



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Bedeutung von exzessivem Computerspiel in der
Biographie ehemaliger Spieler“

Verfasserin

Elisabeth Ebner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, Juni 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt: Pädagogik

Betreuer: V.-Prof. Mag. Dr. Christian Swertz, MA

Ich möchte mich herzlich bedanken bei...

*... meinem Schatz, der mir immer zur Seite steht und mich
unterstützt, wo es nur geht.*

...meinen Eltern, die mir mein Studium ermöglicht haben.

*...Professor Mag. Dr. Christian Swertz MA, für die
Betreuung meiner Diplomarbeit und für seine
Hilfestellungen.*

Danke!

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	7
2. Forschungsstand.....	10
2.1 Studie von Douglas Gentile.....	10
2.2 Studie von Mark Griffiths und Kollegen.....	14
2.3 Faszination vs. Sucht.....	19
3. Untersuchungsmethodik.....	30
3.1 Stichprobe.....	30
3.2 Forschungsdesign.....	30
3.3 Auswertung.....	32
4. Ergebnisse.....	37
5. Diskussion.....	56
5.1 Gründe für eine Computerspielnutzung.....	56
5.2 Reduktion von Computerspielzeit.....	65
5.3 Die Merkmale des Störungsbildes Video- und Computerspielsucht.....	69
6. Conclusio und Ausblick.....	79
7. Literaturverzeichnis.....	82
8. Anhang.....	85
Zusammenfassung.....	85
Abstract.....	86
Interviewtranskripte.....	87
Auswertungsschritte.....	238
Curriculum vitae.....	254

1. Einleitung

Studien zum Thema Computerspielsucht sprechen von 3-13% computerspielsüchtigen Spielern im deutschen Sprachraum (vgl. Wölfling 2008, S. 14). In einem Artikel von Wölfling und Grüsser wird ebenfalls von solch einer großen Spannweite innerhalb der Ergebnisse berichtet. So soll es im internationalen Vergleich „zwischen 6% und 20% an Kindern und Jugendlichen mit pathologischer Computerspielnutzung“ geben (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2). Wie anhand dieser Zahlen zu erkennen ist, haben wir es scheinbar mit einer nicht zu unterschätzenden Zahl an computerspielsüchtigen Personen zu tun. Grüsser geht sogar von einer „wachsenden Zahl an Betroffenen“ aus (Grüsser 2007, S. 10).

Angesichts dieser hohen Zahl an Betroffenen gibt es nur wenige Studien zu den „therapeutischen Implikationen“ (Grüsser 2007, S. 10), das heißt, dass es kaum Studien zu Therapiemöglichkeiten gibt. Die beiden Autoren Wölfling und Müller sprechen von einer Art Modellprojekt, wenn es um die „Behandlung suchtartigen Computerspielverhaltens“ (Wölfling/Müller 2008, S. 132) geht. Nach Grüsser, Wölfling und Müller kann daher angenommen werden, dass sowohl Studien zu Therapiemöglichkeiten fehlen, als auch Möglichkeiten der Therapie an sich (vgl. Grüsser 2007, S. 10); (vgl. Wölfling/Müller 2008, S. 132).

Hier lässt sich eine Diskrepanz ausmachen. Es gibt scheinbar eine nicht unerhebliche Zahl an computerspielsüchtigen Personen (vgl. Wölfling 2008, S. 14); (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2). Diese Zahl der Betroffenen wird laut Grüsser sogar noch wachsen. Dennoch stehen diesen Menschen kaum Behandlungsmöglichkeiten zur Verfügung (Wölfling/Müller 2008, S. 132). Diese geringen Möglichkeiten der Behandlung von Computerspielsucht lassen sich vermutlich auch dadurch erklären, dass es nicht ausreichend empirisch fundierte Ergebnisse gibt. Auf diese Problematik verweisen eine Reihe von Autoren, so etwa Wölfling (2008), Griffiths (2005) und Thalemann (2008).

In einem Artikel von Griffiths lässt sich diesbezüglich folgendes nachlesen: „To date, there has been very little research directly investigating video game addiction.“ (Griffiths 2005, S. 361) Obwohl dieser Artikel aus dem Jahre 2005 stammt, hat diese Feststellung leider nicht an Aktualität verloren, da auch jüngere Artikel, wie Wölfling (2008) oder Gentile (2009) auf diese Problematik hinweisen.

Eine von Gentile durchgeführte Studie, „Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study“, ist eine der wenigen Forschungsarbeiten zum Thema Computerspielsucht. Auch wenn durch diese Studie einige zum Teil sehr interessante Ergebnisse erzielt werden konnten, hielt Gentile dennoch fest, dass mehr neue Fragen aufgekomen sind als Antworten erzielt werden konnten (vgl. Gentile 2009, S. 601).

Der derzeitige Erkenntnisstand zum Thema Computerspielsucht lässt sich anhand dieser Ausführungen folgendermaßen zusammenfassen: Wir haben es mit einer beträchtlichen Anzahl an computerspielsüchtigen Menschen zu tun (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Es besteht sogar Grund zur Annahme, dass sich diese Zahl in nächster Zeit erhöhen könnte (vgl. Grüsser 2007, S. 10). Der hohen Zahl an Betroffenen stehen kaum Behandlungsmöglichkeiten gegenüber (Wölfling/Müller 2008, S.132) - was auch an den nicht ausreichend vorhandenen empirisch fundierten Ergebnissen liegen könnte (vgl. Gentile 2009, S. 601).

Die hohe beschriebene Auffälligkeit steht jedoch in einem eigentümlichen Missverhältnis zur bestehenden Problematik. Im internationalen Vergleich wird zwar von bis zu 20% an Kindern und Jugendlichen mit pathologischer Computerspielnutzung ausgegangen (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 2), es fällt jedoch auf, dass diese jungen Menschen im Erwachsenenalter scheinbar nicht mit negativen Konsequenzen rechnen müssen. Dies lässt sich als ein Phänomen auffassen, das als Anlass für weitere Forschung angesehen werden kann.

Anhand dieser beschriebenen Problemstellung und der daraus resultierenden Forschungslücke, soll die Forschungsfrage dieser Arbeit folgendermaßen formuliert werden:

Handelt es sich im Falle einer Sucht nach Computerspielen womöglich um eine Problematik, die von den Spielerinnen und Spielern im Laufe der Zeit selbst gelöst wird und überhaupt keiner Therapie bedarf?

In dieser vorliegenden Arbeit werden daher Personen untersucht, die in einer bestimmten Zeit ihres Lebens exzessiv Computerspiele gespielt haben und aus den verschiedensten Gründen wieder damit aufgehört haben. Durch die Untersuchung dieser Personen soll der Frage nachgegangen werden, durch welche Faktoren oder Umstände sich ein exzessives Computerspielverhalten im Laufe der Zeit von selbst regulieren kann.

Um die Forschungsfrage dieser Arbeit adäquat beantworten zu können, erfolgt zunächst eine Darstellung des aktuellen Forschungsstands zum Thema Computerspiele. Dadurch soll aufgezeigt werden, dass zwar eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele bzw. Computerspielsucht stattfindet, dies jedoch nicht in der Form passiert, wie es angesichts der hohen Zahl an Betroffenen zu erwarten wäre. Es soll durch dieses Vorgehen auch darauf aufmerksam gemacht werden, dass zur Frage, welchen Status extensives Computerspiel in der Biographie von Spielerinnen und Spielern hat, Erkenntnisse fehlen und daher in diesem Zusammenhang von einer Forschungslücke gesprochen werden kann.

Im empirischen Teil dieser Arbeit wird es zunächst um eine Erläuterung der angewandten Methode gehen. Nach der Darstellung der Stichprobe wird das verwendete Forschungsdesign

begründet und vorgestellt, um schließlich Angaben zu der Datenauswertung zu machen. In einem weiteren Kapitel werden die erzielten Ergebnisse aus den Interviews präsentiert und durch einen Diskussionsteil mit den Ergebnissen aus dem zweiten Kapitel in Verbindung gebracht. Im letzten Kapitel wird es schließlich darum gehen, abschließende Worte für diese vorliegende Arbeit zu finden, wichtige Erkenntnisse noch einmal auszuformulieren und einen Ausblick auf weiter zu erforschende Gebiete zu geben.

2. Forschungsstand

Im Blick auf die hier untersuchte Fragestellung gilt es zunächst, vorliegende Studien zu rezipieren, um den Forschungsstand und die Forschungslücke zu präzisieren, Fragen für die Interviews vorzubereiten und um Analysedimensionen für die Interpretation der Interviews zu gewinnen. Insgesamt liegen lediglich zwei Studien und einige kleinere Forschungsarbeiten zur hier untersuchten Thematik vor. Die Ergebnisse dieser wissenschaftlichen Auseinandersetzungen werden in einem Diskussionsteil (5. Kapitel) mit den Ergebnissen aus dem empirischen Teil dieser Arbeit (4. Kapitel) verglichen. Es werden sowohl unterschiedliche als auch ähnliche Ergebnisse von Interesse sein und differenziert betrachtet werden. Durch diese Zusammenschau der verschiedenen Forschungsergebnisse sollen interessante und vor allem neue Erkenntnisse in Bezug auf die Fragestellung „Haben wir es im Falle einer Sucht nach Computerspielen womöglich mit einer Problematik zu tun, die von den Spielerinnen und Spielern im Laufe der Zeit selbst gelöst wird und überhaupt keiner Therapie bedarf?“ erzielt werden. Die beiden Studien und Forschungsarbeiten sind als ein Auszug der derzeitigen Forschungslandschaft zu betrachten und wurden zum einen aufgrund deren Aktualität ausgewählt und zum anderen aufgrund deren Forschungsinteressen, die kompatibel mit den Ergebnissen aus der empirischen Arbeit sind.

2.1 Studie von Douglas Gentile

In diesem Teil der Arbeit wird zunächst eine Studie von Douglas Gentile aus dem Jahre 2009, "Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study", thematisiert. Es wird zunächst darum gehen, Angaben zu den Studienteilnehmern zu machen. Im Anschluss daran geht es um eine Darstellung der Interview-Gestaltung und der Forschungsinteressen, mit denen man an die Interviews herangetreten ist. In einem weiteren Schritt werden die Ergebnisse dieser Studie in den Blick genommen. Schließlich werden die gewonnenen Ergebnisse mittels eines zusammenfassenden Kapitels in einen überschaubaren Rahmen gebracht.

1178 US-amerikanische BürgerInnen im Alter von 8 bis 18 Jahren haben an der besagten Studie teilgenommen. Davon waren 588 männlichen und 590 weiblichen Geschlechts. Es wurde darauf geachtet, dass alle Regionen des Landes in der Studie repräsentiert waren (vgl. Gentile 2009, S. 595). Die Interviews hatten eine Dauer von ca. 20 Minuten und fanden im Zeitraum vom 17.-23. Jänner 2007 statt. Die im Interview gestellten Fragen konnten mit "Ja", "Nein" oder "Manchmal" beantwortet werden. Der Bereich des Forschungsinteresses war weit gefächert. Man wollte Informationen über das Ausmaß des wöchentlichen Computerspielkonsums erhalten, über das Wissen von Spielbewertungen, über Regeln, die im häuslichen Bereich bezüglich Medienkonsums gelten, schulische Leistungen, Aufmerksamkeitschwierigkeiten, Verwicklungen in körperliche

Auseinandersetzungen und die körperliche Gesundheit eines Spielers bzw. einer Spielerin (vgl. Gentile 2009, S. 596).

Ergebnisse

In der Studie wurde ermittelt, dass 88% der amerikanischen Jugendlichen in einem Alter von 8-18 Jahren zumindest gelegentlich Computerspiele spielen (vgl. Gentile 2009, S. 596). 33% der Jungen spielen täglich und weitere 20% spielen fünf bis sechs mal in der Woche Computerspiele. Im Durchschnitt werden hierfür 13,2 Stunden pro Woche aufgewendet, wobei Burschen (16,4 Std./Woche) in der Regel mehr als Mädchen (9,2 Std./Woche) spielen (vgl. Gentile 2009, S. 596). Jugendliche im Alter von 15-18 Jahren spielen nicht mehr so regelmäßig Computerspiele wie es etwa in einem Alter von 8-14 Jahren der Fall war, dennoch kommt es zu einer Erhöhung der pro Woche gespielten Stundenzahl. Das bedeutet, dass die Spielzeit pro Computerspielsitzung erhöht wird (vgl. Gentile 2009, S. 596f).

Ein weiterer Fokus der Studie waren die Auswirkungen, die ein Computerspiel auf das reale Leben eines Spielers bzw. einer Spielerin haben können. Daher wurden die Probanden mit 11 Symptomen einer Videospielesucht konfrontiert. Diese waren in Fragen verpackt, die entweder mit "Ja", "Nein" oder "Manchmal" beantwortet werden sollten (vgl. Gentile 2009, S. 597). Die fünf Symptome mit der höchsten Zustimmung sollen nun angeführt werden:

33% der Befragten gaben an, manchmal ein Computerspiel zu spielen, anstatt im Haushalt zu helfen. Dieses Merkmal erhielt die höchste Zustimmung. Mit 25% und somit an zweiter Stelle werden Computerspiele deswegen gespielt, um vor Problemen und als unangenehm erlebten Gefühlen zu flüchten. Um Computerspiele spielen zu können, machen 23% der Befragten gelegentlich nicht ihre Hausaufgaben. 21% der Studienteilnehmer gaben eine immer stärkere gedankliche Beschäftigung mit den Computerspielen an. So wird etwa im Laufe der Zeit immer häufiger über ein Computerspiel nachgedacht, indem beispielsweise weitere Schritte im Spiel geplant werden. 20% der Befragten berichteten von schlechten Noten in der Schule aufgrund ihres Computerspielkonsums (vgl. Gentile 2009, S. 597f).

Wie anhand dieser Ergebnisse zu erkennen ist, nehmen Computerspiele Einfluss auf das reale Leben eines Spielers. So wird scheinbar für das Spielen eines Computerspiels, auch mal auf Tätigkeiten im Haushalt verzichtet oder auf das Machen von Hausübungen. Schlechte Noten in der Schule sind scheinbar auch ein Resultat der aufgewendeten Computerspielzeit. Zumindest hat dies eine Reihe von Schülern, immerhin 20%, behauptet. Ein Computerspiel, soll der Studie zufolge unter anderen dazu dienen, um vor Problemen und unangenehmen Gefühlen zu flüchten. Es kann daher angenommen werden, dass Computerspiele unter Umständen an die

Stelle einer realen Auseinandersetzung mit den selbigen treten könnten (vgl. Gentile 2009, S. 597f).

Ein weiterer Teil der Studie bestand darin, pathologische ComputerspielerInnen mit nicht pathologischen SpielerInnen zu vergleichen. Ein Spieler bzw. eine Spielerin galt dann als ein(e) pathologische(r) SpielerIn, wenn diese(r) mindestens sechs der elf Merkmale einer Videospielsucht mit einem "Ja" beantwortet hatte (vgl. Gentile 2009, S. 598).

Bei diesem Vergleich ergaben sich eine Reihe von Unterschieden zwischen den beiden Vergleichsgruppen. So wurde etwa herausgefunden, dass SpielerInnen mit einem pathologischen bzw. süchtigen Computerspielverhalten bereits seit einer längeren Zeit Computerspiele spielen, als dies bei ihrer Vergleichsgruppe der Fall war. Auch spielen sie häufigere und längere Computerspielsequenzen. Sie erhalten in der Schule schlechtere Noten und fallen in dieser auch häufiger durch unangepasstes Verhalten auf. Auch können sie mehr von gesundheitlichen Problemen berichten, was sich beispielsweise in Hand- und Handgelenksschmerzen ausdrückt. Spieler mit einem pathologischen Computerspielverhalten haben auch häufiger das Gefühl, süchtig nach dem Spielen von Computerspielen zu sein, und haben Freunde, die das Gleiche von sich behaupten. Ein(e) von Computerspielen abhängige(r) SpielerIn ist auch signifikant häufiger in der Vergangenheit in körperliche Auseinandersetzungen involviert gewesen und hat auch häufiger die Möglichkeit, Computerspiele in seinem bzw. ihrem eigenen Zimmer zu spielen (vgl. Gentile 2009, S. 599).

Durch diesen Teil der Studie konnten Unterschiede zwischen SpielerInnen mit und ohne pathologischem Computerspielverhalten herausgefunden und aufgezeigt werden. Wie die Ausführungen erkennen lassen, gibt es eine Reihe von Unterschieden zwischen den beiden Vergleichsgruppen.

Auch wenn manche Ergebnisse im direkten Vergleich dicht beieinander lagen, wie es etwa bei der Frage nach dem Gesundheitszustand der Fall war, lagen dennoch alle Werte der pathologischen ComputerspielerInnen ausnahmslos in einem höheren Bereich als die der nicht pathologischen SpielerInnen. Die größten Unterschiede ergaben sich bei der Fragen nach der wöchentlichen Computerspielzeit und bei der Frage danach, ob sich der/die SpielerIn selbst als süchtig bezeichnen würde oder nicht. So gaben dreimal so viele SpielerInnen mit einem pathologischen Computerspielverhalten an, süchtig nach dem Spielen von Computerspielen zu sein, als es bei deren Vergleichsgruppe der Fall war. (vgl. Gentile 2009, S. 599).

Durch diesen Vergleich konnte auch herausgefunden werden, dass ein süchtiges Computerspielverhalten keinem speziellen Spielertypen zugeordnet werden kann. So hängt etwa ein pathologisches Computerspielverhalten nicht mit einem bestimmten Alter des Spielers/der Spielerin zusammen. Auch welche Schule jemand besucht, welcher ethnischen Angehörigkeit

ein(e) SpielerIn angehört, wie oft jemand das Internet für das Erledigen von Hausübungen verwendet und ob jemand im eigenen Zimmer einen Fernseher hat oder nicht, lassen ebenfalls keine Rückschlüsse auf das Computerspielverhalten eines Spielers bzw. einer Spielerin zu (vgl. Gentile 2009, S. 599f).

So wie es nicht möglich ist, eine(n) SpielerIn anhand bestimmter Merkmale als eine(n) pathologische(n) oder nicht pathologische(n) ComputerspielerIn zu klassifizieren, kann auch nicht die für ein Computerspiel aufgewendete Zeit als solch ein Kriterium aufgefasst werden. Das wöchentliche Ausmaß des Computerspielens gibt keinen Hinweis darauf, ob jemand süchtig ist oder nicht. Es konnte jedoch herausgefunden werden, dass ein(e) pathologische(r) ComputerspielerIn doppelt so viel Zeit mit dem Spielen von Computerspielen verbringt als ein(e) nicht abhängige(r) SpielerIn (vgl. Gentile 2009, S. 600). So betrachtet könnten lange Computerspielzeiten vielleicht zumindest als ein Indiz für eine mögliche Computerspielsucht gelten. Um von einer Sucht sprechen zu können, müssen jedoch noch mehr Faktoren vorliegen, als lediglich ein hoher Computerspielkonsum. Durch eine Abhängigkeit kommt es zu einer Beeinträchtigung verschiedener Bereiche im Leben eines Spielers bzw. einer Spielerin. Solche Bereiche sind etwa die Familie, soziale Bereiche, Schule und Beruf (vgl. Gentile 2009, S. 594). Im Zuge der Studie konnten solche Beeinträchtigungen im Leben der Spieler ausfindig gemacht werden. So wurde etwa herausgefunden, dass aufgrund des Spielens weniger Zeit für schulische Angelegenheiten aufgebracht wird. 23% der Befragten gaben an, zumindest gelegentlich Computerspiele zu spielen, anstatt Hausaufgaben zu erledigen (vgl. Gentile 2009, S.597). Es ist jedoch darauf hinzuweisen, dass in dem Forschungsbericht von Gentile leider keine genaue Angabe darüber zu finden ist, wie sich die in der Studie erzielten Prozentsätze auf die beiden Vergleichsgruppen aufteilen. Was jedoch sehr wohl heraus gefunden werden konnte, ist der Umstand, dass ComputerspielerInnen mit einem pathologischen Computerspielverhalten nachweislich schlechtere Noten in der Schule erzielen, als es bei ihrer Vergleichsgruppe der Fall war (vgl. Gentile 2009, S. 600).

Im Folgenden werden nun die Ergebnisse der Studie von Gentile (2009) überschaubar zusammengefasst.

Zusammenfassung

In der Studie von Gentile (2009) ließen sich Unterschiede zwischen pathologischen und nicht pathologischen SpielerInnen ausfindig machen. Ein(e) SpielerIn galt dann als ein pathologischer Spieler bzw. als pathologische Spielerin, wenn diese(r) zumindest sechs von elf in Fragen verpackte Merkmale einer Computerspielsucht mit "Ja" beantwortet hatte (vgl. Gentile 2009, S. 598). Durch diese Untersuchungsmethode konnte ein Einblick gewonnen werden, welchen

Einfluss Computerspiele auf das reale Leben eines Spielers bzw. einer Spielerin nehmen können. So verzichten etwa einige SpielerInnen gelegentlich auf die Erledigung von Hausaufgaben, um spielen zu können (vgl. Gentile 2009, S. 597).

Zwischen den beiden Vergleichsgruppen haben sich eine Reihe von Unterschieden ergeben. So investiert etwa ein(e) ComputerspielerIn mit einem pathologischen Spielverhalten doppelt so viel Zeit in das Spielen von Computerspielen als sein bzw. ihr Vergleichspartner. Diese(r) hat auch häufiger die Möglichkeit, Computerspiele in seinem bzw. ihrem eigenen Zimmer zu spielen, fällt in der Schule häufiger durch unangepasstes Verhalten auf, erzielt in der Schule schlechtere Noten, hat mehr gesundheitliche Probleme und fühlt sich häufiger als Personen seiner bzw. ihrer Vergleichsgruppe süchtig nach dem Spielen von Computerspielen (vgl. Gentile 2009, S. 600). Eine weitere wichtige Erkenntnis, die aus der Studie gewonnen werden konnte, ist, dass sich eine Abhängigkeit nach etwas nicht dadurch erklären lässt, wie häufig jemand etwas tut. Dennoch konnte herausgefunden werden, dass ComputerspielerInnen mit einer pathologischen Computerspielnutzung viel mehr Zeit mit Computerspielen verbringen, als dies bei nicht pathologischen SpielerInnen der Fall ist (vgl. Gentile 2009, S. 600).

Die Studie "Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study" von Gentile (2009) wurde einer näheren Betrachtung unterzogen. Es wurde sowohl die ihr zugrunde liegende Methodik vorgestellt als auch die erzielten Ergebnisse präsentiert. Wie bereits zu Beginn dieses Kapitels erwähnt, werden die Ergebnisse, die im Zuge der Studie von Gentile erzielt wurden, innerhalb des fünften Kapitels noch von Bedeutung sein. In diesem wird es um einen Vergleich der Ergebnisse aus dem empirischen Teil der Arbeit gehen. Die Erkenntnisse und Sichtweisen, die hierbei erzielten werden, sollen dann im sechsten Kapitel zu abschließenden Erkenntnissen in Bezug auf die Fragestellung führen.

Im Folgenden wird eine Studie von Griffiths/Davies/Chappell aus dem Jahr 2004 vorgestellt.

2.2 Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004)

Die zweite Studie, die in dieser vorliegenden Arbeit von Interesse ist, trägt den Namen "Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers". Diese stammt aus dem Jahr 2004 und wurde von Griffiths, Mark D./Davies, Mark N.O./Chappell, Darren durchgeführt. Wie bei der Studie von Gentile 2009 soll auch bei der Darstellung dieser Studie zunächst ein Einblick in die verwendete Methodik gegeben werden. Hierzu werden zunächst Angaben zu den StudienteilnehmerInnen gemacht. Im Anschluss daran werden die Forschungsinteressen, mit denen an die Untersuchung herangegangen wurde, vorgestellt. In einem weiteren Schritt werden die Ergebnisse dieser Studie in den Blick genommen, die anschließend in einem eigenen Kapitel zusammengefasst werden.

An der Studie haben 540 Personen teilgenommen, die allesamt das Onlinespiel Everquest gespielt haben. In der Studie ging es um einen Vergleich zwischen jugendlichen und erwachsenen SpielerInnen. Daher musste zunächst eine Altersgrenze zwischen den beiden Vergleichsgruppen definiert werden. Man einigte sich darauf, dass eine Person bis 19 Jahre als Jugendliche(r) gelten sollte. Ein Alter von 20 Jahren oder älter ließ jemanden in der Studie als Erwachsene(n) aufscheinen. Aufgrund dieser Definition haben 88 Jugendliche, was einem Prozentsatz von 16% entspricht, an der Studie teilgenommen. Die Mehrheit der StudienteilnehmerInnen befand sich in einem Alter zwischen 20 und 70 Jahren und war daher der Gruppe der Erwachsenen zuzuordnen. Der Altersdurchschnitt der Jugendlichen lag bei 17 Jahren, der der Erwachsenen lag bei 30 Jahren (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 89).

Es gibt nur sehr wenige Forschungsergebnisse darüber, welche Personengruppen online Computerspiele spielen. Diesbezüglich erhofften sich Griffiths, Davies und Chappell neue Erkenntnisgewinne. Es wurde auf insgesamt drei Fanseiten des Spiels Everquest ein Onlinefragebogen erstellt. Auf diesen Fanseiten hat man die Probanden auf freiwilliger Basis für den Fragebogen und damit auch für die Studie gewinnen können (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 89).

Das Hauptinteresse der Forscher war es, Genaueres darüber zu erfahren, wer eigentlich Onlinecomputerspiele spielt. Neben dieser Hauptfragestellung wollte man eine Reihe weiterer Antworten bezüglich der Personen, die Computerspiele spielen, beantwortet wissen. So wollte man in dem Online-Fragebogen von den Probanden erfahren, welcher Nationalität diese angehören bzw. welche Schulbildung sie bereits durchlaufen haben. Es wurden auch Fragen bezüglich der Spielhäufigkeit gestellt. Dadurch wollte man in Erfahrung bringen, wie viele Stunden ein(e) SpielerIn in etwa pro Woche für das Spiel Everquest aufbringt. Weitere Fragen zielten darauf ab, wie lange schon dieses Spiel gespielt wurde und mit wem das Spiel gespielt wird. Es wurde auch nach beliebten und weniger beliebten Aspekten des Spiels gefragt und ob die Spieler irgendetwas im realen Leben nicht tun, um mehr Zeit in das Computerspielen investieren zu können (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 89).

Ergebnisse

Ein Blick auf das Verhältnis zwischen männlichen und weiblichen TeilnehmerInnen an der Studie lässt erkennen, dass die Zahl der männlichen Probanden viel höher liegt als die der weiblichen. Vor allem bei der Gruppe der Jugendlichen war der Prozentsatz an männlichen Teilnehmern sehr hoch. Der Wert lag bei 93,2 %. Bei der Gruppe der Erwachsenen lag der Wert bei 79,6%. Der erste Unterschied, der sich durch diese Studie gezeigt hat, ist, dass die Zahl der männlichen

Spieler unter den Jugendlichen höher ist als dies bei den erwachsenen SpielerInnen der Fall ist (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 90).

In Bezug auf das Bildungs- und Ausbildungsniveau der Probanden konnte durch die Studie Folgendes herausgefunden werden. Die Gruppe der Jugendlichen befindet sich im Vergleich zu der Gruppe der Erwachsenen auf einem niedrigeren Ausbildungsniveau. Aus der Gruppe der Erwachsenen haben zu dem Zeitpunkt der Untersuchung mehr Personen ein Universitätsstudium betrieben, als es bei der Gruppe der Jugendlichen der Fall war. Solch ein Ergebnis verwundert jedoch nicht angesichts der Tatsache, dass eine Person mit 18 Jahren noch eher SchülerIn als StudentIn ist (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 90f).

In dem Onlinefragebogen wurde auch danach gefragt, ob die Probanden das Spiel Everquest gemeinsam mit Freunden spielen oder nicht. Hier kam man zu dem Ergebnis, dass 69,3% der Jugendlichen und 76,2% der erwachsenen Spieler gemeinsam mit Freunden spielen (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92).

Bei der Frage nach der gespielten Stundenanzahl pro Woche kam man zu dem Ergebnis, dass ein(e) jugendliche(r) ComputerspielerIn im Durchschnitt 26,25 Stunden pro Woche für das Spiel Everquest aufwendet. Die im Durchschnitt gespielte Zeit liegt damit in der Gruppe der Erwachsenen mit 24,7 Stunden pro Woche etwas niedriger (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92). Diesen Umstand erklärte man sich in der Studie so, dass ein(e) Jugendliche(r) in der Regel mehr Freizeit und weniger zu erledigende Aufgaben hat als ein(e) Erwachsene(r) (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 95).

Betrachtet man die Ergebnisse im Detail, kann man erkennen, dass die meisten Spieler sowohl in der Gruppe der Jugendlichen als auch in der Gruppe der Erwachsenen eine 16-20-stündige Computerspielwoche angeben. 18,2% der Jugendlichen und 24,7% der Erwachsenen berichten von solch einer Spielfrequenz. Von über 70 Stunden pro Woche aufgewendeter Computerspielzeit berichteten von insgesamt 540 Probanden immerhin drei der Jugendlichen und sechs der erwachsenen Spieler (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92).

Bei der Frage nach beliebten Aspekten im Spiel Everquest kam man zu dem Ergebnis, dass sowohl in der Gruppe der Jugendlichen als auch in der Gruppe der Erwachsenen soziale Aspekte im Spiel am meisten Bedeutung haben. Unter der Rubrik „Soziale Aspekte“ lässt sich der soziale Kontakt mit anderen SpielerInnen, anderen SpielerInnen im Spiel helfen oder etwa ein Gildemitglied sein, subsumieren. 44,3% der Jugendlichen und 54,5% der Erwachsenen favorisierten diesen Aspekt im Spiel (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92).

Ein weiteres Forschungsziel bestand in der Frage, ob im realen Leben etwas nicht gemacht wird, um mehr Zeit für das Computerspielen aufwenden zu können. Beide untersuchten Gruppen gaben mit jeweils über 21% an, nichts im realen Leben für das Computerspielen zu opfern. Der Rest der SpielerInnen gab an, bereits für das Spielen ein anderes Hobby aufgegeben zu haben (19,3% der Jugendlichen und 27,5% der Erwachsenen), weniger zu schlafen (19,3% der Jugendlichen und 18,5% der Erwachsenen), weniger für die Arbeit oder Ausbildung zu machen (22,7% der Jugendlichen und 7,3% der Erwachsenen) oder soziale Kontakte mit Freunden, Familie oder dem Partner bzw. der Partnerin zu vernachlässigen (12,5% der Jugendlichen und 20,8% der Erwachsenen) (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 93f).

Anhand dieser Ergebnisse lässt sich erkennen, dass ein(e) erwachsene(r) SpielerIn häufiger soziale Kontakte vernachlässigt und jugendliche SpielerInnen eher auf Aktivitäten, die mit ihrer Ausbildung zu tun haben, verzichten bzw. eigentlich noch zu erledigende Arbeiten nicht verrichten, um mehr Zeit für das Computerspiel Everquest zu haben (vgl.

Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 93f). Im Diskussionsteil der Studie wurde angemerkt, dass ein Vernachlässigen von Bildung und Ausbildung vermutlich schwerwiegendere Auswirkungen für die Zukunft eines/einer Jugendlichen hat, als es bei einer Vernachlässigung anderer Bereiche im Leben der Fall ist (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 95).

Nachdem nun alle Ergebnisse aus der Studie „Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers“ aus dem Jahr 2004 präsentiert wurden, werden diese nun wegen der besseren Übersichtlichkeit zusammengefasst.

Zusammenfassung

Bei der Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) ging es um einen Vergleich zwischen jugendlichen und erwachsenen Computerspielern. Bei diesem Vergleich ließen sich einige Unterschiede zwischen den beiden untersuchten Gruppen ausfindig machen. Der erste Unterschied bestand darin, dass die Gruppe der Jugendlichen mehr männliche Spieler in sich beherbergt als es bei der Gruppe der Erwachsenen der Fall war. Der zweite Unterschied konnte in einem höheren Bildungs- und Ausbildungsniveau der erwachsenen SpielerInnen ausfindig gemacht werden. Der dritte Unterschied konnte in der pro Woche aufgewendeten Computerspielzeit ausgemacht werden. Hier kam man zu dem Ergebnis, dass ein(e) jugendliche(r) SpielerIn im Durchschnitt mehr Zeit pro Woche in das Spielen des Computerspiels investiert, als es bei der Gruppe der Erwachsenen der Fall ist. Bei der Frage, ob im realen Leben irgendetwas vernachlässigt wird, um mehr Zeit für das Computerspielen zu haben, konnten zwei weitere Unterschiede zwischen der Gruppe der Erwachsenen und der Gruppe der Jugendlichen ausgemacht werden. Es konnte festgestellt werden, dass ein(e) erwachsene(r) ComputerspielerIn

eher soziale Kontakte für das Computerspielen vernachlässigt und ein(e) jugendliche(r) ComputerspielerIn hingegen eher auf Aktivitäten, die mit dessen bzw. deren Ausbildung zu tun haben bzw. auf andere zu verrichtende Arbeiten verzichtet, um mehr Zeit für Computerspiele aufwenden zu können (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 93f).

Es ließen sich jedoch nicht nur Unterschiede zwischen den beiden Vergleichsgruppen ausfindig machen, sondern auch Gemeinsamkeiten. So gaben etwa beide Gruppen soziale Aspekte im Spiel als für sie wichtig und bedeutsam an. Dies traf für 54,5% der Erwachsenen und 44,3% der Jugendlichen zu (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92f).

Im Folgenden sollen die beiden vorgestellten Studien von Gentile (2009) und Griffiths/Davies/Chappell (2004) resümierend betrachtet und ein kritischer Einwand diesbezüglich angeführt werden.

In einem ersten Schritt wurde eine Studie von Gentile aus dem Jahr 2009 vorgestellt. In dieser Studie ließen sich Unterschiede zwischen verschiedenen Personengruppen in Bezug auf ihr Computerspielverhalten aufzeigen. Es zeigte sich, dass sowohl zwischen Burschen und Mädchen als auch zwischen pathologischen und nicht pathologischen Spielern ein unterschiedliches Computerspielverhalten vorliegt.

In Kapitel 2.2 wurde anschließend eine Studie von Griffiths/Davies/Chappell aus dem Jahr 2004 vorgestellt. Auch bei dieser Studie wurde der Fokus wieder auf die Unterschiede zwischen verschiedenen Personengruppen in Bezug auf ihr Computerspielverhalten gelegt. Es ließ sich hierbei ein unterschiedliches Computerspielverhalten zwischen jugendlichen und erwachsenen ComputerspielerInnen feststellen.

Wie anhand dieser Ausführungen ersichtlich ist, geht es bei beiden Studien darum, ein unterschiedliches Computerspielnutzungsverhalten zwischen verschiedenen Personengruppen ausfindig zu machen. Dieses Forschungsinteresse lässt sich auch bei anderen Autoren erkennen, wie etwa bei Thalemann (2008), Tejeiro Salguero und Bersabè Moràn (2002) oder etwa bei Grüsser, Thalemann, R., Albrecht und Thalemann, C.N. (2005) Es werden in Studien häufig Vergleiche zwischen männlichen und weiblichen Personen gezogen oder zwischen verschiedenen Altersgruppen bzw. zwischen Personen mit einem pathologischen und nicht als pathologisch einzustufenden Computerspielverhalten. Die Ergebnisse, die man durch diese Studien gewinnt, sind durchaus interessant, jedoch werden hierbei andere wichtige Erkenntnisse schlichtweg im Dunklen gelassen. Dies betrifft etwa die Forschungsfrage, die von der vorliegenden Arbeit behandelt wird.

Das hat zur Folge, dass man zwar darüber Bescheid weiß, ob eher Burschen oder Mädchen mehr Zeit in Computerspiele investieren, oder wie hoch der Prozentsatz an pathologisch

einzustufenden Personen ist. Eine Antwort auf die Frage, warum jedoch jemand nach einer bestimmten Zeit sein exzessives Spielverhalten von selbst wieder reduziert, findet man in keiner dieser Studien. Aufgrund dieser Tatsache hat es sich diese vorliegende Arbeit zur Aufgabe gemacht, in diesem Zusammenhang Forschung zu betreiben.

Im nächsten Kapitel dieser Arbeit soll anhand mehrerer AutorInnen dargestellt werden, was ein(e) SpielerIn an einem Computerspiel faszinierend finden kann, so dass dieser bereit ist, eine mitunter beträchtliche Zeit seines bzw. ihres Lebens in virtuellen Welten zu verbringen. Die hieraus gewonnenen Ergebnisse werden, genauso wie die Ergebnisse aus den Kapiteln 2.1 und 2.2, im fünften Kapitel noch von Interesse sein. In diesem wird es wie bereits erwähnt darum gehen, die Studienergebnisse aus dem theoretischen Teil dieser Arbeit mit den Ergebnissen aus dem empirischen Teil zu vergleichen. Die sich hierbei ergebenden Erkenntnisse und Sichtweisen sollen im sechsten Kapitel zu abschließenden Erkenntnissen in Bezug auf die Fragestellung führen.

2.3 Faszination vs. Sucht

In diesem Teil der Arbeit wird die Faszinationskraft, die von Computerspielen ausgehen kann, zum Fokus des Interesses gemacht. Es stellt sich hierbei die Frage, was einen Menschen an einem Computerspiel derart faszinieren kann, dass dieser Zeit in Computerspiele investiert. Ob aus einer anfänglichen Faszination eine Sucht werden kann und wonach jemand beim Computerspielen süchtig werden kann, wird auch in diesem Kapitel thematisiert werden. Um Antworten auf diese Fragen zu erhalten, wird zum einen auf den Autor Jürgen Fritz zurückgegriffen, der 2003 den Artikel "Im Sog der Computerspiele. Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler" verfasst hat. Als zweite Quelle kann das Buch "Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote" von der Autorin Schlütz Daniela aus dem Jahr 2002 angegeben werden. Der Artikel "Exzessives Computerspielen als Suchtverhalten in der Adoleszenz - Ergebnisse verschiedener Studien" von Klaus Wölfling und Sabine Grüsser-Sinopoli aus dem Jahr 2007 soll ebenfalls innerhalb dieses Kapitels berücksichtigt werden. Ein weiterer Artikel von Klaus Wölfling aus dem Jahr 2008 in Zusammenarbeit mit Kai W. Müller, "Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikationen zum Störungsbild Computerspielsucht", wird ebenfalls in diesem Teil der Arbeit berücksichtigt. Auch aus dem Jahr 2008 stammt der Artikel "Generation-@ - Jugend im Balanceakt zwischen Medienkompetenz und Computerspielsucht?" von Klaus Wölfling. Als fünfte Quelle wird ein Artikel des Autors Mark Griffiths aus dem Jahr 2005 mit dem Namen "Does Video Game Addiction Exist?" von Bedeutung sein.

Zunächst wird die Frage diskutiert, was eine Person an einem Spiel faszinieren bzw. fesseln kann, so dass diese bereit ist, Zeit für ein Computerspiel aufzubringen. Als erstes soll hierzu die Sichtweise des Autors Fritz (2003c) herangezogen werden.

Fritz

Der Autor befasst sich in seinem Artikel aus dem Jahr 2003 unter anderem mit den Motiven von ComputerspielerInnen. Er kam in einer Untersuchung zu dem Ergebnis, dass 97,2% der InterviewpartnerInnen des Erfolges wegen Computerspiele spielen (vgl. Fritz 2003c, S. 7). Ein so hoher Wert lässt darauf schließen, dass „es beim Computerspielen primär um den Spielerfolg [geht; Anm. EE], der untrennbar mit Kontrolle und Leistung verbunden ist.“ (Fritz 2003c, S. 7) Es konnte auch herausgefunden werden, dass der Anlass, Computer zu spielen, sich nicht mit dem eigentlichen Spielmotiv decken muss. Dies soll durch ein Zitat von Fritz (2003c) deutlich gemacht werden. „Der Anlass zum Spiel mag zwar Langeweile sein, gespielt wird jedoch primär, um Erfolgserlebnisse zu erlangen.“ (Fritz 2003c, S. 7)

Anschließend werden nun die Ergebnisse der Autorin Schlütz (2002), die ebenfalls zum Thema Faszination in Bezug auf Computerspiele geforscht hat, vorgestellt.

Schlütz

Die Autorin hat in ihrem Buch aus dem Jahr 2002 zum Thema Bildschirmspiele und deren Faszinationskraft publiziert. Es geht ihr um eine Darstellung dessen, warum jemand Computerspiele spielt.

Schlütz geht davon aus, dass sogenannte Gratifikationserwartungen, das sind „abstrakte Vorstellungen davon, was ein Medium zu leisten vermag“ (Schlütz 2002, S. 148), dafür verantwortlich sind, wenn jemand Computerspiele in sein Leben involviert (vgl. Schlütz 2002, S. 137). Solche Gratifikationserwartungen an ein Spiel können folgende sein. So kann jemand etwa die Vorstellung von Computer- und Videospiele haben, dass diese Spaß bereiten, diese einem die Zeit vertreiben können, der/die SpielerIn durch diese vom Alltag abschalten kann oder sie in der Lage sind, jemanden herauszufordern (vgl. Schlütz 2002, S. 144). Diese Liste ließe sich noch weiterführen, es soll jedoch in diesem Zusammenhang nur ein Einblick gegeben werden. Allerdings lässt sich die Nutzungsdauer nicht alleine durch diese Gratifikationserwartungen erklären (vgl. Schlütz 2002, S. 149). Neben diesen gibt es nämlich auch sogenannte gesuchte Gratifikationen bzw. Motive. Das „ist ein bewusster Handlungsantrieb, der als Folge der Wahrnehmung eines Problems und dessen Lösung definiert wird, wobei die (...) Gratifikationserwartungen eine Rolle spielen.“ (Schlütz 2002, S. 149) Solche wahrgenommenen Probleme sind beispielsweise „Langeweile und mangelnde Alternativen“ (Schlütz 2002, S. 136).

Die erwähnten Handlungsantriebe können z.B. folgende sein: „Weil ich Sachen kennenlernen kann, die ich sonst nirgendwo erfahre.“ oder etwa „Weil ich allein war und Unterhaltung brauchte.“ (Schlütz 2002, S. 152)

Wie lassen sich nun diese einzelnen Informationen zu einem Gesamtverständnis im Sinne Schlützs zusammenfügen? Schlütz geht davon aus, dass eine Person bestimmte Gratifikationserwartungen von einem Bildschirmspiel hat (vgl. Schlütz 2002, S. 137). Dies ist eine abstrakte Vorstellung davon, was ein Computerspiel zu leisten im Stande ist (vgl. Schlütz 2002, S. 148). Nun nimmt eine Person beispielsweise das Gefühl von Langeweile bei sich wahr, weil diese alleine zu Hause ist. Die Vorstellung, dass ein Computerspiel Spaß bereiten kann, nimmt nun Einfluss auf das weitere Vorgehen dieser Person (vgl. Schlütz 2002, S. 144). Es kann daher sein, dass die bei sich selbst wahrgenommene Langeweile und der Wunsch nach Unterhaltung dazu führen, dass ein Computerspiel gespielt wird (vgl. Schlütz 2002, S.191).

Was findet ein(e) SpielerIn an einem Computerspiel faszinierend oder anders formuliert, warum taucht ein(e) ComputerspielerIn immer wieder in die virtuelle Welt eines Computerspiels ein? Diese Frage wurde anhand der beiden Autoren Fritz (2003c) und Schlütz (2002) beantwortet. Im nächsten Abschnitt soll nun der Schritt zum Thema „Computerspielsucht“ gewagt werden. Als erstes werden hierzu zwei Texte von Wölfling/Müller sowie von Wölfling/Grüsser herangezogen (2008); (2007).

Wölfling/Müller und Wölfling/Grüsser

Die beiden Texte von Wölfling/Müller (2008) und Wölfling/Grüsser (2007) befassen sich mit Gründen für eine hohe Spielanbindung an Online-Rollenspiele. Der Vollständigkeit halber und der besseren Verständlichkeit dienlich, soll eine kurze Beschreibung von diesen sogenannten Online-Rollenspielen oder auch MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Play Games) eingefügt werden. In diesen „virtuellen Spielplattformen kommen Spieler aus aller Welt zu Tausenden zusammen, um in (...) Fantasiewelten diverse Herausforderungen zu bestehen“ (Wölfling/Müller 2008, S. 128).

In beiden Texten lassen sich sehr ähnliche Ergebnisse nachlesen, wenn es um die Einflussfaktoren geht, durch die eine Person von einem Computerspiel süchtig werden kann. Es scheint eine Summe aus mehreren Gründen dafür verantwortlich zu sein, wenn eine hohe Spielanbindung an ein Computerspiel erklärt werden soll. Eine solche Bindung an ein Online-Rollenspiel soll durch drei Faktoren erzeugt werden (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 1). Es muss erstens eine monatliche Gebühr bezahlt werden, um an dem Spielgeschehen überhaupt teilhaben zu können. Als zweiter Faktor lässt sich eine ständige Verfügbarkeit dieser Spiele anführen. Das

bedeutet, dass das Spielgeschehen von dem Spieler bzw. der Spielerin zu jeder beliebigen Zeit betretbar ist. Diese ständige Verfügbarkeit dieser Spiele erklärt auch, warum das Geschehen in diesen virtuellen Welten nicht pausierbar ist. Jedes Mal, wenn man das Spiel betritt, hat sich etwas verändert. Das Spiel wird durch andere Spieler immer weiter fortgeführt, auch wenn man selbst nicht seinen Teil dazu beigetragen hat. Dieser Umstand kann als dritter Faktor aufgefasst werden, warum sich jemand an ein Spiel gebunden fühlt und viel Zeit für dieses aufzubringen bereit ist (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 1).

Neben diesen drei genannten Faktoren, die eine hohe Spielanbindung erklären sollen, lassen sich auch Gründe für einen hohen zeitlichen Einsatz anführen. Wenn jemand viel Zeit mit dem Spielen von Computerspielen verbringt, können „Fortschritte im Spiel, ein innerer Status innerhalb der Spielgemeinschaft (...) steigendes soziales Prestige und vertiefte soziale Bindungen innerhalb der Gilde“ dafür verantwortlich sein (Wölfling/Müller 2008, S. 128f). Dieses Zitat lässt sich wie folgt verstehen: Wenn jemand seine Rolle im Spiel gut spielt und in der Lage ist, Erfolge für sich bzw. für seine Spielgemeinschaft zu verbuchen, kann das soziale Ansehen dieses Spielers bzw. dieser Spielerin steigen. Dieses Ansehen hat vielleicht nur innerhalb des Spiels seine Gültigkeit, aber auch dies stellt für manche einen Anreiz dar. Durch das Bewältigen diverser virtueller Schlachten kann jedoch nicht nur das Ansehen eines Spielers bzw. einer Spielerin steigen, es können auch Beziehungen zu den einzelnen SpielerInnen aufgebaut werden. Diese Beziehungen bzw. sozialen Bindungen können bei einem Spieler bzw. einer Spielerin das Gefühl von Verpflichtung gegenüber den eigenen Teammitgliedern entstehen lassen. Zu diesem Pflichtbewusstsein gegenüber TeamkollegInnen kommt die Erfahrung hinzu, dass jede(r) auf den anderen angewiesen ist. Diese Erfahrung entsteht dadurch, dass es innerhalb des Spiels Aufgaben gibt, die nicht alleine bewältigt werden können. Durch diese Gründe lässt sich erklären, warum jemand sehr viel Zeit in virtuellen Welten verbringt (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 1).

Um die Frage, was eine(n) SpielerIn an ein Computerspiel fesseln kann, weiter zu diskutieren, wird im Folgenden auf einen Artikel von Griffiths (2005) zurückgegriffen.

Griffiths

Mit dem Thema Computerspielsucht hat sich unter anderem Griffiths in seinem Artikel "Does Video Game Addiction Exist?" aus dem Jahr 2005 beschäftigt. In dieser Auseinandersetzung stellt er sich unter anderem folgende Fragen:

1. Gibt es das Phänomen Computerspielsucht?
2. Wenn es eine Sucht nach Computerspielen gibt, wonach kann dann ein Mensch süchtig werden? (vgl. Griffiths 2005, S. 359)

Der Autor geht bei der ersten Frage zwar davon aus, dass es Personen gibt, die süchtig nach Computerspielen sind, dies betreffe jedoch nur eine kleine Gruppe von Menschen. Laut Griffiths nutzen zwar viele SpielerInnen Computerspiele sehr exzessiv, es handle sich hierbei jedoch nicht um eine Sucht (vgl. Griffiths 2005, S. 360).

Griffiths geht vermutlich deswegen von einer sehr kleinen Zahl an süchtigen Computerspielern aus, da er in seinem Artikel darauf verweist, dass es insgesamt nur eine einzige Fallstudie gibt, die die Existenz einer Computerspielsucht festgestellt hat. Und selbst diese definiert er als nicht repräsentativ (vgl. Griffiths 2005, S. 364).

Da es für den Autor eine Sucht nach Computerspielen gibt, stellt er sich die Frage, wonach ein Mensch bei einem Computerspiel süchtig werden kann. Eine Beantwortung dieser Frage ist scheinbar nicht einfach. Zumindest verweist der Autor darauf, dass es diesbezüglich zum Teil sehr unterschiedliche Ansichten unter den ForscherInnen gibt (vgl. Griffiths 2005, S. 360).

Denken wir jedoch nun für die Beantwortung dieser Frage zurück an die Ausführungen bezüglich Online-Rollenspielen, wie sie durch den Artikel von Wölfling und Müller (2008) beschrieben wurden. Um solche Spiele spielen zu können, ist eine Internetverbindung nötig. Nun geht Griffiths (2005) nicht davon aus, dass ein(e) SpielerIn süchtig nach dem Internet ist (vgl. Griffiths 2005, S. 360). Das Internet lässt sich jedoch als Medium dafür benutzen, um anderen Defiziten und Problemen im Leben einer Person entgegenzuwirken. So können etwa fehlende Freundschaften oder eine bestehende Behinderung bei einem Menschen zur Folge haben, dass das Internet exzessiv genutzt wird (vgl. Griffiths 2005, S. 364). In solch einem Fall kann das Internet als ein Ort verstanden werden, an dem andere Defizite und Probleme kompensiert werden können. Eine Sucht nach dem Internet selbst besteht in solch einem Fall jedoch nicht. Griffiths verneint deswegen nicht, dass auch eine Sucht nach dem Internet selbst bestehen kann (vgl. Griffiths 2005, S. 360). Anhand dieser Ausführungen lässt sich erkennen, dass es eine pauschale Antwort, die für alle exzessiven ComputerspielerInnen gilt, scheinbar nicht gibt. Wenn es um eine Erklärung dessen geht, wonach ein(e) SpielerIn beim Computerspielen süchtig sein kann, besteht unter den ForscherInnen keine Einigkeit (vgl. Griffiths 2005, S. 360). Daher lässt sich auch in dem Artikel von Griffiths keine konkrete Antwort diesbezüglich nachlesen.

Ebenfalls zu dem Thema Computerspielsucht hat der Autor Wölfling in seinem Artikel aus dem Jahr 2008 publiziert. Seine Ansichten und Erkenntnisse sollen nun vorgestellt werden.

Wölfling

Der Autor verweist in seinem Artikel auf die rasante Verbreitung des Internets. Während das Fernsehen insgesamt 16 Jahre benötigt hat, „um 50 Millionen Menschen zu erreichen, gelang dies dem Internet in nur vier Jahren.“ (Wölfling 2008, S. 14) Dadurch „fehlt die ausreichende

Gelegenheit, an diesem komplexen Medium Schritt für Schritt Lernerfahrungen zu sammeln. Ein Umstand, der nicht wenige zu überfordern scheint." (Wölfling 2008, S. 14)

Wölfling hat sich in seinem Artikel "Generation-@ - Jugend im Balanceakt zwischen Medienkompetenz und Computerspielsucht?" mit der unter Kapitel 2.2 beschriebenen Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) auseinandergesetzt. Im Zuge dieser Auseinandersetzung stellte er sich die Frage, was unter dem Begriff „exzessiv“ verstanden werden kann. An der Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) haben 540 Everquest-SpielerInnen teilgenommen. Hierbei wurde herausgefunden, dass eine, wenn man es so will, durchschnittliche Computerspielnutzung bei ca. 25 Stunden pro Woche liegt. 4% der Befragten konnten von mehr als 50 Stunden pro Woche berichten. Ein so hoher Computerspielgebrauch lässt sich für Wölfling unter dem Wort exzessiv subsumieren (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Er weist in Anbetracht eines derart hohen Medienkonsums darauf hin, „dass diese Gruppe der Extremnutzer annähernd 30% ihres zur Verfügung stehenden wöchentlichen Zeitbudgets in Onlinespiele investieren. Das ist mehr Zeit, als regulär Berufstätige für ihre Arbeit aufwenden." (Wölfling 2008, S. 14)

Indem im Zuge dieser Arbeit eine Auseinandersetzung mit der Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) stattgefunden hat, soll an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen werden, dass neun der StudienteilnehmerInnen sogar einen Computerspielkonsum von über 70 Stunden pro Woche angegeben haben (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92). Sucht lässt sich jedoch nicht alleine darüber definieren, wie viel Zeit jemand für etwas aufbringt. Deswegen verweist der Autor auf fünf Kriterien für Sucht, die für substanzbezogene Abhängigkeiten gelten (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Da diese Kriterien den Merkmalen für Video- und Computerspielsucht nach Grüsser/Thalemann (2006) sehr ähneln und diese innerhalb des vierten Kapitels ausführlich beschrieben werden, sollen die Merkmale, die Wölfling nennt, nicht extra angeführt werden.

Wölfling verweist in seinem Artikel auf Unterschiede, die sich im Zuge einer Studie von ihm Thalemann, R. und Grüsser aus dem Jahr 2007 „zwischen exzessiv spielenden und lediglich regelmässig [sic] spielenden Jugendlichen" (Wölfling 2008, S. 15) ergeben haben. So soll ein(e) exzessive(r) SpielerIn nicht mehr in der Lage sein, die Kontrolle über den eigenen Computerspielkonsum zu behalten. Im Zuge dessen wird immer länger und häufiger gespielt. Ein weiterer Unterschied besteht in der Vernachlässigung von Aufgaben (vgl. Wölfling 2008, S. 14f). Bei diesem Punkt lässt sich in dem Artikel nicht nachlesen, welche Aufgaben ein(e) exzessiv spielende(r) Jugendliche(r) für das Computerspielen vernachlässigt. Deswegen soll auf die unter Kapitel 2.2 behandelte Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) verwiesen werden. Hier kam man zu dem Ergebnis, dass Jugendliche im Vergleich zu einem erwachsenen Spieler häufiger auf Aktivitäten, die mit ihrer Ausbildung zu tun haben, verzichten bzw. eigentlich noch zu

erledigende Arbeiten nicht verrichten, um mehr Zeit für ein Computerspiel zu haben (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 93f). Als vierten Unterschied gibt Wölfling eine Toleranzentwicklung an. Das bedeutet für den Spieler bzw. die Spielerin, dass sich diese(r) „in zunehmend stärkerem Masse der Substanz" widmet, „um die anfänglichen stimulierenden Effekte zu erreichen" (Wölfling 2008, S. 14f). Es konnte ebenfalls herausgefunden werden, dass es bei einem/einer exzessiven ComputerspielerIn zu Symptomen wie Nervosität und Schlafstörungen kommen kann. Außerdem kann von einer reduzierten Krankheitseinsicht berichtet werden (vgl. Wölfling 2008, S. 15). Es soll auch ein „Zusammenhang zwischen der Spieldauer und der erlebten Stimmungsverbesserung bei pathologischen Computerspielern" (Wölfling 2008, S. 15) bestehen. Innerhalb dieses Kapitels wurden sowohl Erkenntnisse zum Thema Faszinationskraft, die von Computerspielen ausgehen kann, als auch Erkenntnisse zum Thema Computerspielsucht anhand verschiedener AutorInnen präsentiert. Die Ergebnisse werden im fünften Kapitel dahingehend überprüft, ob sich ähnliche Ergebnisse auch bei den Interviewpartnern aus der empirischen Arbeit erzielen ließen. Mittels eines zusammenfassenden Kapitels werden die Ergebnisse der verschiedenen AutorInnen auf den Punkt gebracht. Darüber hinaus soll eine Art Überblick über den Forschungsstand zum Thema Computerspielsucht gegeben werden.

Zusammenfassung

In dem Kapitel mit dem Namen "Faszination vs. Sucht" sollte zunächst die Frage geklärt werden, was ein Mensch an einem Computerspiel faszinierend finden kann, so dass für dieses Freizeit aufgewendet wird. Antworten ließen sich diesbezüglich durch die Arbeiten von Fritz (2003c) und Schlütz (2002) gewinnen.

Fritz hat in einer Untersuchung herausgefunden, dass Menschen primär des Erfolges wegen Computerspiele spielen. Neben diesem primären Spielmotiv kann jedoch auch eine bestehende Langeweile als Anlass zum Spielen genommen werden (vgl. Fritz 2003c, S. 7).

Die Autorin Schlütz geht davon aus, dass ein(e) ComputerspielerIn ein bestimmtes Bild davon in sich trägt, was ein Computerspiel zu leisten im Stande ist (vgl. Schlütz 2002, S. 148). Wenn nun jemand, um bei dem Beispiel von Fritz (2003c) zu bleiben, das Gefühl von Langeweile bei sich wahrnimmt und von einem Computerspiel die Erwartung hat, dass dieses Spaß bereiten kann, wird diese Person unter Umständen aus Unterhaltungsgründen zu einem Computerspiel greifen (vgl. Schlütz 2002, S.191).

Anhand der beiden Sichtweisen von Fritz (2003c) und Schlütz (2002) konnte die eingangs gestellte Frage nach der Faszinationskraft, die von Computerspielen ausgehen kann, beantwortet werden. In einem weiteren Schritt wurde anhand verschiedener AutorInnen das Thema Computerspielsucht behandelt.

Als erstes wurden hierfür zwei Texte von Wölfling/Müller (2008) und Wölfling/Grüsser (2007) für die Behandlung des Themas Computerspielsucht herangezogen. Eine hohe Spielanbindung an ein Online-Rollenspiel wird laut dieser beiden Texte durch eine Summe von Faktoren erreicht. Es muss erstens eine monatliche Gebühr bezahlt werden, zweitens sind Online-Rollenspiele ständig verfügbar und drittens ist das Geschehen in diesen virtuellen Welten nicht pausierbar (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 1).

Ein hoher zeitlicher Einsatz in Bezug auf Computerspiele setzt sich laut der genannten Autoren ebenfalls aus einer Summe von Gründen zusammen (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 1). So können etwa „Fortschritte im Spiel, ein innerhalb der Spielgemeinschaft (...) steigendes soziales Prestige und vertiefte soziale Bindungen innerhalb der Gilde“ dafür verantwortlich sein, wenn jemand viel Zeit seines Lebens in virtuellen Welten verbringt (Wölfling/Müller 2008, S. 128f). In einem weiteren Schritt wurde ein Artikel von Griffiths (2005), der ebenfalls zu dem Thema Computerspielsucht publiziert hat, für diese Arbeit heran gezogen. Die Frage, ob es überhaupt eine Computerspielsucht gibt, bejaht Griffiths. Für ihn ist die Gruppe an Menschen, die von solch einer Problematik betroffen sind, jedoch sehr klein. Er geht vielmehr davon aus, dass die größere Gruppe an SpielerInnen Computerspiele zwar exzessiv nutzen, diese jedoch nicht süchtig sind (vgl. Griffiths 2005, S. 360). Bei der Frage danach, wovon eine Person bei einem Computerspiel süchtig werden kann, musste darauf verwiesen werden, dass eine Antwort auf diese Frage offenbar nicht einfach ist (vgl. Griffiths 2005, S. 360).

Als vierte Quelle wurde ein Text von Wölfling herangezogen. Dieser hat sich mit der Frage beschäftigt, was unter dem Begriff „exzessiv“ verstanden werden kann. Im Zuge der Auseinandersetzung kam er zu dem Ergebnis, dass eine Computerspielnutzung von 25 Stunden pro Woche als "normal" einzustufen ist und mehr als 50 Stunden pro Woche der Kategorie exzessiv zuzuordnen ist (vgl. Wölfling 2008, S. 14).

Es ist aber darauf hinzuweisen, dass sich Sucht für ihn jedoch trotzdem nicht darüber definiert, wie viel Zeit jemand für ein Computerspiel aufbringt. Wie auch die Kollegen Grüsser/Thalemann (2006) und Griffiths (2005) verweist er auf eine Reihe von Kriterien, nach denen sich eine Sucht bestimmen lässt (vgl. Wölfling 2008, S. 14).

Durch eine Studie aus dem Jahr 2005 kamen Grüsser, Thalemann, R., Albrecht und Thalemann C. zu dem Ergebnis, dass Personen mit einem auffälligen Computerspielverhalten dazu neigen, nach Erlebnissen von Trauer oder Ärger zu spielen. Durch eine weitere Studie aus dem Jahr 2007 ließen sich Unterschiede sowohl zwischen exzessiven SpielerInnen und nur regelmäßig spielenden Jugendlichen herausfinden. So soll ein(e) exzessive(r) SpielerIn etwa keine Kontrolle über den eigenen Computerspielkonsum mehr ausüben können. Auch vernachlässigt diese(r) verschiedene Aufgaben, die sich ihm oder ihr im Leben stellen, und spielt immer häufiger und länger, um die

gewünschten Wirkungen noch erzielen zu können. Es konnte auch herausgefunden werden, dass ein Zusammenhang zwischen der Spieldauer und einer erlebten Stimmungsverbesserung besteht. Auch Symptome von Nervosität und Schlafstörungen sind bei einem/einer exzessiven ComputerspielerIn auszumachen (vgl. Wölfling 2008, S. 14f).

Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass durch dieses zusammenfassende Kapitel zwei Dinge erreicht werden sollen. Der erste Punkt wurde damit erfüllt, indem die Ergebnisse verschiedener AutorInnen, die zu dem Thema Faszination und Computerspiele bzw. zum Thema Computerspielsucht publiziert haben, in einen überschaubaren Rahmen gebracht wurden. In einem weiteren Schritt sollen nun die in dieser Arbeit bereits behandelten Erkenntnisse zum Thema Computerspielsucht in eine Art Überblick gebracht werden. Dadurch soll der derzeitige Erkenntnisstand gut überschaubar dargestellt werden.

Als erster Punkt lässt sich anmerken, dass eine Sucht nach Computerspielen nicht darüber definiert werden kann, wieviel Zeit jemand für diese aufwendet (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Eine mögliche Sucht muss anhand bestimmter Merkmale definiert werden (vgl. Grüsser (...), S. 1). Solche Kriterien lassen sich bei verschiedenen AutorInnen finden, die von Grüsser und Thalemann sollen jedoch an dieser Stelle angeführt werden:

Merkmale des Störungsbildes Video- und Computerspielsucht nach Grüsser/Thalemann (2006):

Einengung des Verhaltensmusters: Das „Computerspielen wird zur wichtigsten Aktivität des Betroffenen und dominiert sein Denken (andauernde gedankliche Beschäftigung (...)), seine Gefühle (unstillbares und unwiderstehliches Verlangen) und sein Verhalten (Vernachlässigung sozial erwünschter Verhaltensweisen).“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 32)

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten): Negative affektive Zustände, wie etwa Gefühle von Hass, Trauer, Scham, Angst, etc. sollen durch das Computerspielen verdrängt werden (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32).

Toleranzentwicklung: Von einem Computerspiel werden Wirkungen erwartet, die nach einiger Zeit nur mehr durch häufigere oder längere Computerspielzeiten erzielt werden können. Möglicherweise sind auch immer extremere Spielinhalte von Nöten (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32).

Entzugserscheinungen: „Bei verhindertem oder reduziertem Computerspielen treten diese in Form von Nervosität, Unruhe und/oder vegetativer Symptomatik (Zittern, Schwitzen etc.) auf.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 32)

Kontrollverlust: „Das Computerspielverhalten kann in Bezug auf zeitliche Begrenzung und Umfang nicht mehr kontrolliert werden.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 32)

Rückfall: „Nach Zeiten der Abstinenz oder Phasen kontrollierten Computerspielverhaltens kommt es zu einer Wiederaufnahme des unkontrollierten, exzessiven Computerspielen.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 32)

Schädliche Konsequenzen: „Durch eindeutig schädliche Konsequenzen für Schule/Beruf, soziale Kontakte und Hobbys aufgrund des exzessiven Computerspielens kommt es zu innerpsychischen Problemen beim Betroffenen und zwischenmenschlichen Konflikten mit der sozialen Umwelt.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 32)

Um von einer Sucht nach Computerspielen sprechen zu können, müssen zumindest drei der Merkmale über eine Dauer von mindestens 12 Monaten auf das Nutzungsverhalten einer Person zutreffen (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 28f). Dieser Katalog von Merkmalen ist als einer von mehreren zu betrachten. Autoren wie Griffiths (2005), Wölfling (2008) und Gentile (2009) arbeiten mit ähnlichen Merkmalen. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass sich die Merkmale der verschiedenen Autoren zwar teilweise sehr ähneln, die Zahlen der als süchtig definierten Personen unterliegen jedoch zum Teil sehr großen Spannweiten. So bemängelt etwa Wölfling in seinem Text die Tatsache, dass aufgrund der mitunter sehr unterschiedlichen Studienergebnisse Zahlen von 3-13% an Internetabhängigen oder Onlinesüchtigen kursieren (vgl. Wölfling 2008, S. 14).

Im Artikel von Wölfling und Grüsser wird darauf hingewiesen, dass unterschiedliche Studien Ergebnisse zwischen 6%-20% an Kindern und Jugendlichen mit pathologischer Computerspielnutzung ermitteln (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 2). In der Studie von Gentile kam man etwa auf 8,5% SpielerInnen mit einem süchtigen Spielverhalten (vgl. Gentile 2009, S. 600). Griffiths (2005) gibt zwar keine konkreten Werte an, jedoch geht er davon aus, dass nur eine sehr geringe Zahl an Menschen von solch einer Sucht betroffen sind. Der weitaus größere Teil der SpielerInnen verwendet dieses Medium einfach nur sehr exzessiv (vgl. Griffiths 2005, S. 360). In Anbetracht solch unterschiedlicher Ergebnisse sind sich die ForscherInnen darüber einig, dass es im deutschen Sprachraum nur wenige empirisch fundierte Ergebnisse gibt, „die zumeist an

Fallzahlen geringen Umfangs oder mit nicht validierten diagnostischen Untersuchungsinstrumenten erhoben wurden." (Wölfling 2008, S. 14) Der gleichen Meinung sind Griffiths (2005) und Fritz (2003c).

In Artikeln bzw. Studien lassen sich häufig die Worte exzessiv, pathologisch oder süchtig nachlesen. Was unter diesen Begriffen verstanden werden kann, lässt sich in einem Artikel von Wölfling nachlesen, der auf die Studie von Griffiths/Davies/Chappel (2004) verweist. Das Wort exzessiv bekommt bei ihm ein zeitliches Ausmaß, indem eine durchschnittliche Spieldauer von mehr als 50 Stunden in der Woche unter dem Wort exzessiv subsumiert wird (vgl. Wölfling 2008, S.14). Innerhalb dieses Kapitels wurden Merkmale angeführt, anhand derer sich eine Sucht nach Computerspielen diagnostizieren lassen soll. Also kann auch anhand dieser Merkmale Antwort darauf gegeben werden, was mit den Worten exzessiv, pathologisch oder süchtig gemeint sein könnte.

Anhand verschiedener Studien konnte nachgewiesen werden, dass es Unterschiede zwischen SpielerInnen mit einem pathologischen und einem nicht pathologischen Computerspielverhalten gibt. Es sollen nun nicht all diese bereits beschriebenen Unterschiede noch einmal angeführt werden, ein kurzer Einblick in die Untersuchungslandschaft wird jedoch als sinnvoll erachtet. So konnte etwa in der Studie von Gentile (2009) herausgefunden werden, dass ein Proband mit einem pathologisch einzustufenden Computerspielverhalten schlechtere Noten in der Schule erzielt, in der Vergangenheit häufiger in körperliche Auseinandersetzungen involviert war, doppelt so viel Zeit mit Computerspielen verbringt und auch häufiger das Gefühl hat, computerspielsüchtig zu sein (vgl. Gentile 2009, S. 599f). Durch eine Abhängigkeit kommt es zu einer Beeinträchtigung verschiedener Lebensbereiche eines Spielers bzw. einer Spielerin. Solche Bereiche sind etwa die Familie, soziale Bereiche, Schule und Beruf (vgl. Gentile 2009, S. 594).

Dieses zweite Kapitel verfolgte das Ziel, den Forschungsstand zum Thema Computerspiele darzustellen. Die Ergebnisse dieser wissenschaftlichen Auseinandersetzungen werden innerhalb eines Diskussionsteils (5. Kapitel) mit den Ergebnissen aus dem empirischen Teil dieser Arbeit (4. Kapitel) verglichen. Hierbei werden sowohl unterschiedliche als auch ähnliche Ergebnisse von Interesse sein und differenziert betrachtet werden. Durch diese Zusammenführung der verschiedenen Forschungsergebnisse sollen interessante und vor allem neue Erkenntnisse in Bezug auf die Fragestellung „Haben wir es im Falle einer Sucht nach Computerspielen womöglich mit einer Problematik zu tun, die von den Spielerinnen und Spielern im Laufe der Zeit selbst gelöst wird und überhaupt keiner Therapie bedarf?“ erzielt werden. Nach diesem theoretischen Teil folgt nun der empirische Teil dieser Arbeit.

3. Untersuchungsmethodik

Es werden zunächst einige Eckdaten zu den Probanden angeführt. Im Anschluss daran wird es um die im Vorfeld getroffenen Vorbereitungen auf die Interviews gehen. Das bedeutet, dass zunächst geklärt wird, welche Art von Interview als passend erachtet wurde, um bestmögliche Ergebnisse in Bezug auf die Fragestellung zu erzielen. In welcher Form die im Vorfeld getroffenen Überlegungen während der Interviews umgesetzt wurden, wird ebenfalls Thema dieses Kapitels sein. In einem letzten Schritt erfolgt schließlich eine Beschreibung dessen, wie das aus den Interviews gewonnene Datenmaterial ausgewertet wurde.

3.1 Stichprobe

Es wurden fünf Interviews mit ehemaligen exzessiven Computerspielern im Zeitraum vom 17. August - 4. Dezember 2009 durchgeführt. Die Worte "ehemalig exzessiv" bedeuten, dass es eine Zeit im Leben der Interviewpartner gab, in der ein Computerspiel bis zu 16 Stunden am Tag gespielt wurde und dieses somit eine zentrale Rolle im Leben des Spielers eingenommen hat. Diese Beschreibung trifft auf die Spieler heute nicht mehr zu, da es aus den verschiedensten Gründen, die später im Ergebnisteil der Arbeit noch genau beleuchtet werden, im Leben zu Verschiebungen in den als zentral empfundenen Bereichen gekommen ist.

Die Interviewpartner waren allesamt Männer, deren Alter zwischen 23 und 30 Jahren lag.

Durchgeführt wurden die Interviews entweder in öffentlichen Lokalen oder am Arbeitsplatz der Probanden.

3.2 Forschungsdesign

Es stellte sich zu Beginn der Forschung zunächst die Frage, ob qualitativ oder quantitativ geforscht werden soll, um die gewünschten Daten zu erheben. Nach reichlicher Auseinandersetzung mit Studien zum Thema Computerspiele bzw. Computerspielsucht, als auch mit Literatur zum Thema Interviewführung, entstand der Entschluss, qualitativ mittels narrativer Interviews zu forschen.

Bei einem narrativen Interview geht es darum, von Erlebnissen zu erzählen, in die jemand selbst verwickelt war (vgl. Glinka 1998, S. 9). Dieses Kriterium traf auf die Befragten zu und legitimierte somit die Methode des narrativen Interviews.

Das Ziel dieser Erzählungen ist es, zurückliegende Erlebnisse in Form einer Geschichte zu erzählen und diese dadurch lebendig zu machen. Diese Erlebnisse „beginnen vor dem inneren Auge des Erzählers wie ein Film abzulaufen.“ (Glinka 1998, S. 9) Die Interviewpartner wurden daher darum gebeten, von ihren Erlebnissen und Erfahrungen in Bezug auf Computerspiele aus

ihrem Leben zu erzählen. Das bedeutete für die Interviewsituation, dass es zunächst darum ging, die Interviewpartner mittels eines Erzählstimulus auf das Interview und das Thema Computerspiele einzustimmen (vgl. Glinka 1998, S. 10). In der Interviewsituation lauteten diese einleitenden Worte dann wie folgt:

„Na gut, also ich würd dich eben bitten, dass du mir quasi erzählst die Bedeutung, die Computerspiele in deinem Leben bereits hatten oder haben und beginn einfach zum Erzählen ahm wo Computerspiele in deinem, in dein Leben getreten sind quasi. Also beim Beginn.“ (S. 208)

Diese einleitenden Worte hat die Interviewpartner dazu veranlasst, über die Bedeutung die Computerspiele bereits in ihrem Leben eingenommen haben, zu erzählen.

