

Sind Online-Spiele eine Gefahr für Studierende?

Swantje Ferchow & Gabriele Helga Franke

Fachbereich Angewandte Humanwissenschaften
Hochschule Magdeburg-Stendal
Osterburger Straße 25
39576 Stendal
s.ferchow@web.de
gabriele.franke@hs-magdeburg.de

Abstract: Onlinespiele sind eine beliebte Freizeitbeschäftigung junger Erwachsener. Vor allem Studierende verfügen situationsbedingt oftmals über uneingeschränkten Internetzugang sowie unstrukturierte Zeit, was die Entwicklung suchtartigen Online-Verhaltens begünstigen könnte. In der vorliegenden Studie sollte deshalb untersucht werden, ob Studierende gefährdet sind, pathologisches Online-Spielverhalten zu entwickeln. Zu diesem Zweck wurden im Jahr 2012 aus einer größeren Stichprobe Studierender (N=827) eine Teilstichprobe Computerspieler selektiert. Diese wurde in drei Untersuchungsgruppen unterteilt: unregelmäßige (selten), regelmäßige (oft) sowie Vielspieler (sehr oft). Die Analyse des Online-Verhaltens erfolgte mithilfe der Skala zum Online-Suchtverhalten *OSVe-S* sowie der Compulsive Internet Use Scale *CIUS*. Zusätzlich wurde das NEO-Fünf-Faktoren-Inventar *NEO-FFI* zur näheren Untersuchung der Persönlichkeit sowie die Symptom-Checkliste *SCL-90®-S* zur Überprüfung der psychischen Belastung eingesetzt. Die Auswertung erfolgte mittels SPSS V 20 ($p \leq .05$).

Die untersuchte Stichprobe umfasste 270 Probanden (m=193, w=77) im Alter zwischen 18 und 35 Jahren ($M=21,6$, $SD=2,6$). Die demografisch homogenen Spielergruppen bestanden aus 170 unregelmäßigen, 70 regelmäßigen und 30 Vielspielern. Es ergaben sich statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen bei den Nutzungszeiten und der Verwendung verschiedener Online-Angebote. Der prozentuale Anteil an Onlinespielern mit pathologischem PC-Gebrauch stieg mit zunehmender Nutzungsintensität. Zudem konnten innerhalb der Untersuchungsgruppen verschiedene Ausprägungen hinsichtlich der Persönlichkeit bestimmt werden. Gruppendifferenzen bei der psychischen Belastung konnten nicht gefunden werden; die Werte befanden sich durchschnittlich im unauffälligen Bereich.

Der Verdacht, dass es sich bei Studierenden um eine Risikopopulation für pathologisches Online-Verhalten handelt, konnte nicht eindeutig bestätigt werden. Die abente psychische Belastung aller drei Spielergruppen weist nicht auf eine drohende Gefahr hin. Vielspieler scheinen vielmehr einer intensiv ausgeübten Freizeitbeschäftigung nachzugehen. Eher gefährdet sind die regelmäßigen Spieler, die neben hohen Gesamtwerten typische Persönlichkeitsausprägungen des pathologischen PC-Gebrauchs aufweisen.

1 Hintergrund

Das Internet hat in den letzten zwei Jahrzehnten eine exorbitante Entwicklung erfahren und ist heute aus dem Alltag der Menschen vieler Nationen nicht mehr wegzudenken. Mehr als drei Viertel der Deutschen nutzt es gelegentlich, bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen von 14-29 Jahren ist es beinahe jeder [EF12]. Neben der Nutzung als Informations- und Kommunikationsmedium ist das Internet bei der jüngeren Generation vor allem wegen seines Unterhaltungswertes beliebt. Laut Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. spielen 15,5 Millionen Deutsche Online- oder Browser-Games [BIU12]. Der durchschnittliche Online-Spieler ist dabei Anfang Zwanzig, männlich, gebildet und spielt knapp fünfundzwanzig Stunden in der Woche [BS11], [Cy05]. Die Auswahl der Spiele ist groß: Von Fantasy-Rollenspielen über 3D-Shooter und Weltraumabenteuer bis hin zu zahllosen Simulationen ist für jeden Geschmack etwas dabei. Ihre Faszination liegt in ihren endlosen Weiten, der Interaktivität, der Möglichkeit des gemeinsamen Spielens sowie schnellen Erfolgen, und so passiert es häufig, dass man während des Spielens die Zeit vergisst [WMB11]. Manche Spieler investieren so mehr als 60 Stunden in einer Woche [BS11], [Cy05].

