich gedacht, ey das gibt es ja nicht. Irgendwo ist das ja voll schräg oder.	Im Hintergrund ein Kind weinen gehört. Dies war aufwühlend.
	F/6/264-265	Ja also zum einen hat auch mein Kollege mit dem ich immer gespielt habe, also besser gesagt dann zum Schluss meine Kollegen, (husten) das auch nicht mehr regelmässig gespielt.	Auch die Kollegen haben zum Schluss nicht mehr regelmässig gespielt.
	F/7/302-303	und das ist einfach einfach mehr worden und hat durch das auch irgendwo den Reiz verloren...	Der Reiz ist verloren gegangen.