„Wenn der Informant einmal begonnen hat zu erzählen, dann sind über die gesamte Dauer der Haupterzählung keine weiteren thematischen Interventionen des Forschers notwendig.“ (Glinka 1998, S. 12) Die Aufgabe des Forschers ist es, zuzuhören und „durch die Mimik, und durch kurze emotionale Rückmeldungen (wie Lachen, Seufzen oder mitgehende Formulierungen (...))“ (Glinka 1998, S. 12) seine Aufmerksamkeit am Gespräch zu signalisieren. Wenn der Interviewpartner schließlich seine Erzählung beendet hat, darf der Forscher thematisch aktiv werden und in den Nachfrageteil übergehen (vgl. Glinka 1998, S. 15). Hier geht es zunächst darum, immanente Nachfragen zu stellen. Das „sind Fragen, die auf Themen abzielen, die bereits von dem Interviewten zum Gegenstand gemacht wurden.“ (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S. 84) Als Beispiel für eine solche immanente Frage, soll ein Zitat aus dem fünften Interview angeführt werden: „die Personen die da gespielt haben. War das, waren die, die der Hauptgrund oder das Hauptfesselnde?“ (S. 221) Durch diese Art des Fragens, wird der Interviewpartner dazu aufgefordert, „noch einmal ins Handlungsschema „Erzählen“ einzusteigen.“ (Glinka 1998, S. 16) Das hat den Zweck, „das Erzählpotenzial des Informanten weiter auszuschöpfen.“ (Glinka 1998, S. 15) Wenn alle immanenten Fragen ausgeschöpft wurden, folgen exmanente Nachfragen (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S.84). „Diese beziehen sich nun nicht mehr auf das unmittelbar Gesagte, sondern in der Regel auf spezifische Erkenntnisinteresse der Forscherin.“ (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S.84) Exmanente Nachfragen sind ein „Teil der Vorbereitung auf das Interview.“ (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S.84) Die Fragen, die als Vorbereitung auf die Interviews formuliert wurden, werden innerhalb des Kapitels 3.3. vorgestellt und begründet.

Die Interviews dauerten allesamt in etwa eine Stunde und wurden mit der Einwilligung der Interviewpartner mittels eines Diktiergerätes aufgezeichnet.

3.3 Auswertung

Nachdem alle fünf Interviews geführt wurden, mussten diese ausgewertet werden. Hierzu wurden zunächst die auf Diktiergerät aufgenommenen Interviews auf den Computer überspielt und anschließend transkribiert. Die fertigen Transkripte wurden dann mittels der Qualitativen Inhaltsanalyse von Philipp Mayring (2008) ausgewertet. Das bedeutete, dass zunächst geklärt werden musste, was eigentlich interpretiert werden sollte. „Ohne spezifische Fragestellung, ohne die Bestimmung der Richtung der Analyse ist keine Inhaltsanalyse denkbar.“ (Mayring 2008, S. 50) Das Forschungsinteresse lag darin, ob es sich im Falle einer Sucht nach Computerspielen um eine Problematik handelt, die sich im Laufe der Zeit von selbst löst und keiner Therapie bedarf. Um einen differenzierten Blick auf diese Forschungsfrage werfen zu können, wurden drei weitere Fragestellungen formuliert. Anhand dieser ging es darum, die transkribierten Interviews zu analysieren. Diese werden nun vorgestellt und auf ihre Legitimität hin diskutiert.

In Kapitel 2.3. ging es zum einen um eine Auseinandersetzung mit der Faszinationskraft, die von einem Computerspiel ausgehen kann, und zum anderen wurde anhand verschiedener AutorInnen das Thema Computerspielsucht behandelt. Die Ergebnisse dieser AutorInnen sollen innerhalb dieses empirischen Teils dahingehend überprüft werden, ob sich ähnliche Ergebnisse auch bei den Interviewpartnern erzielen lassen. Die Probanden wurden daher darüber befragt, was sie an einem Spiel fasziniert hat und in weiterer Folge dermaßen gefesselt hat, um Zeit in das Spielen zu investieren. Das hieraus gewonnene Datenmaterial wurde anschließend anhand folgender Fragestellung analysiert:

Fragestellung 1: Welche Gründe werden von den Spielern angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?

Wie bereits bei dem Problemaufriss in der Einleitung erläutert, gibt es eine nicht unerhebliche Anzahl an Menschen, die nach dem Spielen von Computerspielen süchtig sind (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Grüsser geht sogar davon aus, dass die Zahl der Betroffenen in nächster Zeit noch weiter ansteigen könnte (vgl. Grüsser 2007, S. 10). Dieser Tatsache stehen jedoch nur sehr wenige Behandlungsmöglichkeiten gegenüber (vgl. Wölfling/Müller 2008, S. 132). Da jedoch die hohe Verbreitung in einem eigentümlichen Missverhältnis zur späteren Problematik steht, wurde folgende Forschungsfrage formuliert:

Handelt es sich im Falle einer Sucht nach Computerspielen womöglich um eine Problematik, die von den Spielerinnen und Spielern im Laufe der Zeit selbst gelöst wird und überhaupt keiner Therapie bedarf? Um diese Frage beantworten zu können, wurden die Interviewpartner danach befragt, was die Gründe waren, um nach Zeiten des exzessiven Computerspielkonsums wieder weniger zu spielen. Die transkribierten Interviews wurden dann anhand folgender zweiter Fragestellung analysiert:

Fragestellung 2: Welche Gründe werden von den Spielern dafür angegeben, nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?

In verschiedenen wissenschaftlichen Artikeln zum Thema Computerspielsucht werden immer wieder Merkmale angeführt, anhand derer sich ein pathologisch gefärbtes Nutzungsverhalten nachweisen lassen soll. Mit diesen Merkmalen arbeiten eine Reihe von AutorInnen, wie sich anhand verschiedener Publikationen nachlesen lässt. Es kann in diesem Zusammenhang auf Artikel von Griffiths (2005), Grüsser und Thalemann (2006), Wölfling und Müller (2008) sowie Wölfling und Grüsser (2007) hingewiesen werden.

Es muss jedoch darauf aufmerksam gemacht werden, dass in den internationalen Klassifikationssystemen psychischer Störungen (ICD-10 und DSM-IV-TR) (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 23) nur das pathologische Glücksspiel „unter der Kategorie „Störung der Impulskontrolle“- als Diagnoseschlüssel aufgeführt“ ist (Wölfling/Müller 2008, S. 130). Das bedeutet, dass es überhaupt keine Merkmale gibt, die speziell auf die Problematik Computerspielsucht zugeschnitten sind. Die Merkmale, die sich bei den angeführten AutorInnen nachlesen lassen, sind lediglich als adaptierte „Diagnosekriterien der substanzgebundenen Abhängigkeiten“ (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2) zu betrachten. „Es ist also gegenwärtig nur möglich, die verschiedenen Formen der Verhaltenssucht in Anlehnung an die Einordnung des <Pathologischen (Glücks-) Spiels> zu diagnostizieren.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 23) Das bedeutet wiederum, „dass die Computerspielsucht keine offiziell anerkannte psychische Störung oder Krankheit ist.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 31)

In Anbetracht dieser Tatsache erschien es sinnvoll, die Interviewpartner, die auf dem Gebiet der Computerspiele als Experten zu betrachten sind, nach eben diesen Merkmalen dahingehend zu befragen, ob sie diese als passend formuliert empfinden, um eine Sucht nach Computerspielen zu diagnostizieren. Die Probanden wurden ebenfalls danach gefragt, ob sie eines der Kriterien bereits an sich selbst bzw. anderen wahrgenommen haben. Die Interviewpartner wurden daher

mit diesem Anliegen im Interview konfrontiert; die Transkripte wurden anschließend anhand folgender Fragestellung analysiert:

Fragestellung 3: Wie beurteilen die Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thalemann?

Diese Fragen werden im Verlauf der Arbeit noch von Bedeutung sein. Wenn also im Laufe eines Interviews der Interviewpartner nicht von selbst auf eine für die Fragestellung relevante Thematik zu sprechen kam, bedeutete dies, dass auf die vorbereiteten Fragen zurück gegriffen wurde.

Anhand dieser drei Fragestellungen wurden die insgesamt fünf transkribierten Interviews im Sinne von Mayring (2008) analysiert. In welcher Form dies konkret geschehen ist, soll nun erläutert werden:

Der Autor unterscheidet in der 10. Auflage seines Buches "Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken" drei Grundformen des Interpretierens. Das in dieser Arbeit verwendete Datenmaterial wurde durch die Grundform der Zusammenfassung interpretiert. Ziel ist es hierbei, „das Material so zu reduzieren, daß die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben, durch Abstraktion einen überschaubaren Corpus zu schaffen, der immer noch Abbild des Grundmaterials ist." (Mayring 2008, S. 58) Nachdem „durch die Fragestellung[en; Anm.EE] festgelegt wurde, was zusammengefasst werden soll" (Mayring 2008, S. 61), ging es nun darum, inhaltstragende Textstellen zu paraphrasieren (vgl. Mayring 2008, S. 60). Bei der Paraphrasierung geht es im Wesentlichen darum, dass „alle nicht (oder wenig) inhaltstragenden Textbestandteile wie ausschmückende, wiederholende, verdeutlichende Wendungen" gestrichen werden (Mayring 2008, S. 62). Dieses Zitat soll anhand eines Beispiels aus dem ersten Interview veranschaulicht werden. Auf die Frage nach Gründen für lange Computerspielzeiten hat der Proband Folgendes geantwortet: „Also es war nicht mehr nur Hobby sondern es war ahm wichtiger Lebensinhalt.“ (S. 87)

Die Aussage des Interviewpartners wurde dann in folgender Form paraphrasiert: „Es war nicht nur Hobby, sondern wichtiger Lebensinhalt.“ Nach dem Paraphrasieren folgt die Generalisierung einer Aussage. Bei diesem Schritt „wird das Abstraktionsniveau der ersten Reduktion bestimmt aufgrund des vorliegenden Materials. Alle Paraphrasen, die unter dem Niveau liegen, müssen nun verallgemeinert werden" (Mayring 2008, S. 61). Das bedeutet, dass die zuvor zitierte Aussage aus dem Interview Nummer 1, in generalisierter Form folgendermaßen aussehen kann: „Das Spiel war ein wichtiger Lebensinhalt.“

Nachdem nun das Ausgangsmaterial paraphrasiert und generalisiert wurde, „entstehen einige inhaltsgleiche Paraphrasen, die nun gestrichen werden können. Ebenso können unwichtige und nichtssagende Paraphrasen weggelassen werden" (Mayring 2008, S. 61). Wenn alle inhaltsgleichen, unwichtigen und nichtssagenden Paraphrasen gestrichen wurden, ist die erste Reduktion abgeschlossen (vgl. Mayring 2008, S. 61f). Bei der zweiten Reduktion werden die Einschätzungen der einzelnen Probanden, zu allgemeinen Einschätzungen generalisiert (vgl. Mayring 2008, S. 71). Es geht hierbei darum, Paraphrasen mit gleichem oder ähnlichem Gegenstand und ähnlicher Aussage zu einer Paraphrase zu bündeln. Dies betrifft ebenfalls Paraphrasen mit mehreren Aussagen zu einem Gegenstand und Paraphrasen mit gleichem oder ähnlichem Gegenstand und verschiedener Aussage (vgl. Mayring 2008, S. 62).

Durch den zweiten Reduktionsschritt ließen sich auf die Frage "Welche Gründe werden von den Spielern angegeben, um nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?" eine Reihe von Ergebnisse erzielen, die im 4. Kapitel erläutert werden. Die Ergebnisse betreffen nun nicht mehr nur einen einzelnen Interviewpartner, sondern sind als allgemeine Einschätzung zu betrachten (vgl. Mayring 2008, S. 71). Es muss jedoch der Vollständigkeit halber darauf hingewiesen werden, dass eine Stichprobe solch geringen Umfangs wohl eher als eine Art Antworttendenz der Spieler zu betrachten ist und keine generalisierbaren Aussagen erzeugen kann, die auf jeden ehemaligen exzessiv Spieler zutreffen (vgl. Wölfling/Müller 2008, S. 130).

„Am Ende dieser Reduktionsphase muß [sic] genau überprüft werden, ob die als Kategoriensystem zusammengestellten neuen Aussagen das Ausgangsmaterial noch repräsentieren." (Mayring 2008, S. 61) Das bedeutet, dass das Datenmaterial zwar auf ein überschaubares Maß gekürzt werden soll, alle wesentlichen Inhalte jedoch erhalten bleiben sollen (vgl. Mayring 2008, S. 74).

Innerhalb dieses Kapitels ging es zunächst darum, wichtige Daten zur Stichprobe anzuführen. Hierin enthalten sind etwa Informationen über die Anzahl der Interviews insgesamt, an welchen Orten diese geführt wurden, welche Probanden für die Interviews von Interesse waren sowie allgemeine Angaben zu den Interviewteilnehmern.

In Kapitel 3.2 wurde zunächst geklärt und begründet, welche Art von Interview als geeignet erschien, um die Forschungsfrage zu beantworten. Die Wahl fiel nach reichlicher Auseinandersetzung auf das narrative Interview. In welcher Form dies in der Situation des

Interviews umgesetzt werden soll, wurde anhand der Autoren Przyborski, Wohlrab-Sahr und Glinka erläutert.

In Kapitel 3.3 erfolgte zunächst der Hinweis, dass die Interviewtranskripte mittels der Qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet werden. Das bedeutete, dass zunächst drei Fragestellungen formuliert und begründet wurden, anhand derer die transkribierten Interviews analysiert und ausgewertet werden sollen. In einem nächsten Schritt ging es um eine Beschreibung dessen, wie sich die Auswertung der aus den Interviews gewonnenen Daten konkret gestaltet hat. Dieses Kapitel ist als eine Art Baustein zu betrachten, anhand dessen die Interviews mit den fünf Interviewpartnern ausgewertet werden konnten.

In dem nun folgenden Teil der Arbeit werden die aus den Interviews gewonnenen Ergebnisse präsentiert. Hierzu werden zunächst Informationen zu jedem der Interviewpartner gegeben.

4. Ergebnisse

Zunächst wird jeder der fünf Interviewpartner einzeln vorgestellt. Dies soll dem Leser eine gewisse Vorstellung davon vermitteln, welche bedeutende Rolle Computerspiele im Leben eines Menschen einnehmen können. Die einzelnen Interviewpartner werden in der gleichen Reihenfolge vorgestellt, in der auch die Interviews geführt wurden.

Interviewpartner 1:

Der Interviewpartner war zu der Zeit, als er exzessiv World of Warcraft gespielt hat, 25 Jahre alt und Student. Die Spieldauer hat sich bei ihm sukzessiv gesteigert. Als er ca. 2 Jahre nach Spielbeginn die Gildenführung übernommen hat, war er, um es mit seinen Worten zu sagen, „quasi dauer-online“ (15-16 Stunden am Tag) und hat sein Studium deswegen schließlich abgebrochen. Er hat sich toll gefühlt, wenn er gespielt hat. Sein Lebensinhalt war auf das Spielen ausgerichtet, und seine Gedanken drehten sich nur um das Spiel. Aufgrund dieser Tatsachen hat er von sich selbst behauptet, süchtig nach dem Spiel World of Warcraft gewesen zu sein. Computerspielen hat für ihn heute den Stellenwert eines angenehmen Zeitvertreibs und pendelt sich auf ca. 2-3 Stunden am Tag ein. Zu dem Zeitpunkt des Interviews war er dabei, seine Krankenpflegerausbildung in Kürze zu beenden (vgl. S. 87).

Interviewpartner 2:

Der Interviewpartner hat mit 16 Jahren professionell Counter Strike zu spielen begonnen. Er ist mit seinem Team für 5 bis 6 Jahre kostenlos durch die Welt gereist und hat auf Events gespielt, die im Fernsehen übertragen wurden und von 2,5 Millionen Menschen verfolgt wurden. Er und sein Team konnten auch das öfteren Preisgeld mit nach Hause nehmen. Der höchste Gewinn lag bei 25000 Dollar. Diese Vorteile, die er im Leben durch das Computerspielen genießen konnte, sind für ihn Gründe, warum er es nicht bereut, gespielt zu haben. Heute spielt er nur mehr gelegentlich als Zeitvertreib ein Computerspiel. Mit Freunden aus der Schule hat er heute gar keinen Kontakt mehr. Die Menschen, die er jedoch durch das Spielen kennen gelernt hat, sind ihm als Freunde bis heute erhalten geblieben (vgl. S. 120).

Interviewpartner 3:

Der Interviewpartner hat nach eigenen Angaben im Alter von 14-19 Jahren Counter Strike auf einem europäischen Top Level gespielt. Das bedeutet, dass er mit seinem Team auf Turniere

nach Frankreich, Deutschland, Schweden und Ungarn gefahren ist und Preisgelder für sich verbuchen konnte.

Als er im Alter von 14 Jahren professionell Counter Strike zu spielen begonnen hat, ging er noch zur Schule. Die Schule dauerte von 8 bis 18 Uhr, ab ca. 19 Uhr begann er mit dem Computerspielen. Zu Beginn seiner aktiven Counter Strike-Zeit gibt er eine Spielfrequenz von 5 mal die Woche für zwei bis drei Stunden am Abend an. Dies hat sich bis zu einem Alter von 17 bis 18 Jahren auf teilweise täglich vier Stunden am Abend gesteigert. Vor einem großen Turnier ist es auch vorgekommen, dass das Team sechs bis sieben Stunden am Tag trainiert hat. Beim Computerspielen geht es für ihn um Konzentration, Hand-Augen-Koordination und taktisches Denken gleichzeitig. Dies soll für einen Spieler sehr anstrengend sein, deswegen bezeichnet er Computerspielen auch als physischen Sport.

Derzeit ist er Student von drei Studienrichtungen. Zusätzlich arbeitet er geringfügig bei der Firma (...), hilft bei der Modefirma seines Vaters mit und ist als Tanztrainer tätig (vgl. S. 139).

Interviewpartner 4:

Für diesen Interviewpartner ist Computerspielen eine Leidenschaft. Er hat nach eigenen Angaben am Ende des Gymnasiums in der siebten, achten Klasse intensiv Counter Strike gespielt und war mit vier Freunden auf österreichischer Ebene sehr erfolgreich. Nach dem Gymnasium hat er zu arbeiten begonnen. Nach ca. 5 Monaten wurde die Zweigstelle jedoch geschlossen und die gesamte Belegschaft entlassen. Nach einer sechsmonatigen Arbeitslosigkeit entschied er sich für ein Studium. Dieses Studium hat er bis zum Erreichen des Bachelors verfolgt. Heute ist er PR-Koordinator und arbeitet zusätzlich ehrenamtlich bei dem Verein (...) (vgl. S. 166).

Interviewpartner 5:

Dieser Interviewpartner hat ca. bis zu einem Alter von 18, 19 Jahren Counter Strike gespielt. Er und seine Clanmitglieder haben dann die Schule abgeschlossen, einige haben zu studieren begonnen bzw. sind arbeiten gegangen. Da nun die Zeit zum gemeinsamen Trainieren nicht mehr vorhanden war, löste sich das Team auf. Dieser Interviewpartner hat danach 2 Jahre World of Warcraft gespielt. In den Ferien kam es durchaus vor, dass er gemeinsam mit seinen Freunden zwanzig Stunden am Tag oder länger gespielt hat. Die längste Zeit, die er einmal am Stück wach war, waren vier Tage bei seiner ersten LAN-Party.

Der Proband hat Marktkommunikation studiert und arbeitet heute in der Marketingabteilung der Firma (...). Der Grund, warum er heute noch spielt, ist, um in der Spielbranche auf dem aktuellen Stand zu bleiben. Er spielt jedoch kein Spiel länger als zwei bis drei Tage, weil er die Zeit neben seinem Job nicht mehr aufbringen möchte (vgl. S. 208).

Nach diesen Informationen zu den einzelnen Interviewpartnern werden nun die Ergebnisse die aus dem Datenmaterial anhand der drei Fragestellungen erzielt wurden, präsentiert.

Fragestellung 1:

„Welche Gründe werden von den Spielern angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?“

Im Zuge der Interviews ließen sich in Bezug auf diese Fragestellung eine Reihe von Antworten erzielen. So kann es etwa sein, dass jemand aufgrund bestehender Freundschaften zu MitspielerInnen viel Zeit für ein Computerspiel aufwendet. Diese Aussage soll anhand eines Zitats des fünften Interviewpartners verdeutlicht werden: „am Ende der Zeit nach fünf Jahren hat (...) das Spiel an sich nicht mehr Spaß gemacht, sondern da waren's halt die Leute mit denen man gspielt hat.“ (S. 210)

Computerspieler haben die Möglichkeit, gratis auf diverse Events in der ganzen Welt zu fahren, z.B. nach Frankreich, Deutschland, Schweden, Ungarn, China, um nur einige Länder zu nennen. Zusätzlich besteht die Chance auf Geldgewinne. In den Genuss solcher Vorteile zu kommen, kann ebenfalls als Grund betrachtet werden, warum jemand bereit ist, viel Zeit für ein Computerspiel aufzubringen. Der zweite Interviewpartner hat beispielsweise im Interview angegeben, dass er durch das Spielen so viel Geld verdient hat, dass es ihm nicht richtig bewusst war, dass er in seiner exzessiven Computerspielphase arbeitslos war (vgl. S. 132).

Sich mit anderen messen zu können, kann als eine weitere Erklärung für lange Spielzeiten angesehen werden. Es kann dabei darum gehen, sich selbst etwas zu beweisen und im Spiel, entweder alleine oder gemeinsam mit Freunden, etwas zu erreichen. Auch diese Aussage soll anhand eines Zitats mit einem Interviewpartner veranschaulicht werden: „Ja zum Beispiel bei Counter Strike war es eben wirklich nur dieses, das hat Spaß gemacht sich zu messen es hat Spaß gemacht zu sehen, dass man besser wird ja.“ (S.214)

Von anderen Mitspielern Anerkennung zu bekommen ist auch ein Grund dafür, warum jemand bereit ist, lange Spielzeiten auf sich zu nehmen. Wenn man seine Aufgaben innerhalb einer

Spielgemeinschaft zur Zufriedenheit aller bewältigt und im Spiel erfolgreich ist, besteht die Möglichkeit auf Anerkennung von Seiten der MitspielerInnen. Die erhaltene Anerkennung kann dann motivierend für weitere Spielsequenzen sein. An dieser Stelle soll ein Zitat aus dem vierten Interview angeführt werden: „Ahm, das war damals das Interessante. Wirklich gut zu sein in dem was man macht und, und Anerkennung. Natürlich nur in dieser virtuellen Community, aber immerhin ja.“ (S. 174) Dem Interviewpartner ist es durchaus bewusst, dass die erhaltene Anerkennung nur im Rahmen des Spiels ihre Gültigkeit hat, dennoch hat diese für ihn große Bedeutung.

Im gleichen Zuge, wie die Möglichkeit auf Anerkennung von Seiten der MitspielerInnen besteht, kann auch ein gewisser Druck von diesen ausgehen. So ist es etwa denkbar, dass jemand nur deswegen viel spielt, weil ein geringes Engagement im Spiel zu einem Rauswurf aus dem Team führen kann. Bestehende Freundschaften zu MitspielerInnen sollen jedoch nicht gefährdet werden, und so werden lieber lange Spielzeiten in Kauf genommen. Anhand eines Zitats aus dem ersten Interview soll veranschaulicht werden, was hierunter verstanden werden kann: „wenn die Gildenführung merkt, du hast dich nicht reingelesen, du hast dir keine Mühe gegeben, fliegst du aus dem “Raid“.“ (S. 92) Hinter diesem Zitat lässt sich ein gewisser Druck erkennen, der auf einem Spieler mitunter lasten kann.

Genauso wenig intrinsisch motiviert scheint auch der folgende Grund zu sein. So vertreten manche Spieler etwa die Meinung, dass Anwesenheitspflicht für die Spieler eines Teams besteht. Auch diese Aussage wird wieder anhand eines Zitats aus einem der Interviews veranschaulicht: „Training ist Anwesenheitspflicht und so ist es halt.“ (S.158) Man trägt als Teammitglied Verantwortung gegenüber seinen Kollegen, alle sind aufeinander angewiesen. Wenn es jedoch etwas wie eine Anwesenheitspflicht in einem Spiel gibt, klingt dies weniger nach Freude und Spaß an einem Spiel mit guten Freunden, als nach einer Verpflichtung, der man nachzukommen hat.

Es werden jedoch nicht nur aufgrund von Ängsten, des eigenen Teams verwiesen zu werden, und aufgrund bestehender Verpflichtungen gegenüber dem Team lange Spielzeiten in Kauf genommen. Es ist genauso denkbar, dass jemand aus reiner Freude am Spiel Zeit für dieses aufwendet. Ein Spiel wird hier als etwas gesehen, das das eigene Leben mit Freude erfüllt. Ein Interviewpartner hat sich in diesem Zusammenhang folgendermaßen geäußert: „und jetzt hat man im Spiel nicht die Möglichkeit, nur diesen Superhelden anzuschauen, sondern man spielt ihn halt, man steuert diesen Helden, ja, das macht halt einfach Spaß.“ (S. 215) Ein anderer Interviewpartner hat sich diesbezüglich wie folgt geäußert: „Also es ist, ja, meistens ist das

Faszinierende an den Spielen, dass man sich einfach mit anderen misst und einfach der Beste dann ist und das ist dann das, was einem Spaß macht.“ (S. 126)

Für manche Spieler kann ein Spiel zu einem wichtigen Lebensinhalt werden. Dies kann daher rühren, dass diesem Menschen etwas Existenzielles im Leben fehlt. Ein solcher Faktor, der dem Leben Bedeutung gibt, ist etwa Arbeit. Durch die Interviews wurde ersichtlich, dass Erwerbstätigkeit wichtig für ein erfülltes Leben ist. Arbeitslosigkeit hingegen kann dazu führen, dass jemand viel Computerspiele spielt. Sobald jedoch etwas dem Leben Bedeutung Gebendes vorhanden ist - wie etwa Arbeit, Freundin oder Freunde -, wird die Computerspielzeit wieder herabgesetzt (vgl. S. 171). Der Mensch scheint nach dieser Theorie einen Lebensinhalt zu benötigen, und dieser Lebensinhalt kann auch ein Computerspiel sein.

Es ist jedoch genauso denkbar, dass jemand aus einem gewissen Ehrgeiz heraus viel spielt. Einen bestimmten Status im Spiel gegenüber anderen SpielerInnen zu verteidigen, kann solch ein ehrgeiziges Ziel sein und einen hohen Computerspielkonsum erklären. Ein Zitat aus dem ersten Interview soll an dieser Stelle zur Veranschaulichung dienen: „wir waren die zweitbeste Gilde und, ahm, das ist natürlich ein Anspruch, den man verteidigen will und den man halten will und, ahm, der Content, den wir uns erspielt haben, den kann man nur erspielen, wenn man viel spielt.“ (S. 90)

Genauso wie ein Spieler ehrgeizig darauf bedacht sein kann, seinen erspielten Status in einem Spiel zu verteidigen, kann auch Ehrgeiz in Bezug auf eine angestrebte Harmonie innerhalb des Teams bestehen. In diesem Fall werden lange Spielzeiten so erklärt, dass ein Team aus fünf Spielern, wie es etwa bei dem Spiel Counter Strike der Fall ist, so lange trainiert, bis sich alle Spieler perfekt aufeinander abgestimmt haben und sich dadurch die Chance auf Siege im Spiel erhöht (vgl. S. 144).

Eine virtuelle Welt bietet ihren NutzerInnen die Möglichkeit, diese nach eigenen Vorstellungen mitzugestalten. Die Spieler haben auch die Möglichkeit, in der virtuellen Welt etwaige Sorgen oder Ärgernisse des Alltags hinter sich zu lassen und ein Spiel als eine Art Ablenkung zu verwenden. Die Möglichkeit, ein Spiel in dieser Form nutzen zu können, erklärt scheinbar, warum jemand viel Zeit für ein Computerspiel aufbringt (vgl. S. 195).

Nachdem die Ergebnisse der ersten Fragestellung präsentiert wurden, werden diese nun zusammengefasst.

Gründe für einen hohen zeitlichen Computereinsatz:

Wenn mit einem Computerspiel positive Erlebnisse verbunden wurden, kann dies zur Folge haben, dass es künftig zu einer höheren Spielanbindung kommt. Die Möglichkeit, gratis auf Events in der ganzen Welt zu fahren und Preisgelder mit nach Hause zu nehmen, kann ebenfalls als ein solcher Grund aufgefasst werden. Sich im Spiel mit anderen messen, etwas erreichen, sich selbst etwas beweisen und die Möglichkeit, Anerkennung von anderen zu bekommen, können ebenfalls als Gründe dafür betrachtet werden, viel Zeit in virtuellen Welten zu verbringen. Es kann jedoch auch sein, dass jemand aus Angst vor einem Ausschluss aus dem eigenen Team viel Zeit für ein Computerspiel aufbringt. Ein weiterer Grund für eine hohe Spielanbindung kann die in einem Team verbreitete Meinung sein, dass ein Spiel Anwesenheitspflicht bedeutet. Es lassen sich jedoch auch die reine Freude und der Spaß am Spiel als Antwort anführen.

Ein Spiel kann im Leben eines Menschen den Stellenwert eines wichtigen Lebensinhalts einnehmen. Arbeitslosigkeit oder eine fehlende Partnerschaft können verantwortlich für solch eine Verschiebung der Prioritäten im Leben sein.

Es kann auch der Ehrgeiz eines Menschen dafür verantwortlich sein, dass jemand viel Zeit für ein Computerspiel aufbringt. So kann etwa ehrgeizig versucht werden, einen im Spiel erreichten Status zu verteidigen, nach Möglichkeit zu halten oder sogar zu verbessern. Es kann jedoch auch ehrgeizig nach einer Harmonie innerhalb eines Teams gestrebt werden. Ein weiterer Grund, warum ein Computerspiel für einen Spieler attraktiv erscheint, ist die Möglichkeit, sich mit einem Computerspiel von Geschehnissen des Alltags abzulenken (vgl. S. 39).

Als nächstes werden die Ergebnisse, die anhand der zweiten Fragestellung ermittelt wurden, vorgestellt.

Fragestellung 2:

„Welche Gründe können von den Spielern dafür angegeben werden, nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?“

Bei allen fünf Interviewpartnern gab es im Leben eine Zeit, in der sie exzessiv Computerspiele gespielt haben. Ein Computerspiel hat in dieser Untersuchung bei den Probanden entweder den Stellenwert eines Hobbys eingenommen oder es wurde professionell betrieben, d.h. dass ein Team zu verschiedenen Turnieren gereist ist und unter anderem um Preisgelder gespielt hat. Computerspiele hatten im Leben der Probanden einen hohen Stellenwert, und dennoch haben

alle Interviewpartner ihre Spielzeiten wieder reduziert. Durch die Interviews wurden zwar verschiedene Gründe eruiert, all diesen ist jedoch eines gemeinsam:

Es ist etwas im Leben der Probanden passiert, was diese dazu veranlasst hat, ihre Computerspielzeit zu reduzieren und sich anderen Dingen im Leben zu widmen.

Welche Gründe dafür, Spielzeit zu reduzieren, sich anführen lassen, soll nun präsentiert werden: Alle Probanden haben in einem Alter mit dem Computerspielen begonnen, in dem sie noch zur Schule gegangen sind und zu Hause bei ihren Eltern gewohnt haben. In dieser Zeit haben sich Freundschaften zu anderen Spielern entwickelt. Die Spieler sind immer mehr zusammen gewachsen, konnten gemeinsam auch immer wieder Siege erlangen und Preisgelder mit nach Hause nehmen.

Es gibt jedoch Zeiten, wo es zu Veränderungen im Leben eines Menschen kommt. Das Bundesheer ist eine solche Zeit der Veränderungen. So kann es etwa vorkommen, dass ein Teil eines Teams zum Bundesheer muss und der andere Teil noch die Schule zu besuchen hat. In solch einem Fall kann es sein, dass über Monate keine Gelegenheit besteht, für etwaige Turniere im Spiel zu trainieren, und so kann sich für die zu Hause gebliebenen Teammitglieder die Frage stellen, ob es sinnvoller ist, sich neue Teammitglieder zu suchen - was mit Arbeit verbunden und anstrengend ist -, oder ob man die schöne Zeit in Erinnerung behält und sich neuen Dingen im Leben widmet (vgl. S. 155).

Im Zuge der Interviews konnte heraus gefunden werden, dass es viel Zeit kostet bis aus einzelnen Spielern ein Team wird das perfekt aufeinander abgestimmt ist. Diese Zeit wird zum Teil auch aufgrund der sich entwickelten Freundschaften investiert. Wenn nun beispielsweise aus einem Counter Strike Team, das aus fünf Personen besteht, zwei oder drei Leute aus einem bestimmten Grund nicht mehr für das Team zur Verfügung steht, wird es meistens als zu anstrengend angesehen, die bereits investierte Zeit noch einmal mit anderen Leuten aufzubringen (vgl. S. 155).

Die Spielpartner gewinnen im Laufe der Zeit für jeden einzelnen Spieler immer mehr an Bedeutung. Es kommt ein Punkt, wo diese der Hauptgrund sind, warum überhaupt noch weiter gespielt wird. Dies soll anhand eines Zitats aus den Interviews verdeutlicht werden. Die Worte des Probanden sind stellvertretend auch für die anderen Interviewpartner zu betrachten: „da haben sich Freundschaften gebildet, Beziehungen (...), man hat den anderen einfach auch gekannt, ja, was er macht, wie er denkt (...) beim Spielen, warum er so handelt (...) nochmal wird's sowas nicht geben.“ (S. 221) Wie anhand der Aussage dieses Interviewpartners zu erkennen ist, hat für ihn jedes einzelne Teammitglied einen so hohen Stellenwert gehabt, dass ein

Weiterspielen ohne diese Personen sinnlos erschien und er sich dafür entschied, mit dem Spielen aufzuhören.

Gemeinsam erlebte man Siege und Niederlagen, gemeinsam hatte man Spaß und gemeinsam kann man sich an eine tolle Zeit erinnern. Wenn nun die Mehrheit der Personen einfach wegfällt, gibt es so gesehen auch keinen Grund mehr weiter zu spielen. Es wird dann nach einer neuen Erfüllung im Leben gesucht. Solch eine neue Erfüllung kann zum Beispiel ein Studium sein oder ein anderes Hobby, wie etwa eine Tanzschule zu besuchen. Der dritte Interviewpartner hat sich diesbezüglich folgendermaßen geäußert: „wo der (...) und der (...) wieder aus dem Bundesheer raus gekommen sind, war ich dann schon so quasi so mehr im Tanzen als im Computerspielen drinnen, dass ich mich gar nicht zurück irgendwie. Weil da habe ich quasi was, wieder was neues gefunden, was mir taugt na.“ (S. 156)

Es kann auch sein, dass ein Spiel nach einiger Zeit einfach langweilig wird und jemand deswegen zu spielen aufhört. Einer der Interviewpartner meinte in Bezug auf das Spiel World of Warcraft Folgendes: „Aber es ist dann auch fad worden, weil's immer mehr kommerzialisiert worden is das Spiel. (...) Und es is in Wahrheit immer dasselbe.“ (S. 211)

Es kann jedoch auch sein, dass jemand das Spielen als anstrengend empfindet und deswegen aufhört. Für Turniere zu trainieren kann als nervenaufreibend empfunden werden. Zudem muss man sich als Spieler an vereinbarte Zeiten für Trainings und Turniere halten. Das wird für manche Spieler nach einer gewissen Zeit einfach zu anstrengend. An dieser Stelle soll aufgrund der besseren Nachvollziehbarkeit ein Zitat aus dem ersten Interview angeführt werden: „ich hab dann die Lust verloren (...), weil es wirklich verbunden ist mit Anstrengung. (...) Also es ist kein, also es ist weniger ein Genuss, du sitzt wirklich da und hast alles, musst alles im Auge haben. Also der Monitor ist vollgepackt mit, ahm, mit verschiedenen Dingen, die du im Auge haben musst und (...) du kannst das Spiel also eigentlich nicht wirklich genießen.“ (S. 94)

Aus den Interviews konnte folgende Information gewonnen werden: Es gab in der Computerspielbranche eine Zeit, wo es noch nicht so viele gute Spieler gab, wie es sie heute gibt. Im Laufe der Zeit stieg jedoch die Zahl der Spieler und es gab immer mehr sehr gute Spieler. Wenn viele Personen in einem Bereich in etwa gleich gut sind, führt dies unweigerlich dazu, dass Gewinnen eine Frage des Glücks wird. Der zweite Interviewpartner hat diesbezüglich Folgendes festgestellt: „Weil irgendwann ist die, im oberen Bereich, ist einfach die Leistungsdichte in den Jahren so groß, also so groß geworden, dass man einfach nicht sagen konnte, ok gut, wir haben jetzt da zwei Wochen trainiert oder drei Wochen, wir fahren da jetzt hin und gewinnen.“ (S. 128)

Wenn nun ein Spieler es als wichtig erachtet, über ein geregeltes Einkommen zu verfügen, kann dies zur Folge haben, dass dieser Spieler im Spiel keine Zukunft mehr für sich sieht. Der zweite Interviewpartner hat sich wie folgt in diesem Zusammenhang geäußert: „man will mit der Freundin zusammen ziehen oder Ähnliches, und dann die laufenden Kosten einfach zu decken mit Glück ist halt unverantwortlich.“ (S. 128) Er würde dann vermutlich seine Spielzeit reduzieren und sich um eine Alternative bemühen. Solch eine Alternative kann ein Job mit einem geregelten Einkommen sein.

Es muss, wie bereits erwähnt, im Leben eines Menschen zu einer Veränderung in irgendeiner Art kommen, um bestehende Verhaltensweisen zu verändern. Diese Aussage konnte durch alle fünf Interviewpartner aus deren eigener Erfahrung heraus bestätigt werden. Eine interessante Aussage des ersten Interviewpartners soll an dieser Stelle zitiert werden: „Was passiert, was muss einem Alkoholiker widerfahren, dass er sagt, ok, ich habe ein Problem? Was muss einem Medikamentenabhängigen widerfahren, dass er sagt, ok, es geht so nicht mehr ja? (...) Es muss doch irgendwas, muss doch, entweder er verliert seine Freundin oder er verliert Freunde oder er verliert seinen Job oder irgendetwas passiert. Weil es kommt nicht einfach so von heute auf morgen, du wachst auf und sagst ok (...), geht nicht mehr, muss was ändern.“ (S. 117) Der Proband geht, wie anhand dieses Zitats zu erkennen ist, davon aus, dass es im Leben zu einem Ereignis kommen muss, um bestehende Verhaltensweisen zu verändern.

Bei allen Interviewpartnern hat es eine Zeit im Leben gegeben, in der sie exzessiv Computerspiele gespielt haben. Dieser Umstand hat sich jedoch geändert, wie durch die bereits angeführten Gründe dargestellt werden konnte.

Wenn sich der Lebenspartner bzw. die Lebenspartnerin aufgrund übermäßiger Spielzeit von einem Spieler bzw. einer Spielerin trennt, kann dies auch dazu führen, dass Spielzeit reduziert wird. Eine Trennung kann den verlassenen Computerspieler dazu veranlassen, über den eigenen exzessiven Computerspielkonsum (16 Stunden am Tag) nachzudenken, und vielleicht auch eine Veränderung bewirken. Der erste Interviewpartner hat, nachdem sich seine Freundin wegen seines exzessiven Computerspielkonsums von ihm getrennt hat, über verschiedene Dinge nachgedacht: „Über meine Zukunft, über meine Vergangenheit, über (...) Beziehung (...), über, auch über das Spiel natürlich, aber jetzt nicht: so, ich muss das Spiel spielen, sondern: was habe ich da gemacht?“ (S. 109).

Nachdem nun die Ergebnisse der zweiten Fragestellung präsentiert wurden, werden diese zur besseren Überschaubarkeit zusammengefasst.

Gründe für eine Reduktion der Computerspielzeit:

Nach Zeiten des exzessiven Computerspielens wird die Spielzeit dann reduziert, wenn sich im Leben des Spielers etwas verändert. Solche Veränderungen können in verschiedenster Weise Ausdruck finden. So kann es etwa passieren, dass sich ein Team auflöst, weil neue Aufgaben im Leben anstehen. In diesem Fall könnte sich jeder einzelne Spieler ein neues Team aufbauen und mit diesem weiter spielen. Dies wird jedoch in der Regel als zu anstrengend empfunden. Um ein Team zusammenwachsen zu lassen, benötigt es Zeit. Diese wird unter anderem aufgrund der entstandenen Freundschaften aufgebracht. Zu neuen Spielern besteht diese Bindung noch nicht, daher wird auch eher keine Zeit in diese investiert.

Es kann auch vorkommen, dass ein Spiel mit der Zeit langweilig wird und deswegen weniger gespielt wird. Ein Spiel kann jedoch auch nach einiger Zeit als anstrengend empfunden werden. So kann es etwa sein, dass Turniere als nervenaufreibend erlebt werden und deswegen Spielzeit reduziert wird.

Im Spiel zu gewinnen, ist neben dem Können auch eine Frage des Glücks. Daher kann es sein, dass ein Spieler, dem es wichtig ist, ein geregelter Gehalt zu beziehen, im Spielen keine Zukunft mehr für sich sieht und sich um einen Job kümmert.

Wenn sich der/die LebenspartnerIn aufgrund übermäßiger Spielzeit von einem Spieler bzw. einer Spielerin trennt, kann dies zu einem Umdenken bei dem/der Verlassenen führen. Eigene Verhaltensweisen werden dann unter Umständen überdacht und können eine Hinwendung zu alternativen Beschäftigungsmöglichkeiten zur Folge haben (vgl. S. 42).

In einem nächsten Schritt werden die Ergebnisse, die anhand der dritten Fragestellung ermittelt wurden, vorgestellt.

Fragestellung 3:

„Wie beurteilen die Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thalemann?“

Bevor die aus den Interviews gewonnenen Ergebnisse vorgestellt werden, soll darauf hingewiesen werden, dass die sieben Merkmale einer Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann (2006) bereits innerhalb des Kapitels 2.3 vorgestellt wurden und diese bei Bedarf dort nachzulesen sind (S. 27).

Grüsser betont in Bezug auf die Merkmale Folgendes: Es ist „wichtig darauf hinzuweisen, dass eine häufige Computer- oder Konsolennutzung nicht immer gleich eine krankhafte süchtige

Nutzung ist. So müssen mindestens drei Merkmale bzw. Kriterien einer Abhängigkeitserkrankung in Bezug auf das Nutzungsverhalten über einen längeren Zeitraum hinweg zutreffen." (Grüsser (...), S. 1) Wenn also mindestens drei der sieben Merkmale auf jemanden über einen längeren Zeitraum zutreffen, ist diese(r) nach dem Ansatz von Grüsser und Thalemann als süchtig einzustufen (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 29, 27).

Zunächst wurden den Probanden die sieben Merkmale einer Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann vorgestellt, danach wurden sie darum gebeten, diese anhand mehrerer Kriterien zu beurteilen.

Diese Kriterien lauteten wie folgt:

1. Erkennst du dein eigenes Computerspielverhalten in einem dieser Merkmale wieder?
2. Konntest du einige dieser Merkmale bereits an Freunden beobachten?
3. Empfindest du die beschriebenen Merkmale als gut durchdacht?
4. Sind für dich alle notwendigen Punkte, um eine Video- und Computerspielsucht zu diagnostizieren, abgedeckt?

Durch diese Fragen sollte ein Eindruck davon gewonnen werden, was die Interviewpartner, die als Experten auf dem Gebiet von Computerspielen zu betrachten sind, von den erwähnten Merkmalen halten. An dieser Stelle sei noch einmal angeführt, dass die Merkmale nach Grüsser und Thalemann nicht speziell auf die Problematik Computerspielsucht zugeschnitten wurden, sondern lediglich als adaptierte „Diagnosekriterien der substanzgebundenen Abhängigkeiten“ (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2) zu betrachten sind. Deswegen erschien es sinnvoll, die Probanden mit eben diesen Merkmalen zu konfrontieren und sie diese anhand der vier angeführten Fragestellungen beurteilen zu lassen.

Es ging hierbei sowohl um eine Reflexion der eigenen Person als auch um eine Reflexion anderer SpielerInnen. Die Probanden sollten sich gedanklich mit den sieben Merkmalen auseinandersetzen. Keiner kannte die adaptierten „Diagnosekriterien der substanzgebundenen Abhängigkeiten“ (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2) nach Grüsser/ Thalemann bzw. hat sich jemals mit der Thematik Computerspielsucht näher befasst. Dennoch erschien es legitim, die Probanden diesbezüglich nach deren Sichtweisen zu befragen. Dies resultiert daraus, dass sie als Personen zu betrachten sind, die auf eine jahrelange Computerspielerfahrung zurückblicken können. Sie haben in einer bestimmten Zeit ihres Lebens exzessiv Computerspiele gespielt, haben viele Freunde, die ebenfalls Computerspiele spielen und aus bestimmten Gründen, die innerhalb der zweiten Fragestellung behandelt wurden, heute in dosierter Form spielen. Aufgrund dieser Tatsachen erschienen diese fünf Personen als geeignet, um die Merkmale nach Grüsser/

Thalemann anhand der vier Fragestellungen zu beurteilen. Es ließen sich hierbei folgende Ergebnisse erzielen:

Einengung des Verhaltensmusters:

Dieses Merkmal wurde von Seiten der Probanden als gut durchdacht und schlüssig klingend erachtet, wie anhand des folgenden Zitats ersichtlich wird: „das klingt aber nach einem guten Merkmal. (...) Weil ich kann mir das durchaus vorstellen, dass das eine Sucht (...) gut beschreibt.“ (S. 179)

In der Freizeit wird nicht nur über Computerspiele nachgedacht, sondern über verschiedene im Leben relevante Themen. Wenn sich ein Spieler jedoch Gedanken über ein Computerspiel macht, geht es darum, andere SpielerInnen zu analysieren und sich dadurch selbst zu verbessern. Der zweite Interviewpartner hat sich diesbezüglich wie folgt geäußert: „darüber nachdenken, das stimmt, aber es ging eigentlich mehr darum, die anderen zu analysieren und seine eigenen Schwachstellen auszumerzen und irgendwie seine Stärken auszuspielen und schauen, wo haben die anderen ihre Schwachstellen.“ (S. 131) Es soll in diesem Zusammenhang noch ein weiteres Zitat angeführt werden: „Ja nur noch würd ich nicht sagen, aber wie es halt so is beim primären Hobby, über das denkt man halt nach. (S. 227) Wie anhand dieser Zitate zu erkennen ist, haben sich die Interviewpartner gedanklich auch dann mit dem Computerspielen beschäftigt, wenn sie nicht gerade gespielt haben. Dies scheint jedoch in einem normalen Maße stattgefunden zu haben. Wenn jemand jedoch nur noch an Computerspiele denkt, wird das von den Interviewpartnern als ein Zeichen von Computerspielsucht gedeutet (vgl. S. 227).

Die Mehrheit der Befragten hat dieses Merkmal weder bei sich selbst noch bei anderen in noch keiner Form erlebt (vgl. S. 179). Einer konnte jedoch davon berichten, dieses Merkmal bereits an sich selbst beobachtet zu haben. Er hat sich toll gefühlt, wenn er gespielt hat, sein Lebensinhalt war auf das Spiel ausgerichtet, und wenn er beispielsweise in der U-Bahn saß, drehten sich seine Gedanken nur um das Spiel World of Warcraft (vgl. S. 98). Diese Beschreibung des Probanden deckt sich genau mit der Beschreibung des Merkmals "Einengung des Verhaltensmusters". Bei diesem Merkmal soll ein Computerspiel die Gefühle, das Verhalten und das Denken des Betroffenen dominieren, und genau dies war bei dem besagten Probanden auch der Fall (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32).

Einer der Interviewpartner meinte, dieses Merkmal bei einem anderen schon erlebt zu haben (vgl. S. 179). Es muss jedoch darauf hingewiesen werden, dass dieser nur von ständig um das Computerspiel kreisenden Gedanken gesprochen hat. Bei dem Merkmal geht es jedoch um mehr.

Wie bereits betont, dominieren bei diesem Merkmal Computerspiele nicht nur die Gedanken eines Spielers oder einer Spielerin, sondern auch die Gefühle und das Verhalten (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32). So gesehen lässt sich davon ausgehen, dass der Befragte dieses Merkmal im Sinne von Grüsser und Thalemann noch nicht bei jemand anderem beobachtet hat.

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten):

Auch dieses Merkmal wird von Seiten der Probanden als gut durchdacht und schlüssig klingend erachtet, um eine Video- und Computerspielsucht zu diagnostizieren (vgl. S. 196). Einer der Interviewpartner meinte sogar, dieses Merkmal bereits bei sich selbst erkannt zu haben und teilte während des Interviews Folgendes mit: „wenn ich mich irrsinnig ärgern muss über irgendetwas, dann (...) weiß ich auch, dann kann ich mich zum Computer setzen, da bin ich in meiner regulierten Welt da, da bestimme ich, was passiert.“ (S. 195) Die anderen Probanden haben dieses Merkmal weder bei sich selbst noch bei anderen Spielern wahrgenommen. Diese haben mehrheitlich die Meinung vertreten, dass ein Computerspiel z.B. dafür geeignet ist, sich von Ärgernissen des Alltags abzulenken. Zum Abreagieren sollen sich diese jedoch nicht eignen, da wird das Ausüben eines Sports als die effektivere Methode angesehen. An dieser Stelle soll ein Zitat des dritten Interviewpartners angeführt werden, da dieser eine interessante Sichtweise in Bezug auf dieses Merkmal vertreten hat: „wenn ich Dampf ablassen will, dann bringt es ja nichts, auf einer Maus herum zu klicken. (...) Dann muss ich laufen gehn oder so.“ (S. 165)

Wenn jemand ein Computerspiel dazu verwendet, vor negativen Gefühlen zu flüchten, wird diesem ein Suchtpotenzial zugeschrieben. Das bedeutet, dass eine kurzfristige Ablenkung mittels Computerspielen als etwas Normales betrachtet wird. Wenn man sich jedoch überhaupt nicht mit seinen eigenen Gefühlen auseinandersetzen möchte und dazu Computerspiele zu Hilfe nimmt, wird dies von den Interviewpartnern als mögliches Zeichen einer Suchtsymptomatik gewertet (vgl. S. 198).

Toleranzentwicklung:

Diesem Merkmal kann keiner der Interviewpartner etwas abgewinnen. Dies wird so begründet, dass eine längere oder häufigere Spieldauer keine intensiveren Erfahrungen für den Spieler zur Folge habe und daher eine Steigerung der Computerspielzeit keinen Sinn ergeben würde (vgl. S. 197).

Wenn es jedoch zu einer Steigerung der Computerspielzeit kommt, kann dies folgendermaßen verstanden werden:

Solange ein(e) SpielerIn noch ohne Team alleine für sich spielt, steigt seine bzw. ihre Spielzeit. Sobald jedoch in einem Team gespielt wird, wo sich wie etwa bei Counter Strike fünf Personen eines Teams mit fünf Personen eines anderen Teams zeitlich absprechen müssen, wann trainiert werden bzw. wann ein Match stattfinden soll, geht die Spieldauer wieder zurück. Das rührt daher, dass man sich als einzelne(r) SpielerIn mit niemanden absprechen muss. Wie lange und wie häufig jemand spielt, bleibt so jedem bzw. jeder selbst überlassen. Daher kann es sein, dass sich die Spieldauer immer mehr erhöht. Spielt jedoch ein Team gegen ein anderes, so müssen sich zehn Personen abstimmen, was eine Senkung der Spielzeit zur Folge haben soll (vgl. S. 228).

Eine Steigerung der Computerspielzeit kann jedoch auch so erklärt werden, dass manche Spiele nach vielen und langen Spielsequenzen verlangen. Dies soll bei Rollenspielen wie etwa World of Warcraft der Fall sein (vgl. S. 239).

Wenn jemand immer häufiger oder länger Computer spielt, könnte dies auch als ein Zeichen von Ehrgeiz aufgefasst werden. In solch einem Fall geht es darum, dass sich die Teammitglieder perfekt aufeinander abstimmen, um so ihre Chance auf Siege gegen andere Teams zu erhöhen. Ein Team perfekt aufeinander abzustimmen, kann jedoch im Vorfeld lange Spielsequenzen erfordern (vgl. S. 144).

Eine andere Ansicht, die in Bezug auf dieses Merkmal vertreten wurde, war folgende: Das reale Leben sollte Grenzen aufweisen, wodurch lange und häufige Computerspielzeiten sogar verhindert würden. Jemand, der beispielsweise nicht mehr zu Hause bei den Eltern lebt, muss für sich selbst sorgen. Es muss Geld verdient werden, mit dem regelmäßig anfallende Kosten gedeckt werden können, man muss selbst einkaufen gehen und sich um sein leibliches Wohl kümmern, etc. All diese Dinge, die man als selbstständiger Mensch zu erledigen hat, können als etwas angesehen werden, das jemanden daran hindert, den ganzen Tag nur Computer zu spielen. In diesem Zusammenhang soll ein Zitat eines Interviewpartners angeführt werden: „Vor allem stößt man ja irgendwann an eine Grenze, wo ein Mensch der in einem "normalen sozialen Umfeld" lebt, von seinen Freunden oder seiner Familie gefragt wird, ob man nix Besseres zu tun hat. Und man stößt ja auch als normaler Mensch, der nimm Daheim lebt, an eine Grenze.“ (S. 166)

Im Zuge der Interviews konnte herausgefunden werden, dass es Zeiten im Leben eines Computerspielers gibt, in denen es zeitweilig zu einer erhöhten Computerspielfrequenz kommen kann. Neben den Gründen, die eine Steigerung von Computerspielzeit erklären, können auch Gründe genannt werden, die eine Senkung derselben plausibel begründen.

Wenn also jemand mit dem Computerspielen beginnt, bedeutet das nicht automatisch, dass mit der Zeit immer häufiger oder länger gespielt wird. Denn ein Spiel kann mit der Zeit auch fad werden oder als anstrengend erlebt werden. In diesem Fall kann es sogar zu einer Senkung der Computerspielzeit kommen (vgl. S. 94).

Entzugserscheinungen:

Ein Interviewpartner hat sich zu diesem Merkmal folgendermaßen geäußert: „Noch nie von so etwas gehört oder mitbekommen. Und ich kenne verdammt viele Computerfreaks.“ (S. 139)

Dieses Zitat ist stellvertretend für alle anderen Interviewpartner zu betrachten. Keiner der fünf Probanden hat bei sich Entzugserscheinungen in Form von Nervosität, Zittern oder Schwitzen erlebt.

Einer der Probanden hat jedoch gemeint, dieses Merkmal bereits bei einem seiner Freunde erkannt zu haben. Er erzählte von einer Situation, wo er gemeinsam mit Freunden etwas trinken gehen wollte. Einer der Freunde spielte jedoch gerade ein Computerspiel und bei der Aufforderung, doch mitzukommen, wurde er grantig. Er zog den Vergleich zu einem Raucher, dem man seine Zigaretten wegnimmt und meinte, dass dieser auch grantig werden würde (vgl. S. 231). Die Interviewpartner empfanden dieses Merkmal jedoch als gut formuliert, um eine Computerspielsucht zu diagnostizieren (vgl. S. 232).

Kontrollverlust:

Auch dieses Merkmal wird von den Interviewpartnern als ein Kriterium aufgefasst, mit dem sich eine Video- und Computerspielsucht diagnostizieren lassen kann (vgl. S. 201).

Es wird die Meinung vertreten, dass es bei Rollenspielen häufiger zu einem Kontrollverlust kommen kann, als es bei anderen Spielen der Fall ist. Dies soll anhand eines Zitats eines Interviewpartners verdeutlicht werden: „Ahm, z.B. damals, wie ich eben Counter Strike und wettbewerbsmäßig gespielt habe, (...) war diese Problematik nicht. (...) Weil du spielst halt dein Training runter und danach gehen alle nach Hause. (...) bei World of Warcraft habe ich das aber durchaus auch, auch selber erfahren, ja. (...) Dass, dass man eben dann ahm durch diese Mechanismen, ah ein Level noch oder eben (...) diesen einen Gegner noch.“ (S. 201) Die Kontrolle über die Dauer eines Spiels zu behalten, wurde jedoch eher als eine Frage von Selbstdisziplin gewertet. Auch an dieser Stelle soll wieder ein Zitat eines Interviewpartners

angeführt werden: „hat auch mehr mit Selbstdisziplin zu tun (...) es kommt auch aufs Spiel an, zum Beispiel, ja. Zum Beispiel bei World of Warcraft die Sachen dauern einfach lang (...) Also es war nie so, dass ich mir dacht hab, was, auf einmal sind drei Stunden mehr vergangen, ja.“ (S. 234) Wenn sich demnach jemand selbst keine zeitlichen Grenzen in Bezug auf seine Spieldauer setzen kann, wird dies von drei der Interviewpartner als ein Mangel an Disziplin betrachtet.

Zwei der Probanden konnten sich zeitweise beim Spielen keine Grenzen setzen. Der erste Interviewpartner hat sich diesbezüglich wie folgt geäußert: „Ja, stimme ich zu. Ich konnte mir selbst keine Grenzen setzen und meine Ex-Freundin war nicht in der Lage, mir zu helfen.“ (S. 120)

Rückfall:

Alle Probanden konnten von sehr intensiven Computerspielzeiten in ihrem Leben berichten. Es wurde nach solch intensiven Zeiten entweder ganz zu spielen aufgehört, um nach einiger Zeit in dosierter Form weiter zu spielen, oder aber intensive Computerspielzeiten wurden von dosierten Zeiten abgelöst. Daher hat auch keiner der Interviewpartner dieses Merkmal je bei sich selbst erlebt (vgl. S. 120).

Einer der Interviewpartner meinte, dass es eine Video- und Computerspielsucht überhaupt nicht gibt, da ihm noch niemand begegnet ist, der davon betroffen war oder ist (vgl. S. 161). Deswegen ist für ihn auch kein Rückfall in eine Sucht möglich (vgl. S. 165). Keiner der Interviewpartner hat in den Interviews davon berichtet, beispielsweise einen Mitspieler gekannt zu haben, der von einer Rückfallproblematik betroffen war.

Schädliche Konsequenzen:

Zwei der Interviewpartner konnten von schädlichen Konsequenzen durch das Computerspielen in ihrem Leben berichten. So wurde etwa für das Spielen die Schule, das Studium und sogar die Lebenspartnerin vernachlässigt. Das bedeutete, dass durch den übermäßigen Computerspielkonsum die Schule hintangestellt wurde, ein Studium abgebrochen wurde und es zu einer Trennung von der Lebenspartnerin gekommen ist (vgl. S. 239, 241).

Es wird auch davon berichtet, dass für das Spielen mitunter Verabredungen abgesagt wurden, um weiter spielen zu können. Der erste Interviewpartner hat sich diesbezüglich wie folgt geäußert: „Ich habe Verabredungen abgesagt, um zu spielen, Termine platzen lassen, etc.“ (S. 120)

Die Interviewpartner haben die Meinung vertreten, dass den Computer bzw. die Computerspiele für schädliche Konsequenzen im realen Leben eines Menschen keine Schuld treffe. Diese können höchstens als Auslöser angesehen werden, der eine Ursache zu Tage bringt. Es erscheint den Probanden wichtiger, Ursachenforschung zu betreiben. So könne mehr über die Gründe erfahren werden, warum jemand überhaupt exzessiv und unkontrolliert Computerspiele spielt (vgl. S. 251).

Die Probanden, die von keinen schädlichen Konsequenzen in ihrem Leben durch das Computerspielen berichten konnten, gehen davon aus, dass bestimmte Werte im Elternhaus nicht ausreichend vermittelt wurden, wenn jemand etwa das Computerspielen wichtiger als Schule ansieht (vgl. S. 250). Das kann Folgendes bedeuten: Das Elternhaus soll einem Kind Werte wie etwa die Wichtigkeit von Schule oder etwa die Bedeutung von Geld und Erwerbstätigkeit vermitteln. Wenn dies scheinbar nicht in einer ausreichenden Form geschieht, kann die Folge exzessiver und unkontrollierter Computerspielkonsum sein. Dies kann dann schädliche Konsequenzen für Schule, Studium oder Partnerschaft haben.

Die Probanden wurden, wie bereits erwähnt, unter anderem auch darum gebeten, die von Grüsser und Thalemann beschriebenen Merkmale danach zu beurteilen, ob ihrer Meinung nach alle existenziellen Punkte, um eine Computerspielsucht zu diagnostizieren, abgedeckt sind. Im Interview mit dem vierten Interviewpartner ergab sich ein mögliches weiteres Merkmal. Computerspiele könnten von manchen Personen möglicherweise zur Kompensation eines nicht erfüllten Lebens verwendet werden (vgl. S. 206). Die anderen vier Interviewpartner haben die von Grüsser und Thalemann beschriebenen Merkmale des Störungsbildes Video- und Computerspielsucht scheinbar als vollständig erachtet, zumindest hat sie keiner ergänzt.

Nachdem nun die Ergebnisse der dritten Fragestellung präsentiert wurden, werden diese zum Zweck der besseren Übersichtlichkeit zusammengefasst.

Grüssers und Thalemanns Merkmale einer Computerspielsucht:

Alle der Befragten können von sehr exzessiven Computerspielzeiten in ihrem Leben berichten und alle spielen auch heute noch Computerspiele. Die exzessive Zeit wurde jedoch bei allen von

dosierten Computerspielzeiten abgelöst. Daher konnte auch keiner davon berichten, je rückfällig geworden zu sein. Die Befragten konnten auch nicht von Personen in ihrem Umfeld berichten, die von diesem Merkmal betroffen waren.

Das Merkmal "Entzugserscheinungen", wo ein verhindertes oder reduziertes Computerspielen im Falle einer bestehenden Sucht zu „Nervosität, Unruhe und/oder vegetativer Symptomatik" (Grüsser/Thalemann 2006, S. 32) führen soll, hat keiner der Probanden an sich selbst erlebt. Dennoch wurde es als ein Kriterium von Video- und Computerspielsucht aufgefasst. Einer der Befragten gab an, dieses Merkmal bei einem seiner Freunde bereits beobachtet zu haben. Bei einigen Merkmalen sahen sich die Interviewpartner an ihre eigene zum Teil exzessive Computerspielzeit erinnert. Ein Merkmal, welches die Probanden bereits am eigenen Leib erfahren haben, war etwa der Kontrollverlust in Bezug auf eine zeitliche Begrenzung. Es ist daher vorgekommen, dass Computerspielzeiten von 16 Stunden und mehr am Tag keine Seltenheit waren.

Von schädlichen Konsequenzen konnten zwei der Interviewpartner berichten. Es wurde in diesem Zusammenhang von einer Vernachlässigung der schulischen Pflichten gesprochen, von einem abgebrochenem Studium und von einer gescheiterten Beziehung.

Das Merkmal, bei dem es bei einem bzw. einer Betroffenen zu einer Einengung des Verhaltensmusters kommen soll, wurde von einem Interviewpartner als bereits selbst erlebt angegeben. Dieser überlegte sich beispielsweise in der U-Bahn Taktiken, die er zu Hause im Spiel umsetzen wollte. Er hat sich toll gefühlt, wenn er gespielt hat, und sein Lebensinhalt war auf das Spiel ausgerichtet. Diese Beschreibung entspricht dem Merkmal nach Grüsser und Thalemann in jeglicher Hinsicht.

Es gab Merkmale, die seitens der Probanden als plausibel klingend und zum Diagnostizieren einer Video- und Computerspielsucht als geeignet erachtet wurden. Eine Erfahrung in Bezug auf diese Merkmale hat jedoch weder dadurch bestanden, dass der Proband dieses bereits bei sich selbst festgestellt hat, noch wurde es bereits bei anderen Personen beobachtet. Für vier der Interviewpartner war dies bei dem Merkmal "Einengung des Verhaltensmusters" der Fall. Auf das Merkmal "Regulation von negativen Gefühlszuständen" trifft diese Beschreibung ebenfalls zu. Auch dieses Merkmal wird von den Probanden als gut bewertet, um eine mögliche Sucht zu diagnostizieren. Es konnte jedoch keiner davon berichten, mit diesem Merkmal im Sinne von Grüsser/ Thalemann in irgendeiner Form bereits konfrontiert worden zu sein.

Trotz einer Vielzahl an computerspielenden Freunden war in der Erinnerung der Probanden keiner darunter, der negative Gefühlszustände mittels eines Computerspiels zu regulieren versuchte. Ein Computerspiel soll nur vorübergehend der Ablenkung dienen. Um sich von

Ärgernissen des Alltags adäquat abreagieren zu können, benötigt es jedoch scheinbar mehr als ein virtuelles Spiel.

Einem Merkmal standen die Probanden eher skeptisch gegenüber, nämlich dem Merkmal "Toleranzentwicklung". Keiner der Befragten stimmte der Beschreibung zu, dass zunehmend immer häufiger oder länger gespielt werden muss, um gewünschte Wirkungen noch erzielen zu können (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32). Dies konnte durch drei Gründe plausibel gemacht werden: Erstens kann ein Spiel mit der Zeit langweilig werden. Zweitens soll das reale Leben Grenzen bieten, die lange und häufige Computerspielzeiten verhindern, und drittens bedeutet eine längere Spieldauer keine intensiveren Erfahrungen. Eine Erhöhung der Computerspielzeit wäre somit laut der Interviewpartner sinnlos.

Einer der Interviewpartner stand der ganzen Suchthematik sehr skeptisch gegenüber. Er hat ausgeschlossen, selbst jemals nach dem Spielen von Computerspielen süchtig gewesen zu sein. Auch hat er angegeben, noch nie jemandem begegnet zu sein, der davon betroffen war. Daher geht er davon aus, dass es überhaupt keine Video- und Computerspielsucht gibt. Auf die Frage was er beispielsweise von dem Merkmal "Rückfall" halte, entgegnete er, dass jemand nicht rückfällig werden könne, wenn es überhaupt keine Sucht gibt. Nun mag es sicherlich nicht von Nachteil sein, wenn jemand nicht alles als gegeben ansieht und auch Dinge hinterfragt. Es könnte jedoch die Frage aufkommen, wie legitim es ist, davon auszugehen, dass es etwas nicht gibt, nur weil man selbst damit noch nie konfrontiert wurde. Dies soll nur ein Denkanstoß sein und wird in dieser Arbeit nicht weiter behandelt (vgl. S. 46).

In diesem Kapitel ging es darum, die Ergebnisse aus dem empirischen Teil dieser Arbeit vorzustellen. Das bedeutete zunächst, zu jedem der Interviewpartner einige Eckdaten anzugeben. Hier wurden etwa Angaben darüber gemacht, welches Spiel der Proband in seiner exzessiven Computerspielzeit gespielt hat oder welche Ausbildungen er angefangen und abgebrochen bzw. abgeschlossen hat. Im Anschluss daran wurden die drei Fragestellungen, die innerhalb des Kapitels 3.3 formuliert und begründet wurden, mit Aussagen der Interviewpartner beantwortet und präsentiert.

5. Diskussion

Innerhalb des zweiten Kapitels wurden zunächst zwei Studien vorgestellt. Die erste, die betrachtet wurde, stammt von Gentile aus dem Jahr 2009. Die zweite Studie, die von Interesse war, stammt von Griffiths/Davies/Chappel aus dem Jahr 2004. In einem weiteren Schritt wurde anhand verschiedener AutorInnen das Thema Faszination bzw. Sucht in Bezug auf Computerspiele dargestellt. Im dritten Kapitel ging es darum, grundlegende Angaben in Bezug auf den empirischen Teil dieser Arbeit zu machen. Es wurde zunächst die zu untersuchende Stichprobe vorgestellt, um im Anschluss daran das Forschungsdesign darzustellen und die einzelnen Auswertungsschritte zu erläutern. Innerhalb des vierten Kapitels wurden schließlich die Ergebnisse, die durch die Interviews erzielt werden konnten, präsentiert.

Die eingangs gestellte Frage - "Handelt es sich im Falle einer Sucht nach Computerspielen womöglich um eine Problematik, die von den Spielerinnen und Spielern im Laufe der Zeit selbst gelöst wird und überhaupt keiner Therapie bedarf?" - in dieser Form aufzubauen, erschien deswegen sinnvoll, da nun in einem nächsten Schritt die Ergebnisse aus der empirischen Arbeit (Kapitel 4) mit den Ergebnissen aus dem Theorieteil (Kapitel 2) verglichen werden sollen. Dabei wird es interessant sein zu erfahren, in welchen Bereichen gemeinsame bzw. unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden konnten. Durch diese Zusammenführung der verschiedenen Ergebnisse soll dann ein weitläufigerer Blick auf einen Spieler, der in einer bestimmten Zeit seines Lebens exzessiv Computerspiele gespielt hat, gegeben werden können. Ob Gefahr besteht, dass exzessiv gelebte Computerspielphasen Einfluss auf die Gegenwart eines Spielers bzw. einer Spielerin nehmen können, ist ebenfalls Teil dieses fünften Kapitels.

5.1 Gründe für eine Computerspielnutzung

Wie in Kapitel 2.1 beschrieben, unterscheidet Gentile zwischen pathologischen und nicht pathologischen Computerspielern. Im Zuge dieser Untersuchung hat er herausgefunden, dass ein pathologischer Spieler im Vergleich zu einem nicht pathologischen Spieler doppelt so viel Zeit in Computerspiele investiert (vgl. Gentile 2009, S. 600). Da jedoch in diesem Zusammenhang keine Stundenanzahl angegeben wird, musste dieser Wert über einen Umweg ermittelt werden.

Zu Beginn der Studienausführungen wird noch nicht zwischen einem pathologischen und nicht pathologischen Spieler unterschieden. Es lassen sich in diesem Zusammenhang folgende Ergebnisse nachlesen: 33% der männlichen Jugendlichen in einem Alter von 8-18 Jahren spielen täglich Computerspiele. Im Durchschnitt beläuft sich die Computerspielzeit auf 13,2 Stunden pro

Woche. Geht man von diesem durchschnittlichen Wert aus, der sich aufgrund von 1178 StudienteilnehmerInnen ergeben hat (vgl. Gentile 2009, S. 595), lässt sich ein ungefährender Wert von 26,4 Stunden bei einem pathologischen Spieler errechnen. An dieser Stelle sei noch einmal auf den unter Kapitel 2.3 angeführten Artikel von Wölfling (2008) verwiesen. Er bezieht seine Angaben aus der unter 2.2 angeführten Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004). In diesem Artikel setzt er sich mit dem Wort „exzessiv“ auseinander und gibt in diesem Zusammenhang einen wöchentlichen Computerspielkonsum von 50 Stunden an. Ein normaler Konsum wird hier mit 25 Stunden pro Woche angegeben (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Dieses Ergebnis zeigt, dass unterschiedliche Studien auch unterschiedliche Maßstäbe zugrunde legen und somit unterschiedliche Studienergebnisse erzielen. So wird bei der Studie von Gentile (2009) eine Spieldauer von 26,4 Stunden pro Woche als ein als pathologisch zu betrachtender Spielkonsum gewertet, wohingegen bei der Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) dies erst bei einem Wert von mehr als 50 Stunden pro Woche der Fall ist (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Diese unterschiedlichen Ergebnisse sollen nun mit den Ergebnissen aus der empirischen Arbeit verglichen werden.

Alle fünf Interviewpartner der vorliegenden Arbeit waren männlichen Geschlechts, ihr Alter lag zwischen 23 und 30 Jahren. In der Zeit, in der die Probanden exzessiv gespielt haben, lag die Altersspannweite zwischen 16 und 25 Jahren. Das bedeutet, dass die Befragten aus der empirischen Arbeit zwar bereits älter waren als die Teilnehmer aus der Studie von Gentile (2009), als Vergleichsobjekte erschienen die Probanden dennoch interessant, da die von Gentile beschriebenen Spieltendenzen dahingehend verglichen werden konnten, ob sich womöglich ähnliche Ergebnisse auch bei älteren Spielern nachweisen lassen.

