



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)

„Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten.

**Chancen und problematische Aspekte von Computerspie-
len aus medienpädagogischer Perspektive“**

Ausschreibungsunterlagen

Düsseldorf, 19. September 2008

**Bitte beachten Sie unbedingt auch die Bedingungen für die Über-
sendung der Projektanträge auf der letzten Seite.**

Nach § 88 Abs. 4 Mediengesetz für das Land Nordrhein-Westfalen (LMG NRW) gehört es zu den Aufgaben der LfM, die Veranstaltung, Verbreitung und Weiterverbreitung von Rundfunkprogrammen und Mediendiensten einschließlich neuer Programmformen und -strukturen regelmäßig wissenschaftlich untersuchen zu lassen. Die Forschungsschwerpunkte orientieren sich dabei am Handlungsbedarf und am Erkenntnisinteresse der LfM.

I. Allgemeines

Die LfM hat durch ein formalisiertes Verfahren sicherzustellen, dass aus der Gesamtheit der eingegangenen Anträge eine sinnvolle Auswahl getroffen wird. Die folgenden Kriterien sollen eine Entscheidungshilfe für eine angemessene Beurteilung der Anträge darstellen.

Anträge bzw. Antragsteller sollen die folgenden Anforderungen erfüllen:

1. Unabhängigkeit der forschenden Personen/Institutionen

Die beantragenden Personen/Institutionen dürfen in den angegebenen Forschungsfeldern keine Eigen- oder Fremdinteressen vertreten, sondern müssen unabhängig sein. Die LfM berücksichtigt ausschließlich solche Anträge, die eindeutig nicht (auch) auf Verwertungsinteressen Dritter gerichtet sind.

Diese Unabhängigkeit kann als gegeben angenommen werden, wenn die Anträge von Hochschulen, unabhängigen Forschungsinstitutionen, gemeinnützigen Vereinen o.ä. Einrichtungen gestellt werden.

2. Medienwissenschaftliche Kompetenz

Antragsteller sollten im Bereich der Medien- und Kommunikationsforschung ausgewiesen sein und dieses durch ihre wissenschaftlichen Veröffentlichungen belegen können. Vorhandene forschungspraktische Erfahrungen und methodisches Wissen bzgl. der Untersuchungsgegenstände werden als Voraussetzung einer effizienten Forschung angesehen. Hierdurch sollen keineswegs interessante und jenseits traditioneller "Forschungspfade" angelegte innovative Untersuchungen noch nicht etablierter Wissenschaftler (-gemeinschaften) abgewiesen werden.

3. Integration bestehender Forschungsergebnisse

Dem Forschungsgegenstand angemessen sollen beantragte Untersuchungen mit innovativen Ansätzen arbeiten. Das schließt jedoch im forschungsökonomischen Interesse nicht aus, bestehende Erkenntnisse und Forschungsergebnisse der Medienforschung zu integrieren bzw. für das Untersuchungsdesign zu verwenden.

Ein Vergabekriterium ist deshalb auch, inwieweit neuere Forschungsergebnisse einbezogen werden. Aus der Gestaltung der beantragten Untersuchung, nicht jedoch aus gesonderten Kapiteln des Antrages zum Stand der Forschung, soll geschlossen werden können, ob der gegenwärtige Stand der Medienforschung in der Projektkonstruktion berücksichtigt wurde.

4. Methoden

Die Vergabe hängt davon ab, ob die methodische Konzeption der Untersuchung dem jeweiligen Forschungsgegenstand angemessen ist. Wichtig ist deshalb eine genaue Auflistung der beabsichtigten Methoden. Bevorzugt gefördert werden im Einzelfall Projekte mit einer Kombination quantitativer und qualitativer Methoden.

5. Realisierung des geplanten Forschungsprojektes

Erforderlich ist eine genaue Auflistung der berücksichtigten Untersuchungsschritte. Das Verhältnis zwischen Untersuchungsfragen und -aufbau muss in sich schlüssig sein. Generell wird vorausgesetzt, dass die geplanten Untersuchungen auch faktisch realisierbar sind, besonders im Hinblick auf den zeitlichen und den finanziellen Rahmen.