Seit einigen Jahren allerdings häufen sich Hilferufe von Spielern (bzw. deren Angehörigen), die die Kontrolle über den Aufenthalt in der virtuellen Welt verloren haben und deshalb professionelle Hilfsangebote in Anspruch nehmen mussten [PT10], [WMB11]. Dort berichteten die Betroffenen von einer regelrechten Sucht, vergleichbar mit dem Verlangen nach Alkohol oder Drogen. Aus diesem Grund stehen Online-Spiele verstärkt im Interesse psychologischer Forschung [Mü10], [WMB11]. Mittlerweile ist belegt, dass das Spielen zu suchtartigem Verhalten führen kann, welches mit seinen charakteristischen Symptomen dem der stoffgebundenen Abhängigkeit ähnelt: Einengung des Verhaltensraums, Toleranzentwicklung, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen sowie anhaltender Gebrauch trotz schädlicher sozialer und/ oder persönlicher Folgen [Mü10], [PT10], [WMB11]. Häufig tritt das pathologische Spielverhalten im Zusammenhang mit anderen psychischen Problemen wie Depressionen, Angststörungen, substanzgebundenen Abhängigkeiten oder der Aufmerksamkeitsdefizit-/ Hyperaktivitätsstörung (ADHS) auf [PT10].

Ob ein Spieler gefährdet ist, ein solches pathologisches Verhalten zu entwickeln, ist individuell bedingt [WMB11]. Die Vermutung liegt aber nahe, Studierende als mögliche Risikopopulation zu untersuchen. Ihre Lebenssituation führt dazu, dass sie oftmals uneingeschränkten Internetzugang besitzen und über unstrukturierte Zeit verfügen. Zudem passen sie in das Muster des charakteristischen Online-Spielers [BS11], [Cy05]. Ziel der vorliegenden Untersuchung war es daher, studierende Online-Spieler in ihrem Internetgebrauch und dessen Korrelaten zu analysieren und zu prüfen, ob diese Zielgruppe anfällig für die Entwicklung von pathologischem Online-Verhalten ist. Es wird vermutet, dass die Gefährdung mit steigender Spielintensität zunimmt [BS11].

2 Methodik

Im Jahr 2012 wurden an 827 Studierenden Daten zum pathologischen PC-Gebrauch erhoben, aus denen eine Teilstichprobe Computerspieler für die folgende Untersuchung

selektiert wurde. Einschlusskriterium war die Beantwortung des OSVe-S-Items *Welche Online-Angebote nutzen Sie? Onlinespiele (Rollenspiele, Ego-Shooter etc.)* mit mindestens *selten*. Mithilfe des Antwortverhaltens desselben Items wurde diese Teilstichprobe in drei Untersuchungsgruppen unterteilt: unregelmäßige Spieler (URS, Antwort: selten), regelmäßige Spieler (RS, Antwort: oft) und Vielspieler (VS, Antwort: sehr oft).

Es wurden insgesamt vier Verfahren zur Analyse des Online-Verhaltens und zur Erfassung des Ausmaßes an pathologischem Internetgebrauch für die vorliegende Untersuchung genutzt. Die Skala zum Online-Suchtverhalten *OSVe-S* [WMB10] ist ein Instrument zur Selbsteinschätzung des Internetverhaltens mit 15 Items, die sich an den Kriterien für stoffgebundene Abhängigkeiten orientieren. Die deutsch adaptierte Version der Compulsive Internet Use Scale *CIUS* [Pe12] ist ebenso ein Selbstbeurteilungsverfahren für Online-Verhalten, bestehend aus 14 Items. Bereits vorhandene Verfahren zur Messung des pathologischen Internetgebrauchs wurden bei der Konstruktion berücksichtigt. Beide Verfahren eigneten sich für die vorliegende Untersuchung, da sie neben dem pathologischen Internetgebrauch auch die Nutzungszeiten sowie die Anwendung verschiedener Online-Angebote erfassen. Das NEO-Fünf-Faktoren-Inventar *NEO-FFI* nach Costa und McCrae [BO08] wurde verwendet, da von einigen Persönlichkeitseigenschaften vermutet wird, dass sie als Risikofaktoren für die Entwicklung von pathologischem Internetgebrauch wirken [VdA08]. Es handelt sich um ein Selbstbeurteilungsverfahren, das individuelle Unterschiede auf einer fünfstufigen Likert-Skala anhand von fünf Persönlichkeitsdimensionen erfasst. Aus ökonomischen Gründen wurde in dieser Untersuchung eine Kurzversion mit 25 Items verwendet. Die Symptom-Checkliste *SCL-90@-S* [Fr13] misst anhand von 90 Items die subjektiv empfundene Beeinträchtigung durch körperliche und psychische Symptome einer Person innerhalb von sieben Tagen auf einer fünfstufigen Likert-Skala. Die individuelle Belastung könnte Aufschluss darüber geben, ob die Studierenden einen subjektiven Leidensdruck in Zusammenhang mit ihrem Online-Verhalten verspüren.