Alle fünf Probanden haben in ihrer exzessiv betriebenen Computerspielphase täglich mehrere Stunden Computerspiele gespielt. Von welchem zeitlichen Ausmaß hierbei ausgegangen werden kann, soll anhand eines Zitats aus dem dritten Interview dargestellt werden. Der Interviewpartner hat Folgendes berichtet: „wenn wir mit 17, 18 auf Turniere gefahren sind, dann war es teilweise täglich am Abend 4 Stunden.“ (S. 141) Das bedeutet, dass der Proband ca. 28 Stunden in der Woche gespielt hat. Dieses Stundenausmaß entspricht in etwa dem Ergebnis aus der Studie von Gentile, bei dem sich der Wert eines pathologischen Computerspielers auf etwa 26,4 Stunden pro Woche beläuft (vgl. Gentile 2009, S. 595, 600). Dieses zeitliche Ausmaß wurde zu bestimmten Zeiten von dem dritten Interviewpartner jedoch sogar noch überschritten, wie durch folgendes Zitat dargestellt werden kann: „Und eben wenn ein Event ansteht, so etwas wie ein großes Turnier, (...) dann kann es auch einmal sein, dass wir uns ein Wochenende in einen Raum setzen und da nicht raus kommen.“ (S. 141)

Auch durch den ersten Interviewpartner wurde das von Gentile ermittelte Stundenausmaß bei einem als pathologisch einzustufenden Spieler von 26,4 Stunden überstiegen. Dies soll ebenfalls durch ein Zitat aus dem Interview verdeutlicht werden: „da ich eben auch noch eine Führungsposition innerhalb der Gilde hatte, (...) war ich eben quasi dauer-online.“ (S. 90) „Also ich hab 15, 16 Stunden am Tag gespielt.“ (S. 87)

Der zweite Interviewpartner hat von 16 bis ca. 22 Jahren professionell Counter Strike gespielt. Welche Dimensionen in seinem Fall die Computerspielzeit angenommen hat, soll ebenfalls anhand eines Zitats aus dem Interview mit ihm veranschaulicht werden: „Also so unter der Woche sicherlich 30, 40 Stunden haben wir da schon gespielt.“ (S. 121)

Der vierte Interviewpartner hat nach eigenen Angaben am Ende des Gymnasiums intensiv Counter Strike gespielt. Als er jedoch arbeitslos wurde, stieg diese Zeit noch weiter an, wie anhand des folgenden Zitats zu erkennen ist: „in dieser Zeit habe ich sicher am allermeisten gespielt. Ich würde einmal sagen, da war ich wahrscheinlich auf, auf gute 8, 9 Stunden pro Tag.“ (S. 171)

Der fünfte Interviewpartner hat mit ca. 19 Jahren World of Warcraft zu spielen begonnen. Er hat nach eigenen Angaben exzessiv gespielt. Dies soll anhand eines Zitats aus dem Interview verdeutlicht werden: „das längste was ich jemals wach war und vorm Computer gesessen bin waren vier Tage. (...) Da war ich wirklich von Donnerstag bis Sonntag wach.“ (S. 213)

Solch ein hoher Computerspielkonsum ließ sich ebenfalls in der Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) feststellen (siehe Kapitel 2.2). 4% der 540 Everquest-SpielerInnen berichteten von 50 Stunden pro Woche (vgl. Wölfling 2008, S. 14) und neun der StudienteilnehmerInnen gaben sogar einen Computerspielkonsum von über 70 Stunden pro Woche an (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 192). Solch hohe Werte ließen sich ebenfalls bei den fünf Interviewpartnern aus der empirischen Arbeit ermitteln. Zu bestimmten Zeiten ihres Lebens lag deren Stundenausmaß teilweise sogar über den angegebenen 70 Stunden pro Woche. Anhand der Ergebnisse aus den Interviews lässt sich feststellen, dass es Zeiten im Leben dieser Spieler gab, in denen noch viel exzessiver gespielt wurde, als es bei den StudienteilnehmerInnen von Gentile der Fall war.

Es soll daher an dieser Stelle ein Zitat von Grüsser angeführt werden, da dieses bei der Interpretation dieser unterschiedlichen Ergebnisse hilfreich sein könnte. Sie verweist in einem Artikel von 2007 auf die Wichtigkeit einer genauen Diagnostik dahingehend, „ob (...) ein süchtiges Verhalten vorliegt oder lediglich ein exzessives Verhalten über einen gewissen Zeitraum durchgeführt wird.“ (Grüsser 2007, S. 10) Entsprechend dieses Hinweises der Autorin stellt sich

nun die Frage, ob die Probanden, die für die empirische Arbeit herangezogen wurden, als Personen zu betrachten sind, die Computerspiele aus den unterschiedlichsten Gründen nur zu einer bestimmten Zeit ihres Lebens exzessiv gespielt haben und daher zu keiner Zeit ihres Lebens als süchtig zu betrachten waren.

Zum Teil haben die Probanden sogar mehr Zeit für das Spielen aufgewendet als ein(e) pathologische(r) SpielerIn. Der zeitliche Aspekt ist jedoch nicht das alleinige Indiz dafür, ob jemand in seinem Verhalten als pathologisch einzustufen ist oder nicht (vgl. Wölfling 2008, S. 14). Über den zeitlichen Aspekt hinaus müssen zusätzlich bestimmte Merkmale (siehe Kapitel 2.3) erfüllt werden, um jemanden als süchtig nach Computerspielen einzustufen zu können. Im Folgenden werden nun Gründe angeführt, anhand derer exzessive Computerspielphasen erklärt werden können.

„Welche Gründe werden von den Spielern angegeben, wenn es darum geht, täglich lange Spielzeiten in ihr Leben zu involvieren?“ Dies war die erste Fragestellung, anhand derer die transkribierten Interviews ausgewertet wurden. Weshalb eine Beantwortung dieser Frage für die vorliegende Arbeit als sinnvoll zu erachten ist, wurde bereits in Kapitel 3.3 begründet und wird daher an dieser Stelle nicht nochmals ausgeführt.

Durch diese Frage sollte herausgefunden werden, warum sich jemand immer wieder für zum Teil sehr ausgedehnte Spielsequenzen vor den Computer setzt. Im Zuge der insgesamt fünf durchgeführten Interviews ließen sich diesbezüglich eine Reihe von Antworten erzielen. So wurde etwa von den Interviewpartnern angegeben, dass es im Spiel möglich sei, sich mit anderen zu messen. Dadurch könne man sich selbst etwas beweisen und innerhalb des Spiels auch etwas erreichen. Dies soll anhand von drei Antworten aus den Interviews veranschaulicht werden:

Der zweite Interviewpartner meinte diesbezüglich Folgendes: "Also es ist, ja, meistens ist das Faszinierende an den Spielen, dass man sich einfach mit anderen misst und einfach der Beste dann ist und das ist dann das, was einem Spaß macht.“ (S. 126) Mit den Worten des fünften Interviewpartners hat dies folgendermaßen geklungen: "Ja, zum Beispiel bei Counter Strike war es eben wirklich nur dieses, das hat Spaß gemacht sich zu messen, es hat Spaß gemacht zu sehen, dass man besser wird, ja.“ (S. 214) Der erste Interviewpartner hat sich in folgender Weise diesbezüglich geäußert: „und dann ist dann eben das Faszinierende der direkte Vergleich mit anderen Spielern oder mit anderen Gilden.“ (S. 115)

Wenn man in einem Spiel gegen andere MitspielerInnen antritt, sich also mit diesen misst, kann man dabei erfolgreich sein oder auch nicht. Wenn nun jemand erfolgreich im Spiel ist, besteht die Möglichkeit, dass diese(r) SpielerIn von Seiten seiner MitspielerInnen Anerkennung bekommt.

Anerkennung zu bekommen ist scheinbar etwas, was von den SpielerInnen angestrebt wird, und kann daher auch einen hohen Computerspielkonsum zur Folge haben. Diese Aussage soll durch ein Zitat des vierten Interviewpartners bestätigt werden. Dieser meinte diesbezüglich folgendes: „Ahm, das war damals das Interessante. Wirklich gut zu sein in dem, was man macht und, und Anerkennung. Natürlich nur in dieser virtuellen Community, aber immerhin, ja.“ (S. 174)

Anhand dieser Zitate lässt sich erkennen, dass es verschiedene Gründe gibt, die für eine(n) ComputerspielerIn Bedeutung haben, um viel Zeit für ein Computerspiel aufzuwenden. Die Interviewpartner haben diesbezüglich folgende Faktoren angegeben: Sich mit anderen Spielern innerhalb eines Spiels messen, sich dabei selbst etwas beweisen und etwas erreichen, d.h. Erfolge für sich verbuchen und Anerkennung bekommen. Wenn man sich die berechtigte Frage stellt, was unter den Worten "viel Zeit" verstanden werden kann, soll an das Kapitel 4 erinnert werden. In diesem wurden die einzelnen Interviewpartner vorgestellt. Der erste Interviewpartner spielte während seiner exzessiven Zeit täglich 15-16 Stunden.

Der Theorieteil dieser Arbeit beschäftigte sich ebenfalls mit der Frage, was die Gründe für lange Computerspielzeiten sein können. Die beiden AutorInnen Fritz (2003c) und Schlütz (2002) lieferten diesbezüglich Antworten.

Fritz geht davon aus, dass ein angestrebter Erfolg der Hauptgrund ist, warum jemand Computerspiele spielt. Dieser Erfolg, der sich durch das Computerspielen einstellen kann, soll dermaßen faszinierend für SpielerInnen sein, dass sie sich immer wieder mit einem Computerspiel auseinandersetzen möchten (vgl. Fritz 2003c, S. 7). Ein Zitat des dritten Interviewpartners wird an dieser Stelle als besonders passend empfunden. Dieser gab zum Thema Erfolg innerhalb eines Computerspiels Folgendes an: „Erfolg gibt immer noch den, den, das extra Zuckerl drauf irgendwie.“ (S. 143)

Durch dieses Zitat lässt sich die Sichtweise von Fritz bestätigen. Er geht aufgrund einer Untersuchung davon aus, dass 97,2% des Erfolges wegen Computerspiele spielen (vgl. Fritz 2003c, S. 7). Solch ein hoher Prozentsatz ist durchaus glaubwürdig, wenn man bedenkt, dass seine Ansicht durch alle fünf Interviewpartner bestätigt wurde. Alle Probanden wollten sich innerhalb eines Computerspiels mit anderen SpielerInnen messen, sich dabei selbst etwas beweisen, Anerkennung von anderen MitspielerInnen bekommen und Erfolge erzielen. Wie durch das Zitat des zweiten Interviewpartners gezeigt werden konnte, hat dieser sogar von Faszination gesprochen, als es darum ging, sich mit anderen zu messen und der Beste zu sein.

Die Autorin Schlütz, die ebenfalls herangezogen wurde, um herauszufinden, warum jemand Zeit für ein Computerspiel aufwendet, hat eine etwas andere Erklärung als Fritz (2003c). Sie geht davon aus, dass ein(e) ComputerspielerIn bestimmte Vorstellungen darüber in sich trägt, was ein Computerspiel zu leisten im Stande ist. Diese Vorstellungen nennt die Autorin Gratifikationserwartungen. Neben diesen soll es auch gesuchte Gratifikationen bzw. Motive geben (vgl. Schlütz 2002, S. 148f). Eine gesuchte Gratifikation „ist ein bewusster Handlungsantrieb, der als Folge der Wahrnehmung eines Problems und dessen Lösung definiert wird“ (Schlütz 2002, S. 149). Praktisch betrachtet kann diese Sichtweise folgende Gestalt annehmen. Wenn jemand beispielsweise das Gefühl von Langeweile bei sich wahrnimmt und die Vorstellung in sich trägt, dass ein Computerspiel Spaß bereiten kann, wird diese Person unter Umständen aus Unterhaltungsgründen zu einem Computerspiel greifen (vgl. Schlütz 2002, S. 191).

Die Autorin hat bei einer Befragung von 140 Personen herausgefunden, dass die meisten SpielerInnen deswegen Computer- und Videospiele spielen, weil diese ihnen Spaß machen (vgl. Schlütz 2002, S. 144). Es stellt sich nun bei der Betrachtung der transkribierten Interviews (siehe Anhang S. 87) die Frage, ob sich in den Antworten der Probanden der Faktor Spaß als Gratifikationserwartung finden lässt. Anhand der Sichtweise von Schlütz soll nun das Interviewmaterial dahingehend analysiert werden.

In dem zweiten Interview lässt sich diesbezüglich Folgendes nachlesen: „das macht halt Spaß, das Gewinnen macht Spaß und die Leute sind auch nett, LANs waren immer lustig.“ (S. 124) Dieses Zitat lässt sich als solch eine abstrakte Vorstellung bzw. Gratifikationserwartung von einem Computerspiel verstehen. Auch der vierte Interviewpartner hat im Zusammenhang mit Computerspielen von Spaß gesprochen: „Also weil ich es einfach irrsinnig gerne mache. Es ist was, was mir einfach Spaß macht.“ (S. 171)

Die Interviewpartner haben mit ihren Aussagen zum Ausdruck gebracht, dass sie offensichtlich in der Vergangenheit positive Erfahrungen mit Computerspielen gemacht haben. Durch diese Erfahrungen haben sie die Vorstellung ausgebildet, dass ein Computerspiel Spaß bereitet, Freude macht und einfach lustig ist. Durch diese positiven Erfahrungen haben die Probanden im Verständnis der Autorin Schlütz ein bestimmtes Bild in sich ausgebildet, was ein Computerspiel zu leisten im Stande ist (vgl. Schlütz 2002, S. 148f). Wie anhand der Zitate aus den Interviews gezeigt werden konnte, sind offenbar bei den Interviewpartnern auch sogenannte Gratifikationserwartungen im Sinne von Schlütz vorhanden.

An dieser Stelle soll jedoch noch einmal darauf hingewiesen werden, dass die Autorin Schlütz davon ausgeht, dass jemand erst dann zu einem Bildschirmspiel greift, wenn diese Person zunächst ein Problem bei sich selbst wahrgenommen hat. Ein solches Problem kann beispielsweise Langeweile sein (vgl. Schlütz 2002, S. 191). Der erste Interviewpartner hat solch ein Problem in seinem Leben wahrgenommen. „Bin hier her gezogen, ich hatte hier keine Freunde und so und das war dann halt, ich quasi Opfer.“ (S. 106) Die Lösung seines Problems fand er im Spiel World of Warcraft.

Auch der vierte Interviewpartner hat aufgrund einer Krise in seinem Leben vermehrt Computerspiele gespielt. Er war für ca. ein halbes Jahr arbeitslos und hat diese Zeit wie folgt erlebt: „(...) da bin ich ein bisschen in ein Loch gefallen. (...) Aber ja, wenn man will, kann man wahrscheinlich auch sagen, dass ich mich da ein bisschen hinein geflüchtet habe einfach.“ (S. 177) Durch dieses Zitat konnte auf sehr eindrucksvolle Weise dargestellt werden, was die Autorin Schlütz (2002) meint, wenn sie von wahrgenommenen Problemen im Leben eines Computerspielers bzw. einer Computerspielerin spricht.

Wie anhand dieser Zitate aus den Interviews zu erkennen ist, lassen sich durchaus Probleme im Sinne von Schlütz (2002) ausmachen. Die beiden zitierten Interviewpartner haben bei sich selbst das Gefühl von Einsamkeit bzw. Zurückweisung verspürt. Deswegen haben sie in einem größeren zeitlichen Ausmaß Computerspiele gespielt, als es davor und auch nach Bewältigung ihrer Probleme der Fall war. Die Theorie von Schlütz (2002) hat demnach ihre Berechtigung. Schlütz geht, wie bereits erwähnt, davon aus, dass die Wahrnehmung eines Problems zu einer direkten Konsequenz bei einem Menschen führt (vgl. Schlütz 2002, S. 136). Diese Konsequenz kann Computerspielen bedeuten (vgl. Schlütz 2002, S. 158). Es stellt sich jedoch die Frage, ob die Autorin auch an Probleme denkt, die nach Lösungen für einen längeren Zeitraum verlangen. Was damit gemeint ist, soll anhand eines Beispiels aus den Interviews verdeutlicht werden.

Bei dem zweiten Interviewpartner bestand das Problem nämlich darin, dass er im Spiel Counter Strike immer besser wurde. Seinem Bruder und seinem Nachbarn hat es deswegen keinen Spaß mehr gemacht, gegen ihn zu spielen. Da er jedoch auf jeden Fall weiter spielen wollte, musste er sich etwas überlegen. Das Problem, welches er also bei sich wahrgenommen hat, war, dass er demnächst keine Spielpartner mehr haben würde und dadurch nicht mehr weiter spielen hätte können. Er hat sich also nach Alternativen umgesehen, um ein Weiterspielen sicherzustellen (vgl. S. 124).

Durch diese Beschreibung konnte ein Problem im Leben des Probanden aufgezeigt werden. Die Lösung dieses Problems hat jedoch eine nachhaltigere Wirkung für diesen gehabt, als es bei der

Theorie von Schlütz (2002) zu sein scheint. Bei Schlütz verspürt beispielsweise jemand bei sich Langeweile und greift dann möglicherweise aus Unterhaltungsgründen zu einem Computerspiel (vgl. Schlütz 2002, S. 191). Auch bei dem Probanden stand der Spaßfaktor und der Wunsch nach Unterhaltung im Vordergrund. Sein Problem erscheint jedoch komplexer, als es bei dem Beispiel von Schlütz der Fall ist. Ob sie in ihrer Theorie auch Probleme von einem Ausmaß wie das des zweiten Interviewpartners bedacht hat, lässt sich nicht mit Gewissheit sagen. Im Folgenden wird es um gesuchte Gratifikationen im Sinne von Schlütz gehen.

Aufgrund der Wahrnehmung eines Problems sucht die betroffene Person im Verständnis der Autorin Schlütz nach Gratifikationen. Diese gesuchten Gratifikationen sind als Grund für eine Nutzung von Bildschirmspielen zu betrachten (vgl. Schlütz 2002, S. 158). Ob sich solche gesuchten Gratifikationen auch in den Aussagen der Probanden finden lassen, soll nun geklärt werden. Doch zunächst werden Beispiele aus der Studie von Schlütz angeführt, um sich noch einmal genau vergegenwärtigen zu können, was sie hierunter konkret versteht.

Die Autorin hat herausgefunden, dass der Hauptgrund für die Nutzung eines Bildschirmspiels folgender ist: „Weil ich Sachen kennenlernen kann, die ich sonst nirgendwo erfahre.“ (Schlütz 2002, S. 152) An zweiter und dritter Stelle lassen sich folgende Gründe anführen: „Um auf dem Laufenden zu bleiben.“ bzw. „Einfach, weil es mich interessiert.“ (Schlütz 2002, S. 152) Nach ähnlichen Antworten soll nun auch in den transkribierten Interviews gesucht werden.

Beim ersten Interviewpartner lässt sich beispielsweise Folgendes nachlesen: „Also es war nicht mehr nur Hobby, sondern es war wichtiger Lebensinhalt. (S. 87) (...) ich habe mich toll gefühlt, wenn ich das gespielt habe.“ (S. 98) Der Interviewpartner gibt zwei Gründe an, warum er in der Vergangenheit viel Zeit für das Spiel World of Warcraft aufgewendet hat. Zum einen hat dieses Spiel einen wichtigen Inhalt in seinem Leben eingenommen. Er hatte scheinbar durch das Spiel World of Warcraft Einfluss auf seinen Gemütszustand. Dadurch lässt sich bei ihm ein hoher zeitlicher Computerspieleinsatz erklären.

Des Weiteren soll in diesem Zusammenhang ein Zitat aus dem vierten Interview angeführt werden. Der Interviewpartner hat sich aufgrund seiner Arbeitslosigkeit die Zeit mit Computerspielen vertrieben. In seinen Worten ausgedrückt klang dies folgendermaßen: „Nein, der Tagesablauf war absolut nicht strukturiert, (...) also es ist durchaus vorgekommen, dass ich aufgestanden bin und sofort den Computer aufgedreht habe. Man hat ja nichts anderes zu tun (...) in dem Moment.“ (S. 177) Durch dieses Zitat konnte aufgezeigt werden, dass aufgrund der damaligen Arbeitslosigkeit des Probanden und der aus ihr resultierenden Langeweile und

Trostlosigkeit Computerspiele ihm als die geeignete Methode erschienen, um sich vor der Realität zumindest etwas abzulenken und zu unterhalten.

Die Ergebnisse, welche die Autorin Schlütz in ihrer Untersuchung aus dem Jahr 2002 erzielt hat, haben auch in dem empirischen Teil dieser Arbeit ihre Berechtigung gefunden. Dies konnte durch die Zitate der Interviewpartner gezeigt werden.

Innerhalb des Kapitels 2.3 wurden neben den Autoren, die zum Thema Faszination und Computerspiele publiziert haben, auch Autoren angeführt, in deren Texten es um eine Sucht nach Computerspielen geht. Hierbei ließen sich eine Reihe von Gründen aufzeigen, die eine hohe Spielanbindung erklären können. Einige dieser Ergebnisse sollen nun ebenfalls mit den Ergebnissen aus der empirischen Arbeit in Verbindung gebracht werden. Als erstes wird ein Text von Wölfling und Müller (2008) für einen Vergleich mit den Ergebnissen aus der empirischen Arbeit herangezogen.

„Fortschritte im Spiel, ein innerhalb der Spielgemeinschaft (...) steigendes soziales Prestige und vertiefte soziale Bindungen innerhalb der Gilde" (Wölfling/Müller 2008, S. 128f) können als Gründe betrachtet werden, wenn jemand viel Zeit mit dem Spielen von Computerspielen verbringt. Diese angeführten Gründe lassen sich durch die Ergebnisse aus den Interviews bestätigen. Es werden nun einige Zitate aus den Interviews angeführt: „das war dann einfach für mich das Faszinierende, dass man einfach halt besser ist als alle Anderen.“ (S. 126) „das war damals das Interessante. Wirklich gut zu sein in dem, was man macht und, und Anerkennung. (S. 174) „Gilden. Also das sind halt Menschen, die sich zusammenschließen und das Ganze, den ganzen Content in dem Spiel, zusammen spielen. (...) daraus entstehen auch Freundschaften.“(S. 87) Die Faktoren, welche die Autoren Wölfling und Müller in ihrem Artikel angeführt haben, um eine hohe Spielanbindung zu erklären, ließen sich, wie anhand der Zitate aus den Interviews zu erkennen ist, auch bei den Interviewpartnern der empirischen Untersuchung erzielen.

Innerhalb dieses Kapitels ging es darum, die bereits unter Kapitel vier beantwortete Frage „Welche Gründe werden von den Spielern angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?“ mit den Ergebnissen verschiedener AutorInnen, die im zweiten Kapitel behandelt wurden, in Verbindung zu bringen. Es wurde ein Vergleich gezogen zwischen den Ergebnissen aus Kapitel 2 und den Ergebnissen aus der empirischen Untersuchung. Dadurch sollte überprüft werden, ob die Ergebnisse, die sich aus den Interviews erzielen ließen, sich mit den Ergebnissen

anderer wissenschaftlicher Studien decken und ob sich vielleicht auch völlig neue Sichtweisen ergeben, die bisher von anderen Autoren nicht bedacht wurden. Es konnte hierbei festgestellt werden, dass sich die miteinander verglichenen Ergebnisse weitestgehend sehr ähnelten. Unterschiedliche Ergebnisse wurden lediglich bei der Definition des Begriffs „exzessiv“ erzielt. Wölfling, der unter diesem Begriff einen wöchentlichen Computerspielkonsum von mehr als 50 Stunden angegeben hat, stimmte mit den Ergebnissen aus der empirischen Untersuchung nahezu überein (vgl. Wölfling 2008, S. 14). In der Studie von Gentile kam man diesbezüglich zu völlig konträren Ergebnissen. Bei dieser Studie wurde bereits ein wöchentlicher Computerspielkonsum von 26,4 Stunden als exzessiv subsumiert (vgl. Gentile 2009, S. 595, 600). Solch unterschiedliche Ergebnisse sollten jedoch nicht verwundern angesichts der Tatsache, dass „die Computerspielsucht keine offiziell anerkannte psychische Störung oder Krankheit ist.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 31) Eine Diagnose ist lediglich in Anlehnung an das Pathologische (Glücks-) Spiel möglich (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 23). Wölfling spricht in diesem Zusammenhang sogar davon, dass Ergebnisse „mit nicht validierten diagnostischen Untersuchungsinstrumenten erhoben wurden.“ (Wölfling 2008, S. 14) Angesichts dieser Tatsachen erscheint es nicht verwunderlich, dass bei unterschiedlichen Untersuchungen zum Teil sehr konträre Studienergebnisse erzielt werden. Umso erstaunlicher ist es daher, dass bei dem Vergleich der Ergebnisse aus dem theoretischen Teil dieser Arbeit und den Ergebnissen aus der empirischen Arbeit so viele ähnliche Ergebnisse erzielt werden konnten.

In dem nun folgenden Kapitel werden die unter Kapitel 4 ermittelten Antworten auf die Frage: „Welche Gründe werden von den Spielern angegeben, nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?“ mit Ergebnissen verschiedener AutorInnen aus dem zweiten Kapitel in Verbindung gesetzt. Dadurch sollen die Ergebnisse aus der empirischen Arbeit und die Ergebnisse der hierfür herangezogenen AutorInnen auf ihre Legitimität hin überprüft werden und interessante neue Erkenntnisse in Bezug auf die Fragestellung erzielt werden.

5.2 Reduktion von Computerspielzeit

Warum spielt jemand nach einer exzessiven Computerspielphase plötzlich wieder weniger? Diese Frage wurde im vierten Kapitel diskutiert. Hierbei ließen sich einige sehr interessante Ergebnisse erzielen. In diesem Kapitel werden die aus den Interviews gewonnenen Ergebnisse mit den Ergebnissen der AutorInnen aus dem zweiten Kapitel verglichen.

In der Studie von Griffiths/Davies/Chappell (2004) ging es um einen Vergleich von jugendlichen und erwachsenen Computerspielern. Hier kam man zu dem Ergebnis, dass ein jugendlicher Spieler im Durchschnitt 26,25 Stunden pro Woche für das Spielen von Computerspielen aufwendet. Diese Zahl liegt bei den erwachsenen Spielern mit 24,7 Stunden pro Woche etwas niedriger (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92). Dies ist kein sehr großer Unterschied und kann auch nicht als ein Wechsel von einem exzessiven zu einem gemäßigten Computerspielkonsum betrachtet werden. Aber immerhin lässt sich eine Begründung für eine Reduktion der Computerspielzeit in dieser Studie nachlesen. Begründet wird dieses Ergebnis in der Form, dass ein(e) jugendliche(r) SpielerIn in der Regel mehr Freizeit und weniger zu erledigende Aufgaben hat, als es etwa bei einem Erwachsenen der Fall ist. Daher kommt es im Erwachsenenalter zu einer Reduktion der Computerspielzeit (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 95).

Dieses Ergebnis kann als das einzige in dieser Form angeführt werden. Die Literatur, die für diese Arbeit herangezogen wurde, gibt keine weiteren Hinweise darauf, warum jemand nach einer Phase des exzessiven Computerspielens die Spielzeit wieder reduziert. Deswegen wird das eigentliche Vorhaben, die aus den Interviews erzielten Ergebnisse mit den Ergebnissen anderer Studien zu vergleichen, fallengelassen und folgendermaßen fortgeföhren:

In der Studie von Gentile ging es darum, Unterschiede zwischen einem pathologischen und einem nicht pathologischen Computerspieler herauszufinden. Hierbei haben sich eine Reihe von Unterschieden ergeben. Es konnte festgestellt werden, dass ein pathologischer Spieler doppelt so viel Zeit in Computerspiele investiert, als es bei Personen seiner Vergleichsgruppe der Fall war. Ein solch hoher Computerspielkonsum hat Auswirkungen auf das Leben dieser Spieler (vgl. Gentile 2009, S. 597f). So wird etwa aufgrund des Spielens weniger Zeit für schulische Angelegenheiten aufgebracht, was sich in Form von schlechten Noten ausdrücken kann (vgl. Gentile 2009, S. 600). Im Falle einer Abhängigkeit kommt es zu negativen Auswirkungen und zu Beeinträchtigungen im Leben des Betroffenen (vgl. Gentile 2009, S. 594).

In der Studie von Griffiths/Davies/Chappell aus dem Jahr 2004 ging es, wie bereits in Kapitel 2.2 angeführt, um einen Vergleich von jugendlichen und erwachsenen Computerspielern. Auch hier ließen sich solche negativen Auswirkungen im Leben eines Spielers ausfindig machen. Bei der Gruppe der erwachsenen Spieler kam man zu dem Ergebnis, dass diese mitunter ihre sozialen Kontakte vernachlässigen, um mehr Zeit für das Spielen zu haben. Jugendliche hingegen verzichten eher auf Aktivitäten, die mit ihrer Ausbildung zu tun haben (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 93f).

In dem Artikel von Wölfling (siehe Kapitel 2.3) wird ebenfalls davon berichtet, dass es bei einem/einer exzessiven SpielerIn zu negativen Konsequenzen in dessen bzw. deren Leben

kommen kann. Das bedeutet unter anderem, dass der Spieler keine Kontrolle mehr über den eigenen Computerspielkonsum hat, dass es zu Symptomen wie Nervosität und Schlafstörungen kommen kann und es soll auch ein Zusammenhang zwischen der Spieldauer und der erlebten Stimmungsverbesserung bestehen (Wölfling 2008, S. 14f).

Die Studienergebnisse von Gentile (2009), Griffiths/Davies/Chappell (2004) und der Artikel von Wölfling (2008) lassen erkennen, dass offenbar einige Menschen durch ihren exzessiven Computerspielkonsum Probleme im realen Leben bekommen (vgl. Gentile 2009, S. 594).

Deswegen ist man darum bemüht, wissenschaftliche Lösungen für die betroffenen Menschen zu finden (vgl. Wölfling 2008, S. 16).

Dieses Bestreben liegt auch im Interesse dieser Arbeit. Deswegen wurden im Zuge der Interviews die Probanden nach Gründen befragt, die ausschlaggebend dafür waren, um Computerspielzeit zu reduzieren. Durch diese Frage sollten neue Erkenntnisse auf dem Gebiet der Computerspielforschung erzielt werden und dadurch wiederum wissenschaftliche Lösungen für die Betroffenen gefunden werden. Im Folgenden wird es darum gehen, ausgewählte Zitate aus den Interviews anzuführen, um noch einmal einen Eindruck davon zu vermitteln, welche Gründe bei den Interviewpartnern dafür ausschlaggebend waren, ihren Computerspielkonsum zu reduzieren.

Wie in Kapitel 4 bereits ausgeführt, stellte sich heraus, dass es bei jedem der fünf Interviewpartner zu einem Ereignis im realen Leben gekommen ist, durch das die exzessive Zeit des Computerspielens beendet wurde. Im Fall des ersten Interviewpartners war es so, dass sich seine Freundin aufgrund seines sehr hohen Computerspielkonsums von ihm getrennt hat. Im Interview hat er dieses Ereignis wie folgt in Worte gefasst: „also meine Ex-Freundin hat mich dann verlassen (S. 98) (...) und ahm, dann hab ich daraus gelernt. Also ich habe dann wirklich aufgehört mit dem Spielen, ganz lange.“ (S. 98)

Für den zweiten Interviewpartner war das Computerspielen nicht mehr existenzsichernd. Auch aus seinem Interview soll in diesem Zusammenhang ein Zitat angeführt werden: „Ahm ich denke mal, es hat irgendwie die Basis gefehlt. Das heißt, wenn man sich wirklich jetzt ah ein Leben aufbauen möchte, dann braucht man ja auch irgendwie ein fixes Gehalt (...) und das war da eben halt nicht der Fall.“ (S. 121) Dieser Umstand hat dazu geführt, dass er sich um einen Job bemüht hat und seine Computerspielzeit reduziert hat.

Die Freunde des dritten Interviewpartners gingen zum Bundesheer, wodurch eine Trainingspause eingelegt werden musste: „Also die waren ein Jahr vor mir mit der Schule fertig quasi und die konnten dann halt einfach nicht ein halbes, dreiviertel Jahr.“ (S. 155) In dieser Zeit entdeckte er dann das Tanzen für sich: „Weil da habe ich quasi was, wieder was Neues gefunden, was mir

taugt.“ (S. 156) Das Counter Strike-Team löste sich auf. Die Freunde des Befragten gingen zum Bundesheer und hatten deswegen für ca. ein dreiviertel Jahr keine Möglichkeit zu spielen. Nun hätte der Interviewpartner durchaus die Möglichkeit gehabt, sich SpielerInnen zu suchen und ein neues Team aufzubauen. Dies zog er jedoch aus folgendem Grund nicht in Erwägung: „Also das hat mit denen so viel Spaß gemacht schon zu spielen und wir waren schon so, so eine coole Clique einfach, dass ich mir gedacht habe, ich will mir jetzt nicht wieder zwei Nachwuchsspieler suchen.“ (S. 155) Griffiths/Davies/Chappell haben in ihrer Studie aus dem Jahr 2004 ebenfalls auf die Wichtigkeit des sozialen Aspekts im Spiel hingewiesen (vgl. Griffiths/Davies/Chappell 2004, S. 92). Wie anhand des Zitats aus dem Interview zu erkennen ist, war der soziale Kontakt für den Probanden von so großer Bedeutung, dass er lieber zu spielen aufhörte, als sich mit anderen Spielern ein neues Team aufzubauen.

Der vierte Interviewpartner hat nach eigenen Angaben in seiner arbeitslosen Zeit am meisten gespielt. Sein Computerspielkonsum hat sich reduziert, als er zu studieren begann. An dieser Stelle soll ebenfalls ein Zitat aus dem Interview angeführt werden: „Ahm sobald ich aber etwas habe, was mich (...) im Leben ausfüllt, wie z.B. ein Job, Studium, Freundin, Freunde, (...) einen Urlaub oder was auch immer, dann ist das für mich absolut wirklich nebensächlich, das Computerspielen.“ (S. 171)

Als der fünfte Interviewpartner und seine Teammitglieder mit der Schule fertig geworden sind und zu studieren bzw. zu arbeiten begonnen haben, hat sich deren Team aufgelöst und das Spiel Counter Strike wurde uninteressant. Diese Aussage soll mit den Worten des Interviewpartners verdeutlicht werden: „Die Leut sind langsam fertig mit ihren Schulen ja, gehen studieren, gehen arbeiten, haben auch nicht mehr so viel Zeit zum Trainieren und sonst was und dann hamas halt lassen.“ (S. 210)

Durch diese angeführten Zitate der Interviewpartner konnte gezeigt werden, dass es im realen Leben aller Spieler zu einem Ereignis gekommen ist. Durch dieses Ereignis ist es zu einer Veränderung in ihrem Computerspielverhalten gekommen und die Spieler haben sich neuen Aufgaben im Leben zugewandt. Alle Interviewpartner spielen heute in gemäßiger Form Computerspiele.

Die Frage „Welche Gründe werden von den Spielern dafür angegeben, nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?“, hat interessante Ergebnisse hervorgebracht und lässt sich vielleicht als Denkanstoß für weitere Forschungen betrachten.

Die Literatur, die für diese Arbeit herangezogen wurde, hat sich mit Unterschieden zwischen pathologischen und nicht pathologischen ComputerspielerInnen beschäftigt sowie mit Unterschieden zwischen jugendlichen und erwachsenen SpielerInnen. Anhand von bestimmten Merkmalen wird versucht, eine bestehende Suchtproblematik bei Menschen zu diagnostizieren. Dabei ist man sich darüber einig, dass wir vor spärlich vorhandenen empirisch fundierten Ergebnissen stehen (vgl. Griffiths 2005, S. 361). Es wird jedoch nicht danach gefragt, warum jemand ein zuvor sehr exzessiv betriebenes Hobby bzw. einen exzessiv betriebenen Sport plötzlich in gemäßigter Form weiter ausführt. In Anbetracht der Ergebnisse, die durch die Interviews erzielt werden konnten, sollte ein Nichtbedenken solch einer scheinbar wichtigen Frage in wissenschaftlichen Kreisen überdacht werden.

Wie unter Kapitel 4 beschrieben, wurden die Interviewpartner darum gebeten, die Merkmale einer Video- und Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann anhand verschiedener Kriterien zu beurteilen. Dies erschien, wie bereits in Kapitel 3.3 beschrieben, deswegen sinnvoll, da es sich bei den Merkmalen lediglich um adaptierte „Diagnosekriterien der substanzgebundenen Abhängigkeiten“ (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2) handelt. Die Interviewpartner, die als Experten auf dem Gebiet der Computerspiele zu betrachten sind, wurden daher zu deren Sichtweise bezüglich der Merkmale einer Computerspielsucht befragt. Hierbei fanden einige Merkmale die volle Zustimmung der Befragten und andere wiederum wurden eher skeptisch betrachtet. Anhand einiger ausgewählter Zitate aus den Interviews soll es in dem nun folgenden Unterkapitel zu einer differenzierten Betrachtung zwischen den Aussagen der Probanden und den von Grüsser und Thalemann formulierten Merkmalen kommen. Möglicherweise ergeben sich hierbei Sichtweisen, die ein Überdenken der Merkmale notwendig macht.

5.3 Die Merkmale des Störungsbildes Video- und Computerspielsucht

Griffiths fragt in seinem Artikel "Does Video Game Addiction Exist?", ob es überhaupt eine Sucht nach Computerspielen gibt (vgl. Griffiths 2005, S. 359). Er geht wie unter Kapitel 2.3 beschrieben davon aus, dass es Menschen gibt, die nach dem Medium Computerspiele süchtig sind. Er gibt jedoch zu bedenken, dass der größere Teil der SpielerInnen nicht als süchtig einzustufen ist, sondern diese Computerspiele lediglich exzessiv nutzt (vgl. Griffiths 2005, S. 360). Grüsser unterscheidet ebenfalls zwischen einer Sucht und einem exzessiven Verhalten, wie anhand des folgenden Zitats bereits dargestellt wurde: Es bedarf einer genauen Diagnostik dahingehend, „ob (...) ein süchtiges Verhalten vorliegt oder lediglich ein exzessives Verhalten über einen gewissen Zeitraum durchgeführt wird.“ (Grüsser 2007, S. 10) Ob nun jemand der

Kategorie „süchtig nach Computerspielen“ zuzuordnen ist, lässt sich anhand von bestimmten Merkmalen feststellen.

Wie bereits erwähnt, arbeiten eine Reihe von AutorInnen mit Merkmalen, anhand derer sich eine Video- und Computerspielsucht diagnostizieren lässt. In diesem Zusammenhang kann auf AutorInnen wie Wölfling und Müller (2008), Grüsser und Thalemann (2006) und Griffiths (2005) verwiesen werden. Sie alle gehen davon aus, dass es möglich ist, anhand dieser Merkmale eine Sucht nach Computerspielen bei einem Menschen zu diagnostizieren (vgl. Wölfling/Müller 2008, S. 130). Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass die in wissenschaftlichen Kreisen verwendeten Merkmale lediglich als adaptierte „Diagnosekriterien der substanzgebundenen Abhängigkeiten“ (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2) zu betrachten sind und daher „die Computerspielsucht keine offiziell anerkannte psychische Störung oder Krankheit ist.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 31) Angesichts dieser Tatsache wurde es als spannend empfunden, Computerspieler, die zu einer bestimmten Zeit ihres Lebens exzessiv gespielt haben, danach zu fragen, was sie von den in der wissenschaftlichen Literatur verwendeten Merkmalen halten. Innerhalb dieses Kapitels werden nun Zitate aus den Interviews angeführt, wodurch die Ansichten der Interviewpartner zu den Merkmalen einer Video- und Computerspielsucht für den Leser bzw. die Leserin nachvollziehbar dargestellt werden sollen.

Die fünf Interviewpartner lassen sich als Menschen beschreiben, die bereits seit sehr langer Zeit Computerspiele spielen. Sie können von Zeiten berichten, in denen sie aus den verschiedensten Gründen exzessiv Computerspiele gespielt haben, und sie sind auch Menschen, die diese exzessive Zeit wieder hinter sich gelassen haben. Sie lassen sich demnach als Experten auf dem Gebiet der Computerspiele betrachten. Daher haben diese einen nicht zu unterschätzenden Einblick in das Thema Computerspiele. Anhand dieses Einblicks ließen sich in den Interviews einige zum Teil sehr interessante Antworten in Bezug auf die Merkmale einer Video- und Computerspielsucht erzielen. Da der Freundeskreis der Probanden größtenteils aus Personen besteht, die ebenfalls Computerspiele spielen, konnten die Interviewpartner auch Erfahrungen ihrer Computer spielenden Freunde in die Interviews einbeziehen. Dadurch bestand die Möglichkeit, noch differenziertere Ansichten zu erzielen. Dieser Umstand lässt sich daher als ein weiterer Grund betrachten, warum ein Befragen genau dieser Interviewpartner als sinnvoll erachtet werden kann.

Das Ziel dieses Kapitels ist es, etwas über die Ansichten dieser fünf Menschen in Bezug auf die Merkmale des Störungsbildes Video- und Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann zu erfahren. Die Interviewpartner, die bereits viele Erfahrungen mit Computerspielen sammeln konnten, sollten nun die Merkmale der beiden Autoren danach beurteilen, ob sie diese als gut

formuliert empfinden, um eine mögliche Sucht zu beschreiben, ob sie sich mit einem der Merkmale bereits selbst in irgendeiner Form konfrontiert sahen und ob ihnen vielleicht sogar ein weiteres Merkmal einfällt, welches von den beiden Autoren Grüsser und Thalemann nicht bedacht wurde.

Dieser Aufforderung sind die Probanden nachgegangen. Dabei haben sich zum Teil sehr interessante Antworten ergeben, die nun im Folgenden präsentiert werden. Manche Merkmale haben die Probanden bereits an sich selbst wahrgenommen. Dies soll anhand der folgenden Zitate dargestellt werden:

Der vierte Interviewpartner verwendet Computerspiele unter anderem dazu, um seinen Ärger loszuwerden. Im Interview berichtete er diesbezüglich Folgendes: „also wenn ich mich irrsinnig ärgern muss über irgendetwas, dann (...) weiß ich auch, dann kann ich mich zum Computer setzen, da bin ich in meiner regulierten Welt da, da bestimme ich, was passiert.“ (S. 195) Diese Aussage lässt sich unter dem Merkmal “Regulation von negativen Gefühlszuständen“ subsumieren (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32).

Der erste Interviewpartner hat in einem E-Mail-Kontakt zu dem Merkmal "Kontrollverlust" Folgendes festgestellt: „Ja, stimme ich zu. Ich konnte mir selbst keine Grenzen setzen und meine Ex-Freundin war nicht in der Lage, mir zu helfen.“ (S. 120)

Der vierte Interviewpartner hat ebenfalls bei dem Merkmal "Kontrollverlust" angegeben, dieses bereits an sich selbst erkannt zu haben: „Ahm bei World of Warcraft habe ich das aber durchaus auch, auch selber erfahren, ja. (...) dass einem das Spiel so lange bei der Stange hält, dass man dann am Schluss, man denkt sich, ok heute um 10 gehe ich schlafen, weil morgen muss ich lernen oder was weiß ich und dann schaut man auf die Uhr und es ist Mitternacht.“ (S. 201)

In Bezug auf das Merkmal, bei dem es darum geht, dass es durch das Computerspielen zur Einengung des Verhaltensmusters kommt, d.h. das Spielen dominiert das Denken, die Gefühle und das Verhalten einer Person (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 32), erkannte sich der erste Interviewpartner in der Definition selbst wieder und stellte Folgendes fest: „ich habe mich toll gefühlt, wenn ich das gespielt habe, (...) mein Lebensinhalt war auf das Spiel ausgerichtet (...) wenn ich mal nicht vor dem PC saß, wenn ich in der U-Bahn unterwegs war, also meine Gedanken drehten sich nur um das Spiel.“ (S. 98) Die Ausführungen des Probanden spiegeln Grüssers und Thalemanns Beschreibung des Merkmals "Einengung des Verhaltensmusters" genau wieder.

Beim zweiten Interviewpartner ist es bereits durch das Spielen zu schädlichen Konsequenzen in seinem Leben gekommen. Er konnte Folgendes berichten: „Ich glaube das, was dann wirklich

darunter gelitten hat, war die Schule. D.h. ich habe das dann wirklich hinten angestellt. D.h. wo ich dann gespielt habe, war mir die Schule in dem Sinne dann egal." (S. 121)

Von schädlichen Konsequenzen durch das exzessive Computerspielen konnte auch der erste Interviewpartner berichten und meinte diesbezüglich Folgendes: „also meine Ex-Freundin hat mich dann verlassen.“ (S. 98)

Durch das Anführen dieser Zitate sollte gezeigt werden, dass die meisten Interviewpartner zumindest einige der Merkmale bereits an sich selbst erfahren haben. Vier der insgesamt sieben Merkmale haben die Probanden bereits an sich selbst erlebt. Dies betraf die Merkmale "Einengung des Verhaltensmusters" (1 Person), "Regulation von negativen Gefühlszuständen" (1 Person), "Kontrollverlust" (2 Personen) und "Schädliche Konsequenzen" (2 Personen).

Im fünften Interview meinte der Interviewpartner, dass er Entzugserscheinungen bereits bei Freunden erkannt habe. Er hat diesbezüglich folgende Angaben gemacht: „Ja ich kenn, ich hab schon Leute kennt, die wirklich, die sind grantig worden, wenn du sie ein bissl dazu gedrängt hast, dass sie halt jetzt mitgehen, zum Beispiel was trinken.“ (S. 231)

Der erste Interviewpartner hat drei der Merkmale bereits an sich selbst erfahren. Das bedeutet, dass die Diagnose Computerspielsucht nach „den internationalen diagnostischen Kriterien für Abhängigkeit erfüllt“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 29) wurde. Noch bevor der Interviewpartner im Interview mit den Merkmalen der Computerspielsucht konfrontiert wurde, stellte er in Bezug auf sein früheres Nutzungsverhalten Folgendes fest: „Es war wirklich dieses, was man medizinisch ganz klassisch als Sucht, also ich habe mich toll gefühlt, wenn ich das gespielt habe. Ich habe, also mein, mein Lebensinhalt war auf das Spiel ausgerichtet. Genauso wie es bei einem Drogensüchtigen ist.“ (S. 98) Wie anhand dieses Zitats zu erkennen ist, hat der Proband sein früheres Nutzungsverhalten als süchtig deklariert. Eine Person muss jedoch nicht nur mindestens drei der Merkmale bereits an sich selbst wahrgenommen haben, sondern dieses Verhalten muss auch mindestens über 12 Monate hinweg gezeigt werden (vgl. Grüsser/ Thalemann 2006, S. 27, 29). Ob auch dieses Kriterium auf das frühere Nutzungsverhalten des Probanden zugetroffen hat, lässt sich anhand des Transkriptes aus dem Interview mit ihm leider nicht mit Sicherheit sagen.

Das ehemalige Nutzungsverhalten aller anderen Probanden ist als exzessiv und nicht als süchtig zu betrachten, da diese sich in der Vergangenheit mit weniger als den geforderten drei Merkmalen konfrontiert sahen.

Griffiths fragt in seinem Artikel aus dem Jahr 2005, wonach ein Mensch beim Computerspielen süchtig werden kann und verweist darauf, dass es diesbezüglich zum Teil unter den ForscherInnen sehr unterschiedliche Ansichten gibt (vgl. Griffiths 2005, S. 359f). An dieser Stelle soll ein Zitat aus einem der Interviews angeführt werden, um einen Eindruck davon zu vermitteln, was eine Person, die als ehemaliger exzessiver Spieler zu betrachten ist, zum Thema Sucht gesagt hat: „Also es ging einfach wirklich darum, diese, diese Anerkennung und das, einfach das Gut-Sein. Also süchtig nach dem Gut-Sein.“ (S. 129) Der Proband gab an, süchtig nach Anerkennung und dem Gut-Sein gewesen zu sein.

Anhand der bisherigen Ausführungen lässt sich erkennen, dass es zwei Merkmale gibt, die keiner der Probanden bei sich oder anderen Mitspielern erfahren hat. Dies betraf zum einen das Merkmal "Rückfall" und zum anderen das Merkmal "Toleranzentwicklung". Hierzu sollen wieder einige Zitate angeführt werden.

Der dritte Interviewpartner geht davon aus, dass es keine Sucht nach Computerspielen gibt und meinte daher zu dem Merkmal "Rückfall" Folgendes: „Naja, das Problem für mich dabei is halt, wenn ich denke, dass es keine Sucht gibt, dann kann es auch keinen Rückfall auf die Sucht geben.“ (S. 165) Diese Aussage hat er dadurch begründet, dass er sich selbst als nicht süchtig betrachtet und auch niemanden kennt, der von solch einer Problematik betroffen war bzw. ist (vgl. S. 161).

Der erste Interviewpartner meinte zu diesem Merkmal Folgendes: „Bislang bei mir nicht, Gott sei Dank.“ (S. 120) Der Proband spielt heute nach Zeiten des exzessiven Computerspielkonsums in dosierter Form World of Warcraft. Er schließt durch seine Antwort nicht aus, dass es durchaus möglich sein kann, nach Zeiten des kontrollierten Computerspielens wieder in exzessive Verhaltensweisen zurückzufallen. Er sieht diese Möglichkeit scheinbar sogar für sich selbst gegeben, da er sagt, dass es bei ihm „Gott sei Dank“ noch zu keinem Rückfall gekommen ist.

Wenn also für den dritten Interviewpartner kein Zweifel daran besteht, dass es eine Sucht nach Video- und Computerspielen nicht gibt und es daher als logische Konsequenz auch keinen Rückfall in eine solche Problematik geben kann, unterscheidet sich die Ansicht vom ersten Interviewpartner hierin. Seiner Antwort zufolge wäre ein Rückfall in eine exzessiv betriebene Computerspielzeit sogar bei ihm selbst denkbar, auch wenn er sich dies nach eigenen Angaben eigentlich nicht vorstellen kann.

Das Merkmal "Toleranzentwicklung" haben die Interviewpartner etwas kritischer betrachtet, als es bei den anderen Merkmalen der Fall war. Es ließen sich hierbei eine Reihe unterschiedlicher

Sichtweisen erzielen, die nun im Folgenden anhand von Zitaten aus den Interviews dargestellt werden. Proband Nummer fünf meinte bei der Frage, ob er glaube, dass dies ein gutes Merkmal sei, um eine mögliche Sucht zu definieren, Folgendes: „Ich find nicht, weil die Aussage nicht, weil es ist eine Kurve, ja, es geht rauf am Anfang und dann geht's ja wieder runter.“ (S. 228)

Der Interviewpartner verneint zwar im ersten Moment die Frage, liest man jedoch im Transkript genau nach, lässt sich erkennen, dass seine Antwort mehr Tiefe besitzt als es im ersten Moment erscheinen mag. Er unterscheidet nämlich zwischen Personen, die nach dem Spielen von Computerspielen süchtig sind und solchen, die es nicht sind. Er zieht bei seiner Erklärung folgenden Vergleich: Wenn jemand Gitarre spielen lernt und hierbei erfolgreich ist, wird es dieser Person Spaß machen und sie wird immer mehr spielen, anderen Personen etwas vorspielen, etc. Es soll dann jedoch eine Zeit kommen, in der wieder weniger gespielt wird und nur mehr zur Gitarre gegriffen wird, wenn man Lust dazu hat. Diese Darstellung soll eine Person, die nicht nach Computerspielen süchtig ist, beschreiben (vgl. S. 228). Computerspielsüchtige hingegen sollen kein Ziel beim Computerspielen haben und daher spielen sie „einfach nur damit sie spielen, damit sie irgendwas tun.“ (S. 228) Diese Beschreibung einer nach Computerspielen süchtigen Person lässt erkennen, dass im Falle einer Suchtproblematik beim Computerspielen kein Sinn dahinter steckt und dennoch viel Zeit in diese Tätigkeit investiert wird.

Wie bereits erwähnt, ist die Antwort des Interviewpartners differenzierter zu betrachten, als diese vielleicht im ersten Moment erscheinen mag. Seine Antwort sieht er darin begründet, dass er das Merkmal "Toleranzentwicklung" von Grüsser und Thalemann zwar noch nicht bei sich selbst wahrgenommen hat, jedoch will er dieses Merkmal bereits bei anderen Spielern wahrgenommen haben.

Der vierte Interviewpartner geht im Gegensatz zu dem Probanden zuvor nicht davon aus, dass es beim Computerspielen zu einer Toleranzentwicklung kommen kann. Dies begründet er folgendermaßen: „(...) die Erfahrung wird nicht intensiver, je länger ich spiele. Da gibt es relativ schnell einfach für mich einen Knackpunkt, wo es anstrengend wird oder uninteressant.“ (S. 197)

Er meint, dass es beim Alkoholkonsum zu einer Toleranzentwicklung kommen kann. Man trinkt mit der Zeit immer mehr, weil sich der Körper an den Alkohol gewöhnt. Beim Computerspielen soll dies jedoch nicht der Fall sein, da ein Spiel mit der Zeit anstrengend und uninteressant wird. Als Beispiel nennt er den Film "Stirb langsam" und meint, dass er sich auch nicht alle vier Teile hintereinander anschauen würde. Genauso ergebe auch eine Steigerung der Computerspielzeiten keinen Sinn (vgl. S. 197).

Ebenfalls zu dem Merkmal "Toleranzentwicklung" hat sich der dritte Interviewpartner geäußert. Dieser hat seine Ansicht in ein anschauliches Beispiel verpackt: Seine Ex-Freundin hat mit Dinko Jukic mit ca. sechs Jahren ihr Schwimmtraining begonnen. Der Trainingsverlauf des österreichischen Schwimmprofis Jukic soll nun durch ein Zitat des Probanden veranschaulicht werden: „(...) am Anfang ist Kinderschwimmtraining auch eine Stunde in der Früh, na und wenn man weiß, was der jetzt am Tag im Wasser verbringt, dann ist es auch immer mehr geworden. Das hat mit Sucht nix zu tun, sondern mit sportlichem Ehrgeiz und damit, dass man was erreichen will damit na.“ (S. 159) Genauso hat für ihn auch eine Steigerung der Computerspielzeiten nichts mit einer Sucht zu tun, sondern damit, etwas erreichen zu wollen (vgl. S. 159).

Die angeführten Zitate zu dem Merkmal "Toleranzentwicklung" nach Grüsser und Thalemann lassen sich als drei differenziert zu betrachtende Sichtweisen ansehen. Der fünfte Proband hat zwischen süchtigen und nicht süchtigen Computerspielern unterschieden und ging bei ersteren davon aus, dass es sehr wohl zu einer Toleranzentwicklung im Sinne der beiden Autoren kommen kann. Der vierte Proband meinte hingegen, dass immer längere oder häufigere Computerspielsequenzen überhaupt keinen Sinn ergeben würden, da ein Spiel mit der Zeit anstrengend und uninteressant werde. Proband Nummer drei hingegen geht sowohl beim Computerspielen als auch bei jeder anderen Sportart von einer Erhöhung der hierfür aufgewendeten Zeit aus. Dies hat für ihn jedoch nichts mit einer Toleranzentwicklung bzw. Sucht zu tun, sondern mit dem ehrgeizigen Bestreben, etwas erreichen zu wollen.

Die Probanden wurden unter anderem auch darum gebeten, die Merkmale danach zu beurteilen, ob für sie alle existenziellen Punkte, um eine Computerspielsucht diagnostizieren zu können, abgedeckt sind. Für den vierten Interviewpartner gab es ein Merkmal, welches als ein achttes ergänzt werden könnte. An dieser Stelle soll ein Zitat von ihm angeführt werden: „(...) wenn man Leute hat, die, denen irgendetwas Essenzielles fehlt, dass sie nicht geliebt werden, dass sie keinen Inhalt haben, weil sie eben keinen Job haben oder die, die Perspektive nicht sehen, weil sie keine Freundin finden oder was auch immer, (...) dass das bei solchen Leuten dann natürlich genauso wie andere Suchtmittel dann (...) als Kompensation dienen kann.“ (S. 206) Computerspiele könnten so betrachtet als Kompensation eines nicht erfüllten Lebens gesehen werden, was neben den bereits beschriebenen als ein weiteres Merkmal betrachtet werden kann.

Die anderen vier Interviewpartner haben die von Grüsser und Thalemann beschriebenen Merkmale des Störungsbildes Video- und Computerspielsucht scheinbar als vollständig erachtet, zumindest hat sie keiner ergänzt.

Anhand dieser Ausführungen lässt sich eine gewisse Tendenz bei den Befragten feststellen. Die Merkmale, welche die Probanden bereits an sich selbst bzw. an anderen Mitspielern erfahren haben, wurden eher als geeignet eingestuft, um eine mögliche Computerspielsucht zu diagnostizieren, als solche Merkmale, mit denen die Probanden noch in keiner Weise in Berührung gekommen sind. Der vierte Interviewpartner hat beispielsweise die beiden Merkmale "Regulation von negativen Gefühlszuständen" und "Kontrollverlust" bereits an sich selbst erfahren. Diese Merkmale empfand er auch als passend formuliert, um eine bestehende Computerspielsucht bei einem Menschen zu diagnostizieren. Dies war ebenfalls der Fall bei dem Merkmal "Einengung des Verhaltensmusters", welches er zumindest schon bei einem Freund beobachtet hat. Durch diesen Umstand könnte daher der Anschein geweckt werden, dass es für den Menschen wichtig zu sein scheint, mit etwas bereits selbst konfrontiert worden zu sein, um es als möglich zu betrachten. Merkmale, zu denen in noch keiner Form ein Kontakt bestand, wurden hingegen eher durch das Anführen von Beispielen hinterfragt und kritisch betrachtet. Auch in diesem Fall wurde also wieder auf im Leben bereits Erfahrenes zurückgegriffen und hieraus argumentiert.

Der fünfte Interviewpartner gab beispielsweise bei dem Merkmal "Regulation von negativen Gefühlszuständen" Folgendes an: „Meiner Meinung nach gehört's gestrichen, weil ich nicht, ich kenn aus eigener Erfahrung niemanden, auf den das zutrifft. Auch die Leute, die halt süchtig quasi dieses Suchtverhalten (...) von andern Punkten an den Tag legen.“ (S. 237) Dieser Interviewpartner meinte ebenfalls in diesem Zusammenhang, dass er bei schlechter Laune seine Ruhe haben möchte und eben keine Lust auf Computerspiele habe. Das bedeutet, dass er selbst Computerspiele nicht dazu verwendet, um negative Gefühlszustände zu regulieren, und zusätzlich auch niemanden kennt, auf den dieses Merkmal zutreffe (vgl. S. 236).

Es lässt sich eine gewisse Tendenz in den Antworten der Probanden dahingehend erkennen, dass bereits selbst erfahrene oder zumindest plausibel klingende Merkmale eher als gut erachtet werden, um eine Sucht zu diagnostizieren, als Merkmale, bei denen dies nicht der Fall ist.

In diesem Kapitel wurden die Ergebnisse aus den Interviews erneut aufgegriffen, um diese noch differenzierter zu betrachten, als es bereits in Kapitel 4 geschehen ist. Es erfolgte der kritische Hinweis darauf, dass es derzeit keine Merkmale einer Video- und Computerspielsucht gibt, sondern diese lediglich als adaptierte „Diagnosekriterien der substanzgebundenen Abhängigkeiten“ (Wölfling/Grüsser 2007, S. 2) zu betrachten sind. In Anbetracht dessen erschien es spannend, fünf Menschen, die als Experten auf dem Gebiet der Computerspiele zu betrachten sind, nach ihren Ansichten zu den Merkmalen zu befragen. Als Experten wurden diese deswegen betrachtet, da sie bereits seit sehr langer Zeit Computerspiele spielen. Sie können

von Zeiten berichten, in denen sie aus den verschiedensten Gründen exzessiv Computerspiele gespielt haben, und ihr Freundeskreis besteht ebenfalls größtenteils aus Computerspielern. Es sollte ein gewisser Eindruck davon entstehen, wie Spieler, die in einer bestimmten Zeit ihres Lebens exzessiv Computerspiele gespielt haben, die in wissenschaftlichen Kreisen verwendeten Merkmale bewerten, d.h. ob sie diese als gut formuliert betrachten, um eine bestehende Sucht zu beschreiben, ob sie sich mit dem einen oder anderen Merkmal bereits selbst konfrontiert sahen bzw. ob sie die bestehenden Merkmale nach Grüsser und Thalemann eventuell durch ein weiteres Merkmal, welches nicht bedacht wurde, ergänzen würden. Anhand dieser Fragestellung ließ sich folgendes Ergebnis erzielen: Die Probanden haben die Merkmale "Einengung des Verhaltensmusters" (1 Person), "Regulation von negativen Gefühlszuständen" (1 Person), "Kontrollverlust" (2 Personen) und "Schädliche Konsequenzen" (2 Personen) im Zuge ihrer exzessiven Computerspielphase bereits an sich selbst wahrgenommen und haben diese als gut befunden, um eine Suchtproblematik zu diagnostizieren.

Lediglich eine Person gab an, bereits mit drei Merkmalen der Computerspielsucht konfrontiert gewesen zu sein. Dies würde bedeuten, dass dieser die „internationalen diagnostischen Kriterien für Abhängigkeit erfüllt“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 29) hätte. Da jedoch auch der Zeitfaktor bei der Diagnose einer Computerspielsucht eine Rolle spielt (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 27, 29) und sich aufgrund des transkribierten Interviews nicht mit Sicherheit sagen ließ, ob der Proband die Merkmale über eine Dauer von mehr als 12 Monaten gezeigt hat, ist eine Diagnose, ob er in der Vergangenheit tatsächlich ein pathologisch einzustufendes Nutzungsverhalten gezeigt hat, nicht möglich. Das ehemalige Nutzungsverhalten aller anderen Probanden wurde als exzessiv und nicht als süchtig eingestuft, da diese weniger als die geforderten drei Merkmale bei sich selbst wahrgenommen haben.

Durch dieses Kapitel sollte geklärt werden, ob die Merkmale einer Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann aufgrund der Ergebnisse aus der empirischen Untersuchung womöglich überdacht bzw. überarbeitet werden sollten. In Anbetracht der erzielten Ergebnisse lässt sich festhalten, dass die Mehrheit der Merkmale als gut und passend erachtet wurde, um eine mögliche Sucht nach dem Spielen von Computerspielen zu diagnostizieren. Ein Interviewpartner hat die bestehenden Merkmale sogar durch ein weiteres ergänzt. Er meinte es habe Suchtpotenzial wenn jemand Computerspiele dazu verwendet um ein nicht erfülltes Leben zu kompensieren. Ein anderer Interviewpartner vertrat den Standpunkt, dass es eine Computerspielsucht nicht gebe. Daher stand er auch den Merkmalen distanziert und kritisch gegenüber. Dies wurde als sein Standpunkt betrachtet, den es zu respektieren galt.

Das nun folgende letzte Kapitel dieser Arbeit soll dazu genutzt werden, um wichtige Erkenntnisse in Bezug auf die Fragestellung resümierend auf den Punkt zu bringen. Darüber hinaus wird ein Ausblick auf weiter zu erforschende Gebiete in Zusammenhang mit der Thematik Computerspielsucht gegeben.

6. Conclusio und Ausblick

Zu Beginn dieses abschließenden Kapitels soll zunächst noch einmal auf die der Arbeit zugrunde liegende Forschungsfrage verwiesen werden. Dadurch soll dargestellt werden, welche zentrale Fragestellung im Zuge dieser Diplomarbeit beantwortet werden sollte:

Handelt es sich im Falle einer Sucht nach Computerspielen womöglich um eine Problematik, die von den Spielerinnen und Spielern im Laufe der Zeit selbst gelöst wird und überhaupt keiner Therapie bedarf?

Um diese Frage adäquat beantworten zu können, wurde innerhalb dieser Diplomarbeit sowohl theoretisch als auch empirisch gearbeitet. In einem ersten Schritt ging es darum, vorliegende Studien zu rezipieren, um den Forschungsstand und die Forschungslücke zu präzisieren, Fragen für die Interviews vorzubereiten und Analysedimensionen für die Interpretation der Interviews zu gewinnen. Im empirischen Teil dieser Arbeit ging es dann zunächst um eine Erläuterung der Methode. Das bedeutet, dass als erstes die Stichprobe dargestellt wurde. Dann wurde das verwendete Forschungsdesign begründet und vorgestellt, um schließlich in einem letzten Schritt Angaben bezüglich der Datenauswertung zu machen. Dieses Kapitel konnte als eine Art Grundstein betrachtet werden, anhand dessen die Interviews mit den fünf Interviewpartnern ausgewertet werden konnten. Innerhalb eines vierten Kapitels wurden dann die Ergebnisse, die im Zuge der empirischen Arbeit gewonnen wurden, präsentiert. Mit diesem Kapitel wurde schließlich der letzte Schritt erfüllt, um die Ergebnisse aus dem Theorieteil mit den Ergebnissen aus dem empirischen Teil dieser Arbeit zusammenführen zu können. In einem nächsten Schritt wurden diese unterschiedlichen Ergebnisse miteinander verglichen, um interessante Erkenntnisse in Bezug auf die Fragestellung zu gewinnen. Die wichtigsten Erkenntnisse und Sichtweisen, die hierbei erzielt werden konnten, sollen an dieser Stelle noch einmal angeführt werden:

Alle Interviewpartner haben zu einer bestimmten Zeit ihres Lebens exzessiv Computerspiele gespielt. Es ist jedoch in deren Leben zu einem Ereignis gekommen, aufgrund dessen sie die exzessive Computerspielphase hinter sich gelassen und sich neuen Aufgaben gestellt haben. Alle Interviewpartner gehen heute entweder einer Erwerbstätigkeit nach oder studieren. Das bedeutet, dass diese im Leben erfolgreich sind, obwohl sie in der Vergangenheit exzessiv Computerspiele gespielt haben. Dies scheint ja angesichts verschiedener Publikationen, wie etwa dem Buch "Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe von Grüsser und Thalemann, eine gewisse Befürchtung von Eltern zu sein, wenn deren Kind viele Stunden vor dem Computer sitzt und spielt.

Die Gründe, warum die Interviewpartner heute in dosierter Form Computerspiele spielen, lassen sich als sehr vielfältig betrachten. Ein Proband wurde beispielsweise aufgrund seines hohen Computerspielkonsums von seiner Freundin verlassen und hat aufgrund dessen ganz lange völlig zu spielen aufgehört (vgl. S. 98). Ein anderer Proband sah im Spielen keine Zukunft mehr für sich und hat deswegen seine Computerspielzeit reduziert (vgl. S. 121). Bei einem anderen Interviewpartner hat sich die Spielgemeinschaft aufgelöst, woraufhin er sich ein neues Hobby gesucht hat (vgl. S. 155). Wie anhand dieser Ausführungen zu erkennen ist, haben die Spieler aufgrund eines externen Ereignisses in ihrem Leben die exzessive Phase des Computerspielens wieder hinter sich gelassen. Es ist aufgrund dieses Ergebnisses davon auszugehen, dass nicht jede Person, die sich in einer bestimmten Phase ihres Lebens intensiv mit Computerspielen beschäftigt, auch sofort als süchtig nach diesem Medium zu betrachten ist und einer speziellen Therapie bedarf, zumal es diese gar nicht gibt. Dies hängt damit zusammen, dass „die verschiedenen Formen der Verhaltenssucht in Anlehnung an die Einordnung des <Pathologischen (Glücks-) Spiels> zu diagnostizieren“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 23) ist. Das bedeutet, „dass die Computerspielsucht keine offiziell anerkannte psychische Störung oder Krankheit ist.“ (Grüsser/Thalemann 2006, S. 31) Die Probanden, die jedoch diese Merkmale anhand verschiedener Kriterien beurteilen sollten, empfanden diese dennoch im Großen und Ganzen als passend, um eine Computerspielsucht zu diagnostizieren.

Zu Beginn dieser Diplomarbeit wurde darauf hingewiesen, dass es sich im Falle der Computerspielsucht offenbar um ein Phänomen handelt, von dem eine beträchtliche Anzahl an Kindern und Jugendlichen betroffen ist. Immerhin werden je nach Studie zwischen 6% und 20% süchtige SpielerInnen ermittelt (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 2). Es fällt jedoch auf, dass diese jungen Menschen im Erwachsenenalter anscheinend mit keinen negativen Konsequenzen rechnen müssen. Außerdem wäre die Kapazität an Behandlungsmöglichkeiten angesichts der hohen Zahl an Betroffenen überhaupt nicht gegeben. Wölfling und Müller sprechen in diesem Zusammenhang sogar von einer Art Modellprojekt, wenn es um die „Behandlung suchartigen Computerspielverhaltens“ (Wölfling/Müller 2008, S. 132) geht. Dieses Phänomen wurde daher als Anlass für weitere Forschung angesehen.

Aufgrund der Forschungsergebnisse aus dieser Arbeit liegt nun die Vermutung nahe, dass die als süchtig ermittelten Kinder und Jugendlichen größtenteils nur über eine gewisse Zeitspanne ein solches Nutzungsverhalten zeigen und aufgrund bestimmter externer Ereignisse im Leben diese exzessiv betriebenen Zeiten wieder aufgeben werden. Das war bei allen fünf Probanden der Fall. Dies wird vermutlich nicht für alle ComputerspielerInnen zutreffen, dieses Ergebnis kann jedoch als eine interessante Erkenntnis betrachtet werden, der weiter nachzuforschen wäre. So

könnte beispielsweise in diesem Zusammenhang der Frage nachgegangen werden, ob nur externe Ereignisse zu einem dosierten Umgang mit Computerspielen führen können oder ob ein exzessiv betriebener Computerspielkonsum auch aus eigenem Antrieb heraus überwunden werden kann. Im Zuge der Forschungsarbeit musste mit Bedauern festgestellt werden, dass die Frage danach, warum jemand nach Zeiten des exzessiven Computerspielkonsums sozusagen von heute auf morgen seinen Computerspielkonsum reduziert, in wissenschaftlichen Kreisen bisher keine Frage ist, die ein Forschungsinteresse zu wecken vermochte. Es wird, wie anhand der theoretischen Auseinandersetzung innerhalb dieser Arbeit festgestellt wurde, vielmehr nach Unterschieden zwischen männlichen und weiblichen oder zwischen pathologischen und nicht pathologischen SpielerInnen gesucht (vgl. Gentile 2009, S. 596ff). Dieser Umstand kann als eine interessante Feststellung gewertet werden, der es gegebenenfalls in einer weiteren Arbeit nachzugehen wäre. Verschiedene Autoren wie etwa Wölfling (2008), Griffiths (2005) und Thalemann (2008) weisen bereits darauf hin, dass es keine ausreichenden empirisch fundierten Ergebnisse zum Thema Computerspielsucht gibt. Wölfling äußert sich in diesem Zusammenhang folgendermaßen: „Im deutschen Sprachraum gibt es bisher nur wenige empirisch fundierte Ergebnisse, die zumeist an Fallzahlen geringen Umfangs oder mit nicht validierten diagnostischen Untersuchungsinstrumenten erhoben wurden.“ (Wölfling 2008, S. 14)

Die Ergebnisse, die sich durch die Bearbeitung der Forschungsfrage erzielen ließen, soll in wissenschaftlichen Kreisen zum Nachdenken anregen und als Denkanstoß für weitere Forschungsvorhaben zum Thema Computerspielsucht betrachtet werden. Hierzu hat diese Diplomarbeit hoffentlich einen Beitrag leisten können.

7. Literaturverzeichnis

Fritz, Jürgen: Im Sog der Computerspiele. Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler. 2003c;

Quelle:

<http://www.staff.uni-marburg.de/~feldbusc/page12/files/20FRITZ.PDF> (Stand: November 2009)

Gentile, Douglas: Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study.

Psychological Science, Volume 20-Number 5, 2009, S. 594-602. Quelle:

http://www.drtdouglas.org/drdpdfs/Gentile_Pathological_VG_Use_2009e.pdf (Stand: November 2009)

Glinka, Hans-Jürgen.: Das narrative Interview. Eine Einführung für Sozialpädagogen. Juventa Verlag Weinheim und München, 1998

Griffiths, Mark/ Davies, Mark, N. O./ Chappell Darren: Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. Journal of Adolescence 27, 2004, S. 87-96. Quelle:

http://www.lionlamb.org/research_articles/study5.pdf (Stand: November 2009)

Griffiths, Mark/ Davies, Mark, N. O.: Does Video Game Addiction Exist? In: Raessens, J., Goldstein, J. (Eds.), Handbook of Computer Game Studies. Cambirdge, Massachusetts, 2005, S. 359-366

Grüsser, Sabine, M.: Computerspiele und Jugendschutz. S. 1-3. Quelle: <http://www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php> (Stand: August 2009)

Grüsser, Sabine, M.: Pathologischer Computer (spiel) gebrauch – eine neue Verhaltenssucht. S. 9-12 Bündnis 90/Die Grünen, August 2007. Quelle: http://www.gruene-bundestag.de/cms/publikationen/dokbin/192/192373.gefangen_im_netzwo_beginnt_die_sucht.pdf (Stand: August 2009)

Grüsser, Sabine, M./ Thalemann, Ralf/ Albrecht, U./ Thalemann, C.N.: Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung.

Original-Artikel erschienen in: Wiener Klinische Wochenschrift (2005), 117/5-6: 188-195

Grüsser, Sabine, M./ Thalemann, Ralf: Computerspielsüchtig? Bern: Hans Huber Verlag, 2006

Mayring, Philipp.: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. Beltz Verlag: Weinheim und Basel, 10. Auflage, 2008

Przyborski, Aglaja/ Wohlrab-Sahr, Monika: Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch. Oldenburg Wissenschaftsverlag GmbH: München, 2008

Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. Verlag Reinhard Fischer: München, 2002

Tejeiro Salguero, Ricardo, A./ Bersabè Moràn, Rosa, M.: Measuring problem video game playing in adolescents. 2002. Quelle: <http://hera.ugr.es/doi/15022742.pdf> (Stand: November 2009)

Thalemann, Ralf: Variablen exzessiver Computer- und Internetnutzung im Kindes- und Jugendalter. Vorgelegte Publikationspromotion 2008. Quelle: http://www.diss.fu-berlin.de/diss/servlets/MCRFileNodeServlet/FUDISS_derivate_000000003538/0_Dissertation_Thalemann.pdf?hosts= (Stand: November 2009)

Wölfling, Klaus: Generation-@ - Jugend im Balanceakt zwischen Medienkompetenz und Computerspielsucht? In: SuchtMagazin 2/08; S.13-16

Wölfling, Klaus/ Grüsser-Sinopoli, Simone, M.: Exzessives Computerspielen als Suchtverhalten in der Adoleszenz – Ergebnisse verschiedener Studien. Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Charité Berlin. 2007. Quelle:

www.praevention.at/upload/documentbox/Woelfling_.pdf (Stand: September 2009)

Wölfling, Klaus/ Müller, Kai, W.: Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikationen zum Störungsbild Computerspielsucht. In: Psychotherapeutenjournal 2/2008; S. 128-133

8. Anhang

Zusammenfassung der Arbeit

Diese Diplomarbeit befasst sich mit der Fragestellung, ob es sich im Falle einer Sucht nach Computerspielen womöglich um eine Problematik handelt, die von den Spielerinnen und Spielern im Laufe der Zeit von selbst gelöst wird und überhaupt keiner Therapie bedarf.