6. Für die Vergabe von Projekten sind auch forschungsökonomische Gesichtspunkte von Bedeutung.

Die LfM erwartet von den Projektnehmern keine Subordination wissenschaftlicher unter wirtschaftliche Kriterien. Forschungsaufwand, -ergebnisse und -etat müssen indessen in einem angemessenen Verhältnis zueinander stehen. Werden die der Untersuchung zugrunde liegenden Fragestellungen und die methodischen Vorgehensweisen als sinnvoll erachtet, so wird innerhalb dieser vorgegebenen Rahmenbedingungen nach dem Kriterium der Forschungsökonomie ausgewählt werden. Hiermit ist nicht nur die Höhe der beantragten Gelder gemeint. Der Begriff der Forschungsökonomie umfasst vielmehr die Verwendung der Gelder, die Kooperation mit anderen wissenschaftlichen Untersuchungen und den Rückgriff auf eine bereits vorhandene forschungstechnische Ausstattung der Antragsteller (hierzu gehören z.B. Rechneranlagen und Erhebungsgeräte).

II. Forschungsfragen

Das Thema Computerspiele – speziell die Onlinesucht – ist ein wichtiges Thema für die LfM, da sie in ihrer beratenden und informierenden Tätigkeit zunehmend damit konfrontiert wird: Eltern sind oftmals sehr verunsichert und können nicht mehr einschätzen, ob die Computerspielnutzung ihres Kindes unbedenklich oder schon problematisch ist. Auch unter Lehrern und (medien-)pädagogischen Fachkräften gibt es, nicht zuletzt aufgrund der divergierenden öffentlichen Diskussion über die Gefahren und Potentiale von Computerspielen, enorme Verunsicherung.

Da die Forschung gegenwärtig wenig Hilfestellung leistet und es in diesem Bereich noch sehr viele Forschungslücken gibt, soll das Thema Computerspiele im Kontext Sucht erforscht und wissenschaftlich fundiert werden.

Computerspiele sind ein fester Bestandteil der gegenwärtigen Medienwelt geworden. Der deutsche Computerspielermarkt verzeichnet enorme Wachstumsraten (ca. 17,3 Prozent im Jahre 2007 gegenüber dem Vorjahr) und im vergangenen Jahr wurde hierzulande erstmals mehr Geld für Bildschirmspiele (1,7 Mrd. Euro) ausgegeben als für Tonträger (1,6 Mrd. Euro). Jeder dritte Deutsche spielt regelmäßig am PC oder an der Konsole. Die Hälfte aller männlichen und knapp ein Viertel der weiblichen PC-Nutzer im Alter von 12 bis 19 Jahren spielen täglich oder mehrmals pro Woche Computerspiele. Darüber hinaus nutzen 85 Prozent der Jungen und 80 Prozent der Mädchen mehrmals in der Woche bis täglich das Internet, um zu surfen und zu kommunizieren, wobei Onlinespiele über alle Altersgruppen hinweg stetig an Bedeutung zunehmen. Das marktführende Onlinerollenspiel „World of Warcraft“ (kurz: WoW), von der USK ab 12 Jahren freigegeben, hat weltweit über 10 Millionen Abonnenten und kostet in Deutschland eine monatliche Abonnementgebühr in Höhe von 13,- Euro. Der Hersteller, das Unternehmen Blizzard Entertainment, erzielt damit jährlich einen Umsatz von mehr als einer Milliarde Dollar.

Die öffentliche Diskussion zum Thema Computerspiele ist eine Debatte der Extreme: Einerseits werden Computerspiele als förderungswürdige Bildungsmethode („game-based learning“) und, wie zuletzt vom Deutschen Kulturrat, als Kulturgut begriffen. An anderer Stelle gelten Computerspiele als ursächlich für jugendliche Gewaltbereitschaft, verminderte Lernfähigkeit und Desozialisierungserscheinungen. Was fehlt, ist eine differenzierte, abwägende Auseinandersetzung, die sowohl Chancen als auch problematische Aspekte von Spielen in den Blick nimmt.