Die Auswertung der Daten erfolgte mit SPSS Version 20. Die Spielergruppen wurden mittels multifaktorieller Varianzanalysen mit anschließenden post-hoc-Tests (Scheffé) auf statistisch signifikante Mittelwertsunterschiede ($p < .05$) hinsichtlich soziodemografischer Variablen und in Bezug auf die verwendeten Verfahren überprüft. Es werden Effektstärken berichtet (klein: $\eta^2 \geq .01$; mittel: $\eta^2 \geq .06$; groß: $\eta^2 \geq .14$); bei kategorialen Variablen wurden χ^2 -Tests eingesetzt.

3 Ergebnisse

Die Stichprobe umfasste 270 Studierende aus mathematisch-naturwissenschaftlichen, human- und geisteswissenschaftlichen Studiengängen im Alter zwischen 18 und 35 Jahren ($M=21,6$; $SD=2,6$). Männer waren stärker vertreten ($N=193$) als Frauen ($N=77$); mehr als die Hälfte der Probanden kam aus dem mathematisch-naturwissenschaftlichen Bereich ($N=145$). Die soziodemografisch homogenen Untersuchungsgruppen bestanden aus 170 URS, 70 RS sowie 30 VS.

3.1 Online-Verhalten der Spielergruppen

Die Untersuchungsgruppen unterschieden sich statistisch signifikant in ihrem Internetverhalten, wie die detaillierten Ergebnisse in Tab. 1 zeigen. Vielspieler und regelmäßige Spieler verbrachten innerhalb der Woche und an den Wochenenden deutlich mehr Zeit online als die unregelmäßigen Spieler. Neben dem Spielen nutzten die Gruppen auch andere Online-Angebote in unterschiedlichem Ausmaß. Dies betraf das Einkaufen, Chatten, Emails schreiben und die Nutzung von Online-Sexangeboten.

Tabelle 1: Unterschiede zwischen den Spielergruppen im Online-Verhalten

Variable	VS (N=30) M±SD	RS (N=70) M±SD	URS (N=170) M±SD	statistische Prüfung	post-hoc- Vergleich
<i>OSVe</i> : Einkaufen (0=nie, 1=selten, 2=oft, 3=sehr oft)	1,4±0,7	1,2±0,6	1,5±0,8	F=5,1; p<.01; η²=.04	RS vs URS
<i>OSVe</i> : Chatten (0=nie, 1=selten, 2=oft, 3=sehr oft)	1,7±1,1	2,0±0,9	2,1±0,8	F=3,14; p<.05; η²=.02	VS vs URS
<i>OSVe</i> : Emails schreiben (0=nie, 1=selten, 2=oft, 3=sehr oft)	1,6±0,9	1,8±0,8	2,1±0,7	F=6,24; p<.01; η²=.04	VS vs URS
<i>OSVe</i> : Online-Sexangebote (0=nie, 1=selten, 2=oft, 3=sehr oft)	0,9±1	0,4±0,7	0,4±0,8	F=5,12; p<.01; η²=.04	VS vs URS
<i>OSVe</i> : Wie viele Stunden sind Sie durchschnittlich pro Wochentag (Mo-Fr) online?	8,4±5,4	7,4±5,6	4,9±4,4	F=10,54; p<.001; η²=.07	VS vs URS RS vs URS
<i>OSVe</i> : Wie viele Stunden sind Sie durchschnittlich pro Tag am Wochenende/ Ferien/ Feiertag online?	8,4±5,4	8,1±5,5	4,9±4,1	F=16; p<.001; η²=.11	VS vs URS RS vs URS
<i>CIUS</i> : Wie viel Zeit verbringen Sie <i>privat</i> im Internet an einem durchschnittlichen Wochentag? (in Stunden)	5,6±3,7	4,8±4,3	3,7±4,5	F=3,25; p<.05; η²=.02	
<i>CIUS</i> : Wie viel Zeit verbringen Sie <i>privat</i> an einem Tag am Wochenende? (in Stunden)	7,0±4,3	6,0±4,4	4,1±4,6	F=8,03; p<.001; η²=.06	VS vs URS RS vs URS

Die Cut-Off-Werte von *OSVe-S* und *CIUS* zeigten an, dass mit zunehmender Nutzungsintensität die Auftretenshäufigkeit des pathologischen Online-Verhaltens zunimmt (siehe Tab. 2). Die Gruppenunterschiede waren bei der *OSVe-S* statistisch signifikant (p<.001), beim *CIUS* jedoch nicht.