Diese Forschungsfrage hat sich aus der Beobachtung eines Phänomens heraus ergeben. In gegenwärtiger Literatur wird von bis zu 20% computerspielsüchtigen Kindern und Jugendlichen gesprochen (vgl. Wölfling/Grüsser 2007, S. 2). Es fällt jedoch auf, dass diese jungen Menschen im Erwachsenenalter scheinbar mit keinen negativen Konsequenzen rechnen müssen. Zudem gibt es kaum Behandlungsmöglichkeiten (vgl. Wölfling/Müller 2008, S. 132). Dieses Phänomen wurde daher als Anlass für weitere Forschung angesehen.

Folgende Ergebnisse konnten aus der Untersuchung gewonnen werden: Alle Interviewpartner haben zu einer bestimmten Zeit ihres Lebens exzessiv Computerspiele gespielt. Es ist jedoch in deren Leben zu einem Ereignis gekommen, aufgrund dessen sie die exzessive Computerspielphase hinter sich gelassen haben. Diese Gründe waren je nach Interviewpartner unterschiedlich. Einer wurde aufgrund seines hohen Computerspielkonsums von seiner Freundin verlassen, bei einem anderen löste sich die Spielgemeinschaft aufgrund des Bundesheeres auf. Es zeigte sich bei der Untersuchung, dass bei allen Probanden ein äußeres Ereignis dafür verantwortlich war, den Computerspielkonsum von einem exzessiven zu einem dosierten Konsum wechseln zu lassen. Es konnte weiters auch festgestellt werden, dass ein exzessiver Computerspielkonsum offenbar keinen Einfluss darauf hat, ob jemand im Erwachsenenalter erfolgreich wird oder nicht. Zumindest gehen alle fünf Interviewpartner heute einer Arbeit nach, haben ihr Studium abgeschlossen oder studieren noch. Aufgrund der Forschungsergebnisse aus dieser Arbeit liegt nun die Vermutung nahe, dass die als süchtig ermittelten Kinder und Jugendlichen (vgl. Wölfling/Müller 2008, S. 132) größtenteils nur über eine gewisse Zeitspanne solch ein Nutzungsverhalten zeigen und dass aufgrund bestimmter externer Ereignisse im Leben diese exzessiv betriebenen Zeiten wieder aufgegeben werden.

Abstract

The inquiry of this thesis discusses the following hypothesis: an addiction to playing computer games is, possibly, a problem that will eventually be solved by players themselves, rather than a condition that needs therapy.

This question occurred to the author of this thesis when she observed the following phenomenon: recent literature reports about as much as up to 20 percent of children and adolescents to be addicted to playing computer games (cf. Wölfling/Grüsser 2007:2). However, it is striking that young adults apparently do not have to deal with negative consequences in their life because of their “addiction”. Apart from that, a specified therapy for an addiction to playing computer games does not exist at this point (cf. Wölfling/Müller 2008:132). This phenomenon called for further investigation.

The inquiry produced the following results: For a distinct period in their lives, all interview partners were playing computer games in an excessive manner. A significant life event, however, made them quit this phase of excessive computer game playing. The reasons for this differed from interview partner to interview partner. One of them was left by his girlfriend because of his intensive computer game playing, another’s online-computer game team dissolved when they started military service. The research of this thesis showed that an external life event was pivotal for all of the study’s participants to reduce their computer game use from an excessive use to a moderate use. Apart from that, it was established that an excessive use of computer games does not seem to have an influence on whether somebody will be successful in their adulthood or not. At least all participants work in a job today, graduated from university, or are still at university. On the basis of the results from this thesis, it suggests itself that children and adolescents who are classified as addicted (cf. Wölfling/Müller 2008:132) mostly show this kind of user behaviour only for a certain period of time, and that those excessively played periods will be given up eventually because of external life events.

Interviewtranskripte

Erstes Interview vom 17.08.09

I: Ahm also ich würde dich jetzt bitten, dass du mir ahm einfach erzählt welche Bedeutung Computerspiele im Laufe deines Lebens ahm hatten bzw. eben noch haben, weil du ja gemeint hast vielleicht, dass du noch immer spielst.

J: Ja also ich mein es hat angefangen ganz normal wies wahrscheinlich bei jedem anfängt.

I: Mhm

J: Ah einfach als Hobby sag ich mal.

I: Ja

J: Kostengünstig und ah Spaß bringend und dann im Zuge des ah ja mehr und mehr Internet, DSL und so Geschichten das war ja früher nicht der Fall, hat sich das eben verlagert in die online Spiele.

I: Ok

J: Also Spiele die man quasi im Internet, ausschließlich im Internet spielt mit anderen und das hat dann

I: Da gibt es ja ein paar bekannte.

J: Gibt's ein paar bekannte und bei mir war es halt World of Warcraft.

I: Ah ok

J: Is es immer noch aber nicht mehr so massiv und ja das hat dann eben ah einen anderen Stellenwert eingenommen. Also es war nicht mehr nur Hobby, sondern es war ahm wichtiger Lebensinhalt.

I: Ok

J: Also ich war dann organisiert. Ich weiß nicht inwieweit du das jetzt weißt, also es gibt da so etwas wie Gilden. Also das sind halt Menschen die sich zusammenschließen und das Ganze, den ganzen Content in dem Spiel, zusammen spielen.**

I: Mhm

J: Ah daraus entstehen auch Freundschaften. Also ich hab hier in Wien zum Beispiel Leute kennen gelernt über das Spiel und ahm ja also es ging, da es ging soweit dass ich also ich bin quasi aufgestanden und hab den Computer angemacht und bin, hab den Leuten wieder gute Nacht gesagt. Also ich hab 15, 16 Stunden am Tag gespielt.

I: Wow, das ist aber viel oder?

J: Ja

I: Schon

J: Ja (lachen)

I: (lachen)

J: Das ist deutlich zu viel auf jeden Fall und das hab ich natürlich jetzt ahm auch im Zuge der Arbeit und so weiter, geht das auch nicht mehr. Studienzeit, mit ein Grund (lachen) warum das Studium nicht so geklappt hat wie ich wollte.

I: Was hast du studiert?

J: Ernährungswissenschaft

I: Ah ok, aber du hast das nicht fertig gemacht oder?

J: Nicht fertig gemacht.

I: Nicht, mhm.

J: Und ahm momentan ist es so, Computer spielen es ist ein angenehmer Zeitvertreib. Es ahm, es hat keinen großen Stellenwert mehr für mich. Ich spiele 2, 3 Stunden am Tag, das ist weit unter dem Durchschnitt was heutzutage

I: Ok

J: Leute spielen und ahm.

I: Aber spielst du noch immer diese Spiele die du früher auch gespielt hast nur jetzt weniger oder?

J: Na ich spiele ausschließlich online Spiele also die, die ich, mit denen ich angefangen habe quasi.

I: Ja

J: Das waren so Autorennen und so. Das waren alles so Spiele die man halt zu Hause gespielt hat, bestenfalls halt mit einem Kollegen am selben PC.

I: Mhm

J: Ahm mittlerweile nur noch online.

I: Aha

J: Also ich spiele gar nichts mehr was für mich alleine.

I: Ok

J: Sondern kommuniziere, da gibt's kleine Programme z.B. TeamSpeak nennt sich das, da hast du ein Headset auf und

I: Ja

J: sprichst mit den Leuten mit denen du spielst quasi in Echtzeit.

I: Ok, und ist das, ist das ah weil du jetzt sagst du bist mehr auf diese online Spiele. Ist das irgendwie das Faszinierende für dich, dass du da in Kontakt mit anderen Leuten kommst oder?

J: Ahm

I: Oder was?

J: Zum einen sicher ja.

I: Mhm

J: Zum anderen ist es so, dass es ahm wesentlich spannender ist mit ahm anderen zu spielen als gegen eine KI, also eine künstliche Intelligenz. Also

I: Ja

J: gegen Computer. Das ist halt einfach ah es ist einfach spannender. Du hast einen Gegner der sitzt irgendwo

I: Mhm

J: und ahm spielt das gleiche Spiel wie du, gegen dich mit dir, what ever und es macht einfach mehr Spaß na. Ahm zum anderen kommt dazu, dass dieses Spiel was ich eben spiele oder ganz lang gespielt hab, das World of Warcraft ist ein Rollenspiel,

I: Mhm

J: das heißt du schlüpfst in einen Charakter den du eigentlich bei Level 1 beginnt, also als quasi nackt und

I: Ok

J: den spielst du eben in dieser Welt hoch.

I: Mhm

J: Du züchtest den ja, du spielst den so wie du willst, du lernst Berufe die du willst und ahm veränderst Aussehen so wie du willst und misst dich mit den Anderen.

I: Ah ok und welche Rolle hast du da eingenommen?

J: Innerhalb des Spiels oder?

I: Ja, weil ich hab schon mal gehört da gibt es irgendwie einen Heiler oder so irgendwie.

J: Ja ich habe einen Druiden das ist ah, ah ein, ein sogenannter Hybrid. Der kann mehrere Rollen einnehmen, ahm ich hab ihn gespielt als "Tank". "Tank" bedeutet, sagt ja schon der Name "Panzer" also aus dem englischen "Tank".

I: Aha

J: Ahm

I: Das ist lieb von dir, dass du das alles so übersetzt (lachen).

J: Ja also "Tank" ist, ist, ist heißt Panzer auf englisch.

I: Mhm

J: Und ahm ich war dafür verantwortlich die Monster auf mich zu ziehen. Dafür habe ich verschiedene Fähigkeiten, also ich habe besonders viel Rüstung, besonders viel Leben.

I: Aha ok

J: Und muss die "Mobs" (lachen) also die Monster auf mich ziehen und die Anderen machen Schaden. Und meine ah Aufgabe ist es, wie soll ich das erklären (lachen), also die "Aggro" (lachen)

I: (lachen)

J: also

I: Mhm

I: Dass das, das Monster die Aggressivität auf mich nicht verliert und auf die Anderen geht, weil die Anderen sind quasi also mit einem Schlag tot.

I: Achso

J: Die ganzen Heiler stehen hinter mir und heilen mich.

I: Ok

J: Ich halte die Aggressivität des Monsters auf mir und die Damage dealer also diejenigen die den Schaden machen, machen Schaden und meine Aufgabe ist es eben, dass die Schadensmacher nicht sterben.

I: Weil die dann eben die Punkte oder so machen.

J: Na die ziehen auch Aggressivität durch ihre Fähigkeiten.

I: Mhm

J: Die schlagen ja auf das Monster ein

I: Ok

J: und, und, und zaubern und so weiter. Das heißt sie ziehen Aggressivität des Monsters auf sich, aber ich muss immer höher sein. Ich muss immer die Aggressivität ahm des Monsters ah muss bei mir am höchsten sein ja,

I: Mhm

J: dass das Monster die eben auf mir bleibt und nur mich schlägt.

I: Ok

J: Und die Rolle habe ich eingenommen ja.

I: Und die spielst du auch heute noch?

J: Ja

I: Ok

J: Aber wie gesagt nicht mehr so intensiv.

I: Mhm und ich meine was, was hat dich dazu veranlasst weil du sagst du hast 15 Stunden oder 16 Stunden.

J: Naja die Sache ist die.

I: Ich meine wie kommt man dazu, dass man so lange da sitzt?

J: Die Sache ist die das, das wir ah also es gibt Server

I: Ja

J: die sind quasi Welten. Es gibt in Deutschland, es gibt 15, 16 weiß nicht genau deutschsprachige Server

I: Ja

J: und wir waren eben auf einem unsere Gilde und wir waren die zweitbeste Gilde, und, ahm, das ist natürlich ein Anspruch, den man verteidigen will und den man halten will und, ahm, der Content, den wir uns erspielt haben, den kann man nur erspielen, wenn man viel spielt.

I: Mhm

J: Das heißt wir waren so weit oben im Spiel, dass das jemand ein so genannter Casual Spieler also jemand der jetzt nur wie ich jetzt 3, 4 Stunden am Tag spielt, kann diesen content nicht erreichen.

I: Achso, mhm.

J: Weil ahm ja weil es einfach zu lang, du sitzt quasi also eine Instanz eine, eine Rade Instanz da spielen 25 Spieler.

I: Mhm

J: Und das ist eine Rade Instanz die wird alle 7 Tage zurück gesetzt und du gehst rein, tötet das erste Monster und dann hast du eine ID

I: Mhm

J: und die hält 7 Tage an. Das heißt du hast 7 Tage Zeit diese Instanz zu Clearen, also alle Monster in dieser Instanz zu töten.

I: Ok

J: Um das um das zu schaffen musst du wirklich 7 Tage,

I: Musst du.

J: das heißt jeden Tag, jeden Abend mit den 25 Mann rein und da ich eben auch noch eine Führungsposition innerhalb der Gilde hatte,

I: Ja

J: war ich eben quasi dauer-online. War Ansprechpartner für die Anderen,

I: Mhm

J: hab mich um Streitigkeiten innerhalb der Gilde gekümmert und solche Geschichten und dann kommt halt das kommt halt dann kommt die Zeit zusammen, das ist ganz leicht also.

I: Ja, aber im Prinzip müssen ja alle solange in dieser Gilde online sein oder im Prinzip, also in etwa zumindest

J: Naja

I: wie du?

J: Also bei uns war es immer so, dass ein Rade fängt an sagen wir mal um 5 geht bis elf, das ist ein Rade Abend

I: Also von 17 Uhr bis 23 Uhr?

J: Ungefähr ja.

I: Ok

J: Man versucht natürlich sich auf die, auf die Arbeitnehmer einzustellen.

I: Mhm

J: Die Meisten haben dann so 16 Uhr Schluss und fahren dann nach Hause und setzen sich dann (lachen)

I: (lachen) Oh Gott, aha

J: vor den Rechner und ahm ja und ah es kann natürlich passieren, dass es wenn du einen schweren "Encounter" hast, also einen schweren Boss erfordern immer Taktik. Das ist nicht so einfach ja, dass du den ganzen Abend an einem Boss "traised" also versuchst den Boss zu legen und es gelingt dir nicht, kann durchaus passieren ja und

I: Was heißt das jetzt? Ich hab das nicht ganz verstanden.

J: Naja sagen wir mal eine Instanz hat 10 Bosse.

I: Wer ist dieser Boss?

J: Das ist egal.

I: Achso, aha

J: Also es gibt, wenn ich dir jetzt einen Namen sage das bringt dir nichts.

I: Aber es ist ein Spieler?

J: Nein es ist

I: Aha

J: eine künstliche Intelligenz.

I: Achso, ok.

J: Du spielst in dem Spiel nicht, also man kann auch gegen andere Spieler spielen, aber letztlich spielst du mit anderen

I: Ja

J: gegen den Computer.

I: Gegen den Computer, mhm.

J: Genau und ahm das hört sich wahrscheinlich leichter an als es ist. Auf jeden Fall ahm gehört da sehr viel Taktik dazu. Man muss sich in die, in die man muss sich rein lesen also es werden Taktiken veröffentlicht

I: Ja

J: im Internet, die liest man sich durch immer wieder immer wieder bis man genau weiß welche Rolle man auszufüllen hat innerhalb dieser Gruppe.

I: Ok

J: Und ahm ein Fehler ist tödlich, also wenn einer einen Fehler macht

I: Ja

J: badet das die ganze Gruppe aus und alle sterben und das heißt du musst noch mal und noch mal und noch mal.

I: Mhm

J: Na und das sagen wir mal eine Instanz hat 10 Bosse.

I: Mhm

J: Ja, kann es also der Schwierigkeitsgrad steigert sich meistens von 1 bis 10. Also es kann schon sein, dass der erste Boss leicht ist der zweite der dritte und beim vierten hängt man dann, hängt man jeden Abend, jeden Abend

I: Ok

J: und irgendwann ist man dann halt beim zehnten und meistens braucht man eben recht lang bis man eine Instanz durch hat. Also es geht in die Monate eigentlich na.

I: Aha

J: Verstehst du es?

I: Ja oja ich weiß schon, also man hat da auch irgendwie eine, eine Verantwortung auch gegenüber den Anderen oder?

J: Na sicher.

I: Ich mein man muss, man muss da auch immer, immer

J: Na sicher.

I: wieder einschalten. Weil ich mein

J: Also wenn du wenn du

I: wenn du weg fällst.

J: Wenn man merkt innerhalb, also wenn die Gildenführung merkt, du hast dich nicht rein gelesen, du hast dir keine Mühe gegeben, fliegst du aus dem "Raid"

I: Ja, aha ja.

J: und dann kommt der Nächste und bekommt seine Chance.

I: Ok, also du musst wirklich dran sein und damit du da drinnen bleibst und, und

J: Ja

I: Ja, mhm

J: Das hat sich mittlerweile etwas vereinfacht, also es ist mittlerweile nicht mehr ganz so schlimm.

I: Ja

J: Ja weil die Firma "Blizzard" eben ah ja also es sind schon Existenzen gescheitert aufgrund des Spiels ja.

I: Ja

J: Und die Firma hat eben gemerkt, dass es so nicht geht und jetzt hat sie das ein bisschen vereinfacht alles,

I: Mhm

J: dass man eben nicht mehr so intensiv spielen muss um ah sag mal den "High-End Content" nennt sich das, also das ist quasi das Größte was man erspielen kann.

I: Ja

J: Ahm, um den "High-End Content" zu erreichen muss man eben nicht mehr so exzessiv spielen wie ich, ich das damals noch.

I: Obwohl stimmt das nicht, dass es eigentlich gar kein Ende gibt oder also?

J: Naja Ende ist relativ.

I: Man kann nie irgendwie alles oder?

J: Also es gibt, es gibt immer wieder "Patches" alle paar Monate

I: Mhm

J: mit neuem Content.

I: Ja

J: Also mit neuem Inhalt. Entschuldige, dass ich so viel englisch

I: Ja(lachen)

J: aber das ist halt, das ist halt ah Internetsprache sag ich mal und ahm, aber es gibt dann da immer wieder schon einen Punkt wo es nicht mehr weiter geht. Also das schon.

I: Achso doch aha.

J: Aber der Ziel ist quasi nicht unbedingt, also der Ziel ist zum einen die das die, die, die Instanz clean zu machen, also alle Bosse zu töten.

I: Mhm

J: Aber natürlich auch der Lude, also die ah Ausrüstungsgegenstände die man dadurch bekommt. Ja also jeder Boss dropt, also lässt Ausrüstungsgegenstände fallen

I: Ja

J: die sehr begehrt sind

I: Mhm

J: und die dann in dem "Rade" verteilt werden.

I: Ok

J: Und das heißt das dauert eben bis 25 Spieler den Lude, also den, den ah, ah (lachen) die Ausrüstungsgegenstände bekommt na.

I: Mhm

J: Also es dauert ewig.

I: Ja

J: Weil es wird fast nie erreicht. Weil dann kommt schon wieder der nächste Inhaltspackage und dann steuern wir auf den zu.

I: War eigentlich, ich mein wahrscheinlich schon oder, der Ansporn da an die erste Stelle zu kommen? Weil du gemeint hast ihr wart da irgendwie die Zweitbesten.

J: Ahm das war.

I: Das man noch mehr spielt (lachen).

J: Das war, das war nie ein realistisches Ziel.

I: Nicht?

J: Nein weil wir wussten, dass wir das nie schaffen. Das ist, die Gilde die über uns war ah na das war illusorisch. Die haben wirklich ahm die Besten der Besten von dem Server gehabt und

I: Mhm

J: Ja

I: Haben die vielleicht noch länger gespielt oder?

J: Es ist, es ist nicht unbedingt die Frage des längeren Spielens, sondern es ist.

I: Ja

J: Das sind letztlich auch schon Fähigkeiten die man hat also skill nennt sich das ja.

I: Mhm

J: Also du kannst deinen Charakter beherrschen oder nicht.

I: Ja, ja

J: Das ist einfach so. Du musst na, das kann nicht jeder. Also der Ines zum Beispiel meiner Ex-Freundin hab ich das Spiel gezeigt und Grobmotorikerin, die hat das

I: Ging nicht.

J: ah naja sie hat es für sich so gespielt so man kann ja auch für sich spielen aber man erreicht dann halt im Spiel nicht das Beste. Man kann auch für sich ganz gemütlich und ah Aufgaben machen, quests heißt das

I: Mhm

J: ohne Zeitdruck das geht alles. Aber wenn man eben ah richtig gut sein will, muss man in der Gruppe spielen und ahm das kann nicht jeder. Weil du da eben Verantwortung, wie du vorhin gesagt hast, hast. Du musst deine Aufgabe genau erfüllen und

I: Mhm

J: wenn du Fehler machst, baden es alle anderen aus na.

I: Ja, ja

J: Das ist einfach so.

I: Und also so wie du jetzt spielst, spielst du jetzt noch immer in einer Gruppe oder?

J: Ich spiele noch in der Gilde, aber ich nehme nicht mehr an "Rades" teil. Also dieses

I: Achso

J: diese 25, also diese 25 Gruppen Geschichten

I: ja

J: ahm das mach ich nicht mehr.

I: Ja weil das wahrscheinlich auch gar nicht geht.

J: Zeitlich geht's halt nicht.

I: Ja

J: Und ich hab dann die Lust verloren,

I: Mhm

J: weil es wirklich verbunden ist mit Anstrengung.

I: ja

J: Also es ist kein, also es ist weniger ein Genuss, du sitzt wirklich da und hast alles, musst alles im Auge haben. Also der Monitor ist vollgepackt mit, ahm, mit verschiedenen Dingen, die du im Auge haben musst und

I: Ja

J: du kannst das Spiel, also eigentlich nicht wirklich genießen. Also du siehst nicht mehr (...), also du siehst nicht mehr das Spiel sondern eben deine Kameraden und ah

I: Ja, ja

J: na, dass du, dass du genau deine Aufgabe erfüllst.

I: Das heißt bist du angespannt dabei oder?

J: Na sicher.

I: Ist total oder?

J: Ja

I: Ok, das ist aber interessant, dass du sagst das weil das ist ja eigentlich ein Spiel das du sagst das macht mir kein

J: Naja aber das war ja.

I: gar keinen Spaß oder?

J: Spaß hat es dann gemacht wenn man dann eben Content erspielt hat.

I: Wenn man das mhm.

J: Wenn man doch weiter gekommen ist. Aber in dem Augenblick ist es schon mehr, wirklich diese Konzentration. Ich mein es macht auch Spaß klar

I: Mhm

J: aber es ist halt nicht dieses Gemütliche was man so denkt mal abschalten, sondern man muss man muss sich wirklich konzentrieren und ahm ja man hört die Anderen im, im ah "Teamspeak"

I: Mhm

J: schreien, ja mach das mach das und hier und

I: Ok

J: Ahm es ist, es ist nicht jedermann Sache also es kann nicht jeder, sicherlich.

I: Und was glaubst du eigentlich wa, also wie du dazu gekommen bist. Also hat dir jetzt irgendwas gefehlt oder so, dass du gesagt hast du suchst irgendwie den

J: Nein also.

I: Kontakt zu anderen oder verstehst du?

J: Na ich hab ja mit Freunden angefangen.

I: Achso

J: Also ich war ja nicht so, ich bin ja nicht so jemand der, ich bin nicht so dieser typische "nurde". Also ich mein das gibt es natürlich auch, bei uns auch in der Gilde.

I: Mhm

J: Die Leute die halt wirklich nichts haben außer

I: Ja, nur das.

J: uns sag ich mal.

I: Mhm

J: Unsere, unsere Gilde, aber ah das bin ich nicht. Also ich gehe fort und habe meine Freunde und alles, aber ich hab das Spiel halt angefangen, ich meine Warcraft ist eine Reihe, also es gibt also es ist ein eigenes Universum ja.

I: Mhm

J: Es gab Strategietitel, also Strategiespiele die man halt für sich gespielt hat und irgendwann kam dann eben dieses World of Warcraft. Es wurde lang angekündigt, es wurde viel Werbung gemacht und es hat mich halt gleich in seinen Bann gezogen sag ich mal na.

I: Wie alt warst du da?

J: Das ist raus gekommen vor 4 Jahren, 25.

I: 25, mhm.

J: Und ah hab ich gesagt das holen wir uns, also mit Freunden und

I: Mhm

J: passt und das hat sich dann sukzessive gesteigert alles na.

I: Mhm, ging das relativ schnell oder diese Steigerung?

J: Hmm

I: Also warst du relativ bald auf deinen 15 Stunden oder?

J: Na, na, na.

I: Nein das ist, das hat schon

J: Überhaupt nicht. Das war, das hat angefangen mit na vor zwei Jahren.

I: Vor zwei Jahren.

J: Wo ich wirklich dann ah Gildenführungs ah Führungspersönlichkeit war innerhalb der Gilde und ahm weil ich auch einfach am längsten dabei war mit den Anderen und ahm Verantwortung übernommen habe und

I: Ja

J: dann fing das halt an also da, ich hab auch nicht immer gespielt. Ich war halt online.

I: Achso

J: Es kann auch sein, dass du einfach in diesem Spiel einloggst,

I: Ja

J: rumstehst mit deinem Charakter und mit den anderen redest zum Beispiel wenn du halt Streitigkeiten in der Gilde

I: Achso

J: und so. Es war jetzt nicht so, dass ich jetzt 15 Stunden gesp also das hab ich nicht aber

I: Achso

J: ich war halt online das schon na. Ich bin aufgestanden hab mir Frühstück gemacht und hab mich eingeloggt.

I: Mhm

J: Und das ging eigentlich bis in den Abend mit Unterbrechung zum Essen oder was.

I: Mhm

J: Aber ahm es hat sich gesteigert also das war nicht von Anfang an so.

I: Ja ahm, was aber, jetzt ist mir die Frage gekommen was hast du in der Zeit dann eigentlich gemacht? War das die Zeit wo du studiert hast eigentlich oder?

J: Ja

I: Das war aha.

J: Ja

I: Achso

J: Ich bin in keine Vorlesung gegangen (lachen).

I: (lachen) mhm

J: Mit Müh und Not, also meine Ex-Freundin hat mich da quasi hin geprügelt zu hin und wieder zu Prüfungen, dann halt doch wenn es sein musste .

I: Mhm

J: Aber ahm.

I: Hast du dann die Zeit gefunden zu lernen überhaupt oder?

J: Na überhaupt nicht.

I: Du bist aber trotzdem dann zur Prüfung gegangen oder?

J: Ja ich mein

I: Achso irgendwie.

J: es gibt ja Prüfungen

I: Wo es

J: da liest man sich das zweimal durch.

I: Mhm

J: Ich mein das gibt es ja auch.

I: Ja, ja, ja

J: Und kann es.

I: Mhm

J: Und die Prüfungen wo ich eh ah also ich meine es ist ja letztlich auch gescheitert, also ich meine ich bin Chemie zur kommissionellen bin ich ja nicht mehr angetreten. Also ich bin dreimal durch und ah

I: Achso

J: weil das ist halt wirklich, das konnte ich nicht na. Ich habe es relativ früh abgewählt in der Schule vor dem Abitur und mir hat so viel gefehlt, ich hätte so viel nachholen müssen

I: Ja

J: und bin dann halt dreimal durchgefallen.

I: Ok

J: Zur kommissionellen habe ich gesagt scheiß drauf (lachen).

I: Ja, ich meine das wäre ja eh ja die letzte Chance halt.

J: Ja

I: Aber die hast du.

J: Aber das war es mir dann nicht mehr wert.

I: Mhm und ab da hast du dann gesagt Schluss jetzt mit dem Studium oder, oder,

J: Ja

I: oder ging es dann noch so irgendwie?

J: Ja da hab ich dann da hab ich dann auch aufgehört.

I: Mhm

J: Und ahm ich habe zwei Jahre Krankenpflege gelernt in Deutschland. Noch bevor ich nach Wien gezogen bin, hab abgebrochen durch eben meine Ex Freundin die habe ich dann kennengelernt

I: Achso

J: und habe dann abgebrochen und bin hier her gezogen.

I: Aha

J: Und ahm die haben mich dann in das dritte Ausbildungsjahr übernommen zum Glück.

I: Aha ok.

J: Das heißt ich bin jetzt kurz vor dem Ende und dann

I: Ah du bist noch nicht fertig?

J: Na ich bin, ich hab noch eine Prüfung.

I: Achso ok. Gut dass du nicht mehr so viel spielst (schmunzeln)

J: Ja

I: und Zeit hast für die Prüfung. Achso ok mhm.

J: Also das hab ich gelernt, also ich meine es wäre ja schlimm wenn man nicht lernt ja aus seinen Fehlern aber

I: Mhm

J: ich habe da schon gelernt, also ich habe ah also meine Ex-Freundin hat mich dann verlassen.

I: Ja

J: Ah sicherlich auch ein Grund wegen des World of Warcraft.

I: Mhm

J: Ahm ich meine das kann ich ihr nicht übel nehmen. Es hält letztlich, wer macht das lange mit na.

I: Ja, ja

J: Und ahm es ist halt ein typisches Suchtverhalten was ich da hatte und ahm, dann hab ich daraus gelernt. Also ich habe dann wirklich aufgehört mit dem Spielen, ganz lange.

I: Mhm

J: Also von heute auf morgen bin nach Deutschland gefahren erst mal Familie und Freunde besucht und dann hat es langsam wieder angefangen. Aber just for fun, also jetzt nicht so

I: Ok

J: Hardcore.

I: Hast du keine Angst, dass das wieder mehr wird?

J: Nö

I: Nein? Mhm, weil interessant.

J: Also es kann sicher sein ich will das jetzt

I: Mhm

J: nicht gänzlich irgendwie, aber es ist, Angst habe ich davor nicht.

I: Mhm, weil du ja sagst du warst richtig süchtig oder?

J: Ja

I: Also

J: Total

I: Richtig Abhängig davon oder?

J: Ja

I: Mhm

J: Es war wirklich dieses, was man medizinisch ganz klassisch als Sucht, also ich habe mich toll gefühlt, wenn ich das gespielt habe. Ich habe, also mein, mein Lebensinhalt war auf das Spiel ausgerichtet. Genauso wie es bei einem Drogensüchtigen ist. ***

I: Ja

J: Da geht es um Beschaffung um ja.

I: Mhm

J: Oder ein Alkoholiker, der Lebensinhalt dreht sich um Beschaffung, um Konsum und bei mir war es genauso.

I: Ja

J: Im Spiel selber Gegenstände beschaffen, dadurch ein Glücksgefühl und ah auch wenn ich mal nicht vor dem PC saß, wenn ich in der U-Bahn unterwegs war, also meine Gedanken drehten sich nur um das Spiel. Ja, was mache ich jetzt wenn ich nach Hause komme ah gehe ich da ok mhm passt.

I: Naja

J: Also ganz klassisch.

I: Mhm

J: Also im Nachhinein, also ich meine es war mir da jetzt natürlich nicht bewusst aber jetzt so

I: Ja, ja so im Nachhinein.

J: wenn man so rekapituliert was man so gemacht hat und man in sich geht und so naja what the fuck na.

I: Mhm, mhm

J: (lachen) Aber gut, ist vorbei.

I: Ja, der erste Gedanke in der Früh beim Aufwachen gleich oder?

J: Ja erst mal ah Frühstück und so.

I: Das schon, achso das war schon noch drinnen ?

J: Ja das war schon noch drinnen.

I: Ok

J: Aber dann war schon relativ bald, also ich denke halbe Stunde, Stunde nach dem Aufstehen war schon PC an

I: Ja

J: und gleich einloggen in das Spiel und schauen wer online ist und wo man helfen kann und wo es Probleme gibt

I: Mhm

J: und Vorbereitung für den Abend, für den Rade weil man muss ja auch vorbereiten ja man muss die Gruppe muss adäquat zusammen gestellt werden.

I: Mhm

J: Es kann nicht, es ist, es ist Taktik ja es ist, es gibt verschiedene Klassen

I: Ja

J: und das muss passen. Von Boss zu Boss unterschiedlich du musst, du musst eruieren ja und du musst Sachen sammeln bevor du anfängst zu raden, Kräuter sammeln dass du dir Tränke herstellen kannst also mit dem Beruf den du hast und

I: Mhm

J: es ist, es ist mit Arbeit verbunden

I: Mhm

J: ja und

I: Ja auch viel mit überlegen und so

J: Ja sicher.

I: und Strategie.

J: Taktik

I: Und Taktik ja also wie mhm.

J: Auf jeden Fall.

I: Und habe ich das jetzt richtig verstanden der Punkt wo du jetzt aufgehört hast, war dann die Trennung von deiner Freundin?

J: Ja

I: Wo das dann wirklich dir bewusst wurde, oder?

J: Na ich war erst mal natürlich ahm dadurch, dass ich unsere gemeinsame Wohnung quasi habe verlassen müssen.

I: Mhm

J: Ah erst mal vom Internet getrennt so damit fing es mal an. Erst mal war gut und das war halt quasi so von heute auf morgen. Ich bin nach Deutschland gefahren wo ich eben keinen Onlinezugang hatte, also schon online aber jetzt nicht das Spiel.

I: Mhm

J: Und ahm ja das war quasi die Entwöhnung ja. Dann habe ich halt Zeit gehabt darüber nach zu denken und dann war es, das habe ich dann eigentlich gemacht und es ging relativ schnell, also ich habe jetzt nicht so, dadurch dass ich da halt meine Freunde und meine Familie hatte war ich abgelenkt. Also

I: Ja

J: es war jetzt nicht so dass ich ahm was weiß ich zittrig oder so war oder dauernd an das Spiel gedacht habe das war nicht so.

I: Nicht so? Mhm

J: Dann bin ich hier her zurück gekommen, habe gemerkt ich brauche das nicht, habe hier auch ah auch durch die Ausbildung weil ich so beschäftigt war ganz lange gar nicht gespielt.

I: Mhm

J: Also ich habe meinen Account komplett abgemeldet.

I: Ok

J: Ich meine man muss ja online, also man muss da Gebühren zahlen 12 Euro im Monat.

I: Achso und das hast du.

J: Und das habe ich abgemeldet. Du behältst aber trotzdem noch deine deinen Charakter und so, das wird nicht gelöscht so schnell.

I: Achso ok.

J: Und den habe ich jetzt, jetzt wieder reaktiviert aber auch nur so wie gesagt

I: Mhm

J: um mir ein bisschen manchmal die Zeit zu vertreiben an Sonntagen wenn nichts im Fernsehen kommt oder so.

I: (lachen) Was ja manchmal der Fall ist na (lachen).

J: Ja es ist quasi jeden Sonntag so.

I: Ja, mhm.

J: Also so jetzt so als Hobby genieße ich das auch. Es macht Spaß, ich habe immer noch meine Leute dort mit denen ich mich gut verstehe, also mit denen ich mich unterhalten kann im Teamspeak.

I: Sind das die von früher noch oder?

J: Größtenteils.

I: Neue?

J: Ja, also wir sind eine recht Erwachsene Gilde. Das heißt

I: Mhm

J: ahm, wir haben zum Beispiel eine ab 18 Beschränkung. Also bei uns

I: Achso

J: gibt es keine Kinder oder so.

I: Aha

J: Wir haben viele Familien. Also Mütter, Väter die zusammen spielen wenn die Kinder im Bett sind.

I: Achso

J: Wir haben berufstätige, wir haben vom Chirurgen bis zum Bauarbeiter alles dabei. Also wir sind eine sehr ja erwachsene Gilde.

I: Mhm

J: Was auch nicht üblich ist, weil das Spiel ist ab 6 frei gegeben.

I: Achso

J: Das heißt

I: Ok

J: in der Theorie kann dir ein sechs jähriger oder ein zwölf jähriger oder was über den Weg laufen. Aber wir haben, wenn sich Leute bei uns bewerben auf unserer Homepage ah und das Alter angeben und wir sehen 15 ist schon gleich no go.

I: Mhm, ah da muss man sich richtig bewerben bei euch?

J: Ja, ja.

I: Achso

J: Und wir sind immer noch recht erfolgreich und wir haben einen großen Namen und viele wollen zu uns

I: Achso, mhm.

J: und ahm wir nehmen nicht jeden.

I: Aha

J: Also man muss schon was leisten. Man bekommt eine Probezeit, einen Monat in der Probezeit muss man eben zeigen was man kann und wenn wir eben sehen ok es passt nicht dann adieu und wenn es passt wird er aufgenommen. Da gibt es ein Ritual innerhalb des Spiels wo sich alle versammeln

I: Mhm

J: und derjenige muss dann eine kleine Rede halten.

I: Ok

J: Na das ist ein Rollenspiel.

I: Ja, ja

J: Also du schlüpfst quasi wirklich

I: Interessant

J: in deinen Charakter hinein na.

I: Aber scheinbar, weil du sagst ihr seid dann ihr habt einen Namen und ihr seid noch erfolgreich, scheinbar kann man ja auch erfolgreich sein auch wenn man nur so wenig spielt oder?

J: Na ich, ich bin da halt nicht mehr involviert, die anderen sehr wohl noch.

I: Achso die machen theoretisch schon so viel.

J: Ich, ich hab mich da ausgeklinkt ich hab ich hab meine Führung meine Führungsposition in der Gilde abgegeben.

I: Achso

J: Ah ich habe gesagt ich rade nicht mehr mit

I: Ah ok

J: und für mich wurde quasi Ersatz dann gefunden

I: Achso

J: und ahm die Anderen, also es gibt sicher noch Leute, ja auf jeden Fall.

I: Mhm

J: Gibt genug die immer noch so dabei sind.

I: Ja, ja, damit dieser Status auch erhalten bleibt

J: Ja

I: den ihr habt, mhm ok.

J: Also wenn ich online bin sehe ich immer die Gleichen.

I: Ok

J: Die sind quasi, egal zu welcher Urzeit ich mich einlogge die sind da.

I: Sind da mhm.

J: Die Meisten sind natürlich in dem Bereich, also wenn es wirklich auf die 20 Stunden zugeht was durchaus möglich ist, sind dann eben, also in Deutschland nennt man das "Hartz 4".

I: Ja

J: Das ist ah eben dann Arbeitslos na. Anders geht das nicht also.

I: Ja

J: Als normaler Arbeitnehmer kannst du so oft nicht da sein.

I: Nagut die kommen ja nicht einmal mehr zum Schlafen oder? Ich meine.

J: Naja halt 4, 5 Stunden.

I: Ja

J: Das geht eh, die machen ja nix. Wenn sie nicht arbeiten ist man nicht müde und

I: Mhm

J: Pizza essen vor dem PC geht auch also.

I: (lachen) Weißt du eigentlich ob die Anderen irgendwie von dir enttäuscht waren oder so, dass das du dann irgendwie, weil du hättest ja auch sagen können ok ich bin jetzt nicht mehr in der Wohnung ich habe nicht mehr das Internet also die Möglichkeit,

J: Habe ich ja auch gesagt.

I: aber ich suche es mir irgendwo na.

J: Na ich habe gesagt, passt auf Leute ah meine Freundin hat sich von mir getrennt ahm private Krise ich und die haben auch Verständnis dafür ich meine also.

I: Doch

J: Es sind bei uns in der Führung ahm sind intelligente Leute, es sind jetzt keine Vollidioten.

I: Ja

J: Also die gibt es jetzt auch aber die sind nicht in der Führung.

I: Ok

J: Um eine Gilde zu führen muss man was drauf haben. Man muss ja man muss wie soll ich sagen

I: Geistig was drauf haben.

J: Man muss reflektieren können.

I: Mhm

J: Na man muss andere beurteilen können, man muss ah das Spiel verstehen, man muss andere Klassen vor allem verstehen, das ist nicht so einfach wenn man die Klasse selber nicht spielt

I: Ja, ja mhm.

J: und man muss gut reden können, man muss empathisch sein ja du musst ja auch versuchen Konflikte zu vermeiden. Das ist das ist alles nicht so, das wird unterschätzt ja. Na man muss schon was drauf haben um jetzt eine Gilde führen zu können. Ich meine wir sind 120 Leute

I: Mhm

J: mittlerweile, wir sind groß.

I: Ja

J: Und ahm, dass das alles in den Fugen bleibt und zusammen hält dazu musst du 3, 4, 5, 6 gute Leute haben die bilden dann den Gildenrat, die Führung

I: Mhm

J: und da war ich dann eben und ahm denen habe ich das auch gesagt also den Kollegen und die haben das natürlich verstanden.

I: Doch

J: Also ich meine kein Thema und das ist dann auch nicht so, dass ich dann aus der Gilde fliege oder so. Also ich meine ich bin ein Urgestein dort. Ich habe die Gilde mit gegründet mit aufgebaut

I: Ja

J: mit zu dem gemacht was das ist was sie ist heute und bin quasi sagen wir mal ehrenhalber dort noch ja.

I: Ja, also sie haben das verstanden und waren jetzt nicht irgendwie enttäuscht von dir oder so?

J: Nein überhaupt nicht.

I: Ok

J: Auch die, die ich real life kenne, also im wahren Leben.

I: Mhm

J: Man hat ja auch innerhalb der Gilde Leute die man durchaus im wahren Leben kennt. Mit denen gehe ich immer noch, zwei wohnen in Wien, mit denen gehe ich immer noch ah Bier trinken zum Beispiel na.

I: Ja?

J:Also

I: Und dann geht jeder nach Hause und dann spielt man vielleicht.

J: Vielleicht

I: Vielleicht (lachen) mhm

J: Dann trifft man sich, wenn man sich verabschiedet sagt man ok wir sehen uns nachher online.

I: Ja, ja (lachen) mhm.

J: Aber es ist nicht obligatorisch also

I: Mhm

J: muss nicht sein.

I: Aber weil du gesagt hast diese ganzen Fähigkeiten die man besitzen muss reflektiert sein, empathisch sein und solche Sachen

J: Ja

I: ahm, das heißt das besitzen jetzt all diese Menschen, aber das bedeutet jetzt nicht, dass sie irgendwie beispielsweise Beruflich sehr erfolgreich sein müssen oder?

J: Nein

I: Das können jetzt eben Arbeitslose

J: Ja

I: sein, vor allem die Vielspieler.

J: Ich meine Arbeitslosigkeit hat ja verschiedene Gründe also

I: Mhm

J: ich meine es gibt ja Leute die zum Beispiel ah Frührentner sind oder Invaliden oder was

I: Ja

J: die können ja trotzdem gut und cool und super intelligent und was auch immer sein.

I: Ja

J: Das heißt ja nicht, bloß weil sie arbeitslos sind das das Versager sind na. Gibt's auch

I: Ja mhm

J: also auf jeden Fall.

I: Mhm

J: Gibt Leute die Schulabbrecher, was auch immer keine Frage, aber muss nicht sein.

I: Mhm

J: Also wir haben zum Beispiel bei uns einen das ist mittlerweile der Chef, der Oberste in der Gilde.

I: Aha ok.

J: Der ahm war bei der Bundeswehr

I: Ok

J: und war ganz, ganz lange ah, ah KZH das heißt krank zu Hause weil er eine Knieverletzung hat. Das heißt er wurde stückchenweise ausgemustert. Das heißt er war monatelang

I: Aha

J: immer noch bei der Bundeswehr, aber zu Hause und krank geschrieben.

I: Ok

J: Ich glaube mittlerweile ist er ausgemustert worden. Das heißt er hatte monatelang nichts anderes, hat sein Gehalt bezogen nach wie vor krankgeschrieben,

I: Ja, ja

J: als das Spiel, Zeit gehabt.

I: Mhm

J: Also es ist, es gibt verschiedene Gründe warum man arbeitslos ist also.

I: Ja, ja

J: Aber es gibt natürlich auch die Anderen die im Spiel erfolgreich sind und beruflich.

I: Mhm, kennst du da zum Beispiel jemanden?

J: Ja wie gesagt wir haben ein Ärztepärchen bei uns.

I: Ok

J: Und also nicht das also Ärzte was super Tolles ist, aber es sind ahm erfolgreiche Leute die spielen wenn sie frei haben.

I: Mhm

J: Die spielen teilweise in ihrem Nachtdienst. Nehmen dann ihren Laptop mit

I: Aha

J: wenn halt andere zum Beispiel ich zum Beispiel (lachen) wenn ich Nachtdienst habe im Spital, kann ich mich mal hin legen und schlafen. Kommt vor wenn nichts zu tun ist.

I: Ja

J: Die bauen dann halt ihren Laptop auf und spielen.

I: Ah ok die verzichten auf das Schlafen sozusagen.

J: Ja also vielleicht schlafen sie ja mal zwei Stündchen. Nachtdienst geht ja geht in der Regel 12 Stunden. Also schlafen zwei, drei Stunden, spielen zwei, drei Stunden,

I: Mhm

J: arbeiten zwei, drei Stunden (lachen) schlafen wieder.

I: Ja, ja.

J: Was auch immer, ich weiß nicht genau wie das bei denen ist. Aber ich weiß, dass die halt im Nachtdienst ahm spielen. Die haben dann eben dieses ahm zum Modem to go quasi so

I: Achso

J: oder Internet to go oder wie das heißt.

I: Mhm, diese Karte genau.

J: Genau

I: Das heißt jeder hat seinen eigenen Laptop quasi oder? Oder spielen die zusammen auf einem? Nein, oder?

J: Na die haben nicht, die haben nicht zusammen Dienst also.

I: Achso

J: Also die, die sind der eine ist Chirurg und sie ist glaube ich Internistin

I: Achso ok.

J: und die sind dann halt. Aber das weiß ich jetzt nicht ob die verschiedene Laptop, also ich nehme an, dass jeder sein eigenes Notebook hat kostet ja heute nichts mehr. Aber ahm muss nicht sein können sich auch abwechseln also

I: Mhm

J: das weiß ich nicht.

I: Würdest du eigentlich sagen, dass du es rückblickend betrachtet bereust so viel gespielt zu haben? Also würdest du es ändern wenn du es könntest?

J: Das muss ich ah da stehe ich ambivalent. Also dazu stehe ich wirklich, das ist einerseits ja

I: Mhm

J: weil ich natürlich die gescheiterte Beziehung sehe, das Studium was mit sicherlich das Spiel mit ein Grund war, warum ich es nicht geschafft habe. Also ich meine es war nicht nur das Spiel, aber ich meine ich bin nicht so lernbegeistert ja.

I: Mhm

J: Aber das Spiel hat seinen Teil dazu beigetragen.

I: Mhm

J: Wenn man die Faktoren berücksichtigt ja.

I: Ja

J: Andererseits das Spiel bereitet mir nach wie vor schöne Stunden. Es ist relativ günstig in Vergleich, also ein Kinobesuch kostet auch 10 Euro.

I: Ja

J: Da hast du zwei Stunden und das Spiel kostet ah 12 Euro Abo Gebühren im Monat und du kannst unbegrenzt spielen. Also ich meine das ist relativ kostengünstig. Das bereitet mir Freude und diesbezüglich muss ich es verneinen. Also ich bereue es nicht. Also ich bereue nicht das Spiel angefangen zu haben. Das ich dann irgendwie das so exzessiv betrieben habe ja kann man bereuen.

I: Ja würdest du es vielleicht bereuen, dann würdest du vielleicht auch gar nicht mehr spielen oder? Aber du bist ja doch noch dabei und vielleicht kann man das vielleicht so auch sehen?

J: Ja also wenn ich wenn ich sagen würde, dass ich das Spiel alleine, ich sage also es gibt einen ganz alten Spruch, kommt aus der Medizin also aus dem Mittelalter und sagt „Alles ist Gift oder nichts ich weiß nicht nichts, nichts ist frei von Gift, allein die Dosis entscheidet ob was giftig ist oder nicht“ und das betrifft alles. Das betrifft Alkohol, das betrifft Zigaretten, das betrifft auch Computerspiel und ahm Computer spielen alleine ist kein Übel, na bei mir war es halt das Problem, dass ich zu dem Zeitpunkt einen relativ schwachen Charakter hatte. Bin hier her gezogen, ich hatte hier keine Freunde und so und das war dann halt ich quasi Opfer. Das heißt das Spiel ist nicht schuld, sondern ich bin Schuld ja.

I: Mhm

J: Alkohol ist auch nicht Schuld wenn jemand zum Alkoholiker wird sondern

I: Nein

J: es ist was auch immer die Gesellschaft oder what ever ja.

I: Ja klar.

J: Und ahm ja also ich bereue das Spiel jetzt nicht oder das Spielen. Das wäre ja das wäre Blödsinn, da würde ich es mir zu einfach machen.

I: Ja, ja

J: Na ich habe gelernt, ich habe an mir gearbeitet in den letzten 12 Monaten, ist es jetzt schon her.

I: Aha

J: Und habe mich glaube ich ganz gut gemacht. Habe gelernt das Spiel zu spielen ohne, ohne dieses exzessive ja also dieses 12, 14, 15, 16 ja manchmal habe ich gar nicht geschlafen. Also es gab auch Tage wo ich gar nicht geschlafen habe.

I: Mhm, das heißt wenn du jetzt zum Beispiel bei der Arbeit bist denkst du, musst du jetzt nicht mehr

J: Nein

I: die ganze Zeit daran denken?

J: Nein ich denke überhaupt nicht.

I: Achso überhaupt nicht.

J: Ich denke überhaupt nicht mehr an das Spiel.

I: Ah überhaupt nicht? Mhm

J: Auch zu Hause

I: Ja

J: ist es so, wenn ich mich entspanne schalte ich den Fernseher ein, sehe da kommt nichts und denke ich ok ich könnte ja spielen.

I: Ja

J: Also es jetzt nicht so wie früher, dass ich das quasi die erste Wahl der PC war und gar nichts anderes mehr existiert hat.

I: Ja

J: Also damit, für mich war es damals unerheblich ob was Gutes im Fernsehen kam oder ob ich ein gutes Buch zu Hause hatte.

I: Mhm

J: Sondern jetzt ist genau umgekehrt. Jetzt gucke ich erst mh habe ich hier, was habe ich da was und wenn ich nichts finde, wenn sich keine Leute finden mit denen ich etwas machen kann

I: Mhm

J: dann sage ich ok kann ich noch ein bisschen spielen. Aber das ist jetzt, früher war es eben umgekehrt.

I: Wie ist das jetzt glaubst du gekommen, dass das so das das sich jetzt so, so umgedreht hat? Das du sagst ok ich schaue mal nach anderen Alternativen?

J: Naja zum einen eben,

I: Also

J: dass ich wirklich monatelang abstinent war.

I: Ja

J: Also ich habe Monate nichts gespielt.

I: Gar nichts.

J: Gar nichts gespielt und das ist wie beim Alkoholiker oder Medikamentensüchtigen wenn der eben monatelang nichts konsumiert

I: Mhm

J: lernt der eben komplett darauf zu verzichten oder adäquat damit umzugehen. Ich habe gelernt adäquat damit umzugehen und ahm es war es war ein Prozess. Es war nicht von heute auf morgen oder so, es war über Monate ging das.

I: Ja

J: Und da habe ich dann eben auch andere Sachen gemacht ja natürlich in der Zeit. Ich habe ich lag ja nicht nur immer Bett und habe gar nichts gemacht, sondern ich habe dann gelesen.

I: Ja

J: Ich meine irgendwas um mich abzulenken oder fern geschaut oder was auch immer, Freunde getroffen und

I: Mhm

J: das habe ich bis jetzt halt beibehalten

I: Ja

J: als Zeitvertreib der Wahl und wenn halt nichts geht

I: Dann

J: dann oder halt dann jetzt wenn ich nach Hause komme werde ich sicher auch noch mal den Pc einschalten schauen

I: Ja

J: ein Stündchen spielen dann ins Bett gehen.

I: Aber du hast vorher gesagt, dass du an dir gearbeitet hast. In welcher Form eigentlich? Also hast du jetzt irgendwie Hilfe gesucht von außen?

J: Naja es ist, nein gar nicht.

I: Nicht

J: Also ich bin nicht in Therapie oder so gegangen.

I: Mhm

J: Ahm gibt es auch.

I: Ja

J: Also ich habe ah ein Praktikum zum Beispiel ah durch meine Krankenpflegeausbildung auf der Psychiatrie gemacht und da war eben auch jemand der aufgrund dieses Spiels hat sich, sich hat einweisen lassen.

I: Achso

J: Also der hat gesagt der brau der muss in eine geschlossene ah Abteilung. Er hält es, er kann, er braucht quasi Überwachung.

I: Mhm

J: Der hat das Studium geschmissen, Freundin alles ist weg gewesen. Ähnlich wie bei mir, also nicht ganz so schlimm und ahm ja er hat er hat gesagt er muss er muss Hilfe annehmen.

I: Mhm

J: Er hat sich dann quasi ja einweisen lassen.

I: Ja

J: Das kann man ja machen, das ist ja kein Problem.

I: Mhm

J: Und ahm das war bei mir nicht der Fall. Sondern bei mir war es wirklich dass ich getrennt war von diesem Spiel gezwungenermaßen.

I: Ja

J: Ich hatte das Spiel auf meinem Rechner, musste die Wohnung verlassen, also mein Ex-Freundin hat mich dann nicht so gut behandelt, also sie hat mich dann quasi rausgeschmissen.

I: Mhm

J: Und ahm habe dann natürlich den Rechner nicht mit nach Deutschland genommen. Also ich bin erst mal, habe das nötigste gepackt bin nach Deutschland und da hatte ich meinen Rechner inklusive des Spiels nicht. Das heißt ich konnte gar nicht.

I: Ja, ja.

J: Und

I: Hättest du von einem anderen PC spielen können?

J: Ja

I: Das schon.

J: Aber mein Freundeskreis in Deutschland hat keiner das Spiel

I: Achso

J: und ahm, wie gesagt ich hatte da anderes zu tun na hatte ich dann ja Trennungsgeschichte zu verarbeiten und

I: Mhm, mhm

J: ich hatte den Nerv dafür nicht. Wie gesagt, also du musst ja wirklich konzentriert und angestrengt spielen wenn du spielen willst

I: Ja

J: so wie wir gespielt haben.

I: Ja, ja

J: Das, dazu war ich nicht in der Lage zu dem Zeitpunkt.

I: Mhm

J: Ähnlich wie ein guter Sportler sicherlich nicht in der Lage ist gut Fußball zu spielen oder, wenn ihm ein Schicksalsschlag widerfährt

I: Ja, ja

J: und so ist das eben bei einem professionellen Spieler

I: Mhm ja.

J: genauso na.

I: Das heißt du hast dann eben selber über dich nachgedacht und bist dann eben.

J: Ja über alles Mögliche.

I: Ja

J: Über meine Zukunft, über meine Vergangenheit, über

I: Mhm

J: Beziehung

I: Ja

J: über, auch über das Spiel natürlich, aber jetzt nicht: so, ich muss das Spiel spielen, sondern: was habe ich da gemacht? Also eher, eher anklagend also mich selber anklagend. Ja als nicht ahm das ich irgendwie das Spiel wieder spielen wollte.

I: Glaubst du schafft das jeder, dass er sich keine Hilfe von außen nimmt?

J: Na

I: Kaum oder?

J: Wie gesagt also der Eine, der hat das eben nicht geschafft und ich kenne, kenne Fälle ahm in dem Spiel sind schon Morde passiert

I: Mhm

J: oder aufgrund des Spiels. Es sind Leute verdurstet

I: Mhm ja

J: weil sie einfach vergessen haben zu trinken.

I: Ja Wahnsinn.

J: Also es gibt wirklich Fälle ahm, es ist ein Phänomen dieses Spiel. Es gab vorher auch schon Spiele die man nur online gespielt hat.

I: Mhm

J: Dieses Spiel ist ein Phänomen und ahm ja es schafft sicherlich nicht jeder nein auf keinen Fall. Es gibt ja mittlerweile auch Psychiater und Psychologen die sich ausschließlich mit der, mit dem Phänomen Computerspielsucht befassen und ahm ein wichtiger Aspekt ist eben dieses Spiel. Das weiß ich einfach weil ich viel darüber gelesen habe.

I: Ja hhm, ahm, ich habe mir da als Frage notiert ahm welchen Tipp du beispielsweise Eltern geben würdest, die sich Sorgen um den Computerspielkonsum ihrer Kinder machen.

J: Zum einen auf jeden Fall schauen was das Kind spielt.

I: Ja

J: Denn es gibt in der Tat Spiele die nicht für Kinder gemacht sind.

I: Mhm

J: Stichwort Ego Shooter.

I: Mhm

J: Also ich bin keiner von denen wirklich idiotischen Politikern die Verbote planen. Also das sind meistens Leute die sich überhaupt nicht auskennen.

I: Mhm

J: Gerade in Deutschland, da gab es ja wieder diesen Amoklauf vor ein paar Monaten und dann halt ja.

I: Ja

J: Also

I: Dann ist es wieder Thema.

J: Also nein das ist absolut Blödsinn

I: Mhm

J: weil ich, also es gibt Millionen die das spielen und ich meine

I: Ja

J: Amoklauf ist glaube ich ein anderer Grund. Allerdings glaube ich nicht, dass ein 12 jähriger Spiele spielen sollte, in der realistische Tötungshandlungen stattfinden. Das heißt, dass ist auf jeden Fall mal obligatorisch für jedes, für jeden Erziehungsberechtigten

I: Mhm

J: zu schauen was spielt mein Kind.

I: Ja

J: Zum anderen, das betrifft allerdings nicht nur das Computer Spielen sondern auch das Fernsehen. Ah Zeitlimit setzen massiv also

I: Mhm

J: das ist halt eine Frage des Alters. Also du kannst sicherlich einem 16 jährigen nicht verbieten zu spielen, aber du kannst ihm schon sagen Hausaufgaben, lernen, spielen.

I: Mhm

J: So in der Art ja. Das ist halt dann die Aufgabe der, der Eltern das durch zu setzen. Ich meine ich bin noch kein Vater also ich kann da Reden schwingen.

I: Mhm

J: Ich weiß es nicht wie leicht oder schwer das ist, aber mein 10 jähriger oder 12 jähriger wird sicherlich keinen eigenen Fernseher und keinen eigenen PC in seinem Zimmer haben.

I: Mhm

J: Das weiß ich einfach.

I: Weil du das auch nicht so kontrollieren könntest.

J: Na erstens das und es muss nicht sein.

I: Mhm

J: Das ist, ich glaube einfach das ist einfach nur weil es sich Eltern dadurch bequem machen.

I: Ok

J: Setzt das Kind vor den Rechner oder vor den Fernseher und sagen ok passt ich kann jetzt mein. Das ist keine Erziehung.

I: Ja

J: Also das gehört definitiv nicht in ein Kinderzimmer. Gut mit 16, 15 ist was anderes ja Pubertät und dann sicher, aber ahm ein 12 jähriger mit einem eigenen Rechner oder mit einer Playstation nein.

I: Mhm

J: Und ahm Eltern die sich Sorgen machen, dass ihr Kind vielleicht schon Süchtig ist, das ist eine Frage die kann ich nicht beantworten, weil da bist du mehr in dem in der Thematik. Ich glaube das ist so ein neues Phänomen, es wird ja auch gerade jetzt erst wissenschaftlich erfasst.

I: Ja das stimmt.

J: Was, also ich meine was halt Messungen also das das die Leute diese Haube da aufkriegen

I: Mhm, ja

J: Dopamin Ausschüttung und was auch immer ahm, was überhaupt im Gehirn stattfindet wenn man eben Computer spielt. Schwer zu sagen also weiß ich nicht. Aber man kann prophylaktisch einiges tun sicher. Also wie gesagt schauen was das Kind spielt, schauen das nicht zu viel gespielt wird. 2 Stunden sind sicher ok also

I: Mhm

J: man kann heute einem 12, 13 jährigen nicht mehr verbieten zu spielen. Das gehört einfach dazu, so wie das Handy dazu gehört ja. Also es ist einfach, die Zeiten ändern sich halt. Heute lesen die Kinder halt nicht mehr so oft. Ich meine man kann sicher das Kind noch animieren hin und wieder ein Buch zu lesen, aber es ist nicht mehr vor 30 Jahren.

I: Ja

J: Kinder gehen ja auch mit der Zeit und heute hat halt haben halt Computer und so was einen höheren Stellenwert das ist halt einfach so, aber nicht im eigenen Zimmer.

I: Mhm, ja

J: Das würde ich unterbinden. Also das ist, einfach um zu verhindern, dass das Kind heimlich spielt nachts was auch immer.

I: Ja, ja eh.

J: Na dass das Kind unausgeschlafen in die Schule geht, weil es nachts gespielt hat.

I: Ja

J: Das gibt es alles na.

I: Mhm, glaubst du eigentlich, dass das jeden der das spielt oder so ahm exzessiv spielt irgendwie so etwas passieren muss wie zum Beispiel dir, dass deine Freundin dich verlassen hat? Also muss da irgendwie so ein einschneidendes Erlebnis sein, dass man sagt ok ich, ich mache jetzt wieder etwas anderes oder kann, gibt es da irgendwie also andere Möglichkeiten?

J: Das ist natürlich, da ist natürlich die Frage wie alt man ist.

I: Ja

J: Also wenn man jetzt sage ich mal noch unmündig ist

I: Mhm

J: können die Eltern natürlich sagen ok ahm du gehst jetzt in eine Jugend Therapie.

I: Ja

J: Das heißt da würde ich sagen da muss es dem Kind nicht passieren. Bei Erwachsenen, also ich kenne nur Fälle von Leuten die aufgehört haben denen so etwas widerfahren ist in der Art.

I: Mhm

J: Also jetzt nicht unbedingt Freundin, aber die halt zum Beispiel gemerkt haben Freundeskreis wird immer kleiner und sich dann gefragt haben warum eigentlich

I: Mhm

J: Und dann irgendwie gemerkt haben, ok sie spielen halt sechs Tage die Woche (lachen).

I: (lachen) Ja mhm ja, ja.

J: Also irgendwas glaube ich muss schon passieren oder auch ganz banal was auch sein kann natürlich, das Spiel wird langweilig kann auch passieren, kann passieren.

I: Ja?

J: Ja sicher.

I: Mhm

J: Da besteht dann halt die Gefahr, ich meine es gibt dann Alternativen na.

I: Meinst du andere Spiele?

J: Andere Spiele.

I: Mhm

J: Aber wie gesagt, ich kann das nicht irgendwie untermauern es ist

I: Ja, ja

J: meine persönliche Meinung

I: Ja

J: und ich kenne Leute fast nur die ja. Bei uns ist jetzt zum Beispiel einer oder war einer muss ich vielmehr sagen, der war ahm auch seit der Gründung, es war ein "in game" Freund

I: Mhm

J: innerhalb des Spiels. Sehr guter Freund mit dem habe ich sehr viel gemacht. Der war aber sehr adipös, also ahm

I: Ja ich weiß schon.

J: Ja und ahm, der ist jetzt letztlich am Herzinfarkt gestorben mit 24 na und da muss man sich halt schon fragen inwieweit Computer spielen und mangelnde Bewegung und diese ganzen Geschichten

I: Mhm

J: da halt mit rein spielen na.

I: Ja, ja

J: Der war eben auch so jemand der wirklich immer online war.

I: Mhm und wie hast du davon dann erfahren? Ich meine hat er dann

J: Ahm ah ich hatte den seine ICQ auch

I: Ja

J: und ahm Cousin oder irgendwas hat sich eingeloggt mit seinem

I: Achso

J: und hat halt allen die in seiner ICQ Liste gesagt, ok unser Freund Martin, so hieß der, der kommt nicht mehr wieder und so. Dann habe ich das in der Gilde verbreitet und

I: Mhm

J: es gab dann auch eine Trauerfeier in der Gilde auf dem Server und alles. Das ging schon sehr vielen Leuten nahe.

I: Mhm, aber weiß man eigentlich von den anderen Leuten so, also man weiß den Namen, den echten Namen oder?

J: Nicht zwangsläufig.

I: Nicht?

J: Nein

I: Also man kann theoretisch von der Person nichts wissen oder

J: Ja das ist sogar die Regel.

I: Die Regel aha.

J: Also es gibt einige von den hundert Leuten die wir sind, die kenne ich so

I: Ja

J: also real life und einige die kenne ich so vom chatten.

I: Mhm

J: Da kennen wir uns auch per Vornamen dann. Aber „on kro“ ist es schon so, du kennst nur den Nickname also den Charakternamen

I: Ja, ja

J: und mehr nicht.

I: Achso

J: Und du willst auch nicht mehr. Also das ist ja nicht na.

I: Mhm

J: Also von einigen die dir besonders sympathisch sind mit denen befreundest du dich dann an, da kann man dann auch, aber das sind wenige. So wie halt überall. Ich meine

I: Ja

J: man freundet sich ja nicht mit jedem an.

I: Ja, ja eh.

J: Wenn du in einem Sportverein bist freundest du dich auch mit zwei, drei Leuten an und den Rest interessiert dich nicht.

I: Mhm

J: Und so ist das halt in der Gilde auch.

I: Ja und da hast du ja gesagt mit denen triffst du dich ja auch dann auch in der Realität.

J: Naja die jetzt in der, ja die jetzt in der unmittelbaren Nähe.

I: Achso

J: Also ich meine zwei wohnen jetzt in Wien das ist halt Zufall.

I: Achso

J: Aber ich fahre jetzt nicht durch ganz Deutschland also

I: Ja, ja

J: das mache ich nicht. Da habe ich das Geld dafür nicht und auch nicht die Lust.

I: Mhm

J: Es gab kürzlich ein Gilden Treffen.

I: Achso

J: Mhm, Real life Gildentreffen.

I: Ah

J: Da habe ich aber nicht daran teil genommen.

I: Wieso?

J: Na habe ich keine Lust gehabt.

I: Weißt du wie viele dahin gegangen sind? Weil du sagst über hundert sind da eigentlich dabei.

J: Na das waren einige.

I: Ja?

J: Also die haben gezählt 30.

I: Mhm

J: Also ein gutes Drittel war es sicher.

I: Ah ok.

J: Man ist schon neugierig aufeinander. Man hat halt geschaut ok man trifft sich irgendwo in der Mitte Deutschlands, dass es halt für jeden halbwegs passt. Für mich wäre es sehr weit gewesen aus Wien.

I: Ja

J: Da habe ich keine Lust gehabt dann.

I: Ich hänge jetzt noch irgendwie bei dem, also weil ich dich am Anfang, am Anfang gefragt habe dieses fesselnde und faszinierende vom Spiel. Das Fesselnde das habe ich irgendwie eben so verstanden, dass ahm eben diesen Status behalten, eben den Anderen gegenüber Verantwortung haben und so.

J: ja

I: Aber das es ja doch auch sehr spannend ist und, und ahm ja mit ich weiß nicht, mit so, so

J: Nagut es ist schon so, das Spiel hat eine Story

I: Mhm

J: und die Story wird gespielt

I: Ja

J: und ahm das Fesselnde oder das was einen immer wieder bewogen hat zu spielen, ist eben schon Stuserhalt.

I: Ja

J: Kann man nicht anders sagen. Weil ich meine was bewegt einen Profisportler immer wieder zu trainieren? Das macht er ja nicht nur für sich das ist ja quatsch.

I: Ja

J: Weil das ist ja auch gesundheitsschädlich das weiß ja mittlerweile jeder, dass Leistungssport scheiße ist.

I: Ja

J: Er macht es weil er sich beweisen will und in einem direkten Konkurrenzkampf zu anderen steht.

I: Mhm

J: Und besser sein will als andere

I: Ja, ja

J: und nichts anderes ist der Grund und ahm so ist es im Spiel auch.

I: Mhm und jetzt am Spiel an sich fasziniert das Spiel an sich irgendwie?

J: Ahm

I: Das man sagt, ich weiß nicht.

J: Nein das Spiel an sich verliert sehr schnell an der Faszination, weil es sehr schnell langweilig wird

I: Aha

J: und routiniert wird

I: ok

J: und dann ist dann eben das Faszinierende der direkte Vergleich mit anderen Spielern oder mit anderen Gilden, wenn man das ein bisschen

I: Ok

J: wenn man das zusammenfasst na. Weil du konkurrierst nicht wirklich mit anderen Spielern direkt, sondern es geht Gilde gegen Gilde. Wer ist schneller, wer erreicht das schneller, wer tötet den Boss schneller.

I: Aber es ist interessant, dass du sagst dass das irgendwie so schnell langweilig wird irgendwie finde ich und, dass das Spiel dann eigentlich gar nicht mehr das Vorrangige ist sondern, dass dann etwas anderes ist. Also dieses Status erhalten und so.

J: Naja ich vergleiche das immer wieder gerne mit Sport, weil ich meine es kann mir keiner erzählen der 10 Jahre Tennis spielt, dass das noch spannend ist (lachen).

I: Spannend und Spaß macht.

J: Nö das glaube ich nicht. Der macht das vielleicht ja die jetzt ein bisschen spielen. Aber solche Spieler gibt es in WOW, also World of Warcraft ja auch. Die spielen das immer wieder und die haben immer wieder auch Spaß daran und so geht es mir mittlerweile.

I: Mhm

J: Die, die das als Leistung betreiben, Leistungssport die spielen das sicher nicht weil ihnen das ach so viel Freude bereitet.

I: Ja

J: Jemand der 12, 15 Jahre Fußball spielt der kann mir nicht erzählen, dass das immer noch Spaß macht hinter einem Ball her zu laufen.

I: Ja

J: Das macht der weil er erstens Geld verdient vielleicht und zweitens ah natürlich seinen Namen behalten will und Status erhalten will

I: Mhm

J: und so geht es Leuten in diesem Spiel auch. Es ist ja auch ein Sport. Also ich meine es gibt ja dieses sogenannte e-Sport, gibt es ja auch Bewerbe mittlerweile. Also e-Sport heißt also electronic Sport, gibt es ja Wettkämpfe und so. Ich meine

I: Ja

J: Und da gibt es eben Gilden die besten der Welt kommen meistens eben aus Asien oder aus den USA in diesem Spiel jetzt

I: Ja

J: und die konkurrieren innerhalb, also nicht auf einem Server sondern versuchen halt innerhalb der USA zum Beispiel oder sogar innerhalb der Welt den Boss als erstes zu legen und wenn jetzt zum Beispiel ein neuer Patch drauf gespielt wird,

I: Mhm

J: also neuer Inhalt in das Spiel hinzugefügt wird, fängst du bei null an. Also fängst in der, gehst da rein in diese Instanz, in diese Höhle sage ich jetzt mal und ah beginnst mit dem ersten Boss

I: Achso

J: und irgendwann geht der erste Boss down stirbt

I: Mhm

J: und dann hast du den World first kill.

I: Achso

J: Und das wird dann veröffentlicht auch von Blizzard, also von der Firma die das Spiel macht. Die haben ja Einblick

I: Mhm

J: verfolgen das ja. Und das ist für die ganz Großen ist das natürlich der Ansporn. Für uns war es schon halt, wir waren nie so groß, wir waren im World Ranking tausend irgendwas.

I: Achso

J: Was immer noch gut ist aber halt, halt Vergleich ja. Also wir waren nie jetzt so gut, dass wir jetzt sagen, wir legen den Boss als erstes auf der ganzen Welt oder auch nur in Deutschland.

I: Ja, das heißt das ist dann, das sehen die Anderen und dann

J: Ja das sehen alle Spieler.

I: Ja

J: Also die Gilden sind auch weltberühmt. Die haben Werbeverträge, die haben Sponsoring und alles Mögliche na, die verdienen Geld damit.

I: Ja, ja

J: Die spielen auch mit live Übertragung also im Fernsehen und

I: Hmm, interessant.

J: Ja also ja es ist mittlerweile wirklich Sport für viele.

I: Ja, ja

J: Es gibt Leute die verdienen damit Geld und nicht zu wenig.

I: Mhm

J: Also so ein Turnier ist ah ja

I: Mhm

J: ausgeschrieben mit ja also wenn du, kannst 100.000 Dollar oder was an einem Turnier verdienen.

I: Ok

J: Aber für uns war vordergründig unseren Server

I: Ja

J: unseren Status zu erhalten.

I: Ok

J: Und unseren Namen und uns kennt man auch. Also man sieht ja unter seinem Namen sieht man die Gildenzugehörigkeit.

I: Achso

J: Wenn man, wenn mich jemand sieht im Spiel und man sieht halt den Namen „ordogentis“ so heißen wir.

I: Aha

J: Ahm der weiß dann halt ok passt ist eine gute Gilde

I: Mhm

J: den schreibe ich mal an, ich will mich bewerben, was auch immer.

I: Aber das man sich da bewerben muss, das ist auch irgendwie, ich meine ja.

J: Naja sicher.

I: Sicher, wenn das so eine, eine Spielgemeinschaft ist natürlich.

J: Telefon läutet

I: Also ich muss sagen eine Frage habe ich nicht mehr. Also wir haben

J: Ok, ja ich weiß nicht ob ich dir irgendwie, ob ich dir das näher bringen konnte oder helfen konnte ich hoffe

I: Ja, ja es war interessant.