Die medienpädagogische Praxis zeigt, dass ein zunehmend problematischer Aspekt von Computerspielen in der exzessiven Nutzung zu sehen ist, was häufig unter dem Begriff der Computerspielsucht diskutiert wird. Computerspielsucht ist bislang kein eigenständiges Störungsbild in den gängigen internationalen Klassifikationssystemen psychischer Störungen (ICD-10). Am ehestens ist sie den Verhaltenssüchten zuzuordnen und wird unter der Klassifizierung „abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ subsumiert (dort: Glücksspiel, Kleptomanie, Pyromanie). Ob von einem Suchtverhalten gesprochen werden kann, ist in der – zumeist neurowissenschaftlichen – Forschung umstritten. Nicht zuletzt aufgrund definitorischer Mängel und in ihren Methoden nicht vergleichbarer Studien liegen keine gesicherten wissenschaftlichen Ergebnisse zur Häufigkeit und Verbreitung vor. Die Bandbreite reicht demnach von 6 Prozent bis 20 Prozent aller Computerspieler. So stehen hier die Erfahrungsberichte aus der Praxis der Suchtberatungsstellen den wissenschaftlichen Erkenntnissen gegenüber.

Weitestgehend unerforscht ist das Phänomen der exzessiven Computerspielnutzung bzw. die Computerspielsucht bislang aus medienpädagogischer Perspektive. Hier stellen sich insbesondere folgende Fragen: Wie und wo lassen sich medienpädagogisch Trennlinien zwischen unbedenklicher, exzessiver und suchtbedingter Computerspielnutzung ziehen? Welche Spielegenres sind möglicherweise suchtfördernder als andere und warum? Gibt es Korrelationen zwischen exzessiver Computerspielnutzung bzw. Computerspielsucht und Alter, Geschlecht, Bildung und Familie? Mit Blick auf die Potentiale: Welche Kompetenzen können anhand welcher Computerspiele erworben werden? Welche medienpädagogischen Handlungsempfehlungen lassen sich aus den Erhebungen für die praktische Arbeit ableiten? Können solche medienpädagogischen Hinweise auch für medizinische Einrichtungen und Suchtberatungsstellen hilfreich sein?

Dem Forschungsprojekt ist im ersten Halbjahr 2008 ein Expertenworkshop vorgeschaltet worden. Neben ausgewiesenen Medienwissenschaftlern und -pädagogen haben im Bereich der Computerspielsucht spezialisierte Psychiater und Suchthilfeexperten ihre Expertise eingebracht. Hier sollte zunächst eruiert werden, welche konkreten Fragestellungen aus medienpädagogischer Perspektive von besonderer Bedeutung sind, sodass auf der Basis der Ergebnisse des Workshops das Projektkonzept präzisiert werden konnte.

Zu den zentralen Ergebnissen des Workshops gehört, dass die Medien Internet und Computerspiel einen Paradigmenwechsel darstellen, da hier – anders als beim Buch, Radio und Fernsehen – eine interaktive Beziehungsdimension zwischen den Nutzern eingeführt werde. Das Medium Computerspiel erreiche aufgrund seiner ihm immanenten Interaktivität eine neue Dimension im Medienensemble und müsse, auch mit Blick auf ein mögliches Suchtpotential, neu bewertet werden. Ein vornehmliches Suchtpotential sehen alle Experten bei den Onlienspielen. Diese Spielwelten sind auf Präsenz und Konstanz angelegt („Echtzeitspiel“, die Spielfigur nimmt auch in Abwesenheit des Spielers am Spiel teil; das Spiel hat kein Ende). Das gemeinsame Spielen in sog. „Gilden“ und „Allianzen“ führe zu einer hohen sozialen und emotionalen Bindungskraft. Die Experten haben differenziert mögliche Korrelationen zwischen Sucht und soziodemographischen Daten (Alter, Geschlecht, Bildung) diskutiert, wobei sich eine Lücke zwischen Wissenschaft und medizinischer Beratungspraxis zeigte. Eine Unterteilung in unbedenkliche, exzessive und suchtartige Nutzung wurde von den Experten begrüßt, wobei die Abgrenzung als schwierig bewertet wurde. So ließen sich ohne umfangreichere wissenschaftliche Untersuchung keine Kriterien aufstellen, in welchem Umfang Spielen unbedenklich seien, ab wann von einer übermäßigen Nutzung gesprochen werden könne und wo konkret die Grenze zur klinischen Abhängigkeit verlaufe. Einen weiteren Schwerpunkt bildete die Diskussion über den Stellenwert präventiver Maßnahmen. Alle Experten/innen halten wissenschaftlich fundierte Präventionsangebote für dringend erforderlich. Da