Tabelle 2: Verteilung der Cut-Off-Werte von *OSVe-S* und *CIUS* nach Gruppen (Angaben in %)

	<i>OSVe</i> : <4= unbedenklich	<i>OSVe</i> : 4 bis <7= Missbrauch	<i>OSVe</i> : ≥7= abhängig		<i>CIUS</i> : <28= unauffällig	<i>CIUS</i> : ≥28= abhängig
<i>URS</i>	48,8	37,1	14,1	<i>URS</i>	95,3	4,7
<i>RS</i>	34,3	41,4	24,3	<i>RS</i>	92,9	7,1
<i>VS</i>	13,3	40	46,7	<i>VS</i>	90	10

Auf der Itemebene berichteten Vielspieler über mehr Verlangen (η²=.09) und stärkere gedankliche Beschäftigung (η²=.07) im Vergleich mit den anderen beiden Gruppen. Unregelmäßige sowie regelmäßige Spieler wiesen im Vergleich zu den Vienspielern vermehrt berufliche Probleme durch das Internetverhalten auf (η²=.07).

3.2 Persönlichkeit und psychische Belastung der Spielergruppen

Statistisch signifikante Differenzen in den Persönlichkeitsausprägungen des NEO-FFI wurden zwischen den unregelmäßigen und den regelmäßigen Spielern bei den Skalen Extraversion (URS > RS; $\eta^2=.04$) und Verträglichkeit (URS > RS; $\eta^2=.02$) bestimmt. Personen mit geringen Werten auf der Skala Extraversion gelten als in sich gekehrt, zurückhaltend und sind gerne alleine. Geringe Ausprägungen der Dimension Verträglichkeit deuten auf Egozentrik und Misstrauen gegenüber anderen hin [BO08].

Es konnten keine statistisch bedeutsamen Gruppenunterschiede bei der psychischen Belastung gefunden werden; die Werte befanden sich im Durchschnitt im unauffälligen Bereich.

4 Diskussion

Online-Verhalten wird zu einer Gefahr, wenn über einen längeren Zeitraum hinweg typische Phänomene wie Entzugserscheinungen, Kontrollverlust, Toleranzentwicklung, Suchtverlangen bzw. negative soziale und/ oder berufliche Konsequenzen bestehen. Im Falle der Online-Spieler führen diese oftmals zu einem psychischen Leidensdruck beim sozialen Umfeld (Familie und Freunde). Der Betroffene selbst spürt diesen meist viel später, wenn die entstandenen sozialen Spannungen kaum noch auszuhalten sind [WMB11]. Die Entwicklung pathologischen Online-Verhaltens hängt dabei eindeutig von den Lebensumständen der Spieler ab. Man sollte hierbei nicht fragen, ob jemand spielt, sondern *warum*. Studien zeigten, dass suchtartiger Online-Gebrauch häufig als Kompensation für tieferliegende Psychopathologien genutzt wird, z. B. zur Steigerung des Selbstwerts [BS11] oder als inadäquate Stressbewältigungsstrategie [Mü10]. Spielzeiten alleine können dabei keinen eindeutigen Hinweis auf das Vorliegen eines pathologischen Internetverhaltens liefern [PT10].

Der Verdacht, es handle sich bei studierenden Online-Spielern um eine vom pathologischen Internetverhalten gefährdete Population, konnte im Rahmen dieser Untersuchung nicht bestätigt werden. Die absente psychische Belastung aller drei Spielergruppen weist nicht auf eine drohende Gefahr hin. Die untersuchten Vielspieler scheinen einer intensiv ausgeübten Freizeitbeschäftigung nachzugehen. Sie spielen zwar lange und weisen die höchsten Gesamtwerte des pathologischen Gebrauchs auf, doch konnten nur bei einem der verwendeten Instrumente statistisch signifikante Unterschiede zu den anderen beiden Gruppen festgestellt werden. Zudem empfinden sie subjektiv keinen Leidensdruck und keine sozialen oder beruflichen Probleme aufgrund ihres Spielverhaltens. Am ehesten gefährdet sind die regelmäßigen Spieler. Sie weisen neben hohen Gesamtwerten typische Persönlichkeitsausprägungen des pathologischen Gebrauchs auf [VdA08] und berichten vermehrt über berufliche Konsequenzen durch ihr Online-Verhalten. Da allerdings auch die unregelmäßigen Spieler verstärkt berufliche Probleme berichtet haben, kann vermutet werden, dass möglicherweise eine Gefährdung von anderen Onlineanwendungen ausgeht. Dies müsste in weiteren Untersuchungen aber erst noch bestätigt werden.