J: du hast einen Einblick gewonnen also.

I: Doch schon vor allem was ich interessant fand ist eben dieses ahm dieses was, was dich daran einfach gehalten hat am spielen ja.

J: Mhm

I: Bzw. was dich davon wieder weg gebracht hat. Das fand ich spannend also dieses

J: Leider Gottes war es nötig, dass mir so etwas wieder fährt

I: Ja

J: Weil ich glaube, kann ich auch nicht 100 prozentig sagen, aber ich denke wenn mir das nicht widerfahren wäre, würde ich vielleicht immer noch spielen.

I: Vielleicht na.

J: Weil ich persönlich, das ist auch wieder eine Typ frage, aber ich persönlich lerne aus solchen Geschichten.

I: Mhm

J: Ich muss einmal auf die Fresse fallen und denke ich ok

I: Ja

J: das geht so nicht mehr und zack und dann habe ich das auch ganz gut im Griff das zu ändern also das passt dann schon.

I: Mhm, aber du hast ja auch irgendwie gemeint, dass das das scheinbar irgendwie jeden so oder halt irgendwie so passieren muss quasi oder?

J: Naja es ist.

I: Dass so etwas einschneidendes passiert also.

J: Das sind die Leute die ich kenne

I: Ja

J: und ahm ja das ist meine persönliche, wie gesagt ich kann dir da keine Statistiken oder so was.

I: Nein, nein.

J: Ich weiß auch nicht ob es so etwas gibt. Aber ahm ja letztendlich ist es doch nichts anderes als mit anderen Suchtmitteln. Was passiert, was muss einem Alkoholiker widerfahren, dass er sagt, ok ich habe ein Problem? Was muss einem Medikamentenabhängigen widerfahren, dass er sagt, ok es geht so nicht mehr ja?

I: Mhm

J: Es muss doch irgendwas, muss doch, entweder er verliert seine Freundin oder er verliert Freunde oder er verliert seinen Job oder irgendetwas passiert. Weil es kommt nicht einfach so von heute auf morgen, du wachst auf und sagst ok

I: Ja

J: ah es passiert nicht. Das ist Illusion na. Also es muss, es ist irgendwas, nicht bei jedem so krass, dass gleich die Freundin abhauen muss

I: Ja

J: aber sicher, sicher irgendetwas passiert, dass man, dass der Schalter umgedreht wird im Kopf. Na ok geht nicht mehr, muss was ändern.

I: Ja

J: Oder halt Gesundheit. Kann auch sein also bei ah wirklich schlimmen Computer Spielern sage ich mal ja wie gesagt, dass jemand an einem Herzinfarkt stirbt mit 24 ist sicher nicht normal. Ich kann dazu nicht sagen, nicht so viel sagen aber ich bin mir sicher, dass Computer seinen Teil dazu beigetragen hat.

I: Ja

J: Der Computer, weil er hält dich ab vom, vom Bewegen, vom Sport treiben, vom gesund essen, was auch immer. Das Problem hatte ich zu Glück nie weil ich bin relativ schlank und

I: Mhm

J: ernähre mich vegetarisch und alles.

I: Achso

J: Also ich habe jetzt nicht so das Problem, dass ich jetzt so

I: Vegetarisch? Ok

J: Ja, aber ahm andere Leute mit weniger gutem Stoffwechsel die haben dann halt das Problem, dass sie 3 Pizzen am Tag fressen und ok.

I: Ja

J: Merkt man halt dann irgendwann und das ist sicherlich für viele auch ein Grund zu sagen, ok geht nicht mehr, finde keine Freundin, bin fett

I: (lachen)

J: und muss jetzt auf hören. Kann aber verschiedene Ursachen haben.

I: Ja

J: Also wie gesagt bei mir war es halt die Freundin.

I: Das war das mhm ja das Studium war es ja scheinbar nicht

J: Nein

I: dass, das nicht weiter gegangen ist.

J: Nö

I: Also das Ziel war wahrscheinlich dann nicht so

J: Das war mehr so eine Notlösung.

I: Achso

J: Ich bin nach Wien gezogen musste irgendetwas machen

I: Ja

J: und habe gemeint, ok studiere ich das. Ernährung interessiert mich und, aber das war nie wirklich meines. Also ich bin kein Akademiker Typ. Lerne nicht gerne und ist mir alles zu theoretisch und

I: Mhm

J: meistens Studenten, kein Kommentar (lachen)

I: (lachen)

J: Anwesende ausgeschlossen. Aber es gibt, ich saß teilweise in Vorlesungen und habe mir gedacht was zum Teufel ist das ja.

I: Achso

J: Schlimme Leute, kann ich gar nicht. Also mit vielen kann ich überhaupt nicht.

I: (lachen)

J: Ja ist so.

I: Mhm na weil du sagst, manche die haben sich dann, bestellen sich jetzt also überspitzt gesagt 3 Pizzen oder so ja. Hast du da dann noch selber für dich gekocht? So richtig vegetarische Sachen oder?

J: Ja, ja.

I: Also die Zeit hast du schon noch gefunden.

J: Das ist halt die Ideologie weil ich halt ahm, naja eine Zeit lang eben meine Ex-Freundin

I: Achso

J: und ahm bei mir war es natürlich auch so, dass ich mir halt Fastfood habe kommen lassen. Also ich habe auch Pizza gegessen aber ich habe schon geschaut, dass ich ahm das ist mir, da bin ich schon ein bisschen eitel. Also ich will nicht dick werden und ahm weil ich es halt abstoßend finde einfach sag ich mal einfach so weil es ist ja ok du bist auch nicht dick.

I: Ja

J: Ich beleidige jetzt niemanden und ahm es war schon, also bei mir ist es halt mit dem vegetarischen das ist eine Ideologie. Ich bin seit 12 Jahren Vegetarier und teilweise auch ich habe 4 Jahre auch vegan gelebt und ahm das ist schon, also die Zeit habe ich gefunden.

I: Aha

J: Ich habe gesagt ok ich gehe jetzt mal kurz offline ich mache mir einen Salat. Das dauert ja nicht lange.

I: Ja

J: Allerdings habe ich dann immer vor dem PC gegessen.

I: (lachen) Achso

J: Ich habe gesagt ich gehe kurz AFK, das heißt Away From Keybord, AFK.

I: Achso

J: Dass die Anderen Bescheid wissen ok ich bin gerade nicht da. Habe mir etwas gekocht 15 Minuten,

I: Ah

J: dann wieder zurück zum Computer.

I: Achso ok.

J: Spagetti mit Tomatensoße oder so das dauert ja nicht lange.

I: Ja, ja, ja na gut

J: Gut

I: Nein ich hab, hab ich bin meine Liste durchgegangen, also ich bin eigentlich, eigentlich glücklich. Also ja das hat sich alles ergeben im Gespräch. Na gut dann sage ich danke und drehe einmal ab na.

J: Nagut

I: Ok

Der Interviewpartner wurde per E-Mail darum gebeten die 7 Merkmale von Video- und Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann danach zu beurteilen, ob er diese als gut durchdacht empfindet, ob für ihn alle notwendigen Punkte abgedeckt sind um eine Video- und Computerspielsucht zu diagnostizieren bzw. ob ihm vielleicht sogar ein Merkmal einfällt, welches bei dieser Theorie nicht bedacht wurde.

Im Folgenden werden die Antworten des Interviewpartners dem jeweiligen Merkmal zugeordnet.

Einengung des Verhaltensmusters:

100%ige Zustimmung. Trifft alles zu. Wie ich ja schon gesagt habe, dachte ich an das Spiel auch bei anderen Aktivitäten oder in der U-Bahn z.B.

Regulation von negativen Gefühlszuständen:

Also das kann ich nicht bestätigen. Jedenfalls wäre mir das nicht bewusst. Ich kann auch nicht sagen, dass ich eines dieser Gefühle übermäßig empfunden hab oder empfinde.

Toleranzentwicklung:

Jein. World of Warcraft ist ein Spiel, das lange und immer öfter gespielt werden muss, um weiter zu kommen. Es geht also weniger um die Wirkung des Spiels auf mich als vielmehr um das Erspielen der neuen Inhalte.

Entzugserscheinungen:

Nein, das war nie der Fall.

Kontrollverlust:

Ja, stimme ich zu. Ich konnte mir selbst keine Grenzen setzen und meine Ex-Freundin war nicht in der Lage, mir zu helfen.

Rückfall:

Bislang bei mir nicht, Gott sei Dank.

Schädliche Konsequenzen:

Jep, kann ich bestätigen. Natürlich leiden die engsten Freunde, also der Lebenspartner z.B. am meisten. Ich habe Verabredungen abgesagt, um zu spielen, Termine platzen lassen, etc.

I: Also mich würde jetzt eben interessieren, ahm wann du zum Beispiel begonnen hast zu spielen, was hat dich so daran gefesselt/ fasziniert und ahm was war der Grund, dass du weniger gespielt hast bzw. aufgehört hast damit. Also das ist so das

M: Ok angefangen zum Spielen habe ich eigentlich ziemlich früh, ich glaube mit, mit sieben Jahren oder so. Also ich glaube den Zeitpunkt wo dann wirklich der PC ahm gekommen ist, also wo die ersten Spiele schon da waren habe ich einfach schon gespielt. Das kam aber glaube ich mehr von meinem Bruder. Der war einfach fünf Jahre älter und

I: Mhm

M: dementsprechend gab es halt schon die ersten Disketten mit irgendwelchen Spielen und ahm richtig angefangen zum Spielen dann mit zwölf. Das heißt mit zwölf waren dann die ersten Spiele wo man halt wirklich ahm gegeneinander spielen hat können auch über das Internet. Das heißt Internet war damals eigentlich überhaupt nicht verbreitet. Da hat es ein 56K Modem gegeben und da habe ich dann wirklich so lange gespielt, dass ich dann auch gemerkt habe gut jetzt werde ich langsam besser als die Leute was da spielen und dann mit, wie alt war ich da? 15, 16 da ist es dann wirklich losgegangen. Also mit 16 habe ich dann, waren wir dann in Österreich eigentlich das beste Team und da hatten wir die Möglichkeit zur Weltmeisterschaft zu fahren

I: Ok

M: in dem einen Spiel. Das heißt das war 2001 glaube ich und ja die Möglichkeit ist mir ja auch gegeben worden von meinen Eltern. D.h. sie haben da nie etwas dagegen gehabt, dass ich das da spiele oder so. D.h. es war schon für die jetzt da komisch, dass der Sohn mehr spielt anstatt irgendwie fort zu gehen oder ähnliches, aber wir haben eigentlich eh das auch gemacht.

I: Mhm

M: Ich glaube das, was dann wirklich darunter gelitten hat, war die Schule. D.h. ich habe das dann wirklich hinten angestellt. D.h. wo ich dann gespielt habe, war mir die Schule in dem Sinne dann egal

I: Ok

M: und das ist dann eben so weit gegangen, dass dann mit 16 ist es dann wirklich los gegangen und bis vor, bis vor zwei Jahren waren wir eigentlich voll dabei. Also jetzt bin ich 24, werde 25 und die 5, 6 Jahre wirklich wo wir professionell gespielt haben die waren echt super. Wir sind durch die ganze Welt gereist und haben viele Turniere gewonnen, auch viel Geld gewonnen und ja warum habe ich dann eigentlich aufgehört zu spielen oder warum ist es weniger geworden? Ahm ich denke mal, es hat irgendwie die Basis gefehlt. Das heißt, wenn man sich wirklich jetzt ah ein Leben aufbauen möchte, dann braucht man ja auch irgendwie ein fixes Gehalt irgendwie

I: Mhm

M: oder ein fixes Einkommen und das war da eben halt nicht der Fall. Das heißt man hat halt ein, ein wirklich kleines Grundgehalt bekommen und das Meiste hat man halt durch die Gewinne gewonnen. Das heißt dann auf einem Schlag 3000 Euro, 5000 Euro oder eben mehr je nachdem was das für ein Turnier war und das ist zwar dann halt Summen mäßig immer ok über das Jahr gerechnet, aber es ist halt nichts Fixes.

I: Mhm

M: Das heißt man kann nicht damit rechnen, dass man jetzt da gewinnt. Sondern es kann auch sein man hat einen schlechten Tag und man wird vierter, fünfter und dann ist das halt keine 5000 Euro mehr, sondern halt nur noch 100 Dollar oder so etwas in der Richtung.

I: Mhm

M: Und das war dann eigentlich der Grund wo ich gesagt habe, ok jetzt bin ich 22 und ich habe keinen fixen Job, andere können sich keine Ahnung, überlegen sich schon ok in 10 Jahren habe ich genug Geld, dass ich mir ein Haus baue oder ähnliches und das war bei mir nicht der Fall und da habe ich dann gesagt ok gut, schau ich halt einfach, dass ich jetzt da zu arbeiten anfangen und wenn es sich verbinden lässt spiele ich weiter. Aber das hat sich dann so ergeben, dass eigentlich die Zeit nicht ausreicht um wirklich top mitzuspielen. D.h. ich könnte zwar noch spielen, aber es reicht die Zeit einfach nicht, dass ich so viel trainiere, dass ich wieder richtig gut werde oder mithalten könnte mit Leuten die selber gerade 17, 18 sind

I: Ja

M: und einfach 8 Stunden am Tag spielen oder mehr.

I: Was hast du da überhaupt gespielt?

M: Counter Strike war das.

I: Ah ok und ah wie viele Stunden waren das so in etwa die du dann, was war das höchste so?

M: Ja wie arbeiten eigentlich. Also wir haben sicherlich als Team um die 8 Stunden am Tag gespielt. Also nicht jeden Tag, aber ich denke mal so jeden zweiten Tag. Also so unter der Woche sicherlich 30, 40 Stunden haben wir da schon gespielt.

I: Und das war wirklich nur das eine Spiel?

M: Das war nur das eine Spiel.

I: Ja

M: Über die 8 Jahre hinweg oder 10 Jahre waren es sogar insgesamt wie wir da gespielt haben. Es wird ja heute noch gespielt also.

I: Mhm

M: Es ist ja jetzt auch noch immer eigentlich das E- Sport Spiel. Also es gibt jetzt, es hat noch keinen Nachfolger gefunden oder ähnliche

I: Ja

M: und ja. Aber ich spiele halt nicht mehr seit 2 Jahren, eigentlich.

I: Überhaupt nicht? Oder

M: Ab und zu. Computer spiele ich schon noch

I: Ja

M: aber andere Spiele. Es ist jetzt nicht mehr so auf, auf Wettkampf

I: Mhm

M: oder ähnliches. Sondern einfach wirklich nur Zeitvertreib manchmal in der Nacht unter der Woche

I: Ah ok. Aber ich meine wie seid ihr eigentlich dazu gekommen, das waren, waren du und deine Freunde die da so gespielt haben?

M: Das ist ein Teamspiel also

I: Mhm

M: man spielt immer zu fünft. Am Anfang hat man natürlich alleine gespielt

I: Mhm

M: und dann wenn man halt merkt ok man ist besser, man kennt dann langsam die Leute und dann schließt man sich eben zusammen. Das war halt eben, das sind diese Clans.

I: Achso

M: Ich weiß nicht ob sie dieses System kennen wie das funktioniert.

I: Hm

M: Das heißt da schließen sich dann einfach fünf Leute zusammen und machen eine eigene Homepage. Man ist dort als Team. Man hat irgendwelche Shirts und ähnliches und als Team geht man eben auch auf die ganzen LAN Turniere in Österreich oder halt eben auf, auf andere LANs auf ausländische.

I: Und da kann man einfach hingehen oder also und?

M: Genau und meldet sich an und nimmt dann an einem Turnier teil genau.

I: Ok, mhm

M: Also es ist jedem möglich jetzt da an einem Turnier teil zunehmen. Aber wenn man halt jetzt nicht wirklich lange und viel spielt ahm überlebt man die Gruppenphase nicht.

I: Mhm

M: Das ist wie, die Systeme sind wie im Fußball eigentlich. Das heißt man, man kauft sich sozusagen ein, d.h. man

I: Ja

M: hat eine gewisse Startgebühr. Das ist halt in dem Bereich nicht viel, das sind halt meistens ich weiß nicht 25 Euro pro Person

I: Mhm

M: oder ähnliches und dann kann man schon eigentlich mitspielen.

I: Aber kanntest du die Personen jetzt auch im richtigen Leben oder?

M: Ja natürlich.

I: Schon ja.

M: Also am Anfang natürlich nicht.

I: Am Anfang nicht.

M: Aber man lernt sie dann einfach kennen.

I: Achso

M: D.h. wenn man dann zusammen nach Korea fliegt oder nach Amerika und alles

I: Mhm

M: und dann dort wirklich Wochen oder in Korea halt eben Monate verbringt, dann lernt man die halt kennen. Also es sind jetzt dann noch Freunde.

I: Ok

M: D.h. es hat sich alles so entwickelt, dass eigentlich die die Freunde aus der Schule mit denen habe ich gar keinen Kontakt und

I: Mhm

M: die Freunde was dann eben halt gespielt haben und das ganze Umfeld, d.h. Leute die man kennen lernt das sind dann wirklich die Freunde die man jetzt noch hat.

I: Da warst du wirklich Monate in, in Korea hast du gesagt?

M: Ja, ja drei Monate waren wir in Korea ja.

I: Ok und habt ihr da viel gewonnen oder?

M: Na da waren wir leider nicht so erfolgreich,

I: Aha

M: aber das war eine lustige Zeit. Das war so ein, ein invite only Turnier heißt das. Da werden einfach Teams eingeladen zu kommen

I: Mhm

M: und dort zu spielen und in Korea ist das ein bisschen anders als hier. Da ist das halt wirklich ahm ein Sport, also da sind die Spitzensportler dort im E-Sport Bereich

I: Mhm

M: sind so wie hier Rockstars einfach. Das heißt das ist wirklich riesen Bühne.

I: Echt?

M: Ja da kommen hunderte Leute und das wird im Fernsehen übertragen. Da schauen, ich glaube bei unserem Spiel haben 2 Millionen Leute zugeschaut nur auf dem Sender. Das ist halt so ein Gaming Sender und da werden die Spiele im Fernsehen übertragen und alles. Da gibt es sogar Fernsehsender die das rund um die Uhr übertragen.

I: Interessant

M: Halt nicht nur das Spiel sondern dort ist halt mehr so ein, ein Rollenspiel ist das, also Starcraft ist das zum Beispiel.

I: Mhm, ok.

M: Ist ein bisschen anders dort als hier.

I: Ahm aber, ich meine was ich verstanden habe ist, dass sich dein spielen immer mehr gesteigert hat. Es hat, hat halt mit wenig Zeit begonnen, ist dann immer mehr geworden auf 8 Stunden mit den Freunden und auch wo hin fahren, ahm was war jetzt genau der Grund, dass du überhaupt begonnen hast? Durch deinen Bruder war das jetzt oder?

M: Na begonnen, es war einfach, ok der genaue Grund warum ich begonnen habe war einfach wir haben zuerst immer nur mein Bruder, mein Nachbar und ich

I: Ja

M: wir haben halt zu dritt in so einem Heimnetzwerk da haben wir uns verbunden

I: Aha

M: miteinander. Haben halt zu dritt gegeneinander gespielt und da war es halt irgendwann so, dass ich so gut geworden bin, dass es den anderen beiden, die halt wirklich 5 Jahre älter sind als ich, keinen Spaß mehr gemacht hat

I: Aha

M: gegen mich zu spielen.

I: Ok

M: Also das heißt sie haben gewusst ok das bringt nichts, weil es macht halt keinen Spaß. Es war halt eben dieser Knackpunkt da ok man verliert nur. Dann haben sie es halt gelassen und dann habe ich halt eben schauen müssen ok das Spielen macht mir Spaß, ich bin gut, wo kann ich jetzt spielen und dann ist eben das Modem da gewesen und dann habe ich eben über das Internet gespielt und das ging halt eben so weit, dass ich mir dann, ich weiß nicht wie viel, 1000 Schilling Telefonrechnung einmal gehabt haben, dass mich mein Vater fast geköpft hätte.

I: schmunzeln

M: Ahm ja und dann kam langsam die Chello aber den in Niederösterreich, das heißt wo man halt Flatrate hatte und dann haben wir eigentlich eh, da hat man halt sich wirklich mit jedem messen können der das Spiel halt gespielt hat und dann hat sich das so langsam heraus kristallisiert. Ok gut das macht halt Spaß, das Gewinnen macht Spaß und die Leute sind auch nett, LANs waren immer lustig, d.h. wo man halt hin fährt

I: Mhm

M: und dann kommen da 500 Leute mit ihren PCs und man spielt halt. Das war, das ist halt die LAN Kultur gewesen in Österreich. Das ist ja heute leider nicht mehr so.

I: Mhm

M: In Deutschland gibt es das noch und das fand ich halt lustig und so ist man halt dann hinein geschlittert und dann war halt die Freizeitbeschäftigung anstatt raus gehen und Fußballspielen oder Handball oder was immer, war halt dann wirklich einfach Computerspielen.

I: Also würdest du jetzt nicht sagen, dass dir so quasi etwas gefehlt hat oder irgendwie das was wo womit du dann das Spielen ah kompensiert hast. Also ich weiß jetzt nicht z.B., dass du gesagt hast es gibt zu wenige Freunde oder, oder, dass du zum Spielen gekommen bist oder aus Langeweile oder keine Ahnung.

M: Überhaupt nicht. Also ich habe mich auch in der, in der Schule, ich habe mich immer mit den Leuten gut verstanden.

I: Ja

M: Ich hatte immer großen Freundeskreis und also eigentlich nie Probleme gehabt oder ähnliches.

I: Mhm

M: Und das war wirklich überhaupt nicht der Grund. Sondern es war einfach wirklich nur der Spaß dahinter.

I: Ja, aha

M: Also da war jetzt nichts also, bin ganz normal aufgewachsen, nicht geschlagen worden oder ähnliches.

I: schmunzeln

M: Also es ist.

I: Ja

M: Und also das Spiel gilt ja als Killerspiel

I: Mhm

M: jetzt also in Deutschland wegen Medien

I: Ja

M: und alles und das ist halt, ja mangels Aufklärung. Sie kennen es halt einfach nicht. Also es gibt einen Unterschied ob man ein Spiel spielt oder ob man es halt wirklich professionell betreibt. Das heißt es geht dann auch nicht mehr darum was spiele ich da, sondern es geht halt wirklich nur um das Team und um zu gewinnen und ob man jetzt mit Waffen schießt das, das hat in dem Bereich einfach keine Bedeutung mehr. Das ist

I: Mhm

M: total irrelevant. Da geht es um Taktiken, da geht es um miteinander sprechen, also das Teamplay wirklich trainieren. Wir sind, wir haben wochenlang auf Turniere hin trainiert zusammen das hat dann einfach

I: Mhm

M: nichts mehr mit ahm mit auf lustig spielen zu tun. Sondern das war Arbeit eigentlich, anstrengend.

I: Also kann man nicht sagen, dass das, dass das jetzt Spaß gemacht, also so richtig Spaß?

M: Ja Spaß in dem, ich weiß nicht wie man das vergleichen kann. Einem Fußballer macht das sicher auch Spaß am Feld zu stehen

I: Mhm

M: und jetzt im Stadion zu spielen,

I: Ja

M: aber er wird da jetzt nicht lachend herum laufen. Ich weiß nicht wie man es erklären soll.

I: Ja, ja

M: Er wird zwar Spaß haben an der Sache, aber hoch konzentriert sein, sein, seine 90 Minuten runter spielen und die Sachen abrufen die sie zusammen trainiert haben und

I: Mhm

M: es wird ihm trotzdem Spaß machen.

I: Ja

M: Aber es ist ernst, es ist ein Turnier, es ist halt einfach gegeneinander spielen.

I: Ja du hast Arbeit ja auch gesagt. Also es ist bisschen wie Arbeit eigentlich.

M: Es ist wirklich. Also wir haben Turniere gespielt und wenn man dann 4 Stunden oder hoch konzentriert wirklich spielt, dann

I: Ja

M: wenn man halt die Gruppenphase machen muss. Also dann spielt man hintereinander mit kurzen Pausen.

I: Mhm

M: Da ist man nachher fix und fertig. Das ist das

I: Ja

M: man muss auch keine Ahnung 2 Liter Wasser trinken oder 3 Liter Wasser damit man halt, weil man eben schwitzt und sich anstrengt und man braucht nachher Ruhe.

I: Mhm

M: Also das ist, das ist nicht vergleichbar mit ok jetzt sitzt man gemütlich da und verliert man einfach weil man halt einfach langsam ist und unkonzentriert.

I: Aber, war jetzt das, das ahm, das Fesselnde was dich daran gehalten hat nur ahm diese Prämie die ihr bekommen habt? Also war das sozusagen das, das Faszinierende wir können, wie du gesagt hast 3000 Euro oder wie viel gewinnen. War das, das, das was euch gehalten hat am Spiel oder?

M: Na der höchste Gewinn waren 25 000 Dollar die wir gewonnen haben.

I: Ok ja, war es das oder?

M: Ahm, nein. Das war halt sicherlich ein Teil, dass man halt, es gab Millionen Spieler oder es gibt Millionen Spieler die das Spiel spielen

I: Ja

M: und man gehört halt zu den, damals waren das sicherlich 40 Spieler oder so was auf der Welt, die halt dann wirklich dafür Geld bekommen haben oder halt die Teams hatten die schon Sponsoren hatten ahm die sich das leisten konnten,

I: Mhm

M: dass man ihnen Gehalt auszahlt und ähnliches und das war halt schon nett. Also das hat dann schon einen auch motiviert. Das heißt deine ganzen Freunde spielen das halt nur zum Spaß

I: Mhm

M: kennen dich auch, dass du halt eben sehr gut bist und ein professioneller Spieler bist und das hat einfach Spaß gemacht. Ich weiß nicht wie man das, wie man das auch erklären kann. Das motiviert einen auch irgendwohin.

I: Also das Faszinierende war auch das Spiel an sich oder, oder nicht? Also

M: Am Anfang vielleicht. Also ich denke mal da wo man halt lustig gespielt hat, das ist, das Spiel ist jetzt auch noch sehr gut

I: Mhm

M: als Spiel an sich.

I: Ja

M: Es ist halt, es macht Spaß. Das heißt wenn man spielt und man kann sich mit diesem Genre anfreunden, dass man da schnell sieht, dass es eigentlich sehr gut ist also von, von allem her. Da passt einfach das Gesamtpaket. Es ist zwar sehr alt, aber es passt vom Gesamtpaket her.

I: Mhm

M: Dh. es ist halt lustig und man kann sich halt messen. Also es ist, ja, meistens ist das Faszinierende an den Spielen, dass man sich einfach mit anderen misst und einfach der Beste dann ist und das ist dann das, was einem Spaß macht

I: Ah ok.

M: und ich denke mal das war dann einfach für mich das Faszinierende, dass man einfach halt besser ist als alle Anderen +++

I: Also diese zwei Komponenten könnte man, das messen mit anderen, besser zu sein als andere und eben das Motivierende das man gewinnen kann oder?

M: Genau ja.

I: Ok

M: Das war dann sicherlich später dann eh, ja das war später sicherlich ausschlaggebend ja das man auch wirklich jetzt dann auch Geld verdient hat damit.

I: Ja ok

M: Ich meine man hätte natürlich irgendetwas anderes machen können. Aber so hat man wirklich sozusagen ist man entlohnt worden für die Zeit die man investiert.

I: Mhm

M: Man hat jetzt nicht so das Gefühl gehabt irgendwie was zu verpassen oder ich kann mir was nicht leisten oder ähnliches.

I: Mhm das wäre eh auch eine Frage von mir gewesen ahm ob ah du sozusagen das Gefühl hattest nach dem Spiel ahm, etwas Besseres machen hättest können. Also die Zeit besser zu investieren in irgendwelche anderen Dinge also.

M: Ich denke schon das man sicherlich etwas Besseres hätte machen können. Aber ich kann mir nichts anderes vorstellen wo ich jetzt mit 24 eigentlich überall war

I: Mhm

M: auf der Welt außer in Afrika.

I: Ja

M: Ansonsten waren wir wirklich überall. Europa wirklich überall. Wir waren in Asien, wir waren in Australien waren wir auch nicht ok. Aber wir waren in Amerika, ich weiß nicht wie oft. Also ich weiß das nicht mehr auswendig weil wir halt so oft weg waren

I: Mhm

M: und immer auf Axe und es hat einem nichts gekostet. Wir waren in China, ich wüsste jetzt nicht was ich verpasst habe also wirklich nicht.

I: Ja

M: Ich hätte keine Ahnung, natürlich hätte ich auch meine HTL fertig machen können und wäre jetzt irgendwo Techniker. Aber ich denke mal wenn man einmal irgendwo vor Leuten auf der Bühne gestanden ist oder gespielt hat

I: Mhm

M: und das halt irgendwie kennen gelernt hat das einem das, die Erfahrung kann man nirgendwo sammeln. Das man irgendwo auf einer Bühne ist in Paris und vor zig tausend Leuten jetzt ein Finale spielt oder ähnliches oder in Korea sitzt und Fernsehsender

I: Mhm

M: und da schauen 2,5 Millionen Leute zu

I: Ja, ja.

M: wie man halt spielt und das und Autogramme gibt und alles. Das das kann man jetzt nicht irgendwie schulisch ahm wieder, wieder rein holen. Also ich wüsste nicht was ich machen hätte müssen um in so eine Situation zu kommen d.h. ich weiß es nicht.

I: Mhm

M: Ich weiß es wirklich nicht also

I: Ja

M: ich habe echt nicht das Gefühl etwas verpasst zu haben.

I: Also bereuen tust du es gar nicht,

M: Überhaupt nicht.

I: dass du da 8 Stunden oder so irgendwie am Tag

M: Überhaupt nicht.

I: da verbracht hast, gar nicht mhm.

M: Nein

I: Ok, ahm wie du wieder los gekommen bist davon das hast du schon gesagt na?

M: Ganz kurz angeschnitten ja.

I: Das war kein fixes Einkommen.

M: Genau es war einfach kein fixes Einkommen. Das ist dann halt einfach

I: Mhm

M: bisschen Glück abhängig. Weil irgendwann ist die, im oberen Bereich ist einfach die Leistungsdichte in den Jahren so groß, also so groß geworden, dass man einfach nicht sagen konnte, ok gut, wir haben jetzt da zwei Wochen trainiert oder drei Wochen, wir fahren da jetzt hin und gewinnen

I: Mhm

M: weil es einfach nicht so ist. Es gibt halt dann noch 5, 6, 7 andere Teams die auch sehr viel trainieren, die auf einem hin trainieren d.h. man schaut sich an wie spielt der und so und tun halt einfach dagegen spielen und da kann man halt einfach verlieren. D.h. das war dann einfach wirklich mehr Glück abhängig als am Anfang. D.h. die Leute haben gesehen man kann damit Geld verdienen, es haben immer mehr Leute gespielt, sie haben immer länger gespielt und es sind immer mehr Leute immer besser geworden.

I: Ok

M: Also am Anfang war das noch sehr zerstreut, da hat es wenige gute gegeben und dann sind es immer mehr geworden und jetzt hat man halt einfach wirklich eine Auswahl an 50 bis 100 Top Spieler die wirklich

I: Mhm

M: sehr hart auf demselben Niveau spielen und wenn die gegeneinander spielen ist das eigentlich ja wie im Fußball bei den top Vereinen, da verliert der Eine, dann gewinnt der Andere wieder und man kann nicht sagen der ist der Beste und der wird es auch immer bleiben. Sondern es ist halt einfach nicht so, es gibt halt eine kurze Zeit wo die vielleicht dann sehr gut sind, aber ein Monat später kann das halt schon wieder vorbei sein und sie sind halt nur mehr Mittelfeld.

I: Ok und ahm Geld gewinnt man nur wenn man der Beste ist oder?

M: Eigentlich schon.

I: Oder gibt es so Ränge irgendwie? So zweiter, dritter

M: Es gibt, es gibt, es gibt also erster, zweiter, dritter.

I: Schon

M: Aber ab dem, ab dem zweiten, dritten zahlt es sich eigentlich nicht mehr aus.

I: Achso

M: Also dann ist echt, dann hat man halt die Kosten gedeckt um hin zu fahren oder sich das Hotel dort zu leisten aber

I: Mhm

M: richtig jetzt da, dass man nachher auch noch was davon hat überhaupt nicht eigentlich. Das ist nicht so wie im Fußball wo die jetzt da 5, 6, 7 Jahre spielen und in der Profiligen und dann nie wieder etwas machen müssen. Weil sie halt so viel Geld in der Zeit bekommen

I: Ja

M: das ist ja hier nicht der Fall.

I: Achso

M: D.h. wir hatten da jetzt nicht irgendwelche Jahresverträge mit, mit Millionen Euro oder so etwas.

I: Mhm

M: Weil dann würde ich jetzt auch nicht mehr arbeiten gehen. Weil wenn ich keine Ahnung mir 10 Millionen Euro angespielt hätte

I: lachen

M: Dem ist halt leider nicht so und ging sich halt dann aus, dass man sich eine Wohnung leistet

I: Mhm

M: und das war es dann eigentlich auch schon und das reicht dann halt irgendwann nicht mehr. D.h. dann mit 17, 18 war das super ok man hat sich halt alles leisten können, man hat auch noch Taschengeld bekommen oder irgendwas und irgendwann sind die Zeiten halt vorbei und dann will man halt doch ausziehen, man will mit der Freundin zusammen ziehen oder Ähnliches, und dann die laufenden Kosten einfach zu decken mit Glück ist halt unverantwortlich, sage ich einfach mal.

I: Ja, ja

M: D.h. hätte ich jetzt da ein Grundgehalt gehabt, würde ich noch immer spielen. Also ein Grundgehalt was so hoch ist, wo ich alle Kosten decken kann und mir noch was ansparen kann, würde ich noch immer spielen.

I: Mhm

M: Dem war halt einfach nicht so, d.h. das ging sich von den Sponsorengeldern einfach nicht aus.

I: Und dann bist du eben hier her gekommen und hast mit dem Spielen jetzt also nur noch so.

M: Es ging sich einfach nicht aus. Ich habe mir am Anfang überlegt gut jetzt gehe ich arbeiten und ähnliches und dann spiele ich noch nebenbei.

I: Ja

M: Aber es war dann einfach so, dass ich eigentlich, mir macht die Arbeit halt hier so viel Spaß, dass ich jetzt die gleiche Energie was ich in spielen hineingesteckt habe

I: Mhm

M: eigentlich hier reinstecke und es macht sich halt schon jetzt viel mehr bezahlt als das beim Gamen der Fall ist. Einfach weil das hier halt die Arbeitswelt ist, professionelle Leute und dann kann man halt auch, auch zeigen, dass man gut ist und es wird auch anerkannt und es wird halt auch entlohnt in irgendeinem Sinne.

I: Mhm

M: Und das ist beim Spielen halt nicht so. Da sind halt doch alle sehr jung und da ist alles sehr naiv und unprofessionell kann man schon sagen, ja.

I: Ok

M: Da ist halt einfach kein wirtschaftlicher Druck dahinter oder so etwas. Das ist halt hier anders, hier kann man halt genauso seine Leistung bringen,

I: Mhm

M: aber es wird halt hier auch bezahlt.

I: Und zwar regelmäßig

M: Und zwar regelmäßig 14-mal (schmunzeln).

I: (schmunzeln) Mhm, aber ok, der Grund der ist interessant warum du aufgehört hast. Aber hmm, ich meine 8 Stunden am Tag ist ja relativ viel ja. Aber würdest du dich eigentlich, also hättest du dich als süchtig bezeichnet. Dass du quasi süchtig nach dem Spielen bist?

M: Ja süchtig auf jeden Fall, wenn man jetzt das Spielen betrachtet. Aber ich de ja na schon. Aber jetzt nicht auf das Spiel bezogen. Also es ging einfach wirklich darum, diese, diese Anerkennung und das, einfach das Gut-Sein. Also süchtig nach dem Gut-Sein. Ich denke schon, dass das eine Sucht ist weil das wird jeder Sportler irgendwie haben, d.h.

I: Mhm***

M: das hat ein Fußballer genauso wie ein Tennisprofi oder ähnliches. Die gehen halt, die stehen am Platz und die sind auch süchtig nach Tennis aber

I: Mhm

M: ich würde es jetzt nicht als eine abartige Sucht da irgendwie ahm bezeichnen, die einem schadet körperlich. Weil ich bin genauso fit und gehe genauso ins Fitnessstudio, ich gehe genauso raus und mache meine Sachen. Also es ist nicht so dieses, ja Kellerkinder hat man das ja immer genannt oder, oder man sieht das auch bei den ganzen Profis, bei den ganzen Profispielern

I: Mhm

M: das die auch nicht irgendwie übergewichtig sind oder ähnliches.

I: Mhm

M: Es geht halt einfach nicht bei der geistigen Anstrengung. Das klingt vielleicht blöd, aber wenn man sich wirklich stundenlang konzentriert das ist anstrengend, dass man da jetzt irgendwie nicht fit ist. Man muss fit sein um das überhaupt machen zu können also.

I: Mhm

M: Ich sehe das hier genauso in der Arbeit. Wenn man halt mit normalen Leuten die halt am PC so sind, die haben nach 4 Stunden oder 5 Stunden jetzt wirklich intensiver PC Arbeit irgendwelche Probleme. Das heißt sie können sich nicht konzentrieren, die Augen brennen oder ähnliches. Das habe ich alles nicht. Also ich kann mich echt, ich sitze 8 Stunden da vor dem PC und kann mich zu Hause auch noch 3 Stunden hin setzen. Das ist mir völlig egal. Also es ist halt alles darauf eingestellt. Ich krieg keine Handschmerzen oder Rückenschmerzen. Ich habe keine Probleme mit dem sitzen, das habe ich alles nicht

I: Mhm, achso.

M: was normale Leute nur durch Büroarbeit haben, irgendwie ein kaputtes Kreuz oder ähnliches.

I: Ja, ja

M: Ich habe überhaupt keine Kreuzschmerzen gar nichts. Ich kann 8 Stunden lang E-Mails bearbeiten und arbeiten am PC

I: Ja

M: und irgendwelche Sachen machen und bin nicht unkonzentrierter oder ähnliches. D.h. wenn ich um 5 fertig bin mit der Arbeit, war das für mich jetzt da nicht so anstrengend wie für andere. Einfach weil sie es nicht gewohnt sind.

I: Ja, d.h. du hast, du hast das trainiert oder?

M: Ich bin halt irgendwie, ich bin damit aufgewachsen ja.

I: Mhm achso, mhm ja ähm du hast eben gesagt süchtig sein nach dem, nach dem Gut-Sein oder nach dem sich messen. Könnte man dann sagen, d.h. also wenn es jetzt nicht am Spiel liegt, dann hättest du ja theoretisch auch ein anderes Spiel spielen können, wo du dich auch messen hättest können oder?

M: Sicher

I: Das wäre eigentlich egal gewesen oder?

M: Ja blöder Vergleich wenn jetzt da „Sims“ möglich wäre oder die „Sims“

I: Mhm

M: keine Ahnung das kennt ja wahrscheinlich eh jeder. Wenn es da, wenn das das erste Spiel gewesen wäre

I: Ja

M: wo man sich irgendwie messen hätte können,

I: Ja

M: dann hätte ich vielleicht Sims gespielt und hätte mir mein super Haus gebaut

I: Ja aha.

M: und mit allem perfekt. Ich weiß es nicht, es hätte alles sein können.

I: Aha

M: Es war halt in dem Fall einfach dieses Spiel für viele

I: Mhm

M: und weil es halt einfach das Erste da war, was wo es möglich war halt.

I: Mhm

M: Da war halt einfach alles perfekt. Also es gab keine Spiele wo man das machen konnte. Es war dann das Beste zu dem Zeitpunkt, das Internet kam, d.h. jeder hat Chello bekommen, d.h. man konnte auch ahm wirklich sozusagen gratis gegeneinander spielen, lange stundenlang. Das gab es ja alles nicht. Das ist dann alles einfach genau günstig gekommen für dieses eine Spiel

I: Mhm

M: und deswegen ist es dann eben zu dem geworden was es eben ist.

I: Achso

M: Also das hätte alles sein können glaube ich in dem Moment.

I: Mhm

M: Weil zu dem Zeitpunkt hat man auch alles gespielt was es an Spielen gab. Das war egal, weil es gab halt sehr wenige Spiele und dann wurde halt alles irgendwie probiert, d.h. irgendwelche Adventures, Simulationen, Flugzeugspiele, Rennspiele, Shooter eben, ich weiß gar nicht was es alles gegeben hat.

I: Ja

M: Also es war halt einfach Zufall.

I: Aber du hast äh wo ich dich gefragt habe, warst du glaubst du süchtig danach, hast du gesagt ja nach dem ähm eben sich, sich, sich messen mit anderen und sich beweisen das man gut ist. Ähm warte mal, ja was würdest du sagen was waren diese, diese Suchterscheinungen. Weil es gibt ja dann eigentlich, wenn man sagt man ist süchtig dann hat man ja auch. Ich weiß nicht denkt man den ganzen Tag daran oder ahm

M: Suchterscheinungen?

I: überlegt man sich Strategien oder wenn man nicht hin kommt, dass man irgendwie gereizt ist. Weil du hast eben, hast ja, ja gesagt würdest du schon sagen.

M: Also gereizt auf keinen Fall, weil ich einfach also nie irgendwie aggressiv war in der Richtung.

I: Mhm

M: Ahm man denkt dann schon darüber nach, also manchmal sitzt man einfach da und überlegt sich mal ok was könnte man für Sachen machen.

I: Mhm

M: Aber das war alles halt mehr um einen selber voran zu bringen. Das heißt man schaut sich vielleicht die anderen Leute an und übernimmt halt die guten Sachen. Also es ging mehr eigentlich darum, das darüber nachdenken, das stimmt, aber es ging eigentlich mehr darum, die anderen zu analysieren und seine eigenen Schwachstellen auszumerzen und irgendwie seine Stärken auszuspielen und schauen wo haben die Anderen ihre Schwachstellen und also ich denke das war mehr Analyse als jetzt irgendwie ein ich brauche das jetzt unbedingt. Sondern man will es einfach machen also. Ja es gibt kein anderes Wort als Sucht. Deswegen es klingt blöd, es ist eine Sucht, aber es ist eine Sucht die einem nicht wirklich schadet.

I: Mhm

M: Also ich habe da keinen Schaden davon getragen. Da bin ich mir ziemlich sicher.

I: Mhm

M: Das kann man halt jetzt vielleicht als Süchtiger in dem Fall nicht selber beurteilen, aber ich habe auch nach außen hin also von niemanden gehört, dass ich jetzt irgendwie, das irgendetwas nicht passt.

I: Mhm

M: Das irgendetwas grob nicht passt. Wenn ich jetzt irgendwie Alkohol süchtig wäre, drogensüchtig oder

I: Ja

M: ähnliches. Also auch von den Eltern hört man da nichts, dass sie jetzt irgendwie nicht stolz wären oder enttäuscht sind

I: Mhm

M: oder irgendetwas, das stimmt alles nicht. Also es war immer natürlich ein Problem wenn ich jetzt da die Schule hinten angesetzt habe, aber es war halt, ich habe es ja gesagt dass ich das so machen möchte

I: Mhm

M: und im Endeffekt lassen einem dann die Eltern doch irgendwo freie Hand. Weil sie dann doch wollen, dass man sich irgendwie selber entwickelt und zwingen können sie mich nicht, dass ich jetzt da gut bin in der Schule und mich halt nicht, ich meine sie können schon aber das war halt nicht einfach deren Philosophie und sie haben gesagt ok probier es halt.

I: Mhm

M: Es gibt da jetzt da eh noch die Möglichkeiten, also es hätte die Möglichkeiten gegeben das man die Matura nachmacht und ähnliches ja.

I: Ja

M: Und aber ich brauche es jetzt halt da nicht wirklich, also ich habe da jetzt keinen Schaden da davon irgendwie getragen das ich da jetzt gespielt habe. Ich habe mehr Erfahrungen gesammelt, die ich, die jeder Andere nicht sammeln kann. Also ich habe noch keinen getroffen in meinem Alter 23, 24 der so viel herum gereist ist.

I: Mhm, ja das stimmt.

M: Das ist halt einfach so, das kann halt niemand sagen.

I: Ja

M: Von dem her. Es gibt viele Leute die wollen die Welt sehen und verpulvern echt viel Geld damit sie das machen und so hatten wir halt echt noch Spaß dabei. Also das war alles bezahlt, wir waren mehrere Leute und

I: Das wird einem alles bezahlt?

M: Ja

I: Ja? Aha, also Flieger, Unterkunft, alles?

M: Ja

I: Aha ok.

M: Essen auch. Also wir hatten echt eigentlich nie irgendwelche Kosten oder ähnliches.

I: Mhm, da muss man aber schon gut sein, dass einem das bezahlt wird oder?

M: Ja

I: Na, ja ok. Mich würde jetzt noch dein, dein Tagesablauf interessieren ahm wie hat so dein, dein wo du eben gespielt hast, also nicht eben heute, sondern wo du gespielt hast, dein, dein Tag so ausgeschaut?

M: Aufstehen, also müde aufstehen (lachen).

I: Müde aufstehen?

M: Müde aufstehen, in die Schule gehen und nach der Schule war dann eigentlich schon wieder nach Hause und dann hat man eigentlich schon angefangen irgendwie zum Spielen bis 0 Uhr, 1 Uhr

I: Ok

M: bis und dann ist man eigentlich eh schon wieder k.o. ins Bett gefallen und wieder um 7 Uhr aufstehen und in die Schule und es gab eigentlich nie eine Zeit wo ich, wo ich wirklich jetzt da nichts gemacht habe. D.h. nach der Schule kam direkt das Bundesheer

I: Mhm

M: und ich weiß gar nicht wo ich danach, ja danach oja, 1 Jahr lang, 1 Jahr lang war ich dann glaube ich wirklich sozusagen dann arbeitslos und habe wirklich nur gespielt. Aber jetzt nicht in dem Sinne das ich da eben kein Geld hatte oder ähnliches. Sondern es war halt, da war da war diese professionelle Zeit einfach

I: Mhm

M: wo halt wirklich dann, da hat man so viel verdient, dass man halt auch gar nicht daran gedacht jetzt da, dass man jetzt da irgendwie jetzt da halt Arbeitslos ist. Es war einem halt egal in dem Sinne. Weil man hat halt genug Geld gehabt, man hat halt noch zu Hause gewohnt

I: Mhm

M: das war halt auch der (...) also man konnte wirklich 100 Prozent verwerten von dem Geld und hat dann wirklich professionell gespielt und war halt viel im Ausland unterwegs. Aber es gab jetzt da keine Zeit wo ich wirklich daheim gesessen bin und die ganze Zeit nur gespielt habe und eben vergammelt wäre oder ähnliches.

I: Mhm

M: Also das hat es, das hat es jetzt nicht gegeben.

I: Und wo du da professionell gespielt hast, da sprechen wir dann von den 8 Stunden?

M: Ja

I: Ca.?

M: Ja

I: Ja

M: 8 Stunden.

I: Und den, den restlichen Tag hast du dann was noch gemacht so?

M: Was haben wir da gemacht? Eigentlich hat man sich dann, also bei uns war es halt meistens so wir waren halt 2 gute Spieler in Österreich.

I: Mhm

M: Der eine spielt ja jetzt eh noch und da habe ich dann auch bei ihm viel, also er hat eine eigene Wohnung gehabt, da habe ich viel bei ihm verbracht. Das heißt man hat eigentlich zusammen viel gespielt zusammen im selben Team gespielt und nachher ist man halt fort gegangen auf Nacht

I: Achso

M: und dann wieder Heim und man hat einfach so zam, wie so eine WG. Das war so eine Wohngemeinschaft die wir damals gehabt haben.

I: Achso ok.

M: Und da hat sich eigentlich eh alles ums Gaming gedreht. Das heißt die ganzen Leute haben selber gespielt. Alle sind irgendwo ihre Wege gegangen und wir haben einfach professionell gespielt gehabt und Tagesablauf war wirklich also schlafen, spielen so.

I: Mhm

M: Schlafen, spielen, fort gehen, schlafen, spielen, fort gehen.

I: Ok

M: Dann mal irgendwo hin fahren auf ein Turnier, wieder zurück und dasselbe. Es war halt ja sicherlich ein chaotisches Jahr auf jeden Fall.

I: Mhm da müssen aber dann deine Freunde ja, weil du hast gesagt du warst in der Zeit arbeitslos, waren deine Freunde auch arbeitslos oder, oder wie haben die das dann gemacht?

M: Na das hat sich, das hat sich so getroffen. Also einer war es wirklich also der hat

I: Mhm

M: der hat, der hat auch genug verdient mit dem, dass er einfach nicht daran gedacht hat arbeiten zu gehen.

I: Achso

M: Das hat sich einfach nicht ausgezahlt und die anderen waren Studenten. Die spielen alle jetzt nicht mehr, sind zwar fertig und machen alle auch irgendwas

I: Aha

M: da haben sie alle damals studiert oder waren noch in der Schule.

I: Mhm, achso so hatten die alle dann Zeit.

M: Genau ja.

I: Aha ok.

M: D.h. wir haben dann auch immer erst gespielt wenn die Zeit hatten. Das heißt wenn das Team Zeit hatte, dann hat man auch zusammen gespielt und als Student kann man eben auch irgendwohin fliegen mal.

I: Aha

M: Ist ja kein Problem, macht man halt die Prüfung nicht oder viele Studenten sehen das heute noch genauso auch die nicht spielen, sondern die sind halt angemeldet und genießen mal 1 Jahr und machen gar nichts und das war halt da, bei sicherlich auch manchmal der Fall, dass die Leute einfach, so jetzt bin ich mit der Schule fertig, jetzt studiere ich mal 1 Jahr und dann fange ich zum studieren an (lachen).

I: (lachen) Aha

M: Das machen ja, ich kenne genug die das so machen. Mal 1 Jahr gar nichts.

I: Hmm, ich möchte noch mal auf, auf das, das süchtig sein zurück kommen. Ahm weil man würde doch denken, wenn, wenn ich nach etwas süchtig bin ja, richtig abhängig davon ja, dann komme ich doch nicht einfach so los davon, nur weil ich nicht ein geregeltes Gehalt habe oder?

M: Naja was.

I: Oder?

M: Na ich war ja nicht also.

I: Das ich gar nicht mehr spiele.

M: Ich weiß nicht also was einem wichtiger ist. Also ich denke mal das ist von Person zu Person unabhängig, ah abhängig

I: Mhm

M: was jetzt einem wichtiger ist im Leben und mir wurde halt immer mit gegeben, dass man sich halt irgendwo eine finanzielle Basis aufbaut. Wenn man halt eine Familie gründen will oder ähnliches.

I: Mhm

M: Das man halt schauen muss, dass man halt Geld verdient und sich irgendetwas anspart und mein Vater war halt immer so, dass der mir diese Werte irgendwo versucht hat zu zeigen oder beizubringen und, dass man halt schaut, dass man nicht alles auf Kredit nimmt sondern halt sich selber Sachen anspart. So, dass man einfach schuldenfrei ist und halt einfach angenehm leben kann

I: Mhm

M: und mir war das halt immer wichtig, dass ich immer genug Geld zur Verfügung habe. Also auch wenn ich jetzt da Freundin habe oder eine Frau, dass ich die halt auch irgendwie ernähren kann, ohne dass sie arbeiten gehen muss oder ähnliches.

I: Ja, mhm.

M: Also es ist halt, ich bin halt so erzogen worden, dass der Mann sozusagen das Geld ins Haus bringt. Jetzt da ohne jetzt irgendwie auf die Frau, vergessen wir die Frau.

I: Ja

M: Also es ist mir nie gesagt worden die Frau muss zu Hause sein oder ähnliches.

I: Mhm

M: Es war einfach, Sohn schau drauf, dass du immer genug Geld hast und dass du für deine Familie sorgen kannst und für mich war wirklich dann nur eigentlich das Geld ausschlaggebend. D.h. ich habe gesehen das rechnet sich irgendwie nicht mehr, es geht sich nicht aus oder es ist halt einfach Glück abhängig oder ich muss zu viel Zeit investieren um so viel Geld zu verdienen dass sich das aus geht

I: Mhm

M: und irgendwann ist ja auch eine natürliche Grenze, d.h. man ist nicht mehr so schnell und was mache ich dann, also wenn ich jetzt dann mit 27, 30 erst drauf komme, hey jetzt habe ich eigentlich jetzt kann ich gar nicht mehr, was mache ich denn dann?

I: Mhm

M: Wenn ich 30 bin und die Schule nicht fertig gemacht habe und ich habe jetzt nur Computer gespielt die ganze Zeit, dann hat man jetzt nicht irgendwie die Chance dass man einen halbwegs

I: Ja

M: Job bekommt. Sondern muss sich halt irgendwie, man muss halt wieder von neu anfangen, man muss sich halt wieder komplett durchkämpfen und das wollte ich halt alles einfach irgendwie umgehen. D.h. ich habe geschaut ok gut, jetzt ist sozusagen unsere beste Zeit und jetzt ist auch die beste Zeit zum Aufhören. Jetzt kann man auch den ganzen Schwung

mitnehmen, jetzt hat man sich etwas angespart und jetzt schauen wir in die Arbeitswelt hinein und wenn das funktioniert dann passt das. Muss funktionieren

I: Mhm

M: und im Endeffekt hat es auch funktioniert. Also ich habe so viele Erfahrungen dort mit genommen und dieses ganze Denken dahinter von dem Gaming, dass mir das hier ahm jetzt überhaupt in unserem Bereich wo wir viel mit Computern zu tun haben eigentlich eh nur Vorteile bringt.

I: Hast du dir extra so etwas gesucht, dass du mit Computern hier auch zu tun hast?

M: Auf jeden Fall.

I: Schon? Mhm

M: Ja, ja also ich, ich meine jetzt da in dem Sinne wenn man jetzt da halt meinen Job betrachtet als, als Einkäufer, dass man, mir ist egal was ich jetzt da einkaufe. Also ich könnte genauso auch Wurstsemmeln einkaufen oder Möbel oder irgendwas

I: Ja

M: und wenn es halt Computerhardware ist, dann kann ich mich halt noch mehr damit identifizieren. Das heißt ich weiß wirklich genau um was es geht. Ich beschäftige mich damit und macht halt Spaß. Weil man hat immer damit zu tun gehabt.

I: Ja

M: Beste Grafikkarte und, und alles.

I: Ja ok also ja.

M: Am PC arbeiten ist halt für uns halt als Spieler halt eh noch mal ein Vorteil, weil wir halt einfach drei Mal so schnell sind als, als jeder andere. Also wir können alle Maschinenschreiben perfekt,

I: Mhm

M: also es ist ohne denken, mit der Maus immer schneller als jeder andere. Uns stresst das nicht und wir werden nicht müde wenn wir am PC arbeiten sondern es ist eigentlich immer es ist entspannend eigentlich. Also nichts mit (gamen?) es zu tun hat und bringt nur Vorteile eigentlich.

I: Ja

M: Also so im Bürojob.

I: Da muss dich dein Chef ja auch sehr gerne sehen oder?

M: Ich denke schon ja.

I: Weil du hast ja vorher schon geübt auf diesen Job hin und bist jetzt eben schneller als jemand anderer.

M: Ich denke schon das er zufrieden ist.

I: Ja?

M: Ich glaube schon das er ganz zufrieden ist mit der Arbeit.

I: Ahm, das ist so als, also als Tipp gedacht eigentlich nur. Also ich möchte einen Tipp von dir haben. Wenn, wenn jetzt beispielsweise jemand sehr viel spielt ja, so wie du oder länger ahm von der Zeit her am Tag ja. Was würdest du dem für einen Tipp geben, dass der, kommt der von, von selber drauf das er weniger spielt? Hört das irgendwann auf oder?

M: Na

I: Wie kommt man davon weg wenn man 15 Stunden am Tag spielt? Was, was glaubst du?

M: Ich denke man braucht einen, wenn man die Mögl also wenn man jetzt da wie kann man sagen, ehrlich genug ist mit sich selbst, dass man sich wirklich jetzt da neben sich stellen kann und sich mal betrachtet und die Gesamtsituation, also einfach mal einen Schritt zurück tritt

I: Ja

M: von sich selbst und dann mal die Gesamtsituation betrachtet und wenn man die betrachtet und man ist nicht damit zufrieden, dann sollte man irgendetwas ändern.

I: Mhm

M: Man muss da halt wirklich schauen ok gut das ist die Situation

I: Mhm

M: was will ich und wie ist es und was muss ich tun, damit es so wird wie, wie ich es möchte.

I: Mhm

M: Und das muss halt jeder für sich selber machen und wenn man halt nicht selbst in der Lage ist das zu tun d.h. wenn es halt schon so schlimm ist, dass man wirklich das nicht mehr machen kann, d.h. auch nicht mehr mit wem anderen redet der dann, muss das halt jemand anders machen, also irgend eine externe Person. D.h. wenn man jetzt da keine Freundin hat oder ähnliches oder Eltern ist halt schwierig, weil Eltern da kennt man das ja so gut das dann ausartet. Das muss halt dann ein anderer machen der das für einem macht. Also das man wirklich sagt he schau mal so ist es und das willst du, das tust du gerade jetzt, was tust da dafür damit es so wird wie du es möchtest, dann kann man einfach schauen ob es passt oder nicht.

I: Z.B. jetzt ein Freund oder?

M: Freund ist denke ich mal immer noch das Beste. Freundin oder Freund.

I: Mhm

M: Also meistens ist es ich denke mal eh, wenn man halt so viel spielt, dass man halt keine Freundin hat.

I: Mhm

M: Weil man halt nicht dazu kommt oder sie einfach nicht kennen lernt weil man halt eh keine Möglichkeit hat eine kennen zu lernen. Dann denke ich mal Freund aber schwierig. Also ich glaube da muss man schon irgendwo Hilfe suchen professionelle, weil die Freunde die man dann hat die spielen ja selber alle

I: Mhm

M: und da muss man schon viel Glück haben, dass da einer dabei ist der da nicht so hart hinein gekippt ist und der einem auch wirklich helfen möchte oder das auch merkt das der andere zu viel spielt.

I: Mhm

M: Also so was in der Richtung (kurze Störung durch einen Kollegen)

I: Na aber z.B. könnte man sagen das ahm wenn jetzt beispielsweise jemand wirklich so viel spielt ja ahm das irgendwas eintreten muss ahm was ihm davon abbringt z.B. eben dass die Freundin ihm verlässt. Dass er sozusagen wachgerüttelt wird oder glaubst du kann da auch irgendwas anderes sein was einem davon.

M: Ich denke es muss natürlich irgendwas passieren damit man Situationen ändert.

I: Mhm

M: Das heißt so lange etwas funktioniert

I: Ja

M: will man es ja auch nicht ändern.

I: Mhm

M: Der Mensch ist ja im Grunde faul, d.h. man muss sich ja immer selber treten oder irgendwer. Sonst würden wir einfach nur im Bett liegen und schlafen

I: Ja

M: weil es halt das Schönste ist. Wenn alles funktioniert, dann bräuchte man nicht aufstehen und

I: Mhm

M: es muss irgendwas sein. Also es muss irgendwo einen Knackpunkt für einen geben wo irgendwas passiert, irgendeine Situation oder etwas was man nicht bewältigen kann, weil man eben spielt. D.h. es muss etwas passieren was direkt mit dem Gaming oder mit diesem zu viel, mit dieser Sucht zu tun hat

I: Mhm

M: damit man davon los kommt. Also es wird bei einem Alkoholsüchtigen denke ich mal genauso sein. Wenn der Arzt einem dann wirklich sagt, trink jetzt noch und du stirbst in einer Woche.

I: Mhm

M: Dann wird natürlich in 90% der Fälle derjenige aufhören zu trinken.

I: Mhm

M: Ja es gibt natürlich sicherlich die 10% natürliche Auslese ich weiß es halt nicht, der dann einfach weiter trinkt es ist ihm halt egal.

I: Ja

M: Aber demjenigen kann man halt dann eh nicht helfen oder ihm muss man halt zwangsweise helfen ich weiß es nicht.

I: Mhm

M: Aber ich denke mal wenn man ein gesunder, normal denkender Mensch ist reicht eine Situation aus wo man dann erkennt ok gut das ist jetzt ein bisschen zu krass was ich gemacht habe oder es ist zu viel und dann muss man das ändern.

I: Das würdest du bei dir jetzt auch sagen das das so war? Ja eigentlich schon oder? Obwohl ja

M: Na mich hat eigentlich wirklich nur der Wille davon weggetrieben. Ich würde ja noch spielen

I: Mhm

M: aber mich hat nur der Wille davon weggetrieben, dass es sich einfach nicht ausgezahlt hat.

I: Ok

M: D.h. bei den gleichen Gehältern wie im Fußball würde ich jetzt noch immer spielen

I: Mhm

M: definitiv. Also ich hätte dann nichts irgendwie verändert

I: Ja

M: wenn ich gesehen hätte das hat Zukunft. D.h. ich hab, ich hätte gewusst ich brauche nur noch 5, 6, 7, 8 Jahre spielen und dann vielleicht noch 5 Jahre als Trainer

I: Mhm

M: und dann hätte ich nie wieder etwas machen müssen

I: Ja, ja

M: und meine Kinder vielleicht auch nicht und dann hätte ich sicher noch gemacht.

I: Ja

M: Aber dem war nicht so, es war halt einfach ein Hobby, ein professionelles Hobby und es fehlt jetzt noch immer, also ich sehe das es die richtige Entscheidung war. Es fehlt jetzt noch immer die Möglichkeit ahm das so zu betreiben, dass man dann nach 5, 6, 7 Jahren nichts mehr machen muss.

I: Ist noch immer nicht so, dass das geht?

M: Ist noch immer nicht so.

I: Nein, mhm.

M: Also es ist, mir macht es auch so den Anschein als wäre das jetzt da bei uns in Österreich mit dem Spiel oder auch im deutschen Raum im deutschsprachigen Raum ahm am sterben. D.h. das wird immer weniger.

I: Mhm

M: Also die Sponsoren interessieren sich für dieses Spiel immer weniger. Sie distanzieren sich davon, von den ganzen Amokläufen und so wird das ja ein bisschen künstlich hoch gepusht und dann distanzieren sich eben auch die Hersteller oder die Sponsoren dahinter

I: Mhm

M: und sagen ja las lieber FIFA sponsern. FIFA ist ja auch so ein Computerspiel das ist ja auch bekannt.

I: Ja Fußball.

M: Genau Fußball ja.

I: Ja

M: Und dann lass halt lieber FIFA sponsern.

I: Mhm

M: Weil das ist ja, das kennt jeder. Fußball ist ja super und das elektronische Fußball und das ist halt viel leichter zum vermarkten

I: Ja

M: als jetzt da ein, ein Shooter wo sich Leute unter Anführungszeichen umbringen und

I: Ja

M: Ich kann das halt niemandem zeigen. Also wenn man jetzt da, Fußball kann man jedem zeigen. FIFA da schau Fußball kennst, das kann man leicht erklären und jetzt da irgendwelche Shooter wo sich andere abschießen das kann man halt jemanden der damit nichts zu tun hat nicht erklären. Also wenn ich zu meiner Mutter hin gehe und ihr das versuche zu erklären, dann das ist sinnlos brauche ich nicht machen.

I: Ja, ja

M: Und erst recht wenn ich zu meiner Oma gehen würde. Die wäre da vielleicht sogar noch etwas geschockt in dem Sinne ja, das wir uns da gegenseitig umbringen.

I: Mhm

M: Also da fehlt es halt einfach, das ist halt einfach eine Generation die da noch fehlt dazwischen.

I: Ja

M: Das heißt wenn mein Sohn da zu mir kommt und sagt he ich spiele hier einen Shooter, dann kann ich mich hin setzen und mit ihm spielen

I: Ja

M: weil ich es halt kenne. Ich weiß wie das funktioniert und das können meine Eltern nicht. Geht halt nicht, haben es mal probiert

I: Mhm

M: es bringt nichts. Das ist wie ohne Beine laufen lernen. Also das ist halt, geht einfach nicht.

I: Ja, Sohn hast du aber keinen oder?

M: Nein

I: Ok, das war jetzt nur so ok. Na aber es muss eben schon einen Grund geben warum man aufhört. Also eben irgendwas muss halt im realen Leben sein

M: Ja auf jeden Fall.

I: wie eben den, das was du gesagt hast oder Freundin verlässt einem oder was auch immer oder, also so etwas muss schon passieren, dass man von dem dann wieder

M: Ja

I: runter kommt, ja?

M: Ich denke schon ja.

I: Ja ok, ich schaue noch mal kurz, perfekt.

M: Alles erwischt?

I: Ja, schon. Ja passt, nagut und du arbeitest jetzt ah Vollzeit oder?

M: Ja

I: Ja und bist 23 hast du gesagt oder?

M: 25

I: Ah 25

M: 24 bin ich und in 2 Wochen bin ich 25.

I: Aha ok gut, nagut. Dann sage ich danke schön.

M: Ich habe zu danken.

Der Interviewpartner wurde per E-Mail darum gebeten die 7 Merkmale von Video- und Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann danach zu beurteilen, ob er diese als gut durchdacht empfindet, ob für ihn alle notwendigen Punkte abgedeckt sind um eine Video- und Computerspielsucht zu diagnostizieren bzw. ob ihm vielleicht sogar ein Merkmal einfällt, welches bei dieser Theorie nicht bedacht wurde.

M: Also bis auf den Absatz "Entzugserscheinungen: Bei vermindertem oder reduziertem Computerspielen treten diese in Form von Nervosität, Unruhe und/oder vegetativer Symptomatik (Zittern, Schwitzen etc.) auf." würd ich sagen stimmt das alles. Noch nie von so etwas gehört oder mitbekommen. Und ich kenne verdammt viele Computerfreaks ;)

I: Ich habe hier auch einen kleinen Spickzettel für mich,

W: Kein Problem, kein Problem.

I: aber das wird sich sicher alles, alles, alles sich im Gespräch ergeben. Also wie gesagt, also was mich eben interessiert ist vor allem also so dieser, dieser so einen Überblick möchte ich von dir haben. Wann hast du begonnen, was hat dich daran gefesselt und eben was war der Grund aufzuhören oder weniger zu spielen? Das ist so dieses grobe

W: Ok

I: Raster

W: Also, ich glaube begonnen ist schwierig, weil es haben Freunde von mir immer schon Konsolen gehabt. So wirklich als, in den 80iger Jahren so Nintendo und so etwas

I: Ja

W: und da bin ich sicher schon mit 3, 4, 5 Jahren schon davor gesessen und habe halt mit gespielt so Mario und solche ganz alten Sachen

I: Ah

W: oder so kleine racing Sachen so in der Richtung und ich habe irgendwann mal, das ist schwierig zu sagen, damals ich kann mich erinnern schweinetueer war das 1000 Schilling fast oder so, habe ich einen eigenen Nintendo bekommen. Das war so um die 6 oder 7 gewesen sein und das hat irgendwann nicht gereicht. Dann kam ein Commodore 64 und irgendwann habe ich dann den ersten PC bekommen von einem, vom Arzt von meiner Mutter quasi seinen alten PC geschenkt bekommen. Auf dem konnte ich dann auch schon spielen und ja dann hat sich das so weiter entwickelt. Also dann habe ich meinen ersten PC zusammen gebaut mit 12 oder so und habe auf dem zu spielen begonnen. Also ich bin von der Konsole weggegangen und habe auf dem PC gespielt die ganze Zeit quasi. Also wann ich angefangen habe ist wirklich schwierig zu sagen, deswegen.

I: Ok, mhm und was hast du da gespielt also?

W: Puh, also auf Konsolen sind es diese Uraltsachen wie Sonic oder Super Mario gewesen. Ganz am Anfang halt was auch noch wirklich Kinder gerecht ist

I: Ja

W: und dann habe ich mich mehr auf so für racing Sachen interessiert, also Autorennspiele. Das kann ich gar nicht mehr sagen wie die heißen haben und Flugsimulatoren und so in die Richtung. Also quer durch die Genres durch eigentlich die es gibt.

I: Aha und

W: Also später habe ich erst dann angefangen also intensiver zu spielen. Somit keine Ahnung Ende der Unterstufe so 13, 14. Da ist dann in den 90ern Counter Strike aufgekommen, da bin ich dann aufgesprungen quasi und das habe ich gespielt bis, also ich spiele es heute noch regelmäßig eigentlich, aber professionell habe ich es gespielt bis 18 dann ungefähr und ja dann bin ich in das Management übergegangen eher. Also ich habe jetzt nicht wirklich, ich habe nicht aufgehört Computerspielen also ich spiele jede Woche noch zum Ausgleich am Abend oder so, aber meine Hardcorephase war zwischen 14 und 19 würde ich sagen, so in die Richtung.

I: Und da hast du dieses Counter Strike gespielt?

W: Da habe ich Counter Strike professionell gespielt genau. Also auf einem europäischen Top Level halt.

I: Ok, das heißt was?

W: Das heißt auf Turniere fahren, Frankreich, Deutschland, Schweden, Ungarn überall irgendwo in Europa. In Übersee war ich leider nie ahm und Turniere spielen um damals waren es noch, ganz am Anfang waren es noch Schilling Beträge. Jetzt waren es in Euro so zwischen 10.000 und 80.000 Euro auf einem Turnier.

I: Für eine Person?

W: Für 5 Personen. Ein Counter Strike Team sind 5 Leute.

I: Achso

W: Das wird immer aufgeteilt.

I: Aha wow. Also hat sich das, hat sich das jetzt so sukzessiv gesteigert? Also du hast sozusagen, du hast gesagt mit 3 Jahren hast du begonnen.

W: Genau

I: Das war so, so halt nur

W: Der Einstieg würde ich sagen.

I: Ja genau und ist das dann von der Zeit her vom Spielen her immer mehr geworden?

W: Auf jeden Fall ja.

I: Also es hat sich langsam immer mehr gesteigert.

W: Genau also, ich würde sagen mit 14 wo ich begonnen habe wirklich gescheit zu spielen, waren es noch so 5 mal die Woche 2, 3 Stunden am Abend

I: Ok

W: und in den high Times dann, also wenn wir mit 17, 18 auf Turniere gefahren sind, dann war es teilweise täglich am Abend 4 Stunden. So wie Fußballtraining jeden Abend, ein Fußballprofi zum Fußballtraining geht,

I: Ja

W: sind wir 4 Stunden im Internet gesessen und haben miteinander gespielt oder in einem LAN Kaffee und haben gespielt.

I: Ok, mhm

W: Ich weiß nicht ob du, also die Mail Adresse, deswegen hat es mich gewundert, dass du zu mir gekommen bist. Ich meine wundert mich eh nicht weil wir machen solche Sachen schon oft jetzt.

I: Ja

W: Es gibt einen Verband in Österreich, den E-Sport Verband ich weiß nicht ob du das schon gehört hast, den ESVÖ?

I: Vom Hören ja aber.

W: Ok und ja da bin ich eben eines der, also mein Verein mit (...) eines der Gründungsmitglieder und (...) ist von der Clan für das Team für das ich damals gespielt habe quasi.

I: Mhm und du bist aber zu der Zeit weil du sagst bis 18 da bist du ja sicher noch in die Schule gegangen oder?

W: Genau, genau.

I: Das heißt du warst ganz normal brav in der Schule und dann

W: Ich war von 8 bis, ich war halb intern von 8-6 in der Schule.

I: Ja

W: Bin Heim gekommen, dann waren meine Hausübungen meistens fertig und dann habe ich mich um 7, 8 je nachdem wie die anderen Heim gekommen sind hingesetzt und dann haben wir zwischen 3 und 4 Stunden gespielt am Tag ja.

I: Mhm, das klingt jetzt eigentlich eh nicht nach so viel.

W: Naja es sind dann

I: Oder?

W: 26 Stunden in der Woche oder ein bisschen mehr.

I: Ja

W: Und eben wenn ein Event ansteht, so etwas wie ein großes Turnier,

I: Mhm

W: dann kann es auch einmal sein, dass wir uns ein Wochenende in einen Raum setzen und da nicht raus kommen.

I: Aber das ist jetzt noch immer? Nein oder?

W: Jetzt nicht mehr.

I: Jetzt nicht mehr.

W: Weil ich spiele jetzt nicht mehr. Also jetzt, ich habe jetzt ein Team unter mir, ich mache jetzt den Team Manager von einem Team von fünf jungen Leuten und die, die machen das auch noch so. Also jetzt z.B. die WCG was erst draußen gestern stattgefunden hat, hat dieses Jahr für Österreich kein, kein Team schicken können.

I: Mhm

W: Das ist in China das Grand Final, da geht es um fast 1 Million Euro oder so Preisgeld. Aber Österreich konnte es sich nicht leisten halt ein Team hin zu schicken dieses Jahr weil das hätte über 30 000 Euro gekostet das Team zu schicken. Also das war zu viel um ein Team, also jetzt haben wir fünf Einzelspieler geschickt in anderen Spielen, in Warcraft und Trackmania und Guitar Hero und FIFA und so.

I: Mhm und wie bist du eigentlich zu diesem Counter Strike gekommen? Also was, warum hast du genau das gespielt? Was, was hat dich daran irgendwie gereizt oder?