Kinder, so die einhellige Meinung und durch die Suchtexperten belegt, mit Computerspielen in der Regel sehr früh in Berührung kommen, sollten Präventionsmaßnahmen im Kindergarten- bzw. Grundschulalter ansetzen. Ebenfalls für unbedingt erforderlich wurden Aufklärungsmaßnahmen für Jugendliche bzw. junge Erwachsene benannt.

Indikatoren für die Abgrenzung von unbedenklicher, exzessiver und suchtbedingter Computerspielnutzung bildeten die Diskussionsschwerpunkte. Darüber hinaus haben die Experten differenziert mögliche Korrelationen zwischen Sucht und soziodemographischen Daten (Alter, Geschlecht, Bildung) sowie mögliche medienpädagogische Präventionsmaßnahmen und deren relevante Zielgruppen diskutiert.

Eine Vorabrecherche zur bisherigen wissenschaftlichen und gesellschaftspolitischen Beschäftigung mit dem Thema Sucht im Kontext von Computerspielen sowie die Diskussion im Rahmen dieses interdisziplinären Expertenworkshops in der LfM haben ergeben, dass eine interdisziplinär angelegte Grundlagenforschung erforderlich ist. Dies kann die LfM mit Blick auf ihr Forschungsleitbild nicht im erforderlichen Umfang leisten.

Um künftig jedoch bedarfsgerechter zum Thema Computerspielsucht medienpädagogisch arbeiten und Aufklärungsarbeit leisten zu können, benötigt die LfM wissenschaftlich fundierte Informationen. Aus den Erhebungen sollen medienpädagogische Handlungsempfehlungen für die praktische Arbeit abgeleitet werden. Vor diesem Hintergrund schreibt die LfM ein Forschungsprojekt zum Thema „Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten. Chancen und problematische Aspekte von Computerspielen aus medienpädagogischer Perspektive“ aus.

Dazu soll eine interdisziplinäre Analyse und Auswertung relevanter wissenschaftlicher Literatur und Studien erfolgen, auf deren Basis anschließend eine Hypothesenentwicklung vorgenommen werden soll. Daran anschließend sind (Bezug nehmend auf die vorangehende Sekundäranalyse) mittels Primärerhebung (unter Einbeziehung quantitativer und qualitativer Erhebungen, z. B. unter Suchberatern) folgende Fragestellungen zu prüfen.

- Worin liegen die Gemeinsamkeiten und ggf. Unterschiede in der Debatte um das Suchtpotential verschiedener Medien (Buch, Fernsehen, Computer, Internet)? Wenn es Unterschiede geben sollte, wie bedeutend sind sie? Und: Wenn es den von den Experten einhellig konstatierten Paradigmenwechsel gibt, was heißt das im Kontext Sucht und Medien?
- Bestätigen die Ergebnisse der Sekundäranalyse die Hypothese, dass insbesondere Onlinespiele, die aufgrund ihrer Spielstruktur sowie den Einbezug sozial-kommunikativer Elemente eine hohe Spielanbindung erzielen, problematisch sind? Wenn ja, was unterscheidet Onlinespiele mit Blick auf die Suchthematik von anderen Spielen? Wie lässt sich Onlinespielsucht charakterisieren? Was ist ggf. übertragbar auf andere Spielgenres oder Medien (Stichwort Internetsucht)?