Die Leitfrage, ob Online-Spiele eine Gefahr für Studierende darstellen, kann durch das vorliegende Studiendesign nur in Ansätzen beantwortet werden. Die Ergebnisse deuten dabei darauf hin, dass die Spielintensität kein eindeutiges Kriterium für eine Gefährdung darstellt. Die stark individuell bedingte Gefährdung und deren spätes Erkennen kann

durch Selbstbeurteilungsverfahren allein nicht gänzlich aufgeklärt werden. Beurteilungen von Freunden oder Verwandten sind hier notwendig. Man kann jedoch davon ausgehen, dass die Struktur der Spiele Auswirkungen auf die Entwicklung von pathologischem PC-Gebrauch hat [WMB11], [Mü10].

Das zentrale Ergebnis dieser Studie ist, dass die durchschnittlichen Online-Spieler grundsätzlich nicht die durchschnittlichen Online-Spielsüchtigen sind und Spielzeiten isoliert betrachtet kein eindeutiges Indiz für pathologisches Onlineverhalten darstellen. Künftige Studien sollten auch Gleichaltrige anderer Bildungsbereiche berücksichtigen, um die gefundenen Ergebnisse zu replizieren. Auf spielsüchtige Patienten sollte ein besonderer Fokus gelegt werden, um die Entwicklung der Sucht noch besser verstehen zu können. Längsschnittstudien werden angeraten; überdies ist im speziellen Fall der Online-Spieler eine Untersuchung mittels Selbst- sowie Fremdbeurteilung zu empfehlen.

Literaturverzeichnis

- [BIU12] Bund Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.: Nutzerzahlen Online- und Browsergames; 2012, online verfügbar unter: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/online-und-browser-games/nutzerzahlen.html> (letzter Zugriff: 21.12.2012).
- [BO08] Borkenau, P.; Ostendorf, F.: NEO-Fünf-Faktoren-Inventar (NEO-FFI) nach Costa und McCrae. 2., neu normierte und vollständig überarbeitete Auflage. Hogrefe, Göttingen, 2008.
- [BS11] Blinka, L.; Smahel, D.: Addiction to Online Role-Playing Games. In: (Young, K.S.; de Abreu, C.N. Hrsg.) (2011). Internet Addiction. A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment. John Wiley & Sons, New Jersey; pp 73-90.
- [Cy05] Cypra, O.: Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. Diplomarbeit der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, 2005.
- [EF12] van Eimeren, B.; Frees, B.: Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2012. Media Perspektiven 7-8, 2012, S. 362-379.
- [Fr13] Franke, G.H.: Die Symptom-Checkliste mit 90 Items – Standardform – SCL-90®-S. Handanweisung. Hogrefe, Göttingen, in Vorbereitung, 2013.
- [Mü10] Mücken, D.: Online-Sucht – was ist das? AJS Forum, 1/2010, 2010, S. 4-6.
- [Pe12] Peukert et al.: Faktorielle Struktur der deutschen Version der Compulsive Internet Scale (CIUS) nach konfirmatorischer Faktorenanalyse. Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie, 41 (2), 2012, S. 101-108.
- [PT10] Petersen, K.U.; Thomasius, R.: „Süchtige“ Computer- und Internetnutzung. Psychiatrie und Psychotherapie update, 4, 2010, S. 97-108.
- [VA09] Van der Aa et al.: Daily and compulsive internet use and well-being in adolescence: A diathesis-stress model based on Big Five personality traits. Journal of Youth and Adolescence, 38, 2009, pp 765-776.
- [WMB10] Wölfling, K.; Müller, K.W.; Beutel, M.: Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S). Psychotherapie, Psychosomatik, Medizinische Psychologie, 61, 2010, S. 216-224.
- [WMB11] Wölfling, K.; Müller, K.W.; Beutel, M.: Internetsucht. Psychologische Variablen, diagnostische Einordnung und therapeutische Implikationen. Psychotherapie im Dialog, 12 (2), 2011, S. 132-136.