W: Also das ist ein bisschen schwierig. Ich glaube 97 ist, ist Half Life, das war diese quasi die das Spiel auf dem Counter Strike basierend war ist heraus gekommen

I: Mhm

W: und da war es ganz neu und das war damals das, das Top Spiel für 2 Jahre. Es war, es hat die beste Story gehabt, die beste Graphik und so weiter und da sind viele Leute aufgesprungen und ich habe vorher schon gespielt ein anderes Spiel d.h. Quake 3 das ist ein, ein Singleplayer Shooter quasi und das habe ich angefangen und im Prinzip war das, das ja es war das selbe Spiel nur halt, dass man Counter Strike zu fünft gespielt hat, also quasi ein Team Spiel.

I: Achso

W: Und im Singleplayer war ich also im, im alleine. Quake spielen wir heute auch noch 1 gegen 1

I: Mhm

W: war ich nie so gut und im Team habe ich dann halt meine Fähigkeiten besser einsetzen können als, als, als Team member quasi. Also ich habe jetzt, ich mache auch ahm seit seitdem ich mit Counter Strike aufgehört habe, also ich habe dann nebenbei auch noch Fußball gespielt in der Schule, in der Schülerliga und so etwas, habe ich mir ein Band gerissen und dann habe ich zum Tanzen angefangen so parallel mit der Tanzschule mit 15, 16

I: Mhm

W: und sind seit 18 mache ich jetzt Tanzsport im, im Verein also in einer Gruppe und anscheinend war ich halt immer schon ehe ein Gruppenspieler als ein,

I: Achso

W: als ein Ding, deswegen.

I: Aha

W: Und ich glaube es war auch das was mich an Counter Strike dann gereizt hat eben umzusteigen weil es einfach zu fünft war und man kann sich immer in einer Gruppe finde ich leichter puschen. Ich bin halt ein, ein Gruppensportmensch anscheinend.

I: Ja, ja ich meine das hast du ja vorher noch nicht wissen können, dass dir das mehr liegt.

W: Genau

I: Aber du hast das einfach ausprobiert und

W: Genau

I: das war dann besser.

W: Mhm

I: Aha ok.

W: Weil es gibt so auch so wirklich verteilte Rollen in so einem Counter Strike Team. Eben einer überlegt sich was man macht so eben grob die Taktik ansagt und so was man macht na.

I: Ja

W: Und das, ich war nie wirklich immer der gute Spieler jetzt in dem Sinn, dass ich wirklich, da geht es eben um Sachen von Millisekunden in Hand Augen Koordination und Reaktion und da war ich nie bei den Guten dabei. Aber halt durch das, dass ich quasi ich glaube meinen Blick recht breit fächern kann auf fünf Leute

I: Mhm

W: da sieht man, dass ich quasi das Bindeglied zwischen anderen Leuten bin. Das hat immer gut also gut funktioniert.

I: Ok und ahm ich mein ich weiß nicht ob ich sagen soll, dass wie, wie du es jetzt empfindest, na wie wo du, wo du damals gespielt hast

W: Ja

I: wo du wirklich professionell gespielt hast auch für Geld ahm wie, wie war das Spielen für dich? Also was wie, wie hat sich das angefühlt sich da, sich da jetzt vor den Computer zu setzen und zu spielen?

W: Hmm ich glaube das kann man auch mit einem ganz normalen Sport vergleichen. Ich habe früher auch beim Fußballtraining oder jetzt bei Tanztraining also ich mache jetzt noch immer halt.

I: Ja

W: Ahm es gibt Tage wo man hin geht und sich denkt ja scheiße ich habe keine Lust heute na.

I: Mhm

W: Aber im Prinzip wenn man, wenn man es macht und seinen Sport ausübt dann macht es einem immer Spaß. Ich glaube wenn man den, da gibt es auch wieder verschiedene die schauen irgendwie jetzt langsam gemerkt, es gibt verschiedene Typen Menschen. Es gibt Leute die machen alles nur zum Spaß und machen es nie fertig oder so

I: Mhm

W: und so etwas war ich nie. Also ich habe immer einen, einen sportlichen Ehrgeiz in die Sachen rein gelegt die ich gemacht habe im Prinzip.

I: Mhm also hast du eben Spaß dabei empfunden?

W: Ich habe, ja Erfolg ist Spaß für mich genau.

I: Aha ok Erfolg hattest du ja

W: Ja

I: und dadurch war es Spaß.

W: Ja

I: Mhm

W: Man kann auch ohne Erfolg, ich meine man kann auch so Spaß haben ja aber

I: Mhm

W: Erfolg gibt immer noch den, den, das extra Zuckerl drauf irgendwie.

I: Ja und, und während dem Spielen war das ahm irgendwie anstrengend oder, oder, oder?

W: Es kann schon anstrengend also es, ja es kann schon anstrengend werden. Also wenn man so einen 6, 7 Stunden Trainingstag einmal hat,

I: Mhm

W: dann ist es wirklich, also dann ist der Kopf nachher leer. Dann muss man wirklich schlafen gehen nachher.

I: Mhm, Trainingstag am Computer?

W: Am Computer.

I: Ja ok.

W: Also dann spielt man, das kann man sich so vorstellen ah wenn ein, ein Fußballteam quasi sagt sie haben 3 Stunden Fußballtraining ja,

I: Ja

W: dann machen die ja z.B. dann eine halbe Stunde Torschusstraining bla, bla, bla und bei uns rennt das so ab, in der F, also wir haben uns dann quasi am Anfang dieser Session immer hin gesetzt.

I: Mhm

W: Dann spielt man verschiedene Levels spielt man durch, also verschiedene maps heißt das bei Counter Strike ja.

I: Ok

W: Die sind halt immer verschieden aufgebaut und je nach Aufbau der Map spielt man eine andere Taktik meistens. Da überlegen sich halt hunderte, tausende Teams in, in auf der ganzen Welt verschiedene Sachen ja und da gibt es verschiedene Spiel ah Spielstile wie man das angeht und so und dann probiert man halt Sachen aus im Prinzip. Das ist so wie wenn keine Ahnung, ein Fußballtrainer mit seiner Mannschaft quasi pass, passrut also Laufruten für Pässe und so etwas durchmacht

I: Mhm

W: na das man das rein bekommt einfach in den Kopf

I: Mhm

W: immer wieder. Und das bespricht man mal am Anfang eine halbe, dreiviertel Stunde oder so etwas und dann ahm geht man in einen Internetchat

I: Mhm

W: und sucht sich Gegner und dann spielt man quasi eine Stunde lang so ein Match, also man simuliert ein Match quasi ein Counter Strike Match dauert 2 mal 15 Runden auf jeder Seite und dann ja schaut man sich halt an wie spielt der Gegner, wie stelle ich mich auf den Gegner ein, übt seine Taktiken ein, was auch immer. Dann macht man eine Nachbesprechung und dann geht man wieder ins Internet sucht sich wieder einen Gegner. Das macht man an einem normalen Trainingstag unter der Woche 3 mal am Abend oder so, dauert jeweils dreiviertel Stunde bis Stunde oder so etwas und an einem langen Trainingstag am Wochenende wenn es vor einem Event ist oder so dann halt 5, 6 mal, 7 mal hintereinander oder so etwas.

I: Ok

W: Also es ist wirklich eine Trainingseinheit wo man einfach verschiedene Sachen immer wieder wiederholt

I: Mhm und was würdest du sagen was, was, was, was hat dich jetzt wirklich daran fasziniert, da jetzt 3 mal hintereinander das zu üben oder eben 6 mal, 7 mal?

W: Das, das hat meine Mutter auch nie verstanden.

I: Was, was ist dieses Faszinierende, das Fesselnde?

W: Ich glaube, ich glaube es ist mir noch nie bei irgendetwas gelungen, ebenso wie du gesagt hast, es, es funktioniert perfekt ja und das ist genau das was man da glaube ich da anstrebt im Prinzip, dass man einfach so eine Teamharmonie schon hat ja, dass man nachher einfach sagt das hat so gut funktioniert, dass man zufrieden ist damit. Dass man wirklich selber sagen ok das hat so funktioniert, dass ich zufrieden bin, dass, dass da rennt so viel Kommunikation und so, ich, ich wünschte das wäre jetzt einmal ein, ein Match da. Aber heute das kann ich dir zeigen, aber ich kann es dir bei einem anderen Spiel zeigen, da spielen halt nur 2 gegen 2.

I: Mhm

W: Aber was da an Kommunikation zwischen den Leuten läuft und so und das, dass man so etwas optimiert ist ganz, also ich glaube, da einfach der sportlich Ehrgeiz. Genauso wie warum stellt sich ein, ein Stabhochspringer 30 mal vor diese scheiß Latte und rennt immer wieder drüber na. Einfach nur um zu schauen es geht, es geht noch besser, es geht noch besser, es geht noch besser, es geht noch höher. Also es ist einfach der sportliche Ehrgeiz der mich glaube ich da getrieben hat.

I: Also dieses, auch dieses besser werden.

W: Ja auf jeden Fall ja.

I: Mhm also gar nicht so jetzt die, das Geld das man gewinnt?

W: Hmm, das Geld war sicher dann eine Zeit lang auch ein Anreiz, aber ja eigentlich das was ich gewonnen in meiner Laufbahn, war für mich im Prinzip nur Kosten deckend, wenn ich es

I: Ok

W: nachher drüber schau. Weil am Anfang, ja jeder sucht einmal so am Anfang seinen Meister irgendwo na und niemand kommt als Megatalent daher und gewinnt gleich alles. D.h. die ersten 5, 6, 7 Turniere die wir besucht haben wo auch immer das war, war immer nur Geld rein stecken.

I: Achso

W: Also so wie in jedem Sport na

I: Mhm

W: Am Anfang muss man halt mal rein kommen und dann wird man bekannter, dann bekommt man bessere Trainingspartner im Internet, dann lernt man von denen Sachen, weil einfach die ganz anders spielen wieder und so hantelt man sich langsam in die Höhe. Also ich habe sicher am Anfang, schwierig zu sagen hmm 2, ich meine nicht ich sondern meine Eltern im Endeffekt dann, ich war schon zusammen mit denen aber 2, 3 Tausend Euro in Reisekosten gesteckt.

I: Aha

W: Nach wo immer auch hin und dann kam das Geld so, wir waren nie leider Erster irgendwo in Europa, weil das ist ziemlich schwierig so etwas zu sein, aber wir waren immer Top Ten und haben dann halt quasi so das Geld langsam wieder rein bekommen. Aber das Geld war für mich eben nicht die Frage, sondern es war für mich der sportliche Ehrgeiz einfach,

I: Mhm

W: dass ich das mache.

I: Auch sich diese, also mit sich also sich mit anderen messen und so ja.

W: Ja auf jeden Fall, auf jeden Fall.

I: Also wir als Gruppe, das sind immer die Gleichen oder 5 immer die 5 Gleichen Leute die da mit spielen?

W: Na ist auch

I: Ah nicht?

W: genauso wie ein Fußballteam mit seinem Transfermarkt und so.

I: Achso

W: Das sind Personen die sind halbjährlich

I: Aha

W: und während der Saison wird gewechselt also

I: Achso

W: man sucht sich halt bessere Spieler was auch immer. Da gibt es viele Sachen.

I: Mhm

W: Ich spiele jetzt z.B. seit 3, 4 Jahren oder so, spiele ich ah mit Freunden einfach nur TS am Abend so als Ausgleich ja.

I: Wie heißt das?

W: Counter Strike

I: Achso eh.

W: Tschuldigung Abkürzung.

I: Macht nichts.

W: Also wirklich das ist einfach, die Leute kenne ich jetzt seit seitdem ich 15, 16 bin oder so etwas, das sind wirklich Freunde geworden. Wir treffen uns unter der Woche auf ein Bier oder so ja

I: Ja

W: und die habe ich aber übers Internet kennen gelernt.

I: Mhm

W: Und das ist für mich ein Ausgleich also ich, ob ich mich jetzt am Abend mit wem auf ein Bier setze und mit ihm plaudere oder ob wir nebenbei spielen, weil es rennt wirklich schon wir machen es schon so lange, das rennt wirklich schon nebenbei. Es ist genauso wie wenn du mit deinem Freund joggen gehst am Abend (...).

I: Mhm

W: Das ist einfach socializing und das gibt mir einen gewissen nach einem stark, also nach einem langen Arbeitstag also einen gewissen Ausgleich finde ich.

I: Mhm, aber ja mhm sonst außer dieses sich messen und ahm schauen wie gut bin ich, wie kann ich mich noch optimieren, ist da noch irgendetwas was dich an dieses Spiel gebunden hat? Weil du hättest ja auch ich weiß nicht nach kurzer Zeit aufhören können oder sagen können es ist fad oder keine Ahnung also.

W: Hmm

I: Oder es kann ja auch nur das sein aber ich frage nur noch einmal nach

W: Ich überlege gerade.

I: ob da.

W: Ich, ich probiere gerade mein Gehirn zu erforschen

I: Ja, ja

W: ob da noch irgendetwas war

I: Weil eben das Geld meinst du ist es eigentlich nicht so wirklich gewesen.

W: Nein

I: Ja

W: Es war, keine Ahnung, na es war sicher, es war halt neue Leute kennen lernen unter anderem auch ja. Ich kenne

I: Ja

W: inzwischen in egal wo ich hin fahre in welches Land, in einer größeren Stadt kenne ich irgendjemanden wo ich übernachten kann wenn ich will in Prinzip

I: Ja

W: ja. Also es ist wirklich, ich glaube es ist in jedem Sport so, wenn man mal tiefer in die Community quasi rein kommt, dann lernt man Leute kennen

I: Ja

W: die auch wirklich zu Freunden werden über die Jahre und dann, das ist sicher auch ein netter Punkt, aber das habe ich damals nicht so realisiert wie heute ja. Aber ansonsten fällt mir eigentlich nichts ein.

I: Aber wenn du sagst ahm diese Gruppe, diese Spielergruppe von 5 Leuten hat sich immer geändert. Ich habe mir gedacht es bleibt immer die gleiche Gruppe und das verfestigt sich und man kann sich dann besser aufeinander abstimmen

W: Ja das wäre schön.

I: und, und, und gut noch, noch besser werden. Aber wenn sich das immer ändert, dann

W: Sicherlich also.

Kurze Störung

I: Na, na also wie gesagt, ich habe mir gedacht ok man ist dann ein perfektes Team ja und, und hat dann auch Verantwortung gegenüber den Anderen.

W: Auf jeden Fall hat man die, aber es gibt halt

I: Aber wenn es sich immer ändert die Gruppe?

W: Es ist halt z.B. also jetzt die, die unter mir spielen der Franz, der Thomas und der Flo die machen das in der Konstellation seit 3 Jahren, die sind perfekt eingespielt.

I: Mhm

W: Und wie es bei Jugendlichen ist, man hat nie jemanden perfekt verlässlichen oder so etwas in die Richtung na.

I: Ja

W: Und dann sagt einer einmal ja ich bin nicht mehr so motiviert nach einem Jahr oder so na und will dann aufhören und dann muss man sich halt jemanden, einen Ersatz suchen dafür im Prinzip na

I: Achso, mhm

W: Also

I: Ja, ja

W: die wirklich Guten, wenn man so die Weltspitze sich anschaut, die wirklich guten Teams spielen seit 3, 4 Jahren alle relativ unverändert bis auf eine Position. Also da wird ein Mann vielleicht ein Mal im Jahr oder alle 2 Jahre ausgewechselt, das wars.

I: Mhm

W: Und das ist glaube ich auch essenziell für ein gutes Team, dass da wirklich die Leute für immer zusammen bleiben ja. Aber ich habe halt

Kurze Störung

W: Ahm, also ich habe mit, in meiner Laufzeit glaube ich mit insgesamt 15 Leuten zusammen gespielt oder so etwas in den 4 Jahren. Also ich habe, ich habe auch so drei Leute gehabt den (...) und den (...) die waren immer mit mir in einem Team. xxx

I: Aber zu dritt.

W: Aber, ja genau und dann zwei Leute haben halt immer gewechselt. Es war aber nicht, dass gleich zwei weg gegangen sind zwei neue gekommen, sondern einmal hat der gesagt ich kann nicht mehr,

I: Ja

W: dann hat man jemand anderen. Man hat auch teilweise 6 oder 7 Leute in einem Kader drinnen quasi so wie auch beim Fußball, dass 16 Leute anreisen aber nur 11 spielen na

I: Mhm

W: und dann sind wir halt zu siebent im Team gewesen und also es hat immer der gespielt der Zeit gehabt hat. Das kommt halt darauf an.

I: Ok

W: So kommt man halt nicht in die Weltspitze.

I: Ja, ja

W: Aber wie gesagt in jedem, ich habe auch meine Hoch und Tiefs gehabt. Ich habe auch einmal ahm wann war das mit 17 oder so etwas, da war dann auf einmal Freundin und so kurzfristig wichtiger und dann habe ich aber eh gemerkt, dass es beides gleichzeitig auch ganz normal geht ja und dann war es wieder normal.

I: Ja, ja aber man hat eben schon eine gewisse Verantwortung

W: Auf jeden Fall.

I: gegenüber den Anderen.

W: Auf jeden Fall. Ich finde es auch furchtbar wenn sich, also inzwischen manage ich ja nur noch. Ich habe jetzt fünf Leute, fünf junge quasi also die sind alle jünger als ich.

I: Ja

W: Ja sind alle jünger als ich und

I: Du bist wie alt?

W: 25 geworden gerade und die sind so zwischen 22 und 20 ist der Jüngste glaube ich oder 23, einer ist sogar 23 jetzt geworden.

I: Ok

W: Und ich habe das inzwischen so, weil damals habe ich quasi dieses Bindeglied zwischen 5 Leuten habe, wollte ich immer sein im Prinzip und habe halt dann auch immer organisiert selbstständig, dass immer alle da sind für die Trainings und so etwas bla, bla und dann haben wir halt hin und her uns angerufen oder was immer und wenn jemand nicht konnte dann haben wir das halt irgendwie verschoben bla, bla und ich habe gemerkt wie anstrengend das ist teilweise wenn man sich eigentlich auf das Spielen konzentrieren will, dass man nebenbei auch noch organisiert quasi alles na.

I: Mhm

W: Und dann wie ich mir gedacht habe ja ok ich hab es jetzt eigentlich 4, 5 Jahre genossen, dass ich selber das gemacht habe und, dass ahm eine Firma mich unterstützt hat da auch Reisekosten rein gibt und so weiter und für die Firma habe ich danach auch zu arbeiten begonnen, weil ich eben quasi das auch ein bisschen zurück geben wollte was ich bekommen habe an Unterstützung. Weil jetzt mache quasi ich das in der Firma, was die damals für mich gemacht haben.

I: Mhm, nochmal was ist das für eine Firma?

W: Diese selbe Firma die das auch da draußen organisiert (...).

I: Mhm

W: Das ist eine Event Marketing New Media Firma, also macht sehr viel mit in der Internetbranche mit Marketing, Werbung und eben auch E-Sports und Events und so etwas.

I: Und die heißen wie?

W: Die Events meinst du oder?

I: Nein, nein die Firma.

W: (...) heißen die.

I: (...), achso hoppala ich habe das ein bisschen ok. Weil das habe ich noch nie gehört, deswegen.

W: Ja es ist eine sehr kleine Firma, es sind 12 Leute oder so etwas.

I: Aha und was haben die für dich gemacht? Das habe ich jetzt nicht ganz

W: Die Firma wurde damals gegründet um (...), das Team

I: Ja

W: wo ich gespielt habe zu managen.

I: Achso

W: Also um, wir haben damals Sponsoren haben die für uns geholt von Siemens und so etwas.

I: Aha

W: Sagt dir das FSC?

I: Siemens?

W: Ja

I: Siemens

W: Also Fujitsu Siemens ist die, die PC Ableger Firma von Siemens. Die haben nur PCs gebaut eine Zeit lang.

I: Aha

W: Die haben uns gesponsert eine Zeit lang und so

I: Achso

W: und das, das quasi wirklich darum ging Management für einen, so wie für ein Fußballteam quasi ein, ein eine Marketingabteilung da ist und was immer auch, die haben das für uns gemacht quasi.

I: Und jetzt managst du 5 Leute?

W: Nein

I: Nein

W: Insgesamt 30, 40 oder so etwas. Aber das TS Team sind 5 Leute und das ist mein Fokus weil ich selber damals TS gespielt habe.

I: Achso und das ist jetzt deine Arbeit?

W: Nein

I: Ah nein

W: Das ist mein

I: Hobby?

W: mein ja mehr oder minder Hobby. Es ist nicht ertragreich, aber ich arbeite in der Firma auch unter anderem deswegen. Also ich habe die Leute dadurch erst kennen gelernt. Das sind auch alles alte Spieler die ich von früher kenne von "Quake" spielen und so.

I: Mhm ok ahm ja gut dann

W: Ich hoffe ich über, überlade dich nicht gerade weil es ist halt so.

I: Na naja.

W: Ich glaube, weil du vorher gefragt hast, immer wieder das Selbe zu spielen und so etwas ja, das hat meine, meine Mutter auch nie verstanden.

I: Ja

W: Die kommt halt ins Zimmer rein und sieht, dass ich den, dieselben scheiß fünf Dinge andauernd wieder spiele ja.

I: Ja

W: Und sie hat gesagt, kann das nicht fad werden mit der Zeit und dann habe ich sie einmal gefragt, meine Mutter ist Staatsmeisterin im Reiten gewesen vor ein paar Jahren und so etwas

I: Ja

W: und dann habe ich gesagt ja du setzt dich auch jeden Tag 3 Stunden, auf (...) Gäule, ist das nicht irgendwann fad na.

I: Ja, ja

W: Und genau so ist es aber na in jedem Sport. Wenn man was erreichen will muss man halt, muss man halt trainieren. Man muss es jeden Tag wieder machen und so na.

I: Obwohl es für dich ja nicht fad geworden ist.

W: Und für mich ist es nicht fad geworden. Meine Mutter reitet auch noch immer es wird ihr auch nicht fad seit 40 Jahren.

I: Ja

W: Also

I: Ja und ahm hattest du eigentlich das Gefühl wenn du jetzt ahm nachdem du gespielt hast nach ein paar Stunden, hast du dir da manchmal gedacht, ich hätte irgendwie was Nützlicheres tun können in der Zeit, etwas Besseres?

W: Hmm, nein.

I: Nicht?

W: Nein, ich denke mir, naja ok es rennt nie optimal so, dass man sagt, ja man ist nach jedem Training zufrieden und so ja, man kann auch mit einem Grant ins Bett gehen und sagen,

I: hm

W: ich komme auch manchmal vom Tanztraining Heim und denke mir heute war meine Partnerin deppert und es hat nicht funktioniert und ja beim nächsten Mal ist es wieder besser.

I: Na aber ich meine ah statt dem Computerspielen.

W: Ja wie gesagt nein.

I: Nein

W: Ich hätte auch statt, statt dem Tanzen hätte ich daheim sitzen können vor dem Fernseher und nichts tun ja also.

I: Ja

W: Jeder, es gibt Leute die nutzen ihre Freizeit mit ich lege mich in die Sonne und ich mache es halt mit Sport.

I: Ok ja, ja, na ich, ich meine eben nur weil wenn du sagst eben vor Turnieren habts ihr, ich

W: Wirklich viel Zeit investiert ja.

I: Wie viel 6, 7 Stunden oder wie, oder länger?

W: Ja, ja

I: Da könnte man dann im Nachhinein denken ok ich hätte ich weiß nicht irgendwie etwas lernen können oder was weiß ich, lesen, Matura, keine Ahnung jetzt ja.

W: Also durch die Matura bin ich noch halbwegs durch gekommen so.

I: Ja also so etwas.

W: Aber da habe ich auch schon nebenbei Tanzen betrieben und so also, ich habe immer für meinen Sport oder meine Hobbys immer die Zeit gefunden ohne ein Problem zu haben.

I: Ja achso.

W: Das ist auch letztens hat mein, mein Tanztrainer was lustiges gesagt. Er hat ein Typ aus meiner Mannschaft ah hat eben gesagt ja er ist jetzt so furchtbar gestresst mit Arbeit und Uni bla, bla und er kann jetzt eine Zeit lang nicht kommen. Und da hat er eben gefragt, kannst du nicht oder willst du nicht ja und er hat gesagt er kann nicht, hat er gesagt na wenn du nicht du willst nicht, er hat gesagt nein ich kann nicht, hat er gesagt na wenn du willst, dann kannst du auch ja und das ist es genau. Wenn man einen Leistungssport betreiben will, dann muss man einfach wollen, dann kann man auch egal wie, man kommt irgendwie zu seiner Zeit immer. Also

I: Mhm

W: wie gesagt für eine Computerspielbiographie also das ich jetzt als, als für mich als, als ersten einen schwierigen Fall ausgesucht, weil ich halt doch irgendwie in die, sehr in die, in die sportlastige Sache von dem falle na.

I: Mhm, ja nicht so dieses einfach

W: Einfach nur spielen.

I: Einfach nur spielen ja.

W: Das habe ich inzwischen auch, dass ich mich am Abend mal hin setze und einfach so jetzt muss ich Counter Strike spielen, kann auch etwas anderes sein. Jetzt habe ich mir eine X-Box gekauft vor einige Zeit, jetzt tu ich halt manchmal einfach so Guitar Hero spielen oder so.

I: Mhm

W: Einfach, dass ich halt ein bisschen etwas tue. Damit mir nicht fad wird.

I: Ja

W: Weil ich denke mir ja Computerspielen ist viel lustiger als fern schauen z.B., weil da mache ich ja aktiv was und lasse mich nicht nur berieseln im Prinzip na.

I: Ja

W: Fernschauen ist zum Einschlafen oder so, weil da kriege ich Input und fertig ja.

I: Ja hmm. Glaubst du eigentlich, dass du durch das Spielen irgendetwas kompensiert hast was dir gefehlt hat? Also haben dir irgendwie ich weiß nicht, Leute gefehlt mit denen du weg gegangen, weg gehen könntest und oder?

W: Hmm nein, also wir haben eine super Klassengemeinschaft gehabt immer ja und jetzt bin ich 7 Jahre 8, 8 Jahre aus der Schule raus ja

I: Mhm

W: und wir treffen uns immer noch jede, alle 2 Wochen die Klassenleute die sich damals gut verstanden immer noch.

I: Mhm

W: Es ist so eine 8, 9 Leute Partie und dann gehen wir zum Heurigen oder so etwas in die Richtung. Also Leute zum Weggehen oder zum, zum Socializing haben mir nie gefehlt und da ich eben wie gesagt ich habe mit neben, das Computerspielen war wirklich immer nur so eine Nebensache bis auf diese 4 Jahre wo ich, wo ich wirklich viel gespielt habe da war es dann, ich würde sagen es war nicht mein Hauptsport weil ich habe immer noch Fußball gespielt wirklich

I: Mhm

W: in der Schule halt. Aber es war schon mein, mein Ehrgeiz war sehr, sehr fokussiert auf das Ganze halt. Und ich bin von meiner Mutter eben ins Tennisspielen rein gebracht worden so mit 5 Jahren oder so, dann habe ich da eine Klicke gehabt halt.

I: Mhm

W: Das ist so gegangen bis 9, 10. Dann hat meine Mutter, die hat halt früher Tennis gespielt und hat dann zum Reiten begonnen. Dann halt will man den Eltern nicht alles nach machen die Zeit na und dann von 10 bis 14 ja ich glaube 14 oder so habe ich reiten sehr gut betrieben eigentlich. Da war ich dann Jugendstaats, also Juniorenstaatsmeister und so etwas und nachher dann da, dann war das PC spielen und parallel dazu das Fußballspielen in der Schule halt, auch noch Tennis spielen und alles was sich ausgegangen ist in die Richtung und ja also ich habe über, überall eine Click gehabt wo ich, wo ich mich gut verstanden habe. Also, dass mir was gefehlt hätte oder so na nicht wirklich. Es ist halt

I: Mir ist jetzt nur aufgefallen, du hast gesagt beim Spielen ah verwendest du den Begriff Sport.

W: Ja es ist auch Sport.

I: Würdest du es wirklich also als Sport, ich meine scheinbar bezeichnest du es aber.

W: Ich habe auch Schach gespielt in der Sch, in der Schule,

I: Ja

W: in meiner Schule z.B. und das ist für mich auch Sport.

I: Ja?

W: Das ist Denksport ja.

I: Also spielen ist auch Denksport oder?

W: Auf jeden Fall. Das ist nicht nur, das ist sogar teilweise physischer Sport.

I: Mhm

W: Also ich kann jetzt denken an Warcraft 3 sagt dir das was? Warcraft? World of Warcraft vielleicht.

I: Das ja

W: Das ist dieses online ja.

I: Ja

W: Das hat ein, einer diese, diese Welt, diese Phantasiewelt die, die Firma Blizzard da gebaut hat ja

I: Mhm

W: hat das zu Grunde und da geht es eben Orks gegen Menschen und so weiter in die Richtung halt na.

I: Ja

W: Und da gibt es ein Strategiespiel und das ist halt, das ist wirklich hoch komplex. Also da hättest du sogar gestern, wäre gestern der beste Tag da hättest du sogar zuschauen können beim eben bei der WCG habe ich gespielt und die Spieler haben, das finde ich ganz witzig, das haben sie z.B. 2003 haben sie das in Frankreich gemacht auf einem großen Turnier. Da war ich auch dort, da haben sie diesen Leuten Pulsmesser angelegt ja und die haben während dem, also während diesen end battles quasi wenn es um alles geht dann, haben die einen Puls von 170, 180 oder so. Also die hauen auch das ah zählt man in Anschlägen pro Minute dann was die auf der Tastatur machen so wie eine Sekretärin machen die auf der Maus teilweise

I: Ja

W: und die hauen 210 mal in der Minute auf die Maus teilweise. Also da geht es wirklich dann schon in den physischen Sport hinein

I: Ja, ja

W: wo es auch wirklich anstrengend wird ja und da ist Konzentration gefragt, Hand- Augen Koordination, taktisches Denken, alles auf einmal ja. Also das ist, geht wirklich schon in den, in den physischen Sport hinüber finde ich.

I: Ja ok.

W: Für mich, ich habe das immer gemerkt, da ich eben doch ein, ein, ein, ein, ein, ein First Person Shooter Spiel gespielt habe ja oder ich habe wirklich auf ein (...) das ist nur ein die Konzentration nach 3, 4 Stunden nach lässt oder so. Aber ich bin auch ein Mensch ich kann das nicht, ich kann mich meistens nicht so lange konzentrieren. Ich habe am Anfang so eine, das habe ich auch schon einmal testen lassen, eine, eine Hochphase dort wo meistens Leute sich erst aufwärmen müssen und so etwas in die Richtung habe ich meistens schon ein ziemlich hohes Leistungspotenzial und das fällt dann aber ziemlich rasch bei mir ab. Also konzentrationsmäßig.

I: Wo hast du das messen lassen also?

W: Ahm da haben wir Leistungssport ah auf der Elmet ahm na im Heeresspital

I: Mhm

W: und da kann man so Konstruktionstests und so weiter machen lassen.

I: Achso hast du das extra machen lassen?

W: Mhm

I: Weil du es wissen wolltest?

W: Das habe ich beim Bundesheer bei einem, bei einem Freund von meiner Mutter habe ich das testen lassen und so eben.

I: Aha extra für, für das Spielen jetzt oder interessierst du dich?

W: Nein weil es mich interessiert hat.

I: Nein einfach so.

W: Ich habe es einfach schon von Anfang an beim Tennis gemerkt. Ich habe immer die, den ersten Satz habe ich 6:2 gewonnen oder so etwas. Dann ist der zweite etwas härter geworden und dann zum dritten habe ich mich, wenn ich nicht dann den zweiten gewonnen habe oder der dritte wenn es über drei Sätze gegangen ist, habe ich immer verloren

I: Ok

W: oder fast immer. Also ich habe das in, in vielen Sportarten schon gemerkt, dass einfach meine Leistungskurve nach einer Zeit ziemlich schnell runter geht und das hat mich interessiert und da habe ich eben die Möglichkeit bekommen beim Bundesheer damals waren ja noch acht und zwölf Monate und ich habe für die, also ich wollte die FH machen damals das habe ich dann abgebrochen.

I: Was für eine?

W: Ah Elektrotechnik.

I: Aha

W: Jetzt studiere ich Medieninformatik und mache nebenbei ah Publizistik und jetzt habe ich mit Sozioökonomie habe ich auf der WU angefangen.

I: Das auch noch?

W: Ja

I: Wow

W: Aber das hört sich vielleicht nach viel an, aber ich habe wie gesagt immer einen, einen sportlichen Ehrgeiz gehabt, aber nie einen auf mich getrimmten Ehrgeiz leider. Also ich habe in der Schule zwar immer gute Noten gehabt, aber ich bin immer so durchgekommen wie es gereicht hat. Also das, ich habe quasi

I: Du hast gute Noten gehabt

W: Ja

I: aber bist immer nur so irgendwie durchgekommen?

W: Ich hab, na, ja ich hab das gemacht was ich für gute Noten gebraucht habe, mehr nicht.

I: Achso

W: Also mit Sport kann ich mich, in einem Gruppensport kann ich mich durchaus motivieren auch über meine Grenze hinweg zu gehen, aber bei Schule und Studium, ich studiere jetzt auch schon fünf Jahre also, ich mach lieber meine, meinen Sport nebenbei und, und lass das so ohne Megahrgeiz würde ich jetzt sagen.

I: Achso

W: Oder so in die Richtung. Also ich glaube ja, ich würde mich nicht als faul bezeichnen, naja vielleicht ein bisschen oder so, aber es geht darum, ich weiß nicht ich habe immer halt meine Priorität dort hingelegt wo es, wo es halt grad war ja, ob das Tennis, reiten, bla, bla, bla war.

I: Mhm

W: Ich war deswegen nie schlecht bei anderen Sachen oder so, aber es gab halt einen Fokus und das war mir wichtiger irgendwie.

I: Und das hat auch immer gewechselt oder?

W: Das hat gewechselt

I: Ja

W: durch die Zeiten eben

I: Mhm

W: verschiedene Interessen und das immer auch.

I: War dir das eigentlich wichtig dieses ahm oder ist dir das eigentlich wichtig dieses sich messen und gut sein, besser sein als andere?

W: Hmm

I: Z.B. im Tennis besser sein und, und eben spielen wie kann ich, wie kann ich mich optimieren, wie kann ich besser werden? Dieses Ehrgeizige ist das, ist das so deines oder?

W: Hmm, wie gesagt ich kann einen gewissen Ehrgeiz im Sport entwickeln

I: Mhm

W: und auf mich selbst bezogen habe ich ihn eher weniger. Das ist glaube ich, das ist z.B. ein, ein einer der größten Kritikpunkte meines Vaters an mir, dass ich so ein Mensch bin der alles anfängt und so und alles mal machen will oder so, aber, dass ich viele Sachen eben weil ich dann etwas finde was mir taugt, wenn ich 10 Sachen mache und dann wird eine irgendwie wichtiger und dann

I: Mhm

W: fallen neun halt irgendwie, nicht unter den Tisch aber fallen zurück irgendwie quasi na

I: Mhm

W: und ja das ist auch schwierig zu sagen hmm.

I: Aber scheinbar hast du in den Spielen eben etwas gefunden,

W: Ja genau also es ist

I: das weil du ja zuerst alleine gespielt hast, dass du gesehen hast es läuft nicht so gut.

W: Genau

I: Hast nach was besseren gesucht und gefunden ja.

W: Ja ich weiß nicht es ist halt, ich glaube, wie gesagt ich habe es vorher nicht gewusst ja, aber Gruppensport

I: Ja

W: war halt immer schon mehr meines irgendwie. Also überall wo ich jemanden gehabt habe mit dem ich mich irgendwie puschen konnte ja

I: Ja

W: habe ich auch etwas erreicht im Prinzip.

I: Mhm und das ist dir wichtig?

W: Das, ja dass es gemeinsam Spaß macht das ist mir wichtig würde ich sagen.

I: Mhm

W: Also nicht, dass ich besser bin als andere oder so etwas sondern, dass ich jemanden habe mit dem ich an das, an eine Sache ran machen kann quasi.

I: Ok

W: Ich habe auch z.B. jetzt vor 3 Wochen meinen ersten Triathlon bin ich gelaufen ja

I: Ok

W: und das war aus einer Wette heraus zwar nur, aber also der Clemens ein ehemaliger Tanzkollege von mir

I: Mhm

W: er hat gesagt er macht jetzt einen Triathlon. Das haben wir im August, nein so im Juli hat er es mir erzählt, dass das im September sein wird halt na und er hat gesagt ja er trainiert so ein halbes Jahr dafür und so bla, bla und dann habe ich gesagt naja es ist ja übertrieben im Prinzip weil wir haben, wir sind alle relativ gute Sportler und er hat gemeint naja wirst schon sehen, ich werde da auch eingehen und dann habe ich gesagt naja ich kenne ihn schon lange ja und wir sind Hindernisparcours gelaufen fürs Tanzen und alles Mögliche und er war immer gut ja. Und ich habe gesagt na Clemens es kann nicht sein und er hat gesagt naja und das Training geht nicht so gut und dann habe ich eben gesagt ok wir trainieren gemeinsam dafür. Ich habe halt nur ein Monat Zeit gehabt Vorbereitung, aber wir sind es dann gelaufen und dann haben wir um eine Kiste Bier gewettet, dass ich eben innerhalb von also, dass ich nicht, dass ich 15 Minuten langsamer maximal bin als er quasi. Aber das ist so eine Wette die man halt bei ein paar Bier und so eingeht und sagst schaffst eh nie so in die Richtung. Also da ging es auch nicht ums besser sein, aber genau bei dem Triathlon um auf den Punkt zurück zu kommen habe ich gemerkt eigentlich wie schwierig es ist für mich selber, mich selber zu motivieren. Weil da bist du wirklich ein Einzelkämpfer zwischen 300 Leuten dann ja. Und ich bin schon ein sehr guter Schwimmer, aber dafür bin ich ein furchtbarere Radfahrer ja und ich habe halt, ich bin als neunzigster, es waren 300 Leute halt und ich bin als neunzigster aus dem Wasser, aber ich bin als 225 nur angekommen weil mich eben, also bis auf, ich glaube 7, 8 Leute haben mich beim Laufen überholt und der Rest halt beim Radfahren ja. Und da, da habe ich schon schwer gemerkt, dass meine Motivation dann irgendwann

Kurze Störung

W: Ahm da habe ich eben gemerkt, dass das schon schwierig ist für mich selber mich ohne irgendjemanden zu motivieren.

I: Aha, obwohl es ja geklappt hat oder?

W: Es hat geklappt ja

I: Mhm

W: Also ich bin dann als zweihundert fünfundzwanzigster in 1:38 oder so angekommen ja und der Clemens in 1 was war das 22 oder so etwas, als einhundert fünfzigster oder so etwas in die Richtung ja.

I: Ok

W: Aber ich habe halt leider niemanden, mein Problem war eben wenn ich jemanden gefunden z.B. beim Radfahren der mein Tempo fährt ja wo ich mich dran hängen kann, hätte ich sicher kein Problem gehabt.

I: Mhm

W: Aber das genau das ist mein Problem eben, dass ich selber mein Tempo halten kann so etwas, für mich etwas schwierig glaube ich. Das zieht sich auch bissi quasi durch, durch mein, durch mein sportliches Leben. Alleine ist nicht so einfach für mich.

I: Was für Sportarten machst du jetzt noch einmal? Wenn du so aufzählst einmal.

W: Ahm hmm, also ich habe früher habe ich mit Tennis angefangen das war glaube ich das allererste.

I: Ja

W: Dann ah reiten, dazwischen war Handball in der Volksschule und so etwas, da war ich in der Nachwuchsmannschaft hmm, dann habe ich mit Fußball begonnen und in der Schule, ich war in der Delasalle Schule in Strebersdorf wenn du das kennst. Da haben wir eben Sportmöglichkeiten über, über alles gehabt ja, also da waren Tennisfußballplätze, Schwimmbad,

I: Mhm

W: Beachvolleyballplätze, Leichtathletik und da habe ich in alles rein geschaut was gegangen ist halt.

I: Aha, also bist du sehr Sport interessiert?

W: Ja auf jeden Fall.

I: Ok, hmm.

W: Es war jetzt auch eine Überlegung eben mit ahm elektronischen Sport und so etwas eben ah Sportmanagement zu studieren, aber das habe ich dann doch irgendwie, also ich habe dann mit der FH angefangen Elektrotechnik, das war eine Fehlentscheidung da habe ich aufgehört vor 4 Jahren oder so damit. Also ich habe es 1 1/2 Jahre gemacht und habe einfach gemerkt das ist nicht meines und habe dann ah Informatik angefangen, weil ich halt doch Computer interessiert bin und technisch mich gut auskenne und ja das ist aber, habe ich auch gemerkt, dass es eigentlich so wie es unterrichtet wird nicht ganz meines, weil, weil halt das, das sehr auf Technik geht und obwohl ich Medieninformatik im en, also begonnen habe, also eigentlich kaum auf, auf Mensch und medial und so, das ist mir zu wenig irgendwie (...) und das ist eben wieder mein Problem, wenn mir etwas nicht komplett taugt irgendwie, dann lasse ich es ein bisschen zurück fallen und das ist halt.

I: Ok

W: Aber wie gesagt ich bin jetzt dann in 1 1/2 Jahren hoffentlich auch fertig oder so oder in einem. Und ich habe mir eben nebenbei jetzt Publizistik was mir taugt und so, habe ich mir nebenbei genommen damit ich eine Motivation habe noch auf die Uni zu gehen ja also.

I: Aha hmm, was war jetzt eigentlich der Grund warum du weniger gespielt hast?

W: Also mit 18 hat dann der (...) und der (...) meine damals eben langjährigen oder ja dreijährigen Team Kameraden dann gesagt ja mit Bundesheer und so machen wir jetzt ein halbes Jahr Pause.

I: Mhm

W: Also die waren ein Jahr vor mir mit der Schule fertig quasi und die konnten dann halt einfach nicht ein halbes, dreiviertel Jahr. Also 8 Monate lang war es so gut wie nicht möglich zu trainieren und so und ich war mir dann schon irgendwie zu gut um mir neue Leute zu suchen quasi.

I: Ok

W: Also das hat mit denen so viel Spaß gemacht schon zu spielen und wir waren schon so, so eine coole Clique einfach, dass ich mir gedacht habe, ich will mir jetzt nicht wieder zwei Nachwuchsspieler suchen und mit denen irgendwie wieder was aufbauen was ich jetzt mühsam drei Jahre lang gemacht habe im Prinzip. Und dann habe ich mir gedacht ok dann suche ich mir quasi eine Nachwuchsmannschaft, also 5 Leute die ich nur noch betreue und so bleibe ich der Community quasi erhalten weil es sind doch alles, es sind viele Leute einem ans Herz gewachsen und

I: Mhm

W: sind Freunde geworden und so komme ich nicht aus dem Ganzen raus und habe immer noch Kontakt und bin trotzdem noch, also nicht wirklich aktiv selber, aber halt habe was damit zu tun noch.

I: Aber du hättest ja theoretisch dann wieder weiter machen können nachdem

W: Nach dem Bundesheer genau.

I: Da warst du dann selber.

W: Genau dann war meine Matura zeit quasi

I: Ja

W: und da hat das quasi genau in der Zeit ist mit tanzen, also ich habe dann ich habe von der Fünften an so wie die meisten Leute in die Tanzschule gegangen und habe ahm zwei Kurse gemacht halt, also vier Kurse quasi bis Goldstar habe ich durchgemacht

I: Mhm

W: und dann habe ich in einem Tanzsportclub angefangen und das mache ich bis heute im Prinzip. Also quasi dann wo der (...) und der (...) wieder aus dem Bundesheer raus gekommen sind, war ich dann schon so quasi so mehr im Tanzen als im Computerspielen drinnen, dass ich mich gar nicht zurück irgendeine. Weil da habe ich quasi was, wieder was Neues gefunden, was mir taugt na

I: Mhm

W: und dann das ist schnell voran gegangen und so und ja dann bin ich dabei geblieben dann quasi.

I: Haben die dann wieder weiter gemacht oder?

W: Nein

I: Auch nicht.

W: Wir haben alle gesagt ok wir haben das 4 Jahre genossen eigentlich, man kann es immer noch als nettes Hobby machen. Wir spielen heute auch noch gut, also wir spielen in keiner Preisgeldliga mehr mit, aber es gibt drunter so kleine Amateurligen quasi.

I: Aha

W: Und da sind wir immer noch Europaweit sicher unter den Top 50 oder so etwas und das kann man auch mit ohne Training noch bewerkstelligen irgendwie, dass es Spaß macht. Also wir treffen uns einmal in der Woche so, dass muss nicht mal ein fixer Tag sein, da ruft man sich am Vormittag an und sagt he spielen wir am Abend, ja ok passt und dann spielen wir so ein Turnier oder so etwas.

I: Mhm, also eben ihr drei und dann halt noch

W: Genau und dann aus der Klick die 20 Leute

I: Ja

W: oder 15 Leute die halt über die Jahre da entstanden sind

I: Ja

W: nehmen wir uns halt zwei Leute mit und passt.

I: Und das ist dann einmal am Abend in der Woche.

W: Einmal am Abend in der Woche genau so zum Spaß.

I: Und das sind dann wie viel, was für eine Zeit ist das dann?

W: 2, 3 Stunden.

I: Und dann vorbei.

W: Kann auch mal länger werden und dann vorbei genau.

I: Aha und du hast gesagt ahm du betreust ja jetzt eben diese Spieler.

W: Genau

I: Ahm, ist das notwendig?

W: Ja

I: Muss das betreut werden?

W: Also notwendig nein, ich habe eh vorher gesagt ich habe das selber auch gemacht eine Zeit lang, dass ich eben das selber organisiert habe. Nur wenn man selber alles mal gemacht hat plus selber spielen und so, dann merkt man wie mühsam das wird

I: Aha

W: und dann ist man froh wenn man jemanden hat wo man seine Sorgen deponieren kann und der die Reisen bucht und bla, bla, bla, bla.

I: Und das machst du jetzt?

W: Mhm

I: Ok

W: Und ich fahre auch mit, damit ich halt wieder die Leute aus Schweden oder so mal wieder treffe quasi. Dann fahre ich halt mit und bin halt als Manager dort quasi unterwegs.

I: Und was sind das so für Sorgen die, die Spieler haben? Weil die hast ja du dann wahrscheinlich auch gehabt.

W: Die habe ich auch gehabt genau. Ich habe sie, ich kriege sie heute noch mit. Es ist halt, keine Ahnung was war letztens? Es ist ein großes Turnier ein wirklich also das Weltgrößte Turnier tschuldige, das weltgrößte Turnier das online stattfindet. Das geht um knapp 900.000 US Dollar geht das. Da ist Qualifikation jetzt nächste Woche, also die rennt seit 3 Wochen. Es sind drei Phasen und wir steigen quasi in der dritten Phase ein, also eines der Höchsten gesiedeten Teams, also gut gesetzt quasi

I: Mhm ist das Zufall oder (...)?

W: Nein das ist am, an Vorjahresleistung wird das gemessen halt.

I: Aha ok.

W: Und unsere Quali Runde ist jetzt halt quasi nächste Woche. Also müssen zwischen, ja zwischen neunundzwanzigsten und vierten müssen wir spielen irgendwann und die eine Sorge ist z.B. dass der Flo, also einer von meinen Spielern jetzt auf Urlaub ist. Das haben wir nicht gewusst vorher, dass die Quali Phase genau da her rennt. Jetzt habe ich mir spontan einen anderen fünften suchen müssen, was auch hoffentlich reichen wird, aber ist halt nicht optimal und das war jetzt die letzten zwei Wochen die Hauptsorge z.B.

I: Wer eben der Ersatz ist.

W: Genau, das musste man suchen halt na.

I: Aha

W: Der motiviert lang drei Wochen mit dir spielt oder jetzt zweieinhalb haben wir Zeit gehabt na. Der zweieinhalb Wochen rein buttert und alles nach lernt was die sich über ein halbes Jahr aufgebaut haben.

I: Ist der in seinem Urlaub nicht bereit irgendwie?

W: Der ist in der Türkei der hat nicht einmal Internet.

I: Achso, aha ok.

W: Und der war auch schon gebucht der Urlaub seit keine Ahnung 3 Monaten oder so etwas.

I: Achso

W: Ist halt scheiße na.

I: Ok, hmm.

W: Kann man nichts machen.

I: Ja, ja

W: Passiert

I: Hmm, würdest du eigentlich sagen, dass du wo du eben professionell gespielt hast, dass du nach dem Spielen süchtig warst?

W: Nein, ich glaube hmm, Sportsucht ist vielleicht, ist vielleicht so ein, ein gewisses Ding, aber Spielsüchtig auf keinen Fall.

I: Mhm

W: Also wenn ich mir, ich merke heute noch, dass ich süchtig, Internetsucht z.B. na ist so ein, ein, ein Schlagwort das ich oft höre und wo ich auch merke, es ist keine Sucht bei mir, sondern es ist ein gewisses hmm, eine gewisse Notwendigkeit inzwischen schon. Weil ich weiß ich bekomme da und da wichtige Mails und so und ich muss einfach ein, zwei Mal am Tag ins Internet schauen, ist wichtig ja. Ist aber jetzt nicht so, dass ich sag ich muss da hin weil irgendwas, irgendwas entgeht mir, sondern ich weiß einfach es ist inzwischen halt Geschäft und

I: Mhm

W: und, und meine Arbeit, dass ich im Internet bin ja und die Firma arbeitet auch viel mit Internet und so etwas. Also es heißt, es ist einfach wichtig zwecks Kommunikation und so, dass man halt zwei Mal am Tag im Internet mindestens ist um halt seine Mails zu tscheken und so weiter.

I: Ja, ja

W: Aber mit Sucht hat es nichts zu tun und damals war es zwar Spaß aber es war auch wieder, es war nicht wegen Spiele sucht, dass ich mich, dass ich das Spiel unbedingt gebraucht hätte oder so etwas, sondern einfach deswegen weil es war Training und Training ist Anwesenheitspflicht und so ist es halt.

I: Also wenn du jetzt z.B. du weißt heute am Abend wird gespielt und keine Ahnung dein Internet funktioniert nicht, was wäre dann?

W: Dann würde ich es bei einem Freund machen. Dann würde ich zu einem Freund gehen mit meinem PC und dann von dort spielen.

I: Mhm

W: Oder in unser LAN Kaffee gehen und von dort spielen.

I: Mhm

W: Oder was immer auch.

I: Und wenn du gar nicht spielen hättest können? Wärest du dann nicht irgendwie

W: Du meinst

I: nervös oder so geworden?

W: wenn ich mir den Fuß breche oder irgendwas und im Krankenhaus liege oder so?

I: Ich weiß es nicht irgendwie ein

W: Nein

I: Nicht?

W: Wenn man nicht kann, kann man nicht.

I: Ja?

W: Ich habe auch, ich trainiere inzwischen selber ein, ein Tanz Team

I: Mhm

W: und ich sage immer Leuten die sich so halb krank oder mit irgend einem Wehwechen in Training stellen, sage ich immer entweder du kannst ja und du willst, dann stehst du hier drinnen oder du willst nicht oder du kannst nicht und bist wirklich krank, dann bleib daheim und kurier dich aus. Aber mit halb motivierten Leuten kann man nicht arbeiten finde ich.

I: Mhm, na weil es gibt da eben so, so Kriterien nach denen man das so bestimmen kann.

W: Sucht meinst du?

I: Ja ob jemand süchtig ist oder nicht und ist eben z.B. eben wenn du halt nicht dazu kommst ja, dass du dann irgendwie aggressiv wirst, zum Schwitzen beginnst, nervös wirst

W: Nein

I: zitterst oder so. Nicht na?

W: Nein

I: Oder ahm dass du, dass das Computerspielen dein Denken dominiert, dass du also auch wenn du z.B. nicht spielst, dass du darüber nachdenkst. Na wirst du aber vielleicht schon oder?

W: Na eben

I: Nachgedacht haben, was ist die Taktik und wie könnte ich und

W: richtig wenn, wenn einem langweilig wird ja und dann haben wir damals schon in der Schule teilweise schon Sachen überlegt für den Abend oder so. Aber es ist genauso keine Ahnung hmm ja beim Tanzen denke ich auch manchmal, ich denke z.B. jetzt haben wir eine neue Choreographie gelernt für nächstes Jahr

I: Mhm

W: und die drehe ich mir vorm schlafen gehen drehe ich mir die einmal auf damit es nach dem Training, damit es mir einmal durch den Kopf geht. Weil dann alles was ich, empfinde ich so halt, vor dem schlafen gehen das letzte was man macht am Tag das merkt man sich ziemlich gut.

I: Ja

W: Und wenn ich mir etwas merken will, dann schaue ich mir da etwas an. Oder auch beim Lernen wenn ich weiß, ich bin ein Abendlerner halt ja dann schaue ich mir die Sachen noch einmal vor dem schlafen gehen an. Also ich beschäftige mich mit Sachen die für mich wichtig sind ja allgemein. Auch die Arbeit kann einem mal durch den Kopf gehen bevor man einschläft oder so etwas na. Also das ist für mich nicht irgendwie was, was, was für mich Sucht bestimmt oder so etwas.

I: Aber so rund um die Uhr, dass du nur

W: Nein

I: deine Gedanken nur darum gekreist haben.

W: So viel Zeit hätte ich gerne.

I: Das nicht, nein ok ja. Ich meine diesen Punkt der würde schon zutreffen, dass ahm das Spielen immer, immer länger wurde oder?

W: Ahm

I: Immer häufiger und länger das du spielst.

W: Auf jeden Fall ja aber,

I: Das schon.

W: aber wie gesagt wenn ich mir anschau z.B. meine Ex-Freundin hat mit dem Bruder von der Mirna Jukic gemeinsam zum Schwimmen begonnen ja.

I: Aha mit dem Dinko.

W: Genau

I: Jukic

W: Genau

I: oder?

W: Ja und ahm die haben die kennen sich seit klein auf, sechs oder sieben oder so was und am Anfang ist Kinderschwimmtraining auch eine Stunde in der Früh, na und wenn man weiß, was der jetzt am Tag im Wasser verbringt, dann is es auch immer mehr geworden. Das hat nix mit Sucht zu tun,

I: Ja, ja

W: sondern mit sportlichen Ehrgeiz und damit, dass man was erreichen will damit na. Das man gewisse Zeit einfach in einen Sport stecken muss, dass man, dass man quasi gut drinnen wird na. Das ist auch genau das warum wir uns am Wochenende*** hingesetzt haben sechs Stunden weil du einfach weißt wenn du keine Ahnung in zwei Wochen kriegst du eine witzige Statistik online ja, wo man jeder hat sein Onlineprofil

I: Mhm

W: und man kann in dieser Statistik nachschaun quasi wie viel du gespielt hast die letzten zwei Wochen im Schnitt ja

I: Ja

W: und wenn man sich anschaut das machen alle Top-Teams so einfach. Da haben alle vor einem großen Event so in zwei Wochen sechzig Stunden played mindestens oder so was ja. Also dreißig Stunden pro Woche einfach nur damit man einfach damit's flüssig rennt ja damit ma einfach ohne einfach nachzudenken wirklich weiß was ma machen muss und wie man sich bewegt und bla, bla usw. ja is einfach ja man kann sicher es gibt ein, ein, ein Overtraining gibt's immer ja aber

I: Ja

W: da rein zu kommen is puhh. Also rein vom wirklich Fitnesssport so vom Tanzen her. Overtraining wär für mich dann so, dass ich sag ich selbst stell mich nochmal zweimal sechs Stunden am Tag vor einem Turnier hin ja weil da bin ich am nächsten Tag komplett fertig aber zum Beispiel der Peter der jetzt gerade rein gekommen is der große mit der Kappe,

I: Mhm

W: der hat Sportwissenschaften in Graz gemacht ja is auch bei uns in der Firma und ahm möchte jetzt seine, seine Diplomarbeit nachreichen quasi über elektronischen Sport und über Trainingsmethoden und sowas ja.

I: Ja

W: Wir haben das wirklich letztes Jahr auch oder vor zwei Jahren haben wir schon begonnen damit zu testen was ob's ein Overtraining bei Counter Strike und sowas im Team Aspekt jetzt gibt ja.

I: Mhm

W: Weil wir haben festgestellt irgendwann wenn du's quasi vor einem Turnier direkt machst ein langes Mainsation ist nicht gut ja, aber so zwei drei Stunden am Tag davor nochmal locker nochmal alles durchgehen und sowas das hilft sehr. Das heißt auch wieder die Leute das hat nichts mit Sucht zum tun sondern die Leute raunzen teilweise noch wenn sie sagen he eigentlich müsste ich noch was für die Uni machen bla, bla und dann sag ich ihnen he aber es ist Sport und du hast dich dafür bereit erklärt ja dann mach's auch.

I: Ja, ja

W: Also mit Sucht ich hab auch manchmal einfach das ich sag he ich hätt kein Bock ins Training zu gehn ja aber is halt so. Deswegen

I: Mhm

W: bin ich nicht Tanz süchtig oder so na.

I: Ja, ja

W: Also das ist für mich ein eindeutiges Zeichen das ich's nicht bin eigentlich, irgendwie weil sonst müsst ich ja immer wieder

I: Ja na aber.

W: Also das war auch während der Schulzeit sicher mal dass ich oder ja mit der Freundin damals mit siebzehn so die Zeit wo ich eigentlich, spielen will ich dort nicht, taugt mir nicht ja, föd mich an. Also das ist für mich so ein, ein Sucht, Sucht war, war es nie. Es war auch nicht so, dass das erste was ich gemacht hab wenn ich heimkommen bin war Computer andrehen, sondern es war mal meine Mutter war eben Hauptschullehrerin die is in Pension ja.

I: Mhm

W: Dann hab ich mich mal mit ihr zum Abendessen gesetzt, hab über ihren Tag geredet, dann hab ich meiner Oma im Garten geholfen oder was immer grad angestanden ist ja und dann irgendwann um acht kam meine Trainingszeit und hab hingesetzt und hab halt begonnen ja. Aber nicht dass ich so oder wenn mir was unter Tags eingefallen ist ja was man machen könnte dann hab ich das vielleicht, hab ich mich um halb acht hingesetzt und das noch eine halbe Stunde probiert damit ich quasi vorbereitet bin wenn meine Kollegen dann online kommen,

I: Mhm

W: dass ich ihnen zeigen kann was ich, was ich mir überlegt hab oder so ja.

I: Ja, ja

W: Aber hat nicht mit also in meinem Fall nie was mit Sucht zu tun gehabt, dass ich unbedingt jetzt zum PC hin muss oder so.

I: Was würdest du für eine Person für einen Tipp haben die sag ich jetzt mal süchtig ist?

W: Süchtig ist?

I: Ja wo wirklich nur die Gedanken dort sind wo du ahm ja deinen Job verlierst oder Schule nicht machst weil du nur spielen musst. Weil du

W: Ja

I: zehn Stunden am Tag spielst.

W: Das ist eben mit, mit, mit World of Warcraft ist das eben ziemlich brisant geworden in letzter Zeit das Thema.

I: Mhm

W: Dass die Spielsüchtigen oft aufgetreten sind, weil ich man kann sich da achtzig, neunzig Tage lang in dem Spiel fesseln im Prinzip ohne dass einem fad wird ja.

I: Mhm, wie, wie kommt diese Person irgendwie davon weg oder?

W: Das ist schwierig. Ich glaub es gibt inzwischen, das hab ich letztens gelesen vor drei Tagen witziger weise.

I: Ja

W: Es gibt inzwischen eine, eine Klinik gegen Spiele und Internetsucht ja.

I: Mhm aber nicht in Wien oder?

W: Na ich glaub in Amerika, in Amerika hat das aufgemacht.

I: Ja

W: Aber ich hab's halt gelesen. Ich mein dafür bin ich zu wenig Arzt oder so was ja

I: Mhm

W: und das geht halt in mein, in mein Hirn nicht rein wie man sich soweit treiben kann, dass man quasi, wie gesagt ich bin auch ein Typ ich hab ein Sport oder zwei maximal wo ich mich konzentrieren kann und der Rest muss halt ein bisschen zurückstecken ja.

I: Ja

W: Aber das ma sich so in etwas rein lebt, dass alles soweit zurückfällt das alles den Bach

I: Ja

W: runtergeht das kann ich mir halt nicht vorstellen ja. Für mich is halt immer ja wenn man einen Ehrgeiz in, in was reinlegt dann kann mans auch mal übertreiben is klar. Aber ich glaub Sucht

I: Aber glaubst du legt sich das von selbst irgendwie

W: Nein

I: nach einer Zeit oder?

W: Das warum, warum sterben Heroinsüchtige am goldenen Schuss?

I: Mhm

W: Das legt sich nicht ja. Sucht ist Sucht das ist halt ein tragisches Thema aber da werden Psychologen oder so sicher mehr drüben reden können als ich na.

I: Mhm

W: Also ich kenn keinen Einzigen der spielsüchtig is wirklich na, fällt mir niemand ein. Ich kenn Leute die haben das wieder teilweise wie World of Warcraft neu war ja, die wollten halt gut in dem Spiel sein und haben halt wirklich dann auch amal ein halbes Jahr lang sechzig Stunden in der Woche gespielt oder sowas ja das kann schon passiert sein.

I: Ja

W: Aber die haben inzwischen auch alle aufgehört damit wieder oder machens so, dass sie sich einmal in der Woche treffen mit Leuten online und sagen he spielen wir eine Runde und passt ja. Ich weiß nicht wenn ich zrück denk wie ich zum Tanzen angefangen hab, hab ich auch glaub ich sicher jeden Tag drei, vier Stunden im Tanzsaal verbracht ja nur um besser zu werden. Ich

kenn halt leider nur wirklich, ich versteh auch teilweise Leute nicht mehr was ich wirklich selber merk der Peter ist zum Beispiel Community Manager bei uns das heißt wenn Leute, der Begriff Casual Games sagt dir das was?

I: Ja das ist so ein normales,

W: einfach ein der jemand eine Konsole daheim hat

I: normales ja

W: und mal hier und da spielt.

I: Ja, ja

W: Und so genau ja und versteh solche Leute schon was sie, was sie machen ja aber wenn die dann diesen Sprung in den Sport wagen wollen, dann krieg ich meistens so eine, eine Verständniskrise mit denen, weil ich halt immer überall sportlich Ehrgeizig war im Prinzip ja und die Leute einfach teilweise vom ja halt ich bin kurz Ehrgeizig und wieder zurück schalten ja. Das ist für mich halt schwierig diese, diese, diese Linie quasi zu übertreten und wieder zurück zu gehen oder so in die Richtung ja und genauso is ich mein bei den Süchtigen der hat auch irgendwo eine Linie haben, wo dann das drüber und dann den wieder zurück zu kriegen und das Andere ist irgendwie so, ich hab keine Ahnung wie man das machen soll ja. Wirklich da gibts wirklich nur die Möglichkeit das man sagt he du bist jetzt soweit eingeschränkt ja, dass das du in eine Klinik gehst und du darfst dort nur drei Stunden am Tag dort spielen und nach drei Wochen sinns nur noch zwei Stunden.

I: Mhm

W: Das ma quasi de sensibilisiert irgendwie.

I: Mhm

W: Es gibt zum Beispiel bei WOW weiß ich's zum Beispiel ahm Parental Control Mechanismen. Das heißt deine Mutter kann der, der zahlt für das was du spielst, kann einstellen wie lang am Tag du spielen darfst.

I: Aha

W: Also das is halt dann quasi die,

I: Was ist das Minimum?

W: die Hardcore Methode. Das kann man sich selber aussuchen ja.

I: Aso, mhm aha. Aber weil du jetzt gesagt hast dieses Casualspielen das verstehst du nicht oder?

W: Na ich verstehs schon.

I: Du machst es ja jetzt auch selber oder?

W: Genau richtig ja, ja nur, nur Leute es gibt genug Leute die halt in einem Spiel gut werden ja, dann legen sie zwei Wochen einen Ehrgeiz rein

I: Mhm

W: und dann verlieren sie einmal und scheißen gleich da drauf und das sind halt Leute sowas eben dadurch das ich jetzt diesen ganzen Clan inzwischen jetzt manage (...) ja, haben wir XBOX- Spieler dabei die Fifa spielen, die haben ein, ein halbes Jahr lang ihre Hightime wo sie ur super spielen, dann rennts amal nicht so gut und dann lassen sie es gleich fallen ja.

I: Achso und das verstehst du nicht warum man das so macht.

W: Das versteh ich nicht genau ja. Weil er kommt auch, es kommen alle aus dieser Casual gamer Szene. Weil jeder fangt ein Spiel amal luckerlo also locker, lustig an und

I: Mhm

W: es passt so und es ist lustig ja und dann kriegt er ein bisschen Ehrgeiz und denkt sich ok es könnt mehr gehen und sowas ja und denkt sich boah manche Leute verdienen Geld damit oder so und probiert das amal ja.

I: Ja

W: Aber man, das ist halt meine Einstellung man kann nicht nur gleich weils einmal schlecht rennt gleich auf alles komplett scheißen.

I: Ja

W: Das ist halt dann für mich das, da fall ich in ein, in ein Missverständnis rein genauso also in ein, in ein Unverständnis ja. Genauso wie bei, bei Suchtspielern. Jemand der sich der unbedingt zum PC muss versteh ich auch nicht.

I: Aber für dich gibt's das Spielen eben als sportliche wirklich sportlich wo du professionell und auf Turniere und so.

W: Genau inzwischen

I: Dieses Spielen gibt's für dich und das normale aus Spaß aus

W: Genau

I: weil ich weiß nicht, weil's nichts im Fernsehen spielt oder

W: Ja genau.

I: diese zwei Arten gibt es oder für dich?

W: Ja im Prinzip in gro, gro, grob umrissen ja.

I: Wie?

W: Grob umrissen ist es so ungefähr ja.

I: Ja ok.

W: Ich bin halt zum Beispiel mit, mit meinen Freunden so in der Mitte drinnen ja weil wir geben auch nicht jetzt da mehr Zeit dafür her im Prinzip sowie im Sport ja

I: Mhm

W: und machens anders auch zum Spaß im Prinzip ja. Aber ich bin doch irgendwie in der Liga mit also es ist so eine, eine Mischform ja. Es ist wie es gibt schwarz und weiß denk ich mir sondern es ist halt aber

I: Mhm

W: im Prinzip gibt's so ich würd sagen eben Casual Gaming wo man sagt ok zum Spaß ja ohne Ehrgeiz und irgendwann gehts zum Sport über automatisch.

I: Und du bist dazwischen.

W: Inzwischen bin ich, also früher war ich sicher beim Sport dabei ja.

I: Ja

W: Aber inzwischen bin ich dazwischen ja.

I: Ok

W: Weil selber den sportlichen Ehrgeiz rein zu bringen um nochmal jeden Tag vier Stunden aufzuopfern würd ich heute nicht mehr machen ja.

I: Mhm

W: Ich versteh Leute die das machen ich find's cool, dass sie's machen ich hab meinen Spaß beim Spielen ja.

I: Mhm

W: Andererseits also Casual mäßig auch zum Beispiel er ist auch, auch aus derselben Firma wie ich ja und setzen uns auch einfach mal hin vor die XBOX und beginnen "Guitar Hero" oder irgendwas zu spielen einfach aus Spaß mal am Abend. Genauso wie sich Leute hinsetzen und keine Ahnung Mensch ärgere dich nicht spielen oder Monopoly oder irgendwas.

I: Aber das ist dann nicht dieses Zwischending oder?

W: Das ist dann nicht dieses Zwischending eben.

I: Das ist das Ganze.

W: Das ist das Ganze

I: Das ist das ganz ein, lockere.

W: Ja

I: Aha also du machst jetzt zwei Arten sozusagen.

W: Ja wenn man's so sagen kann.

I: Wenn man's so sagen kann, ok.

W: Das Zwischending ist glaub ich das mit dem (...) und so also diese, diese halb, halb motivierte Liga Partie quasi. Also es ist schon also ein Spaß es ist ein Ehrgeiz dabei ein gewisser ja aber es muss nicht der, der (...) eingestellt sein deswegen.

I: Hmm nur als letzte Frage möchte ich jetzt nochmal, nochmal genau verstehen was du als Beruf eigentlich machst.

W: Ok also ich bin Student der Medieninformatik

I: Das, das sonst haben wir eigentlich alles.

W: Ahm ich mach Publizistik nebenbei

I: Ja

W: und ich möchte jetzt mit Wirtschaft auch ein bissl was machen das mit Publizistik rein mischen weil ich freie Fächer frei und sowas ja. Nebenbei arbeite ich ahm in der Firma (...)

I: Mhm

W: und mach dort alles Mögliche im Prinzip ja und quasi als ein Teil von dieser Arbeit auch ist mein Management von (...) von diesem Verein und

I: Wie viele Stunden arbeitest du da?

W: Ah Teilzeit zwanzig.

I: Teilzeit aha ok.

W: Also jetzt nur geringfügig sogar nur derzeit weil Wirtschaftskrise und bla, bla.

I: Aha und was ist das andere was du tust ahm neben diesen (...) oder was machst du da?

W: Ah allgemeine Firmensachen. Also es ist Community Management die haben eine Liga die SL ja

I: Mhm

W: und da werden, das könnt er besser erklären weil er ist der Managementhead von dieser Liga ja, also da geht's darum Userbetreuung ganz normale Sachen halt ja.

I: Mhm

W: Was machen wir noch? Wir machen Events machen wir halt ja sowie das hier. Da geht's halt um Aufbau, um Technik alles Mögliche was, was halt anfällt muss ich machen ja.

I: Mhm

W: Also ganz normaler Job auch nebenbei so.

I: Ok

W: Und ja ich arbeite bei meinem Vater in der Firma. Der hat eine Modefirma da mach ich halt die Technik nur ja also da bin ich für die ganzen Computer verantwortlich und so und ansonsten ja Tanztrainer bin ich auch nebenbei halt.

I: Nicht schlecht.

W: Irgendwo muss ja das Geld herkommen.

I: Ok, ja dann.

W: Haben wir alles abgedeckt?

I: Wir haben alles abgedeckt.

W: Passt

I: Dann sag ich Dankeschön.

W: Bitte gerne.

Der Interviewpartner wurde per E-Mail darum gebeten die 7 Merkmale von Video- und Computerspielsucht nach Grüsser und Thalemann danach zu beurteilen, ob er diese als gut durchdacht empfindet, ob für ihn alle notwendigen Punkte abgedeckt sind um eine Video- und Computerspielsucht zu diagnostizieren bzw. ob ihm vielleicht sogar ein Merkmal einfällt, welches bei dieser Theorie nicht bedacht wurde.

W: Ich finde die Merkmale sehr treffend. Ich hab die letzten paar Tage auch ein bisschen über unkontrolliertes Computerspielen nachgedacht und die einzigen Fälle die ich kenne sind nur aus Berichten aus Korea, wo Taten in der virtuellen Welt zu Gewalt- und Straftaten im echten Leben geführt haben. Ich weiß allerdings nicht ob dies für dich relevant ist und ob diese Menschen dann auch nach dem Spiel süchtig waren oder einfach nur unter Realitätsverlust litten oder ob das vielleicht dasselbe ist.

Gespräch auf Facebook

I: Dh. die 7 Merkmale haben ihre Berechtigung, du würdest sie auch nicht ergänzen. Aber es ist dir noch niemand untergekommen der süchtig war/ ist und du siehst dich auch in keinem der Merkmale, richtig?

W: sry Telefon hat grad geläutet, richtig. Ich mein ich weiß ned ob das ein Suchtmerkmal is (denke zwar nicht) aber wenn ich nix zu tun hab und ich hab meinen Laptop in Reichweite dann schau ich halt mal ins Internet

I: Und das mit dem Rückfällig werden, warum siehst du das problematisch?

W: Naja, das Problem für mich dabei is halt, wenn ich denke, dass es keine Sucht gibt, dann kann es auch keinen Rückfall auf die Sucht geben.

I: Ah verstehe... Du glaubst auch nicht, dass Computerspiele für jemanden zum wichtigsten Lebensinhalt werden? So, dass sie sein denken, Gefühle und Verhalten dominieren?

W: Hmm, meinst du temporär? Also für 2-3 Stunden wenn ich spiele oder über einen längeren Zeitraum? Ich mein wenn ich spiele tu ich ja nebenbei nichts anderes und da wird das Ganze dann auch wichtig. Aber danach schalt ich ja dann ab und denk lieber wieder an meine Freundin oder relevante Dinge.

I: Nein es soll dich die ganze Zeit fesseln, auch wenn du nicht spielst.

W: Sicherlich wirts Jugendliche geben die auch während der Schulzeit sich Gedanken drüber machen was sie am Abend spielen oder so. Aber das liegt dann sicherlich am schlechten Unterricht den ein Lehrer macht. Aber dass es mich durchgehend fesselt hätt ich noch nicht erlebt, also bei mir selbst zumindest nicht. Ich mein das haben wir im Rathaus damals eh schon besprochen.

I: Und wenn du voll angefressen bist auf irgendjemanden, kann dir das Spiel dabei helfen dich abzureagieren?

W: ich hab das Sport betrieben und hab mir auch mal in der Freizeit Taktiken überlegt etc. Aber wenn ich dann mit Freunden weg war oder so dann war das Computerspielen halt das Hobby das man daheim lässt. Punkto abreagieren: überhaupt nicht. Das Computerspielen hat manchmal das weggehen ersetzt, weil man sich im Internet ja auch im voice Chat mit Freunden treffen kann. Aber wenn ich Dampf ablassen will, dann bringt es ja nichts, auf einer Maus herum zu klicken.

