



Pressemitteilung Prof. Dr. Reinhold S. Jäger (Zepf / Uni-Landau)

Computerspielen als Stressbewältigung – die Gefahr einer pathologischen Entwicklung

In einer Untersuchung des Zentrums für empirische pädagogische Forschung (zepf) der Universität Koblenz-Landau, Campus Landau, wurde der Frage nachgegangen, welche Funktion das Computerspielen im Alltag der Kinder einnimmt. Dabei zeigte sich, dass 11,3 % der N = 688 Befragten ein pathologisches Computerspielverhalten aufweisen. Dagegen gaben 10,9% an, nur wenig oder gar nicht am Computer zu spielen. In der Gruppe der Befragten mit krankhaftem Spielen sind Jungen überzufällig häufig vertreten.

In der Studie konnte nachgewiesen werden, dass pathologische Computerspieler in ihrer gegenwärtigen Lebenssituation ein höheres Ausmaß an Überforderung erleben und über weniger adäquate Strategien zur Bewältigung ihres Alltags verfügen als unauffällige Spieler und Nichtspieler.

Das Spielen am Computer scheint bei der Mehrheit dieser Kinder und Jugendlichen eine Art von Bewältigungsstrategie zu sein. Computerspiele werden von Kindern und Jugendlichen mit einem pathologischen Computerspielverhalten häufiger zur Stimmungsregulation eingesetzt.

Darüber hinaus sind die pathologischen Spieler in verschiedenen Lebensbereichen deutlich unzufriedener. Insgesamt sind unter den pathologischen Computerspielern weniger Personen mit einem sicheren Bindungsstil und mehr Personen mit einem ängstlichen Bindungsstil vertreten als unter den unauffälligen Spielern und Nichtspielern. Als Bindungsstil bezeichnet man in diesem Kontext den Stellenwert zwischenmenschlicher Beziehungen. Ihm wird für den Umgang mit Problemen eine wichtige Bedeutung zugeschrieben.

Pathologische Computerspieler weisen außerdem eine deutliche Präferenz für das Computerspiel *World of Warcraft* auf. Dieses Spiel ist bekannt für seine Zeitintensität. Monatlich anfallende Gebühren, die leichte Verfügbarkeit, „Verpflichtungen“ innerhalb der Gilde sowie das Fortlaufen des Spielgeschehens bei Abwesenheit des Spielers erzeugen eine starke Spielbindung, weshalb diesem Spiel oftmals ein Suchtpotenzial zugesprochen wird.

Die Autoren der Studie - Nina Moormann und Prof. Jäger - betonen, dass häufiges und langes Computerspielen alleine nicht als pathologisch aufgefasst werden kann. Auffällig wird das Computerspielverhalten erst, wenn gleichzeitig Merkmale süchtigen Verhaltens erkennbar sind. Hierzu gehören zum Beispiel negative Konsequenzen im schulischen und sozialen Bereich, Schwierigkeiten, das Spielen mit dem Computer einzuschränken oder selbst zu beenden sowie körperliche Symptome wie Unruhe, Nervosität und Gereiztheit, wenn längere Zeit nicht am Computer gespielt wird.

Der vollständige – für die allgemeine Öffentlichkeit zugängliche – Bericht steht unter der folgenden Adresse zur Verfügung:

http://www.zepf.uni-landau.de/index.php?id=280&type=1&no_cache=1&file=914&uid=340

Ansprechpartner:

Prof. Dr. Reinhold S. Jäger
Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zepf)
der Universität Koblenz-Landau, Campus Landau
Bürgerstraße 23
76829 Landau

Tel.: 06341-906-175

Fax: 06341-906-166

Email: jaeger@zepf.uni-landau.de

URL: www.zepf.uni-landau.de