- Welches sind Indikatoren für die Abgrenzung unproblematischer, exzessiver und suchtartiger Nutzung? Wie können solche Indikatoren helfen, eine entsprechende Aufklärungsarbeit, die sowohl den Nutzer als auch dessen Erziehungsinstanzen (Eltern, Pädagogen) in den Blick nimmt, leisten zu können?
- Wie können aus den gewonnenen Erkenntnissen Handlungsempfehlungen abgeleitet werden? Im Schwerpunkt sollen Empfehlungen für die medienpädagogische Aufklärungsarbeit der LfM sowie anderer Multiplikatoren formuliert werden. Können diese Empfehlungen auch für die Aufklärungsarbeit medizinischer Einrichtungen sowie Suchtberatungsstellen nutzbar gemacht werden oder müssen spezielle Informationen formuliert werden?
- Bestätigen die Ergebnisse der Sekundäranalyse, dass sich die Zielgruppe einerseits auf Kinder und zudem auf junge Erwachsene begrenzen sollte? Welche Wege können genutzt werden, diese beiden Zielgruppen zu erreichen: Ist eine unmittelbare Ansprache sinnvoll oder ist es sinnvoller, mittelbar – z. B. über Eltern, Lehrer, Referenten oder Betroffene – an die Zielgruppen heranzutreten? Müssen weitere Zielgruppen mitgedacht werden?

Das Forschungsdesign sollte sinnvolle, den Forschungsfragen angepasste Primärerhebungen (quantitative und qualitative Methoden) aufweisen sowie mit den Erkenntnissen der zu Beginn durchzuführenden Sekundäranalysen kombiniert werden. Da die zu untersuchenden Aspekte Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Sucht ein Querschnittsthema verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen – insbesondere der Pädagogik, der Medien- und Kommunikationswissenschaften sowie der Psychologie, Psychiatrie und Psychotherapie – darstellen, ist ein interdisziplinär angelegtes Forschungskonzept erforderlich. Für das Projekt stehen bis zu € 120.000,- (inklusive Mehrwertsteuer) zur Verfügung. Das Projekt sollte im Februar 2009 beginnen und eine Laufzeit von 15 Monaten nicht überschreiten.

Das detaillierte Projektkonzept sollte neben Ausführungen zum Methodendesign einen Zeit- und Kostenplan beinhalten.

In dem Kostenplan ist die ggf. abzuführende Umsatzsteuer auszuweisen. Sollten hierzu keine Angaben gemacht werden, geht der Auftraggeber davon aus, dass in der genannten Summe die ggf. abzuführende Umsatzsteuer enthalten ist.

Bitte achten Sie darauf, dass aus dem Antrag eindeutig hervorgeht, wer Antragsteller ist, d.h. welche natürliche oder juristische Person, bzw. Personen sich um die Projektvergabe bewerben. Die LfM weist darauf hin, dass im Falle einer Vergabe der Vertrag nur mit dem/der Antragstellenden geschlossen werden kann, die im Antrag benannt ist/sind. Soll der Antrag für juristische Personen gestellt werden, geben Sie bitte zusätzlich zu der genauen Bezeichnung und den gesetzlichen Vertretern dieser Personen auch an, wer die Projektleitung innehaben soll.

Darüber hinaus ist dem Antrag eine 1- bis 2-seitige Zusammenfassung beizufügen.

Ende der Ausschreibungsfrist ist Donnerstag, der 26. November 2008 (Datum des Poststempels).

Anträge dürfen nicht per Fax oder per Email eingereicht werden.

Für Rückfragen steht Ihnen bei der Landesanstalt für Medien NRW Dr. Meike Isenberg unter der Tel.-Nr. 0211/77007-185 oder per E-Mail (info@lfm-nrw.de) zur Verfügung.

Sollte das Projekt Ihr Interesse finden, übersenden Sie Ihre Unterlagen in einem verschlossenen Umschlag an folgende Anschrift:

Landesanstalt für Medien NRW, Bereich Förderung, **Kennwort: „Computerspiele: Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten“**, Postfach 103443, 40025 Düsseldorf.

Bei persönlicher Übergabe können Sie den Projektantrag bei der Landesanstalt für Medien NRW unter der Adresse Zollhof 2, 40221 Düsseldorf, einreichen. Bitte geben Sie unbedingt das Kennwort an!