I: Dh. wenn du z.B. auf jemanden wütend bist machst du das mit dem persönlich aus und gehst nicht spielen?

W: Dann muss ich laufen gehen oder so, ja. Ich hasse es wenn ich Sachen höre wie "jemand hat mit dem und dem übers Telefon die Beziehung beendet oder so und wenn ich auf jemanden wütend bin dann sag ich ihm das ins Gesicht.

I: Ok

W: Und wenn ich Bewegung als Ausgleich brauch weil ich einen stressigen Tag hatte, dann bringt ma ja nix wenn ich mich vorn PC setz.

I: Und dass jemand immer mehr spielt, kannst du dir das nicht vorstellen?

W: Ich mein wenn man mit Freunden quatschen will am Abend kann ich mich auch mit Freunden im Internet treffen. Aber das wars dann auch schon und dass man immer mehr spielt, weiß ned. Ich mein irgendwann geht einem ja am Wecker, weil es gibt ja ned unendlich viele Spiele und irgendwann wirts fad.

I: Oder jemand nimmt sich vor er spielt 2 Stunden am Abend und auf einmal sind es 5 ohne dass es derjenige merkt. Ist das realistisch?

W: Vor allem stößt man ja irgendwann an eine Grenze, wo ein Mensch der in einem "normalen sozialen Umfeld" lebt, von seinen Freunden oder seiner Familie gefragt wird, ob man nix Besseres zu tun hat. Und man stößt ja auch als normaler Mensch der nimm Daheim lebt an eine Grenze.

I: Da hast du recht. Was hältst du von statt 2 stunden 5 Stunden ohne es zu merken?

W: Das kann durchaus passieren. Ich mein nicht merken das is relativ. Ich merk schon, dass die Zeit vergeht. Aber wenn ich die Zeit hab und mir wurscht is ob ich jetzt 2 oder 5 Stunden am Abend mim spielen verbring und es Spaß macht, dann kann das scho mal passieren. Aber ich empfinde das dann eben nicht direkt als Kontrollverlust, weil wenn ich dann auf die Uhr schau und seh: oh mein Gott es is halb 3 und ich muss um 8 wieder aufstehn, dann schalt ich den Rechner ab und geh ins Bett

I: Alles was du schreibst klingt sehr plausibel.

W: Naja, was halt auch lustig is. Hab ich auch die Woche von so einem Suchtpräventionsarbeiter gehört, ein Süchtiger kann seine Sucht immer perfekt erklären und sie rechtfertigen.

I: :)

W: In dem Sinn könnt ich auch süchtig sein.

I: Hmm ;)

W: Auch wenn ich mich (wie jetzt scho 1000 mal erwähnt :P) nicht als süchtig sehe

I: Und was kannst du zu dem letzten Kriterium sagen? Ich meine es kann doch sein, dass jemand so viel spielt und deswegen dann seine Arbeit verliert oder seine Freundin sich von ihm trennt oder?

W: Ja durchaus.

I: Danke, du hast mir sehr weiter geholfen!

W: Gerne

Viertes Interview vom 1.12.2009

I: Also eben beginn einfach zum erzählen wo Computerspiele in dein Leben getreten sind.

C: Wo, wo sie in mein Leben getreten sind ist

I: Also wann und, und

C: Genau auf das wollte ich hinaus aufs wann ahm ich, ich weiß es nicht mehr um genau zu sein.

I: Mhm

C: Ich kann das, ich kann mich einfach nicht mehr genau erinnern wo da mehr oder weniger der, der erste Kontakt war. Dementsprechend glaube ich, dass es ahm begonnen hat mit diesen 'Tricotronics, kennst du das? Diese Vorläufer von den Gameboys quasi.

I: Ok

C: Das waren so kleine Spielkonsolen, die haben ungefähr auch von der Größe eines Gameboys, nur hatten die nur ein einziges Spiel drauf.

I: Aha

C: Haben damals gekostet eine horrende Summe, 260 Schilling ich durfte nie eines haben ja

I: Mhm

C: und mein Cousin schon und ich glaube, dass ich bei dem damals das erste Mal so mehr oder weniger wirklich ein, ein interaktives Spiel mehr oder weniger auch ein Computerspiel in der Hand gehabt habe.

I: Aha

C: Und ich weiß es ist dann weiter gegangen ahm wir waren dann hin und wieder eingeladen bei bestimmten Verwandten mit den Eltern halt, ich damals noch als wirk also früher Volksschule ja, also 5, 6 Jahre und, und da gab es dann halt schon die ersten Computer und ich konnte das natürlich überhaupt nicht bedienen. Aber damit die Kinder halt mehr oder weniger eine Ruhe geben, wenn die Eltern, wenn sich Erwachsene einfach beim Tisch sitzen, haben sie uns halt diesen Computer aufgedreht und da gab es dieses Pong, ja dieses diese wo, wo der Ball so hin und her fliegt

I: Ja

C: quasi ein Tennis, ein ganz ein banales und das war so quasi. Die, die, die ersten Berührungen mit Computerspielen an sich waren glaube ich für mich immer wenn wir irgendwo eingeladen waren, weil ich habe so etwas einfach nicht gehabt. Das war immer extern irgendwo und so ist es dann irgendwann dazu gekommen, dass ahm also dass ich da ein bisschen eine Faszination dafür entwickelt habe war dann irgendwie relativ schnell klar und, und ich habe mich ahm, ich habe mich auch immer schon für technische Sachen interessiert, also ich war, ich war,

I: Mhm

C: ich habe auch einen größeren Bruder, der ist 16 Monate älter, aber bei uns war es vollkommen klar wenn wir einen Film vom ORF aufzeichnen wollten, dann hat das der (...) gemacht, der kennt sich aus. Und wenn irgendwas technisches irgendwo im Haus halt kaputt war, hat das immer der (...) gemacht, hat in der Volksschule schon angefangen.

I: Aha

C: Mein Bruder ist eher so der, der, der, der für die groben mechanischen Sachen. Der weiß wie ein Motor funktioniert, habe ich keine Ahnung ja. Und das hat sich irgendwo schon so heraus kristallisiert, dass ich irgendwie von Technik fasziniert bin und, und, und diese Interaktion, dass mir das irrsinnig gut gefällt. Und dann ist es irgendwann dazu gekommen, dass auf Drängen meinerseits ah auf der einen Seite, aber auch aus ein bisschen Interesse meines Vaters, einen Commodore 64 uns angeschafft haben. Ahm ich habe jetzt leider dazu auch kein Datum, aber man kann ungefähr nachschauen wann diese Computer mehr oder weniger State of the Art waren

I: Mhm

C: das ist, jetzt bin ich 26, das wird so um die 18, 20 Jahre her sein schätze ich mal ja

I: Ok

C: also war ich ungefähr 6 bis 8 schätze ich mal bis, wie der erste Computer wirklich im, im, im Haus halt dann auch gewesen ist. Und da hat mir dann ja mein Vater sich halt mehr oder weniger mit der seriösen Seite eines Computers beschäftigt. Der hat versucht Dateien anzulegen, bestimmte Dinge abzuspeichern und für mich war das eine Möglichkeit zu spielen zum ersten Mal und dann ja habe ich halt da meinen ersten Kontakt geknüpft mit, mit der ganzen Materie dann zu Hause. Das war aber, es hat sich irrsinnig schwierig gestaltet. Es war alles auf Englisch.

I: Aha

C: Dieser ganze Commodore 64 war ein englisches Betriebssystem, ahm ich habe damals nur gewusst welche Zeichen ich eintippen muss um das Spiel zu starten. Weil, weil da war ja kein Betriebssystem mit Maus und Tast also Tastatur schon, aber mit Maus dass man irgendetwas anklicken konntest.

I: Ah

C: Das ist alles über Tastatur gegangen. Wenn du ein Spiel starten wolltest musstest du ziemlich komplizierte Befehlsketten eingeben, natürlich auf Englisch. Ich habe, ich habe, ich habe erst 10 Jahre später verstanden was ich überhaupt geschrieben habe ja.

I: (lachen)

C: Weil das waren lauter englische Begriffe.

I: Ja, ja

C: Ich habe, mir hat das halt einfach irgendwann, irgendjemand da mal aufgeschrieben und ich habe das immer so abgetippt.

I: (lachen)

C: Nach vier Mal habe ich das natürlich schon auswendig gekannt

I: Ja, ja

C: und die Spiele waren halt damals von der, vom, vom Wiederspielwert her und von, von der, aber auch von, von der Qualität des Spieles her einfach bei weitem nicht das was man, was man heutzutage davon hat. Dementsprechend habe ich da auch nicht so viel Zeit damit auch nicht damit verbracht ja also,

I: Achso

C: ich habe natürlich schon gerne immer wieder damit gespielt,

I: Ok

C: aber das, es war noch nicht so, so immanent wie es dann später geworden ist, dass es dann wirklich zu einem Hobby geworden ist. Damals da war es ein Leiden, nein eine Leidenschaft stimmt noch nicht. Da war es eher wirklich ein Interesse

I: Mhm

C: und das habe ich halt verfolgt. Aber zu dem, zu der wirklichen Leidenschaft, zum Hobby ist es dann erst später geworden. Dieser Commodore 64 ist dann irgendwann natürlich auch in die Jahre gekommen. Neue Spiele dafür zu bekommen war irrsinnig schwierig. Da konnte man nicht einfach in den nächsten weiß jetzt nicht Saturn oder Mediamarkt gehen

I: Ja

C: und einfach, glaube ich hat es noch gar nicht gegeben und einfach da jetzt einmal ein neues Spiel kaufen. Sondern das hat man halt dann noch eher über irgendwelche Bekannten und Verwandten und sich das mühsam besorgen müssen. Die haben dann zum Teil auch nicht funktioniert. Wie gesagt die Qualität war auch noch relativ schlecht, also ich habe dann irgendwann das Interesse an, an diesem Commodore an sich wieder verloren gehabt, aber nie so am Spielen an sich.

I: Ok

C: Und dann kam dieser der, der Gameboy der Erste mehr oder weniger heraus und, und, und, und da war ich Feuer und Flamme dafür und ich kann mich noch erinnern ahm wir waren damals in ah in Deutschland, da gab es ihn ein paar Monate oder Wochen bevor er in Österreich in ah quasi in die Läden kam und ich habe dort in Deutschland einen Gameboy bekommen und war dann einer von den Allerersten

I: Wow

C: in der Ortschaft wahrscheinlich sogar in, weiß ich nicht in Österreich die dann einen Gameboy hatten und alle Freunde sind natürlich gekommen und waren bei mir zu Hause ah Gameboy spielen. Der hat ungefähr, ich glaube umgerechnet 1000 Schilling gekostet und da war Tetris dabei. Also an so Fetzen kann ich mich noch erinnern, weil das mir damals schon klar gemacht worden ist, Clemens das ist richtig viel Geld.

I: Aha interessant, dass du das noch weißt.

C: Ja an manche Sachen, ich kann mich auch noch an das Geschäft erinnern.

I: Ja?

C: Zum Beispiel, ja.

I: Ok, der war aber noch schwarz weiß oder?

C: Ja, ja natürlich.

I: Ja, ja.

C: Und dann habe ich halt meinen Gameboy bekommen und, und der war ja irrsinnig stark verbreitet, also auch mein Bruder, meine beiden Cousins alle haben den natürlich früher oder später dann irgendwann mal gehabt. Wir haben untereinander Spiele getauscht und, und da gab es dann auch schon zum ersten Mal die Möglichkeit ahm, 2 Gameboys miteinander über ein Kabel zusammen zu schließen

I: Ok

C: und gemeinsam zu spielen, bzw. gegeneinander je nach, je nach Spiel. Also Autorennspiele

I: Aha

C: gegeneinander zu spielen oder Tetris kann man ja auch gegeneinander. Da gibt es irgendeinen Modus, bin mir nicht mehr sicher und wer mehr Linien einfach weg.

I: Ok

C: Das war, das war auch das ein ganz ein interessanter Moment, weil das war das erste Mal, dass ich dann quasi diesen Multiplayer Erfahrung gemacht habe.

I: Ja, ja.

C: Das wird dann wahrscheinlich gewesen sein späte Volksschule Anfang Gymnasium. Ich glaube eher noch in der Volksschule muss das gewesen sein.

I: Ok

C: Und auch da, haben wir sehr viele Spiele nur auf Englisch gehabt und, und ich habe damals schon mehr oder weniger auf, auf ah auf die harte Weise gelernt wie man ah, wie man englischen Text liest und so, weil ich das natürlich von der Volksschule und von da noch nicht gekannt habe, aber wenn ich z.B. gespielt habe ah irgend so ein Rollenspiel auf dem Gameboy

I: Mhm

C: war natürlich der ganze Text auf Englisch und der, und der Text für ein Rollenspiel ist ja ein irrsinnig wichtiges Element um die Geschichte zu transportieren.

I: Mhm

C: Dann habe ich mir das irgendwie zusammen gesch, gereimt und geschnapst und dann am Schluss das halt auch versucht zu verstehen was ich da gemacht habe na

I: Ok

C: das heißt da, da, das war ein bisschen ein Sprung ins kalte Wasser. Der Gameboy ist natürlich dann auch irgendwann natürlich in die Jahre gekommen und dann kam der, der ah „NDS“ Nintendo irgendwas, diese größere Station die man an den Fernseher anstecken konnte. Danach das „Super NDS“

I: Ok

C: Na, na nur so. Hatte ich alles nicht.

I: Ah nicht

C: Hat dann damals auch alles irgendwie bisschen viel Geld gekostet und, und, und meine Eltern haben da immer gesagt, nein, nein das machen wir nicht und mein Cousin Gott sei Dank schon und, und da habe ich natürlich das eine oder andere mal wenn wir eben zu Besuch waren natürlich dann immer gespielt. Und dann war der, der das glaube ich war dann wirklich der, der große Schritt wirklich zur, zur Leidenschaft hin und dann hat ein befreundeter, ein Nachbar von uns eben das erste Mal einen PC, einen wirklich Personal Computer bekommen, mit einem Windows drauf und so. Und da hat mich wirklich das, das irrsinnig fasziniert, dass man da jetzt einfach dieses System mit Windows, das hat es ja vorher nicht gegeben na dass man da verschiedene Sachen gleichzeitig offen haben kann. Und dann eben diese Vielfalt an Spielen und die grafischen Möglichkeiten die das dann alles eröffnet hat. Das war einfach dann wow. Das war wie wenn du, weiß ich nicht muss ja, wie wenn sie das, das Telefon damals erfunden haben. Das hat auf einmal Möglichkeiten eröffnet.

I: Ja

C: Einfach, einfach da Sachen und Welten zu erleben, das war einfach unglaublich. Und ich habe aber selber keinen gehabt. Dementsprechend sind, bin ich dann natürlich immer ah am Wochenende oder wenn ich halt nach der Schule frei gehabt habe, sind wir halt gemeinsam Computerspielen gegangen ja. Und kam natürlich wie es kommen musste, ich habe natürlich so lange

sekkert bis ich selber einen bekommen habe. Das hat sehr viele Nerven gekostet, sehr viele Nerven für mich und für meine Eltern auch, aber ich habe mich dann am Schluss durchgesetzt. Habe einen irrsinnig teuren PC damals bekommen.

I: Ja?

C: Das war ein, ein 90er Pentium, also es war zu den Anfängen der, der, der Pentium Zeit und dann, dann ist es los gegangen mit, mit, mit ahm dem, mit, mit dem wirklichen Erfahren und Erleben von dieser ganzen Welt und, und, und das ist von Jahr zu Jahr mehr geworden und das und, und, und mittlerweile bin ich ja bei, bei einem Standpunkt wo ich, wo ich diese Spiel, diese Vielfalt an Spielen gar nicht mehr erleben kann, weil ich die Zeit nicht mehr habe.

I: Mhm

C: Früher war das leicht, da sind nicht so viele gute Spiele heraus gekommen bzw. der Zugang war auch nicht so gut weil das Vertriebsnetz von den (Distributoren?) noch nicht so da war.

I: Mhm

C: Man hat nicht so viel Zugriff gehabt und, und heutzutage sind so viele Spiele auf dem Markt, dass man im Grunde gar nicht mehr alles spielen kann was Spielens wert wäre. So wie man auch nicht alle guten Bücher lesen kann, weil es einfach zu viele sind.

I: Ja, ja

C: Ja und von da an ist es dann halt im Grunde sicher wahrscheinlich immer kontinuierlich mehr und mehr gestiegen eben mit der auch der Auswahl an Spielen, aber auch je nach Freizeit,

I: Mhm

C: wie viel Uhr es dann gehabt hat. Im Gymnasium natürlich eher mehr, jetzt beim Arbeiten wird es natürlich immer weniger und weniger ja das ist so quasi die Geschichte.

I: Ok und ahm also im Gymnasium das da, da, da warst du dann 15? 15 so was?

C: Na Gymnasium war ich ab 11, 10, 11 na?

I: Achso

C: 8 Jahre Gymnasium.

I: Aja genau ok ab 11 und da ist es eben immer mehr geworden. Was heißt mehr?

C: Ich kann wirklich keine Zeit sagen was ich früher davor verbracht habe ahm ich schätze jetzt einmal ganz grob.

I: Mhm

C: Das wird sich bewegt haben zwischen einer halben Stunde und zwei Stunden, je nach ob Wochenende war oder halt nicht und nach Hausübung

I: Mhm

C: und aber auch nach, nach Wetter und nach Lust und Laune und, und ob eben gerade ein neues tolles Spiel da war. Das hat einem dann ein, zwei Wochen beschäftigt, da hat man dann vielleicht ein bisschen mehr gespielt.

I: Intensiv

C: Ja genau und dann war vielleicht wieder ein Monat wo man das eher alles links liegen hat lassen, weil halt gerade nicht genug Futter da war sage ich jetzt einmal.

I: Aha

C: Genug Material.

I: Ok

C: Und die, die Höhe also der Höhepunkt die Zeit wo ich am Meisten gespielt habe, war wahrscheinlich dann ahm nach dem also nach dem Gymnasium. Ende Gymnasium so 7te, 8te,

I: Mhm

C: da habe ich, habe ich relativ intensiv Counter Strike gespielt mit, mit vier Freunden und wir haben das auch clanmäßig in verschiedensten Ligen und auch halbwegs erfolgreich, also zumindest auf österreichischer Ebene sehr erfolgreich ah betrieben. Ich habe dann nach dem Gymnasium angefangen zu arbeiten,

I: Mhm

C: weil das immer mein Wunsch war. Ich wollte nichts, nichts mehr lernen gehen und so und habe dann eine, habe dann eine Anstellung gefunden eh im 21. Bezirk als Netzwerkadministrator.

I: Mhm

C: Das hat leider nicht sehr lange gehalten, das hat leider nicht sehr lange gehalten diese, diese Zweigstelle in der ich beschäftigt war. Die wurde dann nach, nach ungefähr 4, 5 Monaten leider zu gesperrt und ich mit der gesamten Belegschaft mit entlassen.

I: Aha

C: Und, und dann ist halt ein bisschen so eine komische Zeit eingetreten, weil ich dann eigentlich wirklich weiter arbeiten wollte

I: Ok

C: und habe dann nichts gefunden und dann hat mich das AMS auf einen Netzwerkadministrator Kurs geschickt.

I: Aha

C: Hin und her und dann habe ich halt sehr viel Zeit, Freizeit natürlich gehabt ja

I: Mhm

C: und in dieser Zeit habe ich sicher am allermeisten gespielt. Ich würde einmal sagen, da war ich wahrscheinlich auf, auf gute 8, 9 Stunden pro Tag ja.

I: Mhm

C: Das hat sich ein halbes Jahr dahin gezogen.

I: Ok

C: Dann habe ich leider nach wie vor keinen Job gefunden, habe gesagt so kann es nicht weiter gehen,

I: Ja

C: weil da war ich 19

I: Ja

C: und habe dann angefangen zu studieren.

I: Ah

C: Und ja, habe dann angefangen Physik zu studieren auf der TU und habe dann ahm natürlich Gott sei Dank dieses Studium stark verfolgt und habe dementsprechend diese, diese ah halt wieder hinunter gesetzt die Spielzeit. Ich habe ah, ich spiele sicher relativ viel ja.

I: Ja

C: Also weil ich es einfach irrsinnig gerne mache. Es ist was, was mir einfach Spaß macht, aber zu den Motiven kommen wir glaube ich wahrscheinlich später noch. Ahm sobald ich aber etwas habe, was mich, was mich, was mich im Leben ausfüllt, wie z.B. ein Job, Studium, Freundin, Freunde,

I: Ja

C: einen Urlaub oder was auch immer, dann ist das für mich absolut wirklich nebensächlich, das Computerspielen also für mich ist das wirklich eher so ein Zeitvertreib.

I: Mhm

C: Genau um das geht es, wenn ich Zeit habe mache ich das. Aber es gibt für mich definitiv andere Sachen die wichtiger waren und das war Gott sei Dank damals so, dass ich eben das geschafft habe nicht die Erfüllung im Computerspielen gefunden habe wo ich keinen Job gehabt habe

I: Mhm

C: und da jetzt mehr oder weniger vergammelt bin. Sondern dass ich dann einfach gesagt habe nein das bringt nichts

I: Ja

C: ah ich muss jetzt, Job suchen ist offensichtlich nicht fruchtbar, dann muss Plan B her Ausbildung ja.

I: Ja

C: Und dann habe ich halt einfach das Studium weiter verfolgt und genau. Habe natürlich während dem Studium neben, nebenbei auch noch meine halbe Stunde,

I: Ja

C: 1, 2 Stunden am Tag gespielt.

I: Ja

C: Ja, aber der Fokus war dann einfach oder ist jetzt auf dem Arbeiten. Damals noch das Studieren.

I: Und ahm wo du jetzt noch in der Schule warst, wie hat da dein Tagesablauf z.B. ausgeschaut. Also wie hast du das Spielen, also wo war das Spielen untergebracht?

C: Ahm

I: Zu welcher Zeit?

C: Reden wir von der aktiven, also von, von der Zeit wo ich dann eher schon mehr gemacht habe 7, 8 Klasse?

I: Ja, mhm.

C: Wo ich eher viel gespielt habe? Ahm

I: War das da, war das Counter Strike da schon?

C: Ja, genau.

I: Ja, ok.

C: Ja zu dem Zeitpunkt war es dann Counter Strike. Ahm es war, mein Gott ich bin, wann kommt man Heim vom Gymnasium? Ich wohne in Niederösterreich, bin in, in Wien im (...) in die Schule gegangen,

I: Mhm

C: relativ lange Transferzeit

I: Ja

C: ahm bin ungefähr um 3 oder 4 Uhr nachmittags nach Hause gekommen.

I: Mhm

C: Klassische Sache, essen, dann halt das Nötigste machen für Hausübung und lernen.

I: Ja

C: Ich bin ahm, das hat sich aber durch mein ganzes Leben gezogen. Ich bin ein sehr effizienter Lerner, wenn ich mehr als einen vierer habe heißt das nur, dass ich zu viel gelernt habe. Das hätte man auch effizienter schaffen können. Das habe ich im Gymnasium schon begonnen und habe ich durch das ganze Studium so durchgezogen. Ahm ich habe dann halt das Nötigste gemacht und dann werde ich wahrscheinlich ab 6, halb 7, 7 je nachdem

I: Ja

C: am Abend halt dann wenn ich die Freizeit genossen habe, habe ich mich dann hingeworfen und wir haben das, wie gesagt es war sehr, diese wenn man Counter Strike professionell spielen will,

I: Mhm

C: dann muss man das sehr strukturiert machen.

I: Mhm

C: Dadurch, dass man das fünf gegen fünf immer spielt,

I: Ja

C: muss man sich schon mal mit 4 anderen Leuten einfach absprechen. Und, und fünf Leute in dem Alter, dass man sich da so koordiniert und, und, und, und ein oder zwei Tage in der Woche findet wo man fix gemeinsam trainiert und natürlich auch noch dann einen anderen Trainingspartner der wieder aus fünf Leuten besteht.

I: Mhm

C: Na dann müssen sich schon 10 Leute zusammen finden.

I: Ja, ja

C: Na das war, das war eigentlich relativ Zeitaufwendig, einfach die Koordinationsphase an sich. Und wir haben das dann so gehandhabt, wir haben ahm unter der Woche, so war es, unter der Woche haben wir immer einmal Training gehabt.

I: Mhm

C: Da haben wir uns einen Tag ausgemacht, das hat sich natürlich relativ oft geändert. Einmal hat der Fußballtraining am Dienstag gehabt, dann haben wir es halt dort hin schieben müssen und,

I: Mhm

C: aber einen Tag in der Woche haben wir halt Training gehabt, da haben wir ahm je nachdem entweder von zu Hause aus gegen die Anderen gespielt oder wir haben uns z.B. hier getroffen (...)

I: Aha

C: oder irgendwo anders.

I: Ok

C: Dafür ist es da.

I: Ah

C: Ahm und dann am Wochenende haben wir halt dann wirklich ahm die wichtigen Spiele gespielt. Es ist so wie beim Fußballverein na am Montag und Dienstag in der der Nacht hat man das Training

I: Ja

C: und am Samstag ist halt dann das Ligaspiel oder am Sonntag ja. Genauso war es bei uns auch ja. Wobei man dann am Sonntag wenn wir dann das Ligaspiel gehabt haben, haben wir uns dann meistens halt wie gesagt da in der (...) oder was getroffen,

I: Mhm

C: weil da hat man eine bessere Internetanbindung.

I: Achso

C: Und wenn man nebeneinander sitzt und man kann kommunizieren während dem Spiel,

I: Ist besser.

C: ist natürlich viel besser. Weil früher gab es die Möglichkeiten mit, mit, mit, mit ah Sprachkommunikation über Internet, das war nicht gegeben

I: Ja, ja

C: weil die Bandbreite noch so klein war, dass das Spiel ja alles aufgebraucht hat. Jetzt hat man während dem Spielen ah nur über chatten kommunizieren können, was irrsinnig ineffizient ist.

I: Ja, ja klar.

C: Dementsprechend war das da zu spielen dann das non plus Ultra.

I: Ok

C: Und ja ahm, natürlich habe ich dann nicht nur zu den Trainingszeiten und dann zu den, zu den wirklichen ah Turnierspielen gespielt, sondern habe natürlich spaßmäßig ich alleine am Abend dann auch noch

I: Ah

C: wenn ich die Zeit gehabt habe.

I: Ja, ja und wenn du jetzt sagst ah so um 6 oder 7 hattest du dann Zeit, wie lange ist das dann gegangen?

C: Naja 9, 10, 10 würde ich einmal sagen. Wenn wir Training gehabt haben war es wahrscheinlich länger ja, also jetzt so an den normalen Tagen hat es nicht so lange gedauert. Aber so ein Training ahm das, das dauert dann schon mal 1 ½, 2 Stunden. Bis man, bis alle da sind, bis alle am Server sind, bis das technische Grundgerüst funktioniert auch das war früher nicht so einfach das aufzusetzen, dass da alle 10 Leute jetzt da gemeinsam spielen können. Das hat schon mal 2, 3 Stunden gedauert, aber ich sage mal also ich habe schon immer geschaut, dass ich um 11 im Bett bin. Dann habe ich, ich bin aufgestanden kurz vor 7 na 8 Stunden geschlafen.

I: Stimmt

C: Das ist sich gut ausgegangen, das war eigentlich, aber ich brauche auch eigentlich nicht so viel Schlaf das hat sich dann im Laufe dann noch gezeigt.

I: Und was hat dich eigentlich ah an dem oder was, was fasziniert dich heute noch an dem Spielen? Was, was ist das Faszinierende, dass du spielst oder dich mit deiner Gruppe da, mit vier anderen verbunden hast das also.

C: Also ich glaube man kann, die Frage muss man ah muss man da jetzt ein bisschen trennen. Früher war das, war, war für mich dieses kompetitive das Interessante, der Wettkampf.

I: Mhm

C: In einer bestimmten Disziplin gemeinsam mit, mit vier guten Freunden was erreichen ja.

I: Ok

C: Ahm, das war damals das Interessante. Wirklich gut zu sein in dem, was man macht und, und Anerkennung. Natürlich nur in dieser virtuellen Community, aber immerhin, ja.

I: Ja

C: Ahm da zu bekommen und, und, und das freut mich auch heutzutage noch irrsinnig wenn ich irgendwo hin gehe und, und man kennt mich noch oder zumindest meine, meinen Klan von früher, das ist einfach irrsinnig, irrsinnig nett. Ahm, das hat sich aber dann irgendwann verschoben, weil dieses kompetitive irrsinnig zeitaufwändig und natürlich auch nervenaufreibend ist

I: Mhm

C: keine Frage. Gewinnen ist zwar schön, man tut es nur nicht immer.

I: Ja

C: Aber es ist, auch wenn man gewinnt irrsinnig Adrenalin ah hältig und, und man muss sich irrsinnig anstrengen und natürlich ah war es dann irgendwann einmal der, der leichtere Weg ist es diese Spiele einfach mehr oder weniger gemütlich zu erleben. Und das ist jetzt mehr oder weniger der zweite Part. Also der Erste wäre das Kompetitive und das zweite ist, einfach das wie bei einem guten Buch die Geschichte und die Story zu erleben ahm mit dem Vorteil, dass man wirklich interaktiv an der Handlung teilnehmen kann ja. Also nehmen wir jetzt ein Beispiel ah ein, ein Rollenspiel wo ich als, wo ich mir aussuchen kann, ob ich jetzt als Mensch, als Elf, ah als Zwerg teilnehme

I: Mhm

C: und wo ich in einem Dialog mit einem, einem Computercharakter jetzt Auswahlmöglichkeiten habe, wo ich sage, ok ich bin auf deiner Seite das machen wir gemeinsam so oder ich sage nein weil ich möchte nicht und das hat dann Konsequenzen

I: Mhm

C: und ich kann das Spiel dann noch einmal spielen und ich kann mich dann aber anders entscheiden

I: Ja

C: und, und das Spiel spielt sich dann jedes Mal wieder anders. Durch meine Interaktion wird, wird, wird die Welt dort immer wieder ein bisschen neu geformt. Das macht ein gutes Spiel aus ja, dass es nicht linear ist

I: Mhm

C: sondern, dass ich mich einbringen kann. Und, und das macht es für mich so, so, so interessant, dass ich, dass ich in, in andere Welten abtauchen kann und, und dort mitgestalten kann.

I: An was für ein Spiel denkst du da z.B.? Oder was

C: Jetzt ganz aktuell

I: Mhm

C: weil ich es mir am Montag erst zugelegt habe „Dragon Age Origins“.

I: Ok

C: Das ist ein, eben ein Rollenspiel

I: Mhm

C: wo ich jetzt eben gerade als Zwergenkrieger da begonnen habe

I: Mhm

C: meine Karriere in diesem kleinen Phantasie

I: Ok

C: Universum ja. Ich, das vielleicht noch so zur Erklärung, ich habe, ich habe mein, meine ahm, na sagen wir so, es gibt ja verschiedenste Genres bei den Computerspielen.

I: Mhm

C: Sport und, und, und Rennspiele z.B.

I: Mhm

C: Rennautospiele, so etwas interessiert mich überhaupt nicht,

I: Ok

C: das spiele ich nicht Ich bin ahm ich bin ein leidenschaftlicher Strategiespiele Spieler, ahm Shooter und Rollenspiele. Das sind im Grunde die drei Sachen die ich irrsinnig gerne spiele ja. Bei Rollenspielen steht halt immer dieses, größtenteils die Geschichte, so wie ich es gerade erklärt habe

I: Mhm

C: im Vordergrund. Bei ahm, bei Shootern wie z.B. eben Counter Strike, wobei Counter Strike ist ja hauptsächlich ein Mehrspielershooter. Es gibt sehr viele Shooter die, die auch sehr viel Geschichte und Action transportieren

I: Mhm

C: das wollte ich eben jetzt gerade sagen. Rollenspiele hauptsächlich Geschichte, Shooter trans, transportieren für mich oder das ist wichtig, dass sie, dass sie Action transportieren, dass sie wie im Grunde ein, ein, ein Actionfilm ablaufen.

I: Mhm

C: Aber, dass ich eben auch wieder Teil dessen bin ja. Dass ich nicht nur Zuschauer bin und vor dem Fernseher sitze und mehr oder weniger auch das akzeptieren muss was mir da vorgelegt wird, sondern dass ich selber eingreifen kann.

I: Mhm

C: Dass ich in einem Shooter z.B. sagen kann ah ich gehe jetzt diesen Weg oder jenen, da sind z.B. mehr Gegner zu erwarten oder weniger

I: Mhm

C: und je nachdem ob ich die Konfrontation jetzt mag oder nicht, kann ich dann entscheiden.

I: Ja, ja

C: Bei einem Kinofilm oder bei einem Buch liegt das nicht in meiner Hand.

I: Nein, mhm.

C: Und Strategiespiele jetzt als drittes, da reizt mich irrsinnig die ahm, das strategische und taktische Denken

I: Ok

C: und, und wie man das, wie man das schaffen kann mit, mit eben taktisch klugen Zügen bzw. strategisch langfristiger Planung einem Gegner überlegen zu sein. Das gefällt mir bei, bei Strategiespielen irrsinnig gut.

I: Also heute brauchst du dann sozusagen dieses, diesen Wettkampf nicht mehr.

C: Selten genau.

I: Mhm

C: Also ich spiele schon nach wie vor viele Spiele ahm wie soll ich sagen, natürlich im Internet keine Frage

I: Mhm

C: und auch Shooter im Internet. Mittlerweile ahm spiele ich nicht mehr Counter Strike sondern Team Fortress 2

I: Ok

C: und ah und ich profitiere nach wie vor von, von meiner Vergangenheit. Also ich bin meistens einer von, von den Besten die da halt da auf dem Server sind, weil ich halt damals irrsinnig viel trainiert habe und

I: Ja

C: ja das verlernt man halt Gott sei Dank nicht wirklich sehr schnell oder wahrscheinlich gar nicht und da und sobald und ich merke dass, sobald ich solche Shoot solche Shooter oder Strategiespiele spiele im Internet gegen menschliche Gegner, dann habe ich schon auch immer bisschen natürlich den, den, den natürlich den Wunsch zu gewinnen, ja.

I: Mhm

C: Aber ich spiele nichts mehr ah kompetitiv, also wettkampfmäßig: Das habe ich vollkommen aufgehört wie ich angefangen habe zu studieren, weil die Zeit nicht mehr da war.

I: Aha

C: Ich möchte mir das frei einteilen können. Ich möchte wenn ich heute nach dem Interview nach Hause gehe einfach selber entscheiden können, drehe ich den Computer überhaupt auf?

I: Ja

C: Und wenn ja, spiele ich alleine ein Spiel

I: Ja, ja

C: ein, ein Rollenspiel wo ich Geschichte erlebe oder eben mache ich etwas gemeinsam mit Freunden.

I: Mhm

C: Spiele ich einen Shooter gemeinsam oder ein Strategiespiel gemeinsam mit Freunden.

I: Mhm

C: Aber ich möchte nicht mehr oder weniger gebunden sein, dass ich weiß am Donnerstag am Abend um 19 Uhr musst du beim PC sein und musst du deinen, das Training spielen

I: Ja, ja

C: und du musst alles geben und du musst fit sein und dieser ganze Zwang, das ist mir dann einfach zu viel geworden.

I: Und das geht halt scheinbar nur so, also wenn man das

C: Na wenn man gut sein will

I: Ja

C: ist es wie in, wie in jeder anderen Sportart auch. Man, man, man muss ah man muss das Ganze ernst nehmen ja.

I: Ja, und ahm wenn du jetzt an die Zeit denkst wo du, wo du gesagt hast, dass du, wo du Arbeitslos warst ja

C: Mhm

I: Ahm wie hat da dein Tagesablauf dann ausgesehen?

C: Ja der, also abgesehen von der Zeit wo ich, wo ich im Kurs war.

I: Mhm

C: Da war ich ein paar Monate wie gesagt auf, auf Netzwerkadministrator Ausbildung.

I: Ja

C: Aber es waren halt dann auch ein paar Monate wo ich effektiv wirklich nichts zu tun gehabt habe

I: Mhm

C: außer halt Bewerbungen schreiben, suchen in Standard.at, in was es halt da für Webseiten auch gab und in, in den Printmedien halt einfach die, die, die Stellenanzeigen durchforsten.

I: Mhm

C: Das ist natürlich mit 2 Stunden am Tag vollkommen ausgeschöpft

I: Mhm

C: ja, ja und den Rest der Zeit habe ich halt entweder versucht zu Hause irgendetwas mit zu helfen oder Computerspiele zu spielen. Wobei ich dir da ganz offen sagen muss, da bin ich ein bisschen in ein Loch gefallen natürlich ja.

I: Ok

C: Also da hätte ich natürlich noch viel mehr zu Hause machen können-

I: Mhm

C: Aber ja, wenn man will, kann man wahrscheinlich auch sagen, dass ich mich da ein bisschen hinein geflüchtet habe einfach.

I: Aber war es jetzt nicht so, dass du ahm in der Früh aufgestanden bist und gleich zum Spielen begonnen hast, sondern du hast vorher noch in der Zeitung nachgeschaut oder?

C: Nein, der Tagesablauf war absolut nicht strukturiert,

I: Aha

C: also es ist durchaus vorgekommen, dass ich aufgestanden bin und sofort den Computer aufgedreht habe.

I: Ok

C: Man hat ja nichts anderes zu tun

I: Mhm

C: in dem Moment ja

I: Ja

C: und die, die Zeitungen und die, die paar Briefe zur Post tragen rennt mir nicht davon, das hätte ich genauso gut um 2 am Nachmittag machen können.

I: Ja, mhm

C: Also

I: Also je nachdem das, also

C: Genau

I: Ok

C: Aber es war, es war insgesamt natürlich eine schwierige Zeit. Einfach der, der, der, der, der Druck der von Freunden, Bekannten, Verwandten und von der Gesellschaft auch einfach da ist.

I: Ja

C: Natürlich bildet man sich den dann auch irgendwann irrsinnig ein und es ist unangenehm. Man ist, man hat, man hat eigentlich maturiert und, und, und

I: Mhm

C: und fühlt sich natürlich auch irgendwo mehr oder weniger im Stich gelassen. Weil eigentlich ist es ja nicht, ich meine natürlich ist Matura in dem Sinne keine spezifische Ausbildung, aber es ist ja nicht nichts na.

I: Ja

C: Und ich habe dann irgendwie das Gefühl gehabt, das gibt es ja nicht, dass, dass, dass ich keinen Job finde

I: Ja

C: und, und war, habe mich dann mehr oder weniger ein bisschen zurück gewiesen gefühlt und alles. Es war, es war einfach alles irrsinnig schwierig und auch unter Druck gesetzt und so und deswegen war, wie gesagt glaube ich kann man auch sagen, war das ein bisschen eine Flucht wahrscheinlich auch.

I: Ok ja, beziehungsweise eben du hattest ja auch Zeit also ich meine

C: Ja

I: also mhm. Aber es ist interessant was du gesagt hast eben, dass ahm wenn du Zeit hast, dann nutzt du die Zeit z.B. mit Spielen.

C: Ja

I: Und wenn du sie nicht hast, dann hast du jetzt auch keinen inneren Drang danach oder sowas oder?

C: Nein, nein also mein Gott das wäre bedenklich ja wenn ich, wenn ich, wenn ich das hätte. Es ist ahm, es ist für mich eine Leidenschaft. Ich freue mich dann drauf wenn ich, wenn ich ah sagen wir ich bin jetzt 2 Wochen im Ausland, was beruflich auch teilweise vorkommt, dann habe ich natürlich überhaupt keinen Zugang dazu na.

I: Ja

C: Und dann komme ich nach Hause, aber ich freue mich auf das genauso wie ich mich auf meine Freundin freue und auf meine Wohnung und mein Bett und alles drum und dran.

I: Ja

C: Auf das Heimelige, weil es einfach irrsinnig dazu gehört zu meinem gesamten Umfeld und zu meinem Leben.

I: Ja

C: Es ist ein, es ist ein ganz ein ah fixer Bestandteil für mich.

I: Ok aber es, es geht dir nicht wirklich etwas ab wenn du nicht kannst?

C: Ich habe, ich habe mich noch keinem Langzeitversuch unterzogen, das muss ich ganz offen sagen. Wahrscheinlich liegt der, liegt der Rekord bei 2 Wochen Abstinenz.

I: Ja

C: Aber ich weiß es nicht wann, wann, wann man das dann spüren müsste. Ich habe mit Süchten keine Erfahrung ob, ob so Entzugserscheinung unter Anführungszeichen schon nach 3 Tagen eintreffen müsste oder nach 2 Wochen oder gilt das auch wenn man 6 Jahre, 6 Monate wartet und dann. Ich weiß es nicht

I: Mhm

C: müsstest du mir beantworten.

I: Ja das ist, das ist, das kann man, also das hätte ich noch nicht gelesen wann, wann das einsetzen müsste,

C: Ok

I: aber es gibt halt schon so ah Suchtkriterien

C: Ja

I: ahm nach denen man das definieren kann.

C: Ok

I: Aber da ist halt schon z.B. eben, ich meine das wäre halt noch ein Punkt da würde ich dir eh die, die Merkmale von Computerspielsucht wollte ich dir eh noch sagen

C: Ja

I: ob du glaubst, dass, dass gute Merkmale sind.

C: Ok

I: Gut formuliert sind und da ist eben z.B. eben eines, dass du dich ahm ständig, dass du ständig die Gedanken nur um das Spielen kreisen und eben wenn du nicht hin kommst, dass du irgendwie nervös wirst, zu schwitzen beginnst oder so irgendwie oder irgendwie aggressiv wirst ja. Aber das ist

C: Das klingt, das klingt na das klingt aber nach einem guten Merkmal.

I: Mhm

C: Weil ich kann mir das durchaus vorstellen, dass das eine Sucht, Sucht gut, gut beschreibt

I: Mhm

C: Gott sei Dank kenne ich das jetzt in der Form nicht.

I: Ja

C: Ich habe auch zu viel zu tun als, dass ich mein Comp, meine Gedanken jetzt ständig um das Computerspielen kreisen könnten.

I: Mhm, mhm

C: Ich muss in der Firma ja jeden Tag alles geben

I: Ja

C: sonst bin ich dort nicht lange.

I: Ja

C: Und wenn ich mit meiner Freundin am Tisch sitze und wir essen ah mehr oder weniger ein Nachtstuhl und ich horche ihr nicht zu, wird sie sich auch irgendwann denken hallo was ist da los. Also nein,

I: Mhm

C: nein, nein

I: Also eben das ist so beschrieben.

C: Aber ich meine, ich habe jetzt deswegen gesagt das ist ein relativ gutes Kriterium, weil ich durchaus glaube das auch schon erkannt zu haben bei anderen Leuten.

I: Ja?

C: Es wird euch, wird wahrscheinlich euch, bei euch schon mal durchgedrungen sein, dass World of Warcraft da z.B. ein relativ großes Potenzial hat.

I: Ja

C: Und ich habe das Gefühl, dass, dass ich genau so was ahm schon mal erlebt habe. Wenn, wenn, wenn, wenn ein Gespräch mit einem, mit einem Menschen den man eigentlich relativ gut kennt

I: Ja

C: und auch schon sehr lange kennt, einfach nicht mehr möglich ist, weil der einfach nur mehr über dieses eine Thema reden kann.

I: Ok

C: Über dieses Computerspiel.

I: Mhm

C: Und wenn man versucht irgendwie abzuschweifen, dann kommt man über Umwege immer wieder auf das zurück. Und dann habe ich mir irgendwann gedacht, irgendwie komisch, fad. Ich habe selber auch World of Warcraft gespielt.

I: Ja, ja

C: Ahm

I: Aber

C: Ich habe es wahrscheinlich auch ahm, wann war denn das? Ich glaube es ist vor 5 Jahren raus gekommen d.h. also müssen bald 5 Jahre sein

I: Mhm

C: im, im Februar oder im März. Da habe ich 1 Jahr gespielt

I: Ja

C: und eigentlich auch relativ intensiv. Das bedeutet ich habe nichts anderes mehr gespielt.

I: Aha

C: Wenn, wenn ich z.B. jetzt die Woche nach Hause gehe

I: Mhm

C: Montag, Dienstag, Mittwoch, spiele ich wahrscheinlich insgesamt 4 verschiedene Spiele.

I: Aha

C: Weil einmal da habe ich eben Lust auf knallharte Action, einmal habe ich Lust auf gemeinsam mit Freunden einen Shooter spielen

I: Ja

C: und einmal möchte ich bitte last mich heute in Ruhe, heute spiele ich ein Strategiespiel ganz für mich alleine na.

I: Mhm

C: Und früher habe ich World of Warcraft, das war, das war auch bei mir omnipräsent einfach in, in der Freizeitgestaltung dann. Also die, so gesehen habe ich es wahrscheinlich selber ein bisschen erlebt. Aber ich habe nach einem Jahr einfach wieder damit aufgehört weil es mir, für mich war das Spiel dann irgendwann zu langweilig. Für mich hat das ahm diese Mechanik die dieses Spiel bedient ahm verschiedenste Arten seinen Charakter immer wieder aufzuwerten

I: Mhm

C: entweder einfach den Level ja oder seine Kochkunst oder seine Reitfähigkeit oder seinen Schwertskill oder was weiß ich ja oder halt einfach ein neues Paar Handschuhe, das hat bei mir nicht gegriffen.

I: Aha

C: Ich habe das Spiel 1 Jahr lang gespielt, solange wie ich die Geschichte erleben konnte

I: Ja

C: und dann habe ich, dann war ich durch ja. Dann war bisschen eine Pause und dann kam ein Addon und das habe ich schon nicht mehr erwarten können, mir war das dann einfach zu fad.

I: Was ist ein Addon?

C: Ein Addon ah ist, bringt zusätzlichen Inhalt für das Spiel.

I: Achso ok.

C: Weil der Entwickler natürlich gesehen hat, ok die Leute sind jetzt quasi am Ende des Spieles angelangt

I: Achso

C: und die wollen aber, dass wir, dass, dass der Spieler Monatlich brav seine Abo gebühren zahlt, 13 Euro pro Monat und dafür müssen sie neuen Inhalt bieten.

I: Ja, ja klar.

C: Damit ich einfach länger dabei bleibe ja, das ist ein Addon.

I: Mhm

C: Da gibt es mittlerweile schon 2.

I: Ok

C: Und mich hat das dann damals nicht mehr interessiert, weil, weil ich mir eben dann gedacht habe das ist einfach langweilig irgendwann geworden.

I: Mhm, trotz des Neuen was dazu gekommen ist.

C: Das habe ich mir dann nicht mehr angeschaut,

I: Achso

C: weil ich gewusst habe, das Neue ist im Grunde nur ein Aufguss vom Alten.

I: Aha

C: Die Mechanik bleibt genau die Gleiche.

I: Aha ok

C: Das war mir dann zu, zu langweilig einfach und es war zwar irrsinnig ah irrsinnig schade dann im ersten Moment weil, weil man auch natürlich große, eigentlich mein gesamter Freundeskreis auch gespielt hat

I: Ja

C: World of Warcraft und man hat sich da natürlich auch immer getroffen

I: Mhm

C: in dieser Virtuellen Welt, das war natürlich lustig und, und, und, und es war dann im ersten Moment dann gar nicht so leicht da jetzt zu sagen ich höre jetzt auf weil.

I: Ja

C: Naja weil dann war halt die Frage, für die war das, die spielen zum Teil heute noch ja.

I: Mhm

C: Viele haben aufgehört nur mehr ein kleiner Rest spielt heute noch, weil so den Meisten irgendwann zu fad geworden ist halt dann ein bisschen später. Und, und dann war es aber dann wenn man die Ersten zwei, drei oder auch die, die kurz nach mir aufgehört haben

I: Mhm

C: wie gesagt, da war das eben so ein wieso? Das war irgendwie vollkommen unverständlich mehr oder weniger, als würde man sich jetzt von der Gruppe absondern wollen.

I: Ja

C: In Wirklichkeit wollten wir nur dieses Spiel nicht mehr spielen. Aber ich wollte schon noch Kontakt zu meinen Freunden haben, aber auf einer anderen Ebene halt wieder, keine Ahnung am Samstag in der Nacht ein Bier trinken gehen

I: Ja aha

C: und nicht am Samstag in der Nacht Computerspielen na.

I: Ja, ja

C: Das war nicht so, das war ein bisschen komisch aber ist auch vergangen. Ich habe dann tatsächlich ah nach dem einen Jahr das ich da gespielt habe oder es waren wahrscheinlich sogar ein paar Monate mehr

I: Mhm

C: aber ich kann das nicht mehr so genau sagen.

I: Ja

C: Ahm dann, ich habe mir das erste Addon sogar dann irgendwann einmal gekauft

I: Aha

C: weil ich mir gedacht habe ich schaue mir das einmal an. Ich habe es mit müh und Not bis zum letzten Kapitel gespielt und habe es dann wieder weg getan und das Neueste habe ich mir jetzt auch gar nicht mehr gekauft, weil ich genau weiß das ist nichts mehr für mich.

I: Ok

C: Es gibt so viel wie ges, wie ich am Anfang schon gesagt habe, es gibt so viele gute Spiele die eine wunderbare Story erzählen oder die, die, die unglaublich neue Interaktionsmöglichkeiten bieten und ich komme eh nicht zu alle.

I: Mhm

C: Warum soll ich dann so einem alten Schinken nachrennen 5 Jahre lang?

I: Mhm

C: Das interessiert mich dann nicht.

I: Aber wenn du jetzt z.B. du hast jetzt ah am Montag hast du dir ein neues Spiel gekauft na hast du gesagt.

C: Am s

I: Oder, oder?

C: Ja, ja am Montag

I: Oder vor kurzem.

C: habe ich es bekommen

I: Oder wie auch immer.

C: Ja genau.

I: Ahm wie ist das dann du, das Spiel fasziniert dich du, du spielst das und, und es erzählt eine Geschichte und, und wenn du dann am Ende bist ist das Spiel dann uninteressant oder wie?

C: Das ist, das ist eine gute Frage das macht ein gutes und ein schlechtes Spiel aus.

I: Aha

C: Ja

I: Mhm

C: Ein gutes Spiel ah zeichnet sich durch, durch einen gewissen Wiederspielwert aus.

I: Mhm

C: Dass man es, dass man es auf einen anderen Art, auf eine andere Art und Weise noch einmal spielen kann

I: Ja

C: und es dann imm und es dann neue Inhalte bietet.

I: Mhm

C: Z.B. ein versch, ein anderes Ende. Man kann es so vorspielen ah vorstellen, als würde ich ein Buch lesen und das hat 300 Seiten

I: Mhm

C: und nach Seite 250 habe ich die Wahl auf Ende A oder B zu schwenken.

I: Ok

C: Und dann wird das irrsinnig interessant. Ist das schwer zum vorstellen? Dann kann ich probieren das noch ein bisschen.

I: Nein, nein, nein ja.

C: Ok und das macht das natürlich irrsinnig interessant, z.B. dieses Spiel das ich mir da am Montag gekauft habe hat verschiedene ah, verschiedene ah Anfänge.

I: Aha

C: Je nachdem ob man als Mensch, als Zwerg, als Elb oder als, das verzweigt sich dann noch mal.

I: Mhm

C: Hat das verschiedene Anfänge, also es gibt insgesamt sechs verschiedene. Das macht das natürlich interessant ja. Jetzt habe ich als, als, als Zwergenkrieger angefangen.

I: Ja

C: Jetzt spiele ich das Spiel einmal durch, wahrscheinlich wenn es mir gefällt das weiß ich noch nicht so genau und wenn, und wenn mich dann in einem Jahr oder so, wenn ich mir dann denke das wäre jetzt eigentlich noch einmal lustig wieder so ein Rollenspiel spielen,

I: Ja

C: dann kann ich mir das noch einmal nehmen, installiere es noch einmal und fange es halt als Mensch an und habe einen ganz anderen Einstieg in die Story.

I: Mhm

C: Und habe auch einen ganz anderen Blickwinkel, weil, weil das ah ja weil es irrsinnig gut gemacht ist. Ein anderes Beispiel dafür vielleicht erklärt das, das ein bisschen anschaulicher. Es gibt ah eine Spielserie die heißt Total War.

I: Mhm

C: Und da ahm z.B. das, das Neuste das ist Empire Total War. Da spielt ahm, das ist ein Strategiespiel.

I: Ja

C: Man sieht die, man sieht Europa vor sich mit den Grenzverläufen von ah 1700 ca.

I: Aha

C: 1701

I: Ok

C: beginnt das Spiel. Also Habsburger und die ganzen kleinen ah Reiche

I: Mhm

C: wie Württemberg und Gulant und was halt damals noch nicht Deutschland war sondern eher diese kleinen Reiche so.

I: Ja

C: Man sieht ganz, ganz Europa, man sieht auch den damals gekanntem Teil von Amerika, also so mehr oder weniger diese die Ostküste, Indien was halt bekannt war und Nordafrika. So das sieht man und jetzt kann ich eine Partei wählen. Ich kann z.B. sagen ich möchte als Habsburger Österreichs spielen ja

I: Ok

C: und dann kann ich in diesem Spiel, dann übernehme ich die österreichische Fraktion und kann hier Truppen bauen, ich kann Straßen bauen, ich kann Farmen bauen

I: Ok

C: damit Leute mehr Nahrung haben, ich kann Handel betreiben, ich kann mit allen Nationen die es da gibt,

I: Mhm

C: die alle anderen werden vom Computer gesteuert,

I: Mhm

C: kann ich militärische Bündnisse eingehen, ich kann ihnen Krieg erklären, ich kann interagieren mit ihnen.

I: Mhm

C: So jetzt spiele ich das Spiel einmal durch und nach einem Jahr denke ich mir das war eigentlich ganz lustig jetzt probiere ich das einmal als Engländer

I: Ok

C: oder ich spiele es einmal als Spanier durch und das ist dann natürlich eine ganz andere Voraussetzung dann.

I: Mhm

C: Man lernt das Spiel von einer ganz anderen ah Sichtweise kennen. Erstens einmal zum, zum außen einmal ja, wenn ich das jetzt da als ahm als Ottomane durchspiele

I: Mhm

C: ja, dann habe ich ganz andere Voraussetzungen weil es ist ein islamischer Staat. Österreicher war, waren zu dem Zeitpunkt auch schon Katholiken d.h. die Fraktion spielt sich ganz anderes. Natürlich ist es geographisch wo anders gelegen. Ich habe andere, andere Grenzen, ich habe vielleicht andere Feindschaften, das ist irrsinnig interessant

I: Mhm

C: und das macht einen Wiederspielwert eines Spieles aus ja.

I: Mhm

C: Dass ich es nach einem Jahr noch einmal nehmen kann und einfach von einer anderen Perspektive noch einmal erleben kann.

I: Du scheinst recht anspruchsvoll zu sein bei Spielen oder?

C: Ah puh, bin ich anspruchsvoll bei Spielen? Es kann sein, dass ich den Eindruck erwecke ahm also ich glaube selbst wenn man den Anspruch, auch wenn es ein hoher ist den ich jetzt habe

I: Mhm

C: zu Grunde legt, gibt es wie gesagt mehr Spiele als man spielen kann. Also es, es,

I: Ok

C: es gibt so viele gute Produkte mittlerweile auf dem Markt.

I: Und was, wa also das nach dem Faszinierenden habe ich dich ja schon gefragt, aber was, dass du, dass du immer wieder bereit bist dir ein neues Spiel zu besorgen und dir das wieder anzuschauen, wie ist das, ist das gut. Was ist das, was bringt, was ist es was dich dazu bringt? Du könntest ja sagen, ich weiß nicht, ich habe jetzt ein gutes Spiel gespielt, jetzt ist Schluss oder keine Ahnung ja. Wieso, wieso holst du dir dann wieder ein Neues?

C: Hmm, warum holt man sich ein Neues?

I: Du könntest ja sagen ich spiele nicht mehr ich, ich weiß nicht, ich werde Tanzmeister oder keine Ahnung jetzt ja. Warum, warum spielst du, spielst du heute noch?

C: Puh, puh wie, wie ist das wenn man was gerne hat? Das, das kann sein, dass man es einfach nicht mehr verlässt.

I: Mhm

C: Mein Bruder ist ein Motorradfahrer

I:Mhm

C: ein vernarrter.

I: Mhm

C: Der ist der ganze Papa, der Papa war auch schon Motorradfahrer

I: Ok

C: und, und der hat einfach angefangen mit 18, dass er sich Motorrad Crossmaschinen kauft

I: Mhm

C: und der verkauft die alle 2, 3 Jahre und kauft sich wieder neue. Ich verstehe das absolut nicht. Ich sage immer die geht ja noch warum musst du jetzt wieder eine Neue kaufen?

I: Mhm

C: Dann hat er immer so Phasen wo er sagt er hört auf. Dann verkauft er das gesamte Equipment, ja alles. Ein Jahr später kauft er sich wieder eine.

I: Na super.

C: Also ich kann die Frage so nicht beantworten. Ich glaube wenn man einfach was, fragen wir einen Psychologen was ist die Grundlage davon wenn man etwas gern hat. Wo man etwas gerne macht.

I: Mhm

C: Wo man mit irgendetwas gerne seine Freizeit verbringt. Ist es Chemie? Zumindest zwischen Mann und Frau ist es das.

I: Mhm

C: Ja, keine Ahnung was mich dazu immer wieder bringt? Sicher nicht die gute Marketing Maschinerie oder irgendetwas. Also ich habe schon das Gefühl, dass ich das selber entscheide, dass ich das haben möchte.

I: Ja

C: Ahm vielleicht, vielleicht kann man es ein bisschen beantworten wenn man einfach die Entwicklung von Spielen an sich anschaut. Spiele bringen nicht nur, also sie bringen immer mehr Features also mehr, mehr Inhalte und mehr Möglichkeiten

I: Mhm

C: nennen wir es so. Und wenn man sich die Ersten anschaut, wie gesagt die waren nach 2 Wochen durch weil sie nicht so lange waren.

I: Mhm

C: Sie waren graphisch nicht so toll, sie hatten keinen Multiplayer Modus, man konnte nicht gemeinsam spielen und so weiter, sie waren nicht so ausgefeilt. Und jetzt spielt man, nehmen wir ein Beispiel das ist wahrscheinlich das Beste. Nehmen wir jetzt ahm noch einmal dieses Total War her, dieses Strategiespiel mit der Weltkarte

I: Ok

C: wo man Europa vor sich sieht. Das allererste davon ah hieß Shogun, war in Japan angesiedelt.

I: Mhm

C: Danach kam Medieval, also die Ritterzeit

I: Ok

C: ja, die war dann in Europa angesiedelt. Da habe ich mir gedacht zuerst habe ich das mit den Japanern gespielt, dann habe ich mir gedacht he cool andere Epoche, andere Einheiten,

I: Mhm

C: andere Nationen, anderer Kontinent, leiwand, habe ich mir gekauft. Danach kam Rome, also dann haben sie das versetzt in das Zeitalter der, der, der Römer

I: Ok

C: mit, mit, mit Gallier und Skippionen und was auch immer da für, für, für Völker da in Europa gerade gewesen sind. Da habe ich mir gedacht das ist ja eigentlich eine total coole Epoche in der hast du noch nie etwas erlebt. Ich habe noch nie ein Buch gelesen von dieser Zeit. Ich habe, es gibt nicht viele Filme, ja so ein paar Sandalen ah Gladiatoren Filme, aber dann habe ich mir gedacht he das ist doch eigentlich voll cool einmal diese Epoche in diesem Spiel zu erleben. Danach haben sie wieder gebracht Medieval 2 also haben diese Ritterzeit noch einmal neu aufgesetzt und da haben, haben sie dann einfach neue Features eingebaut, also z.B. man hatte mehr, mehr Möglichkeiten mit dem Spiel zu interagieren. Man konnte Städte besser ausbauen, es gab mehr Einheiten, es gab mehr Völker, natürlich war die Grafik viel besser

I: Mhm

C: weil da 8 Jahre dazwischen waren. Also ich glaube es sind einfach diese Neuerungen und die Features die mich dann immer wieder dazu bringen,

I: Mhm

C: dass ich mir denke he cool eigentlich das hätte ich jetzt auch noch gerne.

I: Ok

C: Man wird auch zum Teil enttäuscht und dann durchbricht man das.

I: Mhm

C: Also dieser neueste Teil von dieser Emp ah von dieser Total War Serie, Empire Total War ahm da habe ich wirklich, da habe ich mich gefreut. Da habe ich gewusst in einem Jahr kommt das

I: Ja

C: habe ich immer die Berichte gelesen.

I: Mhm

C: Das ist wie wenn man sich auf einen Kinofilm freut. Ich freue mich auch irrsinnig auf den neuen ah Tolkien ahm na der „Hobbit“ kommt ja dann nächstes Jahr im Dezember. Ich habe ja auch alle Herr der Ringe Filme im Kino gesehen.

I: Ok

C: Ich habe mich auf das gefreut,

I: Mhm

C: so wie auf ein anderes Medium wo man weiß das erscheint auch

I: Ja

C: und dann wurde ich ein bisschen enttäuscht von der Qualität des Produktes. Ich habe mir mehr, mehr erwartet. Es wurde auch mehr versprochen, es waren keine falschen Erwartungen ja.

I: Aha

C: Und jetzt z.B. weiß ich, dass ich den Nachfolger nicht kaufen werde. Zum ersten Mal werde ich ein Spiel aus dieser Serie nicht kaufen. Also man kann das auch durchbrechen. Einfach wenn man z.B. enttäuscht wird oder ja.

I: Aber es wird dann immer wieder neue Spiele geben die dich wieder interessieren und dann wirst du wieder weiter machen.

C: Richtig genau.

I: Ja

C: Also ich, ich wenn ich mir das Eine nicht kaufe, kaufe ich mir wahrscheinlich das Andere. Wie gesagt

I: Mhm

C: bei mir ist es ja ah eine, eine, eher eine Zeitresterektion die mich davon abhält und wenn ich mir jetzt den Nachfolger von diesen „Total War“ nicht kaufe

I: Mhm

C: weil mich der Vorgänger enttäuscht hat,

I: Ja

C: dann werde ich mir wahrscheinlich einfach irgendein anderes kaufen was ich mir sonst nicht gekauft hätte.

I: Ja

C: Weil wie gesagt es gibt so viele gute Spiele,

I: Mhm

C: dass es für mich immer, immer, immer Material gibt.

I: Woher weißt du das, dass es so viele gute gibt? Also liest du das oder?

C: Ahm ja

I: Ja?

C: Ich arbeite auch mittlerweile in der Branche.

I: Mhm ok

C: Ahm ich arbeite bei einem, bei einem Vertrieb, Computerspiele vertrieb

I: Aha

C: und arbeite dort in der PR.

I: Aha

C: Dementsprechend also habe, ich habe irrsinnig viel mit, mit, ich mache genau das beruflich.

I: Achso

C: Ich nehme, ich nehme unsere Spiele,

I: Ja

C: schicke sie an Magazine und an Webseiten und schau, dass dort Berichte online gestellt werden.

I: Aha ok.

C: Vorabberichte bzw. wenn das Spiel dann schon im Laden steht Testberichte.

I: Ja, ah ok.

C: Und dann muss ich mich über, über die Konkurrenz natürlich auch informieren.

I: Ja, ja

C: Ich bin da einfach irrsinnig in der Materie drinnen. So gesehen habe ich mein Hobby auch irgendwie zum Beruf gemacht.

I: Ja, ja schon und also machst du nur das oder, oder, oder noch irgendetwas anderes oder?

C: Das ist also,

I: Also

C: das nennt sich ah PR Koordinator

I: Ok

C: bei (jo?) and entertainment. Das ist eine AG in Österreich

I: Mhm

C: das mache ich, ist mein Brot Job.

I: Aha

C: Na

I: Ok

C: Das habe ich ahm, habe ich schon begonnen obwohl ich noch Student war. Habe nebenbei noch fertig studiert auf der BOKU dann. Ich habe dann nämlich Studium gewechselt.

I: Aha

C: Habe Umwelt und Bioressourcenmanagement fertig studiert. Habe aber nebenbei schon das angefangen zu arbeiten ja.

I: Ja

C: Und nebenbei habe ich immer schon hier in der (...) beim Verein (...) ah ehrenamtlich gearbeitet

I: Ok

C: und bin nach

I: Und was hast du da gemacht?

C: Bitte?

I: Was hast du da gemacht ehrenamtlich?

C: Da mache, da mache ich ah Leiter des österreichischen Nationalteams bei den World Cyber Games

I: Ok und das ist ehrenamtlich? Achso

C: Genau das ist, das ist so World Cyber Games sind so mehr oder weniger die Olympischen Spiele des Computerspielens

I: Ok

C: Da treffen sich jedes Jahr über 70 Nationen.

I: Mhm

C: Ungefähr 8, 900 Spieler von der ganzen Welt.

I: Ok

C: Auch Österreich schickt da Teilnehmer, ein Nationalteam und ich bin Leiter dieses Nationalteams.

I: Aha ok.

C: Das mache ich auch noch nebenbei. D.h. ich bin von dem Kompetitiven nicht ganz weg gekommen.

I: Ok

C: Ich sage immer scherzhaft, ich bin zu alt geworden, ich habe halt einfach aufgehört zum aktiven Spielen und bin jetzt quasi Trainer. So wie das im Fußball auch gemacht wird.

I: Super

C: Sage ich immer scherzhaft. Aber also ich kann da, ich kann da irrsinnig noch mit fiebern und für mich gibt es ah, für mich gibt es auf diesen Events auch, auch nichts Schöneres als wenn ich einfach ein gutes Match sehe. Ganz egal in welchem Spiel ja. Also wenn da ein österreichischer Spieler spielt auf der Bühne

I: Mhm

C: egal ob das jetzt ein Rennautospiel ist, ein Strategiespiel oder Guitar Hero ganz egal.

I: Mhm

C: Wenn ein Österreicher auf der Bühne steht, dann bin ich einfach Feuer und Flamme und, und feure den an und, und da bin ich einfach voll dabei.

I: Ja

C: Das ist so wie, wie wenn der Entschuldigung der 08 15 Bauten Beppi zu einem Rapid Stadion geht. Dann ist der einfach Feuer und Flamme.

I: Mhm

C: Das ist, also die Emotion macht für mich die, diesen jetzt auch einen großen Teil von diesem Kompetitiven aus, dass ich das jetzt einfach so erleben kann und so.

I: Also gibt dir das auch, auch sehr viel, als wie wenn du selber spielen würdest. Also dieses zuschauen das, das gibt dir auch schon einiges scheinbar.

C: Wenn ja.

I: Also

C: Ahm ich glaube da geht es mir im Grunde genauso wie wenn einer beim Fußball zuschaut. Am Schluss wenn ich nach Hause gehe von so einem Event oder wenn ich nach Hause fliege meistens,

I: Ja

C: dann denke ich mir ah schön war das schon früher das Spielen, selber aktiv dabei sein und zwei Sekunden später denke ich mir, aber es war irrsinnig anstrengend und zeitintensiv

I: Mhm

C: und dann bin ich einfach glücklich mit dem was ich da habe ja, dass ich das eben so erleben kann und, dass ich mich da so hinein steigern kann und, dass ich auch Gott sei Dank mit meinen Spielern den einen oder anderen Erfolg feiern kann

I: Mhm

C: und die ein oder andere bronzene Medaille haben wir ja schon gemacht oder auch Silber und das reicht mir dann auch.

I: Mhm, interessant.

C: Ja, ja das ist irrsinnig fassettenreich.

I: Mhm, also hast du jetzt, also sind das jetzt zwei Tätigkeiten die du hast?

C: Ja

I: Oder, ja

C: Das ist voneinander getrennt. Das hat miteinander nichts zu tun.

I: Aha

C: Also wenn ich mit den Computerspielern mit, diese Wettkampf, Wettkämpfe bestreite,

I: Mhm

C: dann nehme ich mir einfach Urlaub.

I: Achso

C: Ja

I: Ok

C: Also ich bin jetzt erst nach Hause gekommen von zwei Wochen China.

I: Ja

C: Genau da war das.

I: Ah, achso

C: Da waren die World Cyber Games.

I: Ok und da fliegst du dann einfach irgendwo hin und

C: und

I: bist dabei und fieberst mit

C: genau. Also im Grunde meine Aufgabe ist ja mehr oder weniger das Ganze zu, zu managen.

I: Ja

C: Ich bin dort der Teamleiter, d.h. ich organisiere die Reise, ich melde die Spieler an im System.

I: Ok

C: Ich bin dort, dort vor Ort für die Spieler quasi der Babysitter. Ich gebe ihnen einen Tagesrhythmus vor, ich sage ihnen, schau, dass, dass sie ihre Leistung bringen können.

I: Ok

C: Wenn es dann tatsächlich im wirklich Spielen müssen, es geht wirklich um die Wurst, sie sind im Turnier, dann schau ich dass sie ahm dass die Regeln verstanden haben. Weil es sind oft natürlich englischsprachige Schiedsrichter, wir haben oft minderjährige Burschen dabei dann helfe ich denen,

I: Ja

C: dass kein Journalist sie stört und ihnen mit Blitz ins Gesicht fotografiert. Das sind irrsinnig viele Kleinigkeiten. Ich schau, ich setze Zeitpläne auf, wir treffen uns jeden Morgen gemeinsam das gesamte österreichische Team beim Frühstück, einfach damit ich sehe ob es einen jeden gut geht ob ah

I: Mhm

C: sich jeder an den Jetlag gewöhnt hat und lauter so Sachen.

I: Mhm

C: Das ist dort meine Aufgabe.

I: Aha und das mit fiebern.

C: Und das mit fiebern natürlich ja.

I: Ok

C: Das rennt nebenbei mit ja.

I: D.h. das gibt dir scheinbar so viel, dass du das sogar ehrenamtlich machen kannst.

C: Ja genau, das ist

I: Also du musst nicht etwas dafür bezahlt bekommen sondern

C: Nein

I: Ja

C: Nein, ich bekomme so wie die Spieler die Reise,

I: Ja

C: das Hotel und die Verpflegung bezahlt

I: Mhm ok

C: und das ist es und, und das macht mir, es macht mir auch so Spaß das aufzubauen. Wir, wir waren damals wie wir aktiv noch Counter Strike gespielt haben einer von den Ersten.

I: Mhm

C: Da waren wir quasi Pioniere und, und diese ganze E-Sport Geschichte das wirklich professionell dann auch aufzusetzen, aber eher von der organisatorischen Seite her. Da gibt es nichts größeres als dieses Event, weltweit

I: Mhm

C: und, und, und da macht es mir einfach irrsinnig viel Spaß und natürlich bekommt man dann auch unter dem Strich ist es nie 100% selbstlos. Ich glaube das wäre eine Lüge. Die Reputation auch ok, das ist der österreichische Team leader den kennt man mittlerweile, ich mache das seit fünf Jahren.

I: Mhm

C: Ja, dass man da auch in der Szene einen Namen hat und, und, und ich versuche das auch gut zu machen ja, nicht also da quasi hin zu fahren juhu jetzt bin ich gratis da, jetzt mache ich mir eine Gaudi. Sondern ich habe da dann echt einen Ehrgeiz, ich möchte den Job gut machen, ich möchte, möchte, dass meine Spieler die besten Bedingungen dort vorfinden können, dass wir, dass wir vielleicht wenn wir nach Hause kommen und wir haben eine Medaille gemacht, dass im online Standard steht Österreich holt Bronze in FIFA.

I: Mhm

C: Das ist alles was ich brauche. Wenn sie nichts reißen so wie heuer, dann bin ich ein bisschen angefressen, dann gibt es ein bisschen eine bitter böse Nachbesprechung.

I: Oj

C: Ja muss auch sein.

I: Mhm man kann aber nicht immer gewinnen.

C: Das ist richtig, aber man darf dann nicht nachlassen das ist das Wichtige. Wenn, wenn man das dann, wenn man überall aus dem Turnier fliegt

I: Mhm

C: und ich kann jetzt aufgrund der langjährigen Erfahrung sowohl als Spieler als auch dann fünf Jahre Team Manager,

I: Mhm

C: also kann ich schon relativ gut einschätzen wo mehr drin war und wo weniger drin ist. Und wenn ich das Gefühl habe die Leute haben sich nicht gut genug vorbereitet, dann sage ich ihnen das auch ganz deutlich.

I: Mhm

C: Weil unter dem Strich kostet das ein paar tausend Euro pro Person

I: Ok

C: und aktive Geldvernichtung brauchen wir keine betreiben. Da das bringt nichts.

Unterbrechung

I: Aber da haben dann die Spieler ja auch einen irrsinnigen Druck der auf ihnen lastet oder?

C: Natürlich, ja ahm.

I: Ich meine wenn man dann irgendwie Schimpfer bekommt sozusagen.

C: Nein es ist ja konstruktiv.

I: Ja ok.

C: Ja also da, da braucht sich keiner Sorgen machen.

I: Mhm

C: Ahm und, und ich habe da auch damit, mit quasi mit dem schimpfen oder mit dem Autorität zeigen sagen wir es so,

I: Mhm

C: habe ich auch schon lange genug Erfahrung und ich weiß wie man das macht, dass es am Schluss einfach trotzdem ein entspannter Tag noch wird und, dass ich will den Spielern die, die Aufenthalte dort nicht verderben.

I: Ja ok

C: Ich will ja, dass die dann selbst wenn sie alle aus dem Turnier geflogen sind, trotzdem noch die Stadt genießen können und einen Spaß mit den anderen Nationen, mit den Spielern haben können.

I: Ja

C: Ich will ihnen das ja nicht vermiesen. Aber ich möchte ihnen auf jeden Fall auch zeigen, dass da, da, dass, dass wir mehr Leistung ah bringen muss

I: Ja

C: und, und dass man auch mehr erwartet hat und, und dass man halt für das nächste Jahr dann bitte mehr Einsatz,

I: Mehr

C: mehr, mehr Leistung, mehr Training vielleicht oder ein bisschen mehr Ernsthaftigkeit. Je nachdem wo halt dann, dann der mehr oder weniger ah der Fehler gelegen ist.

I: Ja, ja

C: Ja bei dem Einen weiß ich der hat zu wenig trainiert, bei dem anderen, wenn bei einem einfach die Nerven blank liegen und der versagt einfach vollkommen im Turnier weil er das Nervlich nicht überstanden hat,

I: Ja

C: dann werde ich den nicht an, anschreien oder mache ich sowieso nicht,

I: Ja, ja

C: aber ich werde dann nicht schimpfen mit ihm,

I: Mhm

C: sondern ich werde einfach sagen he was weiß ich xy, ich will jetzt keinen Namen nennen, nächstes Mal setzen wir uns einfach zwei Wochen bevor wir irgendwo hin fliegen setzen wir und zusammen

I: Ja

C: und dann arbeiten wir ein bisschen an dem und dann probiere ich das zum ausmerzen.

I: Ok

C: Aber natürlich ist auf den Spielern ein Druck.

I: Ja

C: Ich meine für die geht es auch um viel Geld ja. Die sind erstens einmal

I: Achso

C: ein offizieller Repräsentant von Österreich. Die können irrsinnig viel Geld dort gewinnen.

I: Mhm

C: Ahm sie wollen natürlich auch gewinnen.

I: Mhm

C: Ja für die ist das natürlich auch etwas tolles, weil denen geht es im Grunde genauso wie, wie mir wie ich 17, 18 gewesen bin nur, dass ich damals keine internationalen Möglichkeiten gehabt habe ja.

I: Ja

C: Für das ist es was irrsinnig Leiwandes.

I: Weil es das noch nicht gegeben hat oder?

C: Richtig.

I: Mhm

C: Das gab es einfach nicht na.

I: Ok

C: Ahm ich meine wenn die mit einer Medaille nach Hause kommen, dann sind die in dieser Szene, die darf man absolut nicht unterschätzen

I: Ja

C: diese E-Sport und online Szenen, dann sind die dort, die sind wer. Dann hat man einen Namen ja.

I: Mhm

C: Und das ist der erste, der erste Schritt für die, die es wollen

I: Mhm

C: dann wirklich zur Professionalität zu einem, zu einem monatlichen Gehalt von einem Team

I: Mhm

C: und so weiter.

I: Glaubst du, dass du das auch so gemacht hättest wenn du die Möglichkeit gehabt hättest? Weil ich meine Spielen ist ja schön, aber wenn man dabei auch noch Geld verdient ist es vielleicht noch schöner oder?

C: Kann ich nicht beantworten.

I: Mhm

C: Bräuchte man eine Zeitmaschine. Weiß ich leider nicht.

I: Mhm

C: Die Möglichkeit war nicht da.

I: Ja

C: Die Möglichkeit bei, bei uns war, da ist nämlich ein großer Schritt dazwischen.

I: Mhm

C: Bei uns war es national, also begonnen hat es, man hat, man hat grundsätzlich da, da war das mit dem, man hat, man hat noch nicht wirklich im Internet spielen können weil die Leitungen ja zu schlecht waren bzw. es haben ja noch nicht so viele Leute überhaupt Internetanbindung gehabt

I: Mhm

C: und so weiter. Jetzt hat man grundsätzlich nur auf diesen LAN Partys spielen können. Sagt dir das was dieser Begriff?

I: Vom Namen her ja.

C: Wenn sich die Leute treffen gemeinsam alle den Computer mitnehmen und dann spielen die dort ja.

I: Mhm

C: Also da haben wir unsere ersten Turniere haben wir eben gespielt auf solchen LAN Partys. Da sind 70 Leute gesessen

I: Ah ok

C: und dann haben wir eben dort ein Turnier gespielt.

I: Mhm

C: Weil da war dieses Netzwerk das ist ein ganz anderes ah viel leichter als, als im Internet einfach zu erstellen ja dann haben wir dort gespielt. Und dann ist eben die Möglichkeit gekommen es im Internet zu machen. Dann hast du aber, die Verbindungen ins Ausland waren irrsinnig schlecht. Da warst du schon froh wenn du im, Verbindung in Österreich vernünftig zustande gebracht hast. Dann hast du einmal da gespielt, dann hat sich das erweitert mehr oder weniger europäische und aufs englischsprachige und auf das weltweite Ausland und dann erst kam die Möglichkeit nämlich mit Geldgebern,

I: Mhm

C: dass man sagt ok man nimmt die Spieler jetzt, steckt die alle in ein Flugzeug, fliegt 800 Spieler in ein Land, in eine Stadt und dann lässt man die dort gegeneinander spielen. D.h. das war im Grunde eine Entwicklung und ich bin eigentlich relativ früh ausgestiegen. Na ich bin bei LAN Partys ganz am Anfang eingestiegen, dann mehr oder weniger international ah nationale Szene

I: Ja

C: und dann wie das begonnen hat sich mit, mit schnelleren Internetverbindungen auszuweiten, wo man ok jetzt können jetzt spielen wir einmal ein Training gegen Schweden oder so etwas

I: Mhm

C: da war ich weg.

I: Aha

C: Dort habe ich dann auch eben angefangen zu studieren und das ist sich dann alles nicht mehr ausgegangen.

I: Weil dir das ja wichtiger war das studieren also ja.

C: Ja sonst hätte ich heute wahrscheinlich kein Auto, hätte keine Wohnung,

I: Ja

C: hätte wahrscheinlich auch keine Freundin.

I: Ja

C: Die Möglichkeiten damals, ich glaube ich habe das eh ausgereizt. Viel mehr als Reputation war damals wie ich 17, 18 gewesen bin nicht heraus zu holen. Geld gab es da keines.

I: Ja, ja

C: Natürlich hat man ein bisschen Sachpreise auf der ein oder anderen LAN Party einstauben können, aber was kaufst du dir um eine Maus? Nichts, du hast, freust dich super ich habe eine Maus ja, wenn du dreist bist schenkst du sie dann zu Weihnachten irgendwem anderen weiter, tust so als hättest du sie gekauft, aber da war ja nichts zu holen.

I: Mhm, ok

C: Dementsprechend war der Weg vollkommen klar, dass da ein Job her muss ein ganz normaler bzw. halt eine Ausbildung.

I: Ja, ja

C: Und das war keine Alternative.

I: Ah ok, ich schaue nur kurz mal.

C: Bitte

I: Also du würdest nicht sagen, dass du abhängig vom Spielen warst oder bist oder?

C: Du musst mir mehr Kriterien sagen, also ich würde es mal grundsätzlich von mir nicht sagen, aber

I: Ja

C: ich habe nur, ich habe nur laienhafte Kriterien was ah was Süchte betrifft.

I: Nagut also, dass ahm es gibt sechs, also sechs Kriterien das erste ist mal ahm, dass Computerspielen dir zur wichtigsten Aktivität und dominiert das Denken. Also eben, was weiß ich, sitzt in der U-Bahn und musst noch immer nachdenken ah wenn du nach Hause kommst wie könntest du das tun und wie, wie wirst du handeln und

C: Mhm, ich verstehe es.

I: Verstehst du? Die ganze Zeit musst du nur daran denken.

C: Ich versteh ja.

I: Ist das glaubst du ein gutes Kriterium?

C: Ich glaube das ist ein sehr gutes Kriterium

I: Ja?

C: Ja

I: Dann ah das zweite wäre, dass zunehmend häufiger und länger gespielt wird. Also man beginnt halt mit wenig aber es steigert sich immer mehr ahm um gewünschte Wirkungen zu erzielen.

C: Ah ok

I: Was auch immer die sind.

C: Ok, ja, hmm.

I: Glaubst du dass das, dass das gut ist oder

C: Also

I: oder richtig, richtig formuliert?

C: es erinnert mich jetzt irgendwie, ich weiß nicht es erinnert mich jetzt irgendwie an, an also ich habe jetzt die Assoziation mit Alkohol hergestellt, dass ich einfach immer mehr trinken muss damit ich halt auf meinem, auf meinem Level bin.

I: Z.B. ja.

C: Ich weiß nicht was das beim Computerspielen sein könnte. Einfach der, der Spaß oder, oder das, das Adrenalin oder, oder ich wüsste jetzt nicht das Äquivalent zu dem

I: Ja ahm

C: quasi zum betrunken sein ja.

I: Mhm

C: Was ich erreichen will mit Alkohol.

I: Mhm

C: Ich wüsste jetzt nicht was ich da einsetzen sollte.

I: Wo der Körper immer mehr braucht damit

C: Genau

I: diese Wirkung erzielt wird ahm.

C: Also das vielleicht noch irgendwie spezifizieren. Sonst täte ich mir da jetzt schwer etwas zum drauf sagen.

I: Mhm

C: Hmm mehr brauchen, brauche ich mehr?

I: Na es ist auch ein Kriterium nämlich, dass du ahm negative Gefühlszustände damit regulieren möchtest. Z.B. eben das Gefühl von Hass oder Trauer oder Scham, dass

C: Ok

I: solche Gefühle, solche negativen unter Anführungszeichen, negativen Gefühle man dann nicht

C: Ok

I: spüren muss.

C: Puh also da würde ich sogar wahrscheinlich, also da glaube ich das ist ah, das trifft durchaus auch zu. Also wenn ich, das kenne ich, also wenn ich mich irrsinnig ärgern muss über irgendetwas, dann, dann, dann, dann, dann, dann weiß ich auch, dann kann ich mich zum Computer setzen, da bin ich in meiner regulierten Welt da, da bestimme ich, was passiert, weißt?

I: Ja

C: Und dann weiß ich, dass ich mit solchen Sachen nicht konfrontiert werde.

I: Aha

C: Also das würde ich, das würde ich durchaus auch sagen ja ist sicher ein gutes Kriterium und ich glaube, dass das auch zutrifft. Das sage ich ganz offen.

I: Das hast du, das hast du schon erlebt also?

C: Ja

I: Dass du sagst du bist jetzt

C: Genau weil es einfach eine, weil es einfach eine Umgebung ist in der ich meine, meine die, die Baro, Barometer bestimmen kann na.

I: Ja

C: und wenn ich mich jetzt irrsinnig in der, was weiß ich in der Arbeit oder z.B. auch in der Beziehung über irgendetwas ärgern muss,

I: Mhm

C: dann kann man sich wenn man sich zum Computer setzt halt einfach irrsinnig gut ablenken.

I: Mhm

C: Ich glaube um das geht es.

I: Ablenken ja.

C: Wahrscheinlich auch.

I: Genau

C: Ja es geht um das Ablenken.

I: Mhm ja.

C: Ja

I: Ja, ja und ich glaube das ist eben auch das mit diesem, dass man immer, immer länger und häufiger spielt damit das noch erzielt wird.

C: Ok ah ok.

I: So, so

C: Dann ist das quasi gekoppelt an die negative Erfahrung. Das war nämlich in der Frage vorher nicht drinnen.

I: Ja das sind, das ist, das ist eben ein anderes Kriterium.

C: Ja

I: Das ist halt aufgespalten. Aber eben z.B. dass jemand, ich weiß nicht beginnt mit einer halben Stunde am Tag und ist dann plötzlich bei 10 Stunden am Tag.

C: Mhm

I: Dass man da immer mehr drinnen ist.

C: Also gut wenn es, wenn es so.

I: Einfach Verpflichtungen gegenüber anderen und, und so etwas.

C: Ja das, das, das passiert ahm

I: Gut zu sein oder.

C: Genau ahm das ist, das ist irrsinnig Spiel abhängig gell.

I: Mhm

C: Ahm weil z.B. Verpflichtungen gegenüber anderen kann ich ja nur in Spielen aufbauen

I: Wo du mit anderen spielst.

C: Wo ich mit anderen interagiere genau. D.h. bei einem, jetzt nehme ich halt noch einmal das Beispiel weil ich es jetzt schon einmal gehabt habe Empire total War das spiele ich alleine

I: Da ja

C: Ja ah aber gut zu sein z.B. na

I: Mhm

C: mein Gott ich kenne Leute die, die, die waren in Tetris vernarrt, haben das irrsinnig viel gespielt.

I: Ja

C: Da kann man auch gut sein.

I: Mhm

C: Wenn einem das etwas gibt. Wenn man da ein Highscore aufstellt ja dann weiß ich nicht, ich nicht.

I: Und eben dieses Gefühl so eben erfolgreich zu sein und, dass man dann immer mehr davon braucht.

C: Mhm

I: Glaubst du dass das, dass das so sein könnte?

C: Ich glaube, ich glaube dass das nicht so funktioniert im, im Bereich von Computerspielen

I: Mhm

C: Also ich glaube ich sp so, so eine Suchtwirkung, muss ich jetzt beim Alkohol weil das einfach ein gutes Beispiel ist

I: Mhm

C: weil man sich ja dann daran gewöhnt und dann immer mehr braucht.

I: Ja

C: So etwas kann ich dem Computerspielen nicht zusprechen.

I: Nicht?

C: Nein, finde ich nicht passend ah wie soll ich das sagen?

I: Weil? Das finde ich nämlich interessant.

C: Weil es, weil es nach hmm die, die Erfahrung wird nicht intensiver, je länger ich spiele. Da gibt es relativ schnell einfach für mich einen Knackpunkt,

I: Mhm

C: wo es anstrengend wird oder uninteressant. Wie soll ich sagen, ich schaue mir ja auch nicht ahm vier, alle vier Teile von Stirb langsam hintereinander an, weil ich mich jetzt actionmäßig aufputschen möchte. Nach dem ersten denke ich mir puh jetzt ist aber mehr oder weniger jetzt ist aber genug na.

I: Ja

C: Ich weiß nicht ich habe mir noch nie zwei Filme hintereinander angeschaut. Kann ich nicht ist mir viel zu langweilig na.

I: Mhm

C: Egal wie gut der erste ist. Nach dem zweiten will ich aufstehen und, und wenn ich die Küche putzen gehe ja. Und genauso ist es auch beim Computerspielen. Wenn ich jetzt sage mal ok nehmen wir jetzt das Beispiel weil ich glaube das auf das zielt, zielt die Frage ab.

I: Mhm

C: Jetzt bin ich, bin ich angefressen weil im Büro war irgendetwas blödes ja. Ich fahre nach Hause und denke mir heute Clemens heute lässt du es echt mal alles gut sein und jetzt spielst du einmal wenn du nach Hause kommst sofort einmal

I: Mhm

C: eine Stunde lang Team fortress 2.

I: Ja

C: Wie gesagt ein Shooter. Passt glaube ich auch ganz gut in das Aggressionsschema.

I: lachen

C: Ahm spielst du jetzt einfach eine Stunde einen Shooter. Ja da ist jetzt irgendein Freund online ok mit dem telefonierst du nebenbei im Skype, mittlerweile geht das ja Gott sei Dank.

I: Mhm

C: Dem erzähle ich was da alles gewesen ist, wie unfair nicht alle sind oder wie deppert nicht alle zu mir sind und der sagt oja ha Clemens nimm es nicht so schwer und nebenbei spielen wir halt gemütlich und dann habe ich mich aber auch, habe ich mich mit dem ausgeredet. Ich habe dann wahrscheinlich eine Stunde gespielt und wenn ich jetzt noch länger spiele dann, dann, dann wird das ja quasi von der Seele geredet habe ich mir es

I: Ja

C: ja und wenn ich länger spiele dann, dann das gibt dir dann nicht mehr, mehr, wie lange nehmen wir ein anderes Beispiel. Irgendein Mädchen hat Liebeskummer jetzt heult sie sich bei der Freundin aus. Macht das nach vier Stunden noch Sinn?

I: Ja

C: Das ist, da kommt ja nichts mehr. Das ist ja dann repetitiv das ist ja alles immer das Gleiche. Puh schwer zu erklären

I: D.h. du würdest jetzt eigentlich dann auch bezweifeln, dass man danach süchtig wird oder?

C: Ah

I: Nach Alkohol, Drogen sonst irgendetwas keine Ahnung kann man süchtig werden.

C: Naja nach diesem einen Kriterium.

I: Nach, achso, nach diesem.

C: Das, das andere Kriterium wie gesagt wenn man versuchen, wenn das ein Suchtkriterium ist.

I: Ja

C: Ich bin kein Experte, aber wenn man z.B. sagen kann die Leute machen das um vor Problemen oder vor negativen Gefühlen zu entfliehen

I: Ja

C: dann, dann haben Computerspiele sicher Suchtpotenzial weil das

I: Ja

C: das habe ich ja selber erlebt und das mache ich

I: Ok

C: und das sage ich ganz offen. Ich finde nur das eine Kriterium eher vielleicht auch ein bisschen zu schwammig oder

I: Mhm

C: schlecht formuliert.

I: Mhm

C: Was war das erste noch einmal?

I: Dass das Computerspielen immer wichtiger wird.

C: Aja genau.

I: Und das Denken die ganze Zeit dominiert.

C: Genau das finde ich zum Beispiel auch,

I: Also das Denken kreist nur um das Spielen.

C: das finde ich z.B. auch ein gutes Kriterium

I: Ja

C: Also ich spreche den Computerspielen die Sucht ah die Suchtproblematik überhaupt nicht ab.

I: Aha

C: Nur dem einen Kriterium

I: Aha ok und dann gibt es eben noch so, angeblich soll es Entzugserscheinungen geben. Eben wenn du warum auch immer nicht zum Computer hin kommst und nicht spielen kannst, dass du eben wie gesagt eben nervös wirst, unruhig wirst, zitterst, schwitzt.

C: Mhm

I: Glaubst du dass das so, hast du so etwas schon einmal gehört oder, oder?

C: Nein also das habe ich Gott sei Dank selber noch nicht erfahren und das habe ich, und das habe ich auch wirklich noch nie gesehen ganz im Gegenteil

I: Mhm

C: z.B. zum Ersten, wo ich das Gefühl habe das manche Leute nur über das Eine reden können und über das Eine denken.

I: Mhm ja

C: Aber das hätte ich wirklich noch nie, Entzugserscheinungen habe ich noch nie bei jemanden gesehen. Das Einzige was ich da kenne und das kennt glaube ich eh ein jeder, sind diese Ausraster.

I: Mhm

C: Die irgendwelche kleinen WOW Kind ah Kiddys haben.

I: Ja

C: Die wenn man, da sieht man die Eltern sperren den Account und der rastet aus.

I: Mhm

C: Auf youtube gibt es einige Videos

I: Mhm weil es wer

C: Aber das habe ich wirklich noch nie erlebt.

I: Ok

C:Also das, ich weiß nicht ob das fake Videos sind oder ob das halt einfach, ich meine es gibt 11 Millionen Leute die World of Warcraft spielen,

I: Ja

C: dass da ein paar dabei sind die einfach Probleme haben

I: Ja

C: ist auch ganz normal.

I: Und ahm ein weiteres wäre, dass man wenn man eine Zeit lang gar nicht gespielt hat, dass man dann rückfällig wird.

C: Hmm, kann ich jetzt natürlich aus meiner Sicht nicht beantworten, weil ich im Grunde

I: Weil du

C: immer schon durchgehend spiele.

I: Ja

C: Ah rückfällig werden hört sich aber jetzt natürlich danach an, als da muss ja die Suchtproblematik vorher ja schon da gewesen sein

I: Ja

C: sonst kann ich nicht rückfällig werden na.

I: Mhm

C: Vor allem das, das impliziert ja auch, dass er das vorher nicht einfach nur ganz normal gespielt hat, sondern, dass er vorher wirklich schon süchtig war.

I: Ja eigentlich schon ja.

C: Das ist so gesehen, natürlich ist die Frage schon ein bisschen suggestiv. Muss ich ganz offen sagen.

I: lachen

C: Ahm

I: Ja die Kriterien habe nicht ich gemacht ja.

C: Ok

I: Also die Kriterien die habe ich raus genommen eben und also von einer die sich damit befasst oder wie auch immer

C: Ja

I: und ahm es ist halt interessant eben zu fragen

C: Ok

I: was, was jemand der wirklich spielt

C: Also ich habe deswegen jetzt schmunzeln müssen

I: davon hält.

C: wie ich die Frage gehört habe, weil ich kenne nämlich einen

I: Also

C: ahm jetzt erst seit kurzem, den habe ich vor 2, 3 Monaten kennen gelernt.

I: Mhm

C: Ahm der, der ist in meiner ah mit dem mache ich Kampfsport gemeinsam

I: Mhm

C: Dienstag und Donnerstag treffe ich den.

I: Mhm

C: Und der hat mir auch erzählt, mit dem bin ich ins Gespräch gekommen und ich habe halt gesagt ich mache das und das und eben auch Computerspiele und er hat gesagt uh das macht er nicht mehr, weil er wird so leicht süchtig.

I: Ah ok

C: Hat er zu mir gesagt.

I: Mhm

C: Und ich habe mir gedacht aha komisch gell, dass er das so

I: Mhm

C: wirklich von sich. Ich habe zuerst das Gefühl gehabt er behauptet das präventiv damit er eben ja nicht mehr eines angreift, weil er sonst vielleicht irgendwie rückfällig werden könnte.

I: Aha ok

C: Aber ich, das war die einzige Berührung so die dazu irgendwie.

I: Es ist, es klingt ja auch so ein bisschen wie eben du warst du Alkoholiker

C: Ja richtig.

I: und bist jetzt abstinent und wirst dann rückfällig.

C: Genau, also der hat

I: Dass das so halt aber

C: ich meine jetzt vom Gedankenmuster na,

I: Mhm

C: er hat einfach wirklich erkannt, dass er oder er sagt das, dass er halt damals wirklich süchtig war.

I: Ah ok

C: Ja sonst könnte er jetzt diese Aussage nicht treffen na.

I: Ja, ja, ja.

C: Das ist natürlich schon interessant. Das, vielleicht wäre er ein guter Interviewpartner

I: Ja (lachen)

C: (lachen)

I: Und ahm das letzte Kriterium wäre noch ah dass du die Kontrolle verlierst eben im Bezug auf die zeitlich Begrenzung. Das hängt ein bisschen zusammen mit dem zweiten Kriterium. Dass du eben nicht mehr kontrollieren kannst ok es sind schon weiß ich nicht

C: Mhm

I: drei Stunden vergangen

C: Ja

I: und du spielst noch eine fünfte Stunde oder so.

C: Ahm das

I: Dass du es nicht begrenzen kannst.

C: Ja das finde ich eigentlich auch ein gutes Kriterium.

I: ja?

C: Ahm, z.B. damals, wie ich eben Counter Strike und wettbewerbsmäßig gespielt habe, war diese, war diese Problematik nicht.

I: Mhm

C: Weil du spielst halt dein Training runter und danach gehen alle nach Hause oder schlafen.

I: Ja

C: Das ist klar.

I: Ok

C: Ahm bei World of Warcraft habe ich das aber durchaus auch, auch selber erfahren ja.

I: Mhm

C: Dass, dass man eben dann ahm durch diese Mechanismen, ah ein Level noch oder eben diesen Skill noch verbessern oder

I: Mhm

C: diesen einen Gegner noch und dass, dass einem das Spiel so lange bei der Stange hält, dass man dann am Schluss, man denkt sich, ok heute um 10 gehe ich schlafen, weil morgen muss ich lernen oder was weiß ich und dann schaut man auf die Uhr und es ist Mitternacht.

I: Ah ok

C: Also das, das finde ich ein gutes Kriterium ja

I: Mhm

C: und ich glaube, dass ich das auch, jetzt habe ich zwei von sechs selber schon erfahren. Was bedeutet denn das für mich?

I: Ich glaube es heißt wenn man ahm drei, drei Kriterien da eben mit ja beantwortet

C: Ok

I: dann geht man schon in diese Richtung

C: Ok

I: (lachen)

C: Also ich kann zusammenfassen.

I: Also

C: Ich finde, ich finde ah Kriterium eins und zwei gut.

I: Aber ich glaube nicht, dass du es bist.

C: Ich finde Kriterium ein und zwei gut, drei und vier eher schlecht, fünf suggestiv und sechs gut.

I: Ok mhm nagut ahm

C: Obwohl ich glaube es war jetzt nicht meine Aufgabe die Kriterien zu bewerten. Das habe ich mir jetzt heraus genommen.

I: Ja nein. Ahm noch eine Frage, würdest du sagen, dass du es bereust irgendwie eben z.B. zu gewissen Zeiten sehr viel gespielt zu haben?

C: Das ist, das ist eine interessante Frage ich habe mir das nämlich wirklich schon mal selber die Frage gestellt.

I: Ja

C: Weil, weil ich bin mir, ich bin mir vollkommen bewusst, dass das einfach viel Zeit bedeutet für mich die ich da investiere.

I: Ja

C: Und, und, und wenn ich das einfach einmal hoch rechne aufs Jahr, dann sind das natürlich irrsinnige Summen an Stunden. Ich habe mir erst kürzlich ah die Frage gestellt wie, wie wäre mein Leben verlaufen hätte ich das einfach nicht gemacht

I: Ja

C: und natürlich sofort daran gekoppelt ist die Frage wäre es schöner?

I: Ok

C: Also wäre das Leben schöner gewesen hätte ich das nicht gemacht?

I: Ok

C: Und ich habe mir dann gedacht, ich glaube nicht. Also ich bereue es nicht, ich habe einfach irrsinnig schöne Erlebnisse. Das hört sich jetzt mein Gott das hört sich wahrscheinlich irrsinnig nurdig und, und giggig an, aber es waren einfach ahm wie gesagt auf den wie ich selber gespielt habe super Sachen dabei, etzt wenn ich mit den Leuten auf den internationalen Events bin. Aber auch einfach wirklich Szenen die in den Spielen passieren, ganz egal ob ich alleine spiele im Singleplayer

I: Mhm

C: oder mit den Freunden im Multiplayer. Wir haben gelacht, wir haben geweint, wir haben gestritten, wir haben alles erlebt.

I: Mhm

C: Also da waren alle Emotionen dabei und auch egal ob ich jetzt alleine zu Hause sitze und über Skype mit denen konfiguriere und, und nebenbei spiele oder ob wir gemeinsam so wie jetzt am Wochenende ich mit meinen Freunden Freitag, Samstag die Nacht durchspielen

I: Mhm

C: und da gemeinsam unseren Spaß haben. Ich habe mir dann eigentlich gesagt nein ich wüsste auch nicht was ah was, was mir großartig entgegen tut. Ich habe, ich habe das Gefühl ich habe ein erfülltes Leben, ich habe eine Freundin, ich habe eine Wohnung, ich habe einen Job, ich mache einen Sport, ich gehe in die Blasmusik seit 15 Jahren

I: Mhm

C: und die restlich Zeit spiele ich Computer. Das ist im Grunde, macht es mir genauso wirklich Spaß.

I: Also du bereust es nicht?

C: Nein

I: Ok

C: Aber ich habe mir die Frage ich glaube vorige Woche erst gestellt.

I: Ja?

C: Lustiger weise ja.

I: Aha

C: Wie ich da durch China marschiert bin und, und dann irgendwie so reflektiert habe so, ich mache das oft wenn ich irgendwo

I: Mhm

C: besonderen Orten oder ich habe das Gefühl ich habe einen besonderen Moment, dann denke ich mir was, was, was machst du da, was hat dich da her gebracht.

I: Ja, ja

C: Was, was spürst du, gefällt dir das überhaupt. So reflektieren halt einfach so mal hinaussteigen und überlegen, ich bin da in China am anderen Ende der Welt warum? Ich bin gerade eigentlich angefahren weil alle Spieler aus dem Turnier draußen sind, muss ich das sein, ist das nicht eigentlich viel zu schade. Da habe ich angefangen

I: Ah

C: eben genau über das nachzudenken.

I: Ok

C: Ich habe einen irrsinnigen Kontrast ah nämlich im, im, im Leben meines Bruders zu mir. Dadurch, dass der ahm der war immer schon das exakte Gegenteil. Wir waren

I: Aha

C: immer schon Gegenpole. Er war, er ist ahm der ist tatsächlich direkt nach der Schule hat er angefangen zu arbeiten und ist seit 11 Jahren in der (...) in ah in (...) bzw. sogar in einer kleinen Ortschaft. Der lebt ein sehr regionales Leben mein Bruder.

I: Mhm

C: Er ist auch, er ist viel größer und stärker als ich.

I: Mhm

C: Für den gibt es nichts schöneres als dass er am Samstag um 7 in der Früh mit dem Traktor in den Wald fährt und Holz macht und Motorrad fahren geht und,

I: Aha

C: und ah der kann mit Computer nichts anfangen.

I: Spielt auch nicht.

C: Nein natürlich nicht und wir sind, wir sind wirklich vollkommen konträr.

I: Ja

C: Und, und, und ich habe und man fragt sich natürlich hin und wieder gerade bei Geschwistern natürlich ein bisschen auch eine Konkurrenz ist natürlich immer da na.

I: Mhm

C: Lebt der das besser, macht der das besser, lebt der ein anderes, natürlich lebt der ein anderes Leben na

I: Ja

C: aber warum zieht es den nicht einmal auf einen anderen Kontinent um einfach die Welt zu sehen?

I: Ja

C: Warum ist für den das so wichtig, dass der jetzt irrsinnig schnell ein Haus baut so wie es die Eltern vorgelebt haben und nicht so wie, wie ich wo ok ich habe mir jetzt eine Wohnung genommen und vielleicht baue ich in meinem Leben nie ein Haus, d.h. der ist sehr in diesen alten Strukturen drinnen. Der lebt halt wirklich wie die Eltern.

I: Mhm

C: Ausbildung, arbeiten, Haus, Kinder, Pension na und, und ich breche aus dem ein bisschen aus und, und durch weil ich halt doch hin und wieder einfach schaue wie rennt es bei ihm, wie rennt es bei mir, werfen sich solche Fragen nach dem, nach dem Leben grundsätzlich auf und die sind dann bei mir gekoppelt an Computerspielen natürlich auch in weiterer Folge und dann überlege ich mir ist das gut oder schlecht

I: ja

C: was ich da mache, sollte ich weniger, sollte ich mehr, weil es macht mir ja irrsinnig Spaß. Natürlich kann ich mir die Frage stellen wenn dir etwas, wenn dir etwas einfach taugt und wenn du etwas gerne machst, warum machst du es dann nicht noch mehr?

I: Mhm

C: Aber nur um die andere Seite aufzuzeigen.

I: Mhm, mhm hast du eigentlich das dein Studium jetzt fertig gemacht oder?

C: Ja

I: Ja?

C: Also Physik nicht, ich habe Physik nach drei Semestern abgebrochen.

I: Das hast du abgebrochen ja

C: Genau und bin dann auf die BOKU gegangen Umwelt und Bioressourcen Management,

I: Ja

C: das ist ein BAK ah Bakkalaureat Studium.

I: Und das hast du fertig gemacht.

C: Das habe ich fertig gemacht voriges Jahr im Februar bin ich fertig geworden. Da habe ich aber schon ein dreiviertel Jahr nebenbei full time gearbeitet.

I: Ok

C: Nebenbei habe ich immer schon gearbeitet. Ich habe im WIFI noch einfach Studentenjob

I: Mhm

C: gehabt und so.

I: Ok

C: Ich habe immer neben dem studieren gearbeitet.

I: Und dann hast du eben aufgehört, also Master nicht mehr.

C: Genau, ich wollte dann eben, ich wollte nie studieren na.

I: Achso

C: Ich wollte eigentlich immer nach der Matura arbeiten gehen. Dann habe ich dieses Studium einfach

I: Aha

C: das, das Physik das habe ich dann abgebrochen. Das war eine schwere Entscheidung aber eine gute, bereue ich auch nicht. Ist mir irrsinnig schwer gefallen damals nach Hause zu gehen zur Mama und sagen Mama ich will das nicht mehr machen ich kann es nicht.

I: Ja

C: Aber war, war eine wichtige Entscheidung und dann, dann habe ich das andere angefangen auf der BOKU und war dann eben in der Zwickmühle he jetzt hast du das dieses Jobangebot das wäre in einem Bereich der dich irrsinnig interessiert.

I: Mhm

C: Auf der anderen Seite hast du nur mehr quasi da hätte noch quasi ein halbes Jahr gehabt zum fertig studieren na.

I: Aha

C: Das war irrsinnig schwer das abzuwägen und dann habe ich mir gedacht ok (...) beiß durch mach beides.

I: Ja

C: Ja und dann habe ich halt nicht mehr ein halbes Jahr gebraucht sondern ein Jahr. Natürlich hat sich das dann ein bisschen auseinander gezogen, aber es ist sich auch ausgegangen und jetzt habe ich das Gott sei Dank erledigt und ich denke gar nicht an den Master. Interessiert mich nicht, ich wollte es ja nie machen.

I: Ah ok

C: Mir ist dieses Bak, Master System irrsinnig zugutegekommen na.

I: Ja weil man das, weil das früher fertig ist.

C: Weil ich ein Jahr weniger studieren habe müssen,

I: Ja

C: also im Vergleich zum Diplomingenieur

I: Eine letzte Frage noch.

C: Bitte

I: Und zwar glaubst du, dass du deswegen spielst weil du damit ein anderes Bedürfnis, dass du nicht erfüllen kannst, durch irgendetwas anderes regulierst? Also irgendein nicht befriedigtes Bedürfnis wird durch das Spielen reguliert. Ist kein Kriterium, Clemens fände dieses jedoch gut.

C: Ok ich sage jetzt mal.

I: Glaubst du ist das so?

C: Ich sage jetzt einmal, ich sage jetzt einmal ganz intuitiv nein darauf. Mir fällt nichts ein. Hast du ein Beispiel? Z.B. das Bedürfnis nach

I: Anerkennung z.B. oder das Bedürfnis sich eben mit anderen zu messen und sich und erfolgreich zu sein puh ja soziale Kontakte zu haben mit anderen oder ich weiß nicht.

C: Ich reguliere dieses Bedürfnis ja nicht damit ich, ich, ich lebe dieses Bedürfnis ja damit auch aus und abgesehen von meinem ganzen anderen Leben mit Arbeit und wie gesagt andere Hobbys

I: Mhm

C: wo ich auch soziale Kontakte und auch meine Anerkennung habe.

I: Mhm

C: Weil ich beim Trompetenspielen halt gut bin und weil ich mich im Job bemühe und dafür selten aber immerhin hin und wieder Lob bekomme ja, also Anerkennung habe ich ja.

I: Ja

C: Ahm kompensieren oder ich weiß jetzt nicht wie die Frage genau war oder, oder nein.

I: Dass du durch das Computerspielen eben ein anderes nicht befriedigtes Bedürfnis regulierst.

C: Regulieren ah das, das würde ja bedeuten, dass er mehr oder weniger, mehr oder weniger dadurch unterdrücke das andere Bedürfnis oder? Dass ich es, weißt du was ich meine den Unterschied?

I: Na, dass du es anderes, anders befriedigst.

C: Ja ok. Na ich befriedige es aber genauso wie es gehört na. Die Lust nach sozialen Kontakten

I: Mhm

C: an einem Dienstagabend

I: Ja

C: habe ich indem ich mir Skype aufdrehe und gemeinsam mit meinem Freund ein Spiel spiele.

I: Aber du könntest dich genauso mit dem Freund am Dienstag am Abend treffen und mit ihm reden.

C: Das könnte man nicht genauso. Na nein könnte man nicht genauso, weil man sich nicht so leicht irgendwo mal trifft.

I: Aha

C: Als wie man sich einfach wenn beide zu Hause in der Wohnung sitzen einfach im Skype trifft, weil es nicht, nicht so.

I: Ok

C: Man muss, man muss den Platz nicht wechseln.

I: Nein

C: Na z.B. der wohnt auf der (...)straße, ich bei (...), das sind 15 Kilometer Luftlinie

I: Ah

C: Das eine ist Niederösterreich, das andere ist Wien. Da muss sich einer von den Zweien ins Auto setzen wenn man sich treffen möchte. Es ist einfach leichter na. Ahm ich glaube nicht, dass ich damit irgendetwas kompensiere. Ich glaube

I: Also es geht dir nicht irgendetwas anderes ab?

C: Nein

I: Wo du dann

C: Ich glaube ich habe es vorher eh gesagt ich habe, ich habe, ich habe wirklich das Gefühl, dass ich ein, dass ich ein erfülltes Leben habe ahm.

I: Ja

C: Aber ich glaube ich weiß worauf die Frage hinaus zielt ah also abzielt. Ah wenn, wenn man Leute hat, die, denen irgendetwas Essenzielles fehlt, dass sie nicht geliebt werden, dass sie keinen Inhalt haben, weil sie eben keinen Job haben oder die, die Perspektive nicht sehen, weil sie keine Freundin finden oder was auch immer,

I: Ja

C: dass das bei solchen Leuten dann natürlich genauso wie andere Suchtmittel dann, dann, dann ah als Kompensation dienen kann ja, ja das glaube ich schon. Das finde ich eigentlich auch ein ganz gutes Kriterium, weil der eine fängt an zum saufen, der andere versumpert vor dem Fernseher oder andere spielt halt nur mehr Computer. Ich glaube nämlich auch ehrlich gesagt, dass fernsehen ein irrsinniges Suchtpotenzial hat das, das nicht so wirklich ausgesprochen wird in unserer Gesellschaft.

I: Ja

C: Einfach es geht im Grunde um Medienkonsum an sich na.

I: Mhm ok das, das muss ich mir notieren, dass das theoretisch ein weiteres Kriterium sein könnte

C: Was denn?

I: Was du jetzt eben gesagt hast, dass du glaubst, dass das, dass das so sein kann eben das wenn jemand, wenn jemanden eben etwas fehlt, dass er sich das dann beim Spielen sucht. Dass, das eben auch ein Kriterium theoretisch als Merkmal angegeben werden könnte ok. Sonst irgendwelche Merkmale zusätzliche wo du sagst also, dass war es genau bei mir das?

C: Ich habe mir über das noch nie wirklich Gedanken gemacht ahm. Aber die zwei wo ich, wo ich eben selber gesagt habe

I: Ja

C: ok das habe ich auch erfahren

I: Mhm

C: die, die sind auf jeden Fall gut. Ich glaube das deckt das schon relativ gut ab, aber

I: Ja

C: ich habe überhaupt keine Erfahrung mit, mit

I: Mhm

C: Suchtfragenkatalogen oder so.

I: Ok, das mit den Entzugserscheinungen, dass das vielleicht ein bisschen

C: Das finde ich genau

I: ob das

C: Ja

I: ob das so

C: richtig

I: richtig formuliert ist oder.

C: Also wie gesagt 3, 4, habe ich, habe ich eher schlecht gefunden

I: Mhm

C: und, und 5 ja

I: Ja

C: finde ich vollkommen deplatziert.

I: Ok, nagut das wars, Dankeschön.

C: Ich hoffe es war irgendwie brauchbar.

I: Ja das denke ich schon.

Fünftes Interview vom 4.12.2009

I: Na gut, also ich würd dich eben bitten, dass du mir quasi erzählst die Bedeutung, die Computerspiele in deinem Leben bereits hatten oder haben und beginn einfach zum Erzählen ahm wo Computerspiele in deinem, in dein Leben getreten sind quasi. Also beim Beginn.

B: Angefangen hat's dass ich meinen ersten Computer kriegte hab mit dreizehn, den ich mir selber zambaun hab müssen

I: Ja

B: oder müssen hab und da hab ich dann angefangen eben. Ich wollt eben einen Computer haben um eben Computer zu spielen, weil in der Klasse in der Schule Freunde von mir auch gespielt haben und gsagt haben des is so leiwand.

I: Mhm

B: Und dann habe ich halt begonnen zu spielen. Zuerst einmal nur Singleplayerspiele und das ist aber relativ schnell fad geworden und dadurch eben, dass ich mit Klassenkameraden über das Spiel geredet hab, haben wir dann eben angefangen online zu spielen zusammen.

I: Welches Spiel?

B: Counter Strike. Also zuerst Half Life Singleplayer

I: Mhm

B: und dann Counter Strike Multiplayer aber zuerst aber Half Life auf Multiplayer, also reines Deathmatch und dann eben Counter Strike und auf das bin ich dann ziemlich rein kippt. Also es hat mir extrem taugt

I: Mhm

B: und das ist eben zur Hauptfreizeitbeschäftigung geworden und irgendwann bin ich halt so gut gewesen, dass mich jemand drauf angesprochen hat ob ich nicht quasi bei denen in ihren Clan joinen will und zusammen halt eben Ligaspielen und so weiter und sofort und ich hab mir gedacht ja warum nicht na. Ich war halt noch, ich war vierzehn Jahre alt damals also ich hab noch nicht wirklich drüber nachgedacht was ich da tu

I: Mhm

B: und ob da irgendwelche Verpflichtungen dabei sind oder nicht. Aber es waren eh keine und das war alles noch ziemlich amateurhaft was das Ligawesen betrifft. Aber man hat sich halt wenigstens ausgemacht wann man gegen irgendwem andern spielt und hat sich messen können und das hat mir halt so taugt, dass ich dann weitergespielt hab Counter Strike die ganze Zeit nur halt immer besser worden bin.

I: Mhm

B: Ah und dann natürlich auch zu professionelleren Clans gewechselt bin also wo eine Organisation dahinter war eine Struktur wo man dann auch wirklich geschaut hat, dass man an irgendwelchen Turnieren teilnimmt wo's was zu gewinnen gibt und so weiter und sofort. Das hat sich halt so entwickelt dann im Endeffekt, dass wir Nummer eins in Österreich waren und auf jedem Qualifying den's geben hat gewonnen haben und auf diverse Events g'fahren sind gratis natürlich weil wir uns dafür qualifiziert haben, haben wir alles zahlt gekriegt. Und das war im Endeffekt der Reiz dann. Also es war am Anfang war's die reine Freude am Spiel würde ich fast sagen einfach weil's neu war Grafik ja Computerspiel ein neues schaut leiwand aus, macht Spaß und spielt mit Freunden. Dann will man natürlich besser werden und wenn man besser ist, dann möchte man sich messen mit anderen das ist hauptsächlich dieses competition Feeling um das es geht und aufm nächsten Level kommt dann dazu, dass man halt reisen kann damit.

I: Mhm

B: Ja also, dass man wirklich oft Sachen sieht und andere Kulturen und andere Clans aus anderen Ländern. Wenn man die trifft, die haben ganz andere Spielstile und sehen Sachen ganz anders und machen ganz anders. Das ist dann wieder ein ganz anderes Level von competition international. Das ist das was für mich halt hauptsächlich den Reiz ausgemacht hat von dem ganzen. Jetzt spiel ich eigentlich gar nicht mehr.

I: Ok

B: Also das hat sich vor, Counter Strike hat sich vor 2005, 2005 ungefähr 2005, 2006 aufgehört komplett. Weil grad in Österreich das Interesse generell runter gangen is und Österreich, also die internationalen Events

I: Mhm

B: die Qualifier für die internationalen Events, davon muss sich irgendjemand die Lizenz kaufen damit er quasi so ein Qualifier veranstalten darf.

I: Mhm

B: Das heißt irgendein ein österreichischer LAN Veranstalter

I: Ja

B: hat sich die Lizenz für z.B. die World Cyber Games kaufen müssen, dass er quasi auf seinen LAN Event in Österreich eben diese Qualifikation abhandeln darf

I: Ja

B: und warum genau weiß ich nicht, aber es ist immer weniger worden und sie waren nicht mehr bereit eben diese Lizenzen zu zahlen. Das heißt man hat sich in Österreich auch nicht mehr wirklich qualifizieren können

I: Achso

B: für irgendwelche Sachen

I: Ok

B: und rein in Österreich spielen war langweilig und auch nicht profitabel im Endeffekt. Weil am Ende der Zeit nach fünf Jahren hat das Spiel nicht mehr, das Spiel an sich nicht mehr Spaß gemacht, sondern da waren's halt die Leute mit denen man gespielt hat.

I: Mhm

B: Ja weil man mit denen halt zusammengewachsen ist und halt die Preise die man gewonnen hat. Das war relativ beruflich zu betrachten schon.

I: Mhm

B: Und das ist immer weniger worden und natürlich je älter ma wird desto reifer wird ma. Die Leut sind langsam fertig mit ihren Schulen ja

I: Mhm

B: gehen studieren, gehen arbeiten, haben auch nicht mehr so viel Zeit zum Trainieren und sonst was und dann hamas halt lassen. Also das Team hat sich aufgelöst

I: Mhm

B: und dann war das Spiel uninteressant, weil mit neuen Leuten wieder anfangen das hat mich nicht interessiert ja wir haben quasi unsere eingeschworene Familie kappt beim spielen

I: Ok

B: und mit anderen Leuten. Also die Leute zum Beispiel, das beste Beispiel der (...), ich kenn den (...) seit acht Jahren ja und hab halt sicher fünf Jahre davon mit ihm zusammen gespielt und sowas will ich halt nicht nochmal. Also das ist halt auch eine Arbeit dahinter

I: Ja, ja klar

B: sich das aufzubauen und das hat sich halt nicht auszahlt mit dem was neu nachkommen is, vor allem weil eben das Interesse der Öffentlichkeit auch immer weniger worden is.

I: Mhm, mhm

B: Ja

I: Ok Sevi

B: Und ja dann hab ich spieltechnisch hab ich World of Warcraft gespielt noch danach zwei Jahre das aber auch das

I: Danach heißt was?

B: Nach Counter Strike.

I: Wie alt warst du da dann? Also

B: World of Warcraft

I: Wo sima da dann?

B: 2005 waren wir da, 2005 war ich neunzehn

I: Mhm

B: ungefähr, wenn ich's richtig im Kopf hab ja neunzehn, achtzehn, neunzehn

I: Ok

B: Da hab ich zwei Jahre noch World of Warcraft gespielt.

I: Mhm

B: Aber bei World of Warcraft gibt's halt, das ist halt wieder eine ganz andere Kategorie von Spiel als Counter Strike. Also bei World of Warcraft am Anfang war überhaupt nicht die Competition das was interessant war, sondern wirklich nur die, die Welt ja und wie das Spiel gemacht is,

I: Mhm

B: was es alles gibt. Am Anfang wie neu alles war,

I: Ja

B: weil sowas noch nie geben hat und dann ist hinzukommen in gewisser Weise dieses man kann halt seinen Wunschcharakter spielen in seiner Traumwelt ja.

I: Mhm

B: Ohne jetzt, jetzt da irgendwie rein zu kippen und zu sagen ich bin jetzt nur noch in der Welt ja.

I: Mhm

B: Aber man hat halt kurz amal in seine Welt gehen können und dort abschalten

I: Mhm

B: und dann wieder zurückkommen. Aber es ist dann auch fad worden, weil's immer mehr kommerzialisiert worden is das Spiel.

I: Mhm

B: Einfach damit's auch ja jedem gefällt, damit niemand was auszusetzen hat.

I: Mhm

B: Und es is in Wahrheit immer das Selbe egal wie viel Addons dazu kommen und usw. Es geht immer nur darum bessere Items zu kriegen im Endeffekt. Also im Endstadium von dem Spiel wenn man alles schon gesehen hat geht's nur noch darum, dass man seine Ausrüstung verbessert.

I: Mhm, ok

B: Ja

I: Acha

B: Und irgendwann hast die beste Ausrüstung. Auf dem Level steht das Spiel dann ja.

I:Aha ok

B: Da gehst du dann nur noch mit anderen Leuten Ausrüstung sammeln,

I: Mhm

B: damit die auch die beste Ausrüstung haben und irgendwann kommt die nächste Addon für das Spiel und da gibt's dann halt wieder neue Sachen.

I: Mhm

B: So läuft das und das ist halt auch fad.

I: Ja

B: Und seit 2007 spiel ich eigentlich überhaupt nicht mehr. Also

I: Mhm

B: ich hab, ich spiel ab und zu. Ich lad mir die neuesten Singleplayer spiele runter

I: Ja

B: und schau's mir einfach an, weil grundsätzlich ein Interesse dafür besteht.

I: Mhm

B: Wie hat sich graphisch was verändert, wie schaut's gameplay technisch aus, was haben sich die Leute dabei dacht und wenn zum Beispiel neuartig is

I: Mhm

B: schau ich's mir auch an, aber ich spiel kein Spiel länger als zwei, drei Tage und dann lass ich's wieder.

I: Also spielst du heute schon noch?

B: Ja aber eher aus, aus nicht an der Freude am Spiel sondern weil's mich interessiert was sich tut einfach in der Branche.

I: Mhm

B: Ich sag ma so, ich, ich, ich, ich bilde mir ein, dass ich auf ein Spiel wart auf das ich wieder so, das ma wieder so taugt, dass ich irgendwie spielen kann.

I: Mhm

B: Aber ich auch die Zeit heutzutage nicht so investieren und hab, und will sie auch nicht mehr investieren mit der Arbeit

I: Ja, ja

B: und ich hab eben zweimal die Woche auch noch Kurse am WIFI und am Wochenende will ich die Leut sehen natürlich die ich unter der Woche nicht sehen kann.

I: Ja

B: Also ich wüsst nicht wann ich spielen sollte in Wahrheit.

I: Was für Kurse? Gibst du Kurse oder?

B: Na, na

I: Du besuchst Kurse.

B: Ich besuch Kurse.

I: Ok und was machst du da?

B: Ah, Flash jetzt gerade Aktion Skript das ist, hängt eben mit (...) zusammen weil die wollen das ich das kann.

I: Ah ok

B: Also die zahlen mir auch die Kurse.

I: Mhm

B: Den Flashkurs.

I: Ok

B: Ansonsten spielen, ich hab schon wirklich viel und exzessiv gpielt, also teilweise in den Ferien auch.

I: Mhm

B: In den Ferien wirklich extrem teilweise.

I: Das heißt was?

B: Ah, naja wir haben uns schon getroffen zum Beispiel eine Woche und haben dann zwanzig Stunden am Tag oder länger

I: Mhm

B: Also das längste was ich jemals wach war und vorm Computer gesessen bin waren vier Tage. Das war von Donnerstag bis Sonntag das war meine allererste LAN-Party. Da war ich wirklich von Donnerstag bis Sonntag wach.

I: Aha

B: Und hab

I: Wie macht man das?

B: Ja ich könnt's jetzt nicht mehr unmöglich. Das war die erste LAN-Party, anscheinend war ich so aufgeregt.

I: Mhm

B: Mir hat das so taugt,

I: Ok

B: dass ich einfach nicht geschlafen hab.

I: Wow

B: Aber das mach ich auch nie wieder ja.

I: Mhm, mhm

B: Dann ab und zu halt eine Nacht durchgemacht und gspielt.

I: Ja

B: Aber das hat sich dann auch komplett auf gehört, weil sich's nicht auszahlt.

I: Mhm

B: Also und wenn nur in den Ferien also ich hab auch auf nix anderes irgendwie verzichtet in meinem Leben ja. Also ich hab ja Gymnasium und dann HTL dann zwei Jahre Werbeakademie gmacht und jetzt bin ich da. Also

I: Mhm

B: schulisch hat nix gelitten bei mir drunter.

I: Ok

B: Sozial auch nicht, weil grad wenn du in diesem, wenn du das Spiel spielst in diesem competition Modus

I: Mhm

B: ja, dann lernst du ja die Leut auch kennen auf den Turnieren und möchtest deine Gegner auch kennenlernen und redest dann mit denen im Nachhinein. Was hätt ma besser machen können oder was war nicht so gut ja.

I: Mhm

B: Also ich find ma muss total unterscheiden, weil das Thema verfolge ich ja auch in den Medien Computersucht usw. man muss total unterscheiden zwischen den Leuten die das spielen weil sie sich messen wollen

I: Mhm

B: und den Leuten, also es gibt eigentlich drei Kategorien. Die, die sich messen wollen einfach das sind dann die Leut die dann wenn sie nicht das machen, im Sport machen oder irgendwo anders ja also sie wollen irgendwo einfach eine Challenge haben wo sie sich mit anderen vergleichen.

I: Mhm

B: Dann die Leute die vor der Realität flüchten wollen. Übertrieben gesagt da in eine Welt rein wollen,

I: Mhm

B: wo sie halt jemand anderer sein können, weil sie weiß ich nicht sonstige Probleme haben in echt ja oder gemobbt werden oder so und dann gibt's halt die, die dann Amoklaufen die, das is halt die Minderheit ja.

I: Mhm

B: Aber da es nicht, also ich meine Theorie mittlerweile ist, dass das Spielen nicht der Auslöser dafür ist ja. Sondern das der Auslöser dafür ist, dass die Aggression geballt in sich tragen

I: Mhm

B: und zuerst einmal versuchen das bei Computerspielen ab zu bauen. Irgendwann reicht ihnen aber ein Computerspiel aber nicht mehr ja und dann passiert halt irgendwas.

I: Mhm

B: Aber nicht dadurch durch das Computerspiel reicht's nicht mehr ja, sondern im Vorhinein. Sie versuchen halt das irgendwie abzubauen und wenn das nicht reicht, das heißt jetzt nicht das Computerspiele noch brutaler und realistischer sein sollten damit ihnen das reicht ja.

I: Mhm

B: Aber das ist nicht der Auslöser damit so was passiert.

I: Mhm

B: Find ich halt.

I: Ja

B: Weil auch im Vergleich zu so vielen Leuten wie spielen und wie viele dann Amokläufe es gibt, ist einfach das steht in keiner Relation ja.

I: Ja, stimmt.

B: Und wenn ma auf eine LAN-Party geht oder eben auf oder wirklich auf Turniere und du redest dort mit den Leuten, also auf einer LAN gibt's keine irgendwie Auseinandersetzungen

I: Mhm

B: gewalttätiger weise oder sonst was ja. Das gibt's einfach nicht außer es kommen halt Leute explizit dort hin die dann dorthin kommen um sich anzusaufen. Einfach so wie das bei jeder Form von Event gibt's irgendwelche Leute die nur hinkommen um sich anzusaufen.

I: Mhm

B: Um halt irgendeinen Blödsinn zu machen ja. Aber die wirklichen Spieler die interessiert das gar nicht.

I: Ja

B: Die treffen sich, wenn die irgendeinen Streit haben dann spielen die gegeneinander, ja machen's halt so aus irgendwie.

I: Mhm

B: Von dem her.

I: Wenn du jetzt ähm zurückdenkst an die Zeit wo du ahm noch zum Spaß gespielt hast

B: Ja

I: hast du ja gesagt, was hast du da, wie hat sich das angefühlt dieses spielen oder was ja?

B: Es war , na es war einfach immer dieses, ich muss besser sein und nicht der Andere. Das ist das was Spaß gemacht hat ja.

I: Mhm

B: Wenn ich halt gmerkt hab, dass ich besser worden bin.

I: Mhm

B: Generell, dass ich's gut kann.

I: Mhm

B: Ja also das is eben bei Counter Strike vor allem der Reiz gwesen. Ja, zum Beispiel bei Counter Strike war es eben wirklich nur dieses, das hat Spaß gemacht sich zu messen, es hat Spaß gemacht zu sehen, dass man besser wird, ja.

I: Mhm

B: Dass das Training was bracht hat.

I: Ja

B: Und bei Spielen zum Beispiel Rollenspielen oder so ja

I: Mhm

B: ist der Reiz ich sag einmal das ist wie ein, ein Buch das du halt nachspielst ja.

I: Mhm

B: Das ist einfach, es kann verschiedene Reize haben Computerspiele. Das eine ist die Challenge, das andere die Geschichte die dahinter steht und wie sie erzählt wird oder du bist halt interaktiv dabei in der Geschichte.

I: Mhm

B: Ja also bei Counter Strike gibt's ja keine Geschichte und nix und da ist wirklich nur fünf gegen fünf.

I: Ja

B: Ja und bei Rollenspielen ist aber immer eine, eine komplette Storyline dahinter. Manchmal tiefer, manchmal also manchmal gibt's da wirklich zu World of Warcraft zum Beispiel gibt's ja zwanzig Bücher auch noch die man lesen könnt. Die Geschichte über das ganze runder herum usw. ja.

I: Mhm

B: Und wenn einem quasi ein Buch gefällt ein Fantasy Buch und es gäbe dasselbe als Computerspiel wo du das nachspielen kannst und quasi die Hauptrolle bist ja, dann macht das halt auch einfach Spaß genauso wie lesen Spaß macht dann.

I: Ja

B: Das und öh, das sind eigentlich die zwei Sachen dies gibt die Spaß machen, die mir Spaß gmacht haben immer beim Spielen. Also entweder die Geschichte genauso wie einem halt Filme taugen mit Superhelden oder sonst was ja. Also das gefällt Leuten ja auch weil sie sich in gewisser Weise damit identifizieren wollen ja und jetzt hat man im Spiel nicht die Möglichkeit, nur diesen Superhelden anzuschauen, sondern man spielt ihn halt, man steuert diesen Helden, ja, das macht halt einfach Spaß.

I: Ja

B: Das ist der Reiz dran für mich gewesen und immer noch.

I: Mhm

B: Es is immer noch das was, wenn's gut gmacht is macht ma das Spielen jetzt auch Spaß. Es hält halt nicht mehr so lange.

I: Also die Geschichte die rundherum is und eben das das

B: Dass man die Geschichte selber

I: das selber Spielen

B: spielen kann ja. Dass du die Geschichte selber spielen kannst. Im Film kriegst ja die Geschichte quasi erzählt

I: ja

B: ja und im Spiel spielst du die Geschichte aber mit.

I: Mhm

B: Und das is es halt und dann kommt eben dazu das du eben bei den neuen Spielen das die Geschichte nicht linear ist ja,

I: Mhm

B: sondern es gibt eine Grundgeschichte aber du entscheidest durch dein Handeln in welche Richtung sie sich entwickelt und da kommen halt auch immer wieder unvorhergesehene Sachen dann durch sowas zustande also.

I: Mhm

B: aAuf der einen Seite schränk'ts die Phantasie ein, weil ich mir denke wenn ich ein Buch les ja dann

I: Ja

B: ist meine Phantasie frei wie das ausschaut,

I: Mhm

B: auf der anderen Seite sehe ich bei dem Spiel, halt ich seh's halt wirklich ja also das is irgendwie greifbar und das hat halt seinen Reiz einfach

I: Und das war das, das Faszinierende an

B: Ja

I: an den Spielen, mhm.

B: Generell auch das ich an Technik interessiert bin,

I: Mhm

B: dass ich's halt org find das ma Sachen so darstellen kann.

I: Mhm

B: Also ich find's einfach toll, dass jemand die Spielentwickler das das die Möglichkeit mittlerweile gibt eben auch mit 3D-Animation usw. nicht nur mit Spielen zu tun. Das generell wenn man die richtigen Skills hat in 3D-Animation, dass ma den Leuten seine Gedanken wirklich visualisieren kann. Man kann ihm zeigen was man sich vorstellt.

I: Mhm

B: Und das is einfach was, was ich total org find.

I: Mhm, mhm

B: Weil ich halt irrsinnig gern manchmal den Leuten halt zeigen würd, gern zeigen würd was ich eigentlich mein ja.

I: Mhm

B: Weil sie können sich's nicht so vorstellen wie ich's im Kopf hab. Wenn ich das aber schaff quasi und das ist mit der heutigen Technik eben möglich

I: Mhm

B: ja, dass ich das nach meinen Vorstellungen wie ich's im Kopf hab erstell und dann sieht's jeder.

I: Ja

B: Das is halt was ich total faszinierend find.

I: Und ahm wenn du jetzt daran denkst wo du ahm das war Counter Strike mit den Freunden na zu fünft wo man spielt ahm denk jetzt wenn, wo du gespielt hast in der Situation wo du gespielt hast

B: Mhm

I: was hast du dabei empfunden? Wie, wie is das? Also ist das aufregend,

B: Es war auf der einen Seite,

I: beruhigend?

B: es war auf der einen Seite lustig und entspannend

I: Also der Moment des Spielens.

B: weil man natürlich immer über Voicetools ja mit den anderen Leuten so quasi wie ein zam sitzen am Tisch

I: Mhm

B: ja. Wo jeder hat immer erzählt wie sein Tag grad war ja und was einem passiert ist und halt, halt lustig Gschichten was halt,

I: Mhm

B: was ma halt so erzählt wenn eine Männerrunde zum Beispiel zu fünft zam sitzt ja.

I: Ja

B: Da hat ma halt seine Gaudi. Das auf der einen Seite auf der andern Seite natürlich is ma aufgeregt wenn's um ein Turnier geht.

I: Mhm

B: Also beim Training war's halt gmirdlich da hama nur so gredet ja und neue Taktiken besprochen, haben die ausprobiert und war's eher was, was, was analytisches. So funktioniert das was ma jetzt neu machen, warum funktioniert das nicht was wir machen, wer hat jetzt einen Fehler gmacht und könnt ma was besser machen. Also das war schon mehr Routine ja

I: Mhm

B: das Training und beim Turnier selber war's einfach das Adrenalin, der Kick, die Aufregung einfach weil's um was gängen is.

I: Mhm

B: Weil's ein Turnier war und weil ma halt der Beste sein will ja

I: Mhm

B: und davor beim Spielen, es ist schwer, die Frage ist echt schwer zu sagen da wo ich ganz anfangen wo ich noch nicht eben in dieser Trainingsroutine drin war

I: Mhm

B: zu sagen was ich da gfüht hab beim Spielen. Aber ich weiß nicht ich würd sagen einfach Spaß also ich war konzentriert das weiß ich auf jeden Fall und es hat einfach Spaß gmacht. Also es is jetzt für mich kein Unterschied gwesen vom Gefühl her ob ich Computerspielen war oder Fußballspielen gängen bin, also das war außer, dass das eine halt körperlich anstrengender war,

I: Mhm

B: aber ansonsten hab ich dieselben Empfindungen kappt.

I: Das heißt du hast auch Fußball gespielt?

B: Mhm

I: Ok

B: Ich hab Basketball im Verein gspielt bis ich dreizehn war, dann hab ich Fußball gspielt hab ich eine Zeitlang nix gmacht und dann hab ich einfach nur

I: Mhm

B: Fitnesstraining gmacht immer nebenbei.

I: Mhm

B: Einfach weil ich die Bewegung halt brauch. Ohne Bewegung geht's nicht. Nur sitzen und spielen wäre nicht gegangen.

I: Aha

B: Also der Körper sagt einem ja irgendwie von selber wenn er Bewegung braucht oder was er braucht

I: Mhm

B: ja und wenn man ein bissl drauf hört,

I: Ja

B: dann schadet das nix. Aber da muss man sich schon taub stellen meiner Meinung nach damit man nur vorm Computer sitzt und nix anderes macht.

I: Mhm, mhm aber das was dich ahm an dem Spielen fasziniert hat ahm das tut es heute scheinbar nicht mehr. Also diese Faszination ist scheinbar heute nicht mehr da.

B: Sagen wir so, ah das was mich, das Ziel war immer, irgendwann so gut zu sein, dass man davon leben kann

I: Mhm

B: und das ist in Österreich nicht möglich.

I: Mhm

B: Das geht nicht. Es sind die Investoren nicht da, es is, es ist das Interesse nicht da. Gut natürlich haben wir es dann in Deutschland probiert,

I: Mhm

B: nur in Deutschland sind natürlich zehnmal so viele Menschen, auch zehnmal so viele Spieler, zehnmal so viele Leute die genau das Selbe wollen und warum sollte jetzt ein deutscher Sponsor

I: Mhm

B: ein österreichisches Team unterstützen? Erstens hat er mehr kosten dadurch dass auf deutsche Events wir immer einen längeren Anreiseweg haben usw.

I: Ja

B: Und die Meisten identifizieren sich auch dann mit den Deutschen, Deutschen dann einfach mehr.

I: Mhm

B: Ja und in Deutschland is es auch so rapide zurück gegangen, dass ma nur ganz ins Ausland gehen kann. Also es is eigentlich generell in Europa komplett zurück gegangen das Ganze. Das einzige wo du noch quasi Pro-Gaming wirklich aktuell ist is im asiatischen Raum und in Amerika teilweise.

I: Mhm

B: Aber gut in Asien war's immer schon so und es wird auch immer so bleiben. Das is dort quasi Volkssport.

I: Mhm

B: Ah wo waren wir den grad wo wir das gesagt haben? Genau das Ziel war eben, dass ma damit Geld verdient und das nachdem das nicht mehr möglich war, hat's mich auch nicht, also dann verschieben sich halt die Prioritäten ja irgendwie muss ich, ich muss ja arbeiten gehen und meine Ausbildung, ich hab meine Ausbildung ja nicht umsonst gmacht ja.

I: Mhm

B: Ja und mit Arbeiten also es war, in der Schule war's noch einfach, dass ich in die Schule geh und mit Freunden treff und mit Leuten die ich halt sehen will und spielen.

I: Mhm

B: Ja aber mit der Arbeit geht's nicht. Ich hab keine Lust regelmäßig die Woche zu sagen na gut Montag, Mittwoch, Freitag kann ich von achtzehn bis zweiundzwanzig Uhr nix anderes machen weil da hab ich Training ja und mit der Arbeit zam das geht einfach nicht das is ma nicht wert,

I: Mhm

B: dass ich die Zeit rein steck. Weil ich damit ja auch dann nix mehr raus krieg ja.

I: Ja, ja

B: Kein Geld oder sonst was. Also der Spaßfaktor is natürlich immer mehr verloren gegangen sowie bei allem was ma laufend macht und wo ma wirklich trainiert und wo mas nicht nur macht weil ma Spaß hat ja sondern um, damit ich gut werd muss ich auch trainieren wenn ich auch grad keine Lust hab ja.

I: Mhm

B: Also da muss ma einfach regelmäßig drin bleiben und trainieren.

I: Ja

B: Das is einfach so und dann macht's natürlich immer noch Spaß sowie einem Arbeit wenn man die richtige Arbeit hat, macht einem auch Spaß ja aber die, macht einem auch irgendwann nicht mehr so extrem Spaß ja, weil man's einfach schon gewohnt is und weil man's auch machen muss wenn man auch keine Lust hat.

I: Mhm

B: Das is einfach so.

I: Ja

B: Ja und da is das halt verloren gegangen und dann is noch dazu gekommen, dass sich die Leut auseinanderentwickelt haben

I: Also die ganze Gruppe hatte, also naja du hast es eh gesagt Schule is aus Studium is aus, jeder geht arbeiten. Hat halt nicht mehr

B: Zwei gehen arbeiten,

I: Ja

B: der andere hat eine Freundin auf einmal

I: Mhm

B: und es wird a bissl ernster und die ziehen zam

I: Ja

B: und natürlich will der dann Zeit mit der Freundin verbringen.

I: Mhm

B: Ja und der Andere geht ins Ausland ein Semester studieren.

I: Mhm

B: So wies halt is.

I: Ja

B: Ja das is da genauso und das geht aber dann nicht weil wenn ma auf einem gewissen Level bleiben will, muss ma regelmäßig trainieren so wie im Sport auch.

I: Mhm, ja klar.

B: Fußballer kann nicht einfach ein Monat nicht spielen ja.

I: Mhm

B: Wird er Konditionsprobleme kriegen

I: Ja

B: Also bereuen tu ich nix was in die Richtung weil ich so viel, erstens hab ich so viel Leute kennengelernt von so vielen verschiedenen Ländern auch

I: Mhm

B: und ich hab halt mehr von der Welt gsehn als die Meisten in meinem Alter. Einfach weil ich herumfliegen hab können. Das Einzige was ich da bereu dass ich wenn ich irgendwo war mir nicht die Länder wirklich angeschaut hab auch also.

I: Aha ok

B: Ich war zum Beispiel eine Woche Korea und wirklich was angeschaut hab ich mir dort nicht ja.

I: Mhm

B: Ich glaub nicht, dass ich wieder so schnell nach Korea komm.

I: Ja mhm

B: Das is halt schade, aber ich war halt zumindest dort hab ein bissl was gsehn.

I: Ja, klar

B: Das is schon leiwand.

I: Mhm, also du würdest das, würdest alles genauso machen wie es gelaufen ist oder, oder würdest du irgendetwas anders machen würdest du weniger spielen oder?

B: Ich würd, ich würd jetzt wahrscheinlich schon Sachen anders machen

I: Mhm

B: weil ich natürlich in der Hauptzeit wo ich gspielt hab relativ jung war.

I: Mhm

B: Und wenn ma jung is, is ma noch naiv und manchmal bissl stur und trotzig ja

I: Mhm

B: und jetzt wenn ich das jetzt nochmal würd, dann würd das ganze glaub ich auf viel professionellerer Basis ablaufen.

I: Mhm

B: Ja und im Nachhinein jetzt betrachtet seh ich auch die Leute nämlich die damals wirklich gut warn und die gute Sponsor Verträge usw. kappt ham die warn alle schon älter. Die sind jetzt so in meinem Alter die sind zwischen dreiundzwanzig und achtundzwanzig gewesen ja also die waren einfach scho a bissl ruhiger die haben das Ganze auch scho etwas sachlicher gesehen.

I: Mhm

B: Ich war halt in der Hauptzeit sechzehn.

I: Mhm

B: Ja

I: Ok

B: Mit sechszehn hast andere Prioritäten ja.

I: Mhm

B: Da denkst halt schnell amal ja ich bin der Beste

I: Mhm

B: und ich lass mir nix sagen.

I: Du bist jetzt wie alt?

B: Vierundzwanzig werd ich im März also jetzt bin ich noch dreiundzwanzig. Angfangen hab ich eben mit dreizehn zum Spielen.

I: Ja, ja aber es is trotzdem irgendwie interessant ich mein ich versteh schon warum du jetzt nicht mehr spielst, aber trotzdem ich mein ich denk ma ah es du hast, du hast gespielt du hast, du hattest Spaß du hast dich mit anderen gemessen keine Ahnung. Du warst ja davon fasziniert und, und du hast doch, hast du ah auch gewonnen na Geld gewonnen oder ja?

B: Mhm ja, ja

I: Und, dass das so ganz aufhört find ich irgendwie

B: Naja

I: komisch weil ich denk mir dann kann's nicht so

B: Naja es hat deshalb.

I: fesselnd gewesen sein oder?

B: Naja es hat deshalb aufgehört, weil am Anfang is das im Vordergrund gstanden und dann sind aber die Leute hinzukommen mit denen man gspielt hat

I: Mhm

B: und da haben sich Freundschaften gebildet, Beziehungen ja.

I: Ja

B: Über Jahre hinweg und man hat den anderen einfach auch gekannt, ja, was er macht, wie er denkt

I: Ja

B: beim Spielen, warum er so handelt ja und nachdem das eine Team dann, was natürlich hab ich Teams gewechselt kappt, aber eins hat

I: Ja

B: is dann irgendwann gefestigt gwesen und das is dann auch über Jahre hinweg zusammengeblieben ja und als das dann zerbrochen is war das irgendwie so ja noch amal wird's sowas nicht geben ja.

I: Mhm

B: Ich muss ehrlich sagen wenn ich mit genau denselben Leuten noch amal jetzt ein Team machen würd, dann würds mir wahrscheinlich auch ungemain Spaß machen

I: Mhm

B: ja.

I: Ja

B: Nur weiß ich, dass es auch nicht funktionieren kann, weil die Leut andere Prioritäten haben ja. Weil jetzt wär's so wenn einer sagt ja treff ma uns drei Stunden Training an einem Tag, sagen alle ja sicher bin dabei und dann kommt aber bei zumindest zwei was dazwischen ja und alle andern werden ihm dann nicht bös sein sondern werden verstehen das was dazwischen kommt ja.

I: Ja, ja

B: Also einfach weil sich die Prioritäten verschoben haben. Aber Spaß machen würds mir immer noch mit den Leuten.

I: Das heißt eigentlich waren's die, die Personen die da gespielt haben. War das, waren die, die der Hauptgrund oder das Hauptfesselnde?

B: Gegen Ende dann schon ja.

I: Mhm

B: Einfach weil man, man is ja auch mit denen zusammen dann dort hin geflogen und hat mit denen

I: Ja, ja

B: und hat mit denen Hotelzimmer usw.

I: Mhm

B: Ma hat einfach alles gewusst übern andern und andersrum. Es waren halt richtig gute Freunde ja.

I: Ja, ja ok. War das sogar wichtiger vielleicht als das?

B: Ja auf jeden Fall, als sich das gebildet hat dann schon ja.

I: Mhm, ok also sind das mehrere Faktoren.

B: Es sind mehrere Faktoren

I: Mhm

B: die sich aber verschieben über die Zeit.

I: Ja, ja

B: Der eine wird dann wichtiger und der andere wird weniger wichtig.

I: Ok

B: Eben genau ja das am Anfang hätte man nur das besser werden Spaß gemacht ja.

I: Mhm

B: Und irgendwann war ich muss ich sagen quasi am obersten Level das ich erreichen kann für mich persönlich ja.

I: Ja

B: Dann ist nur noch darum gegangen das zu halten und im Team besser zu werden ja.

I: Mhm

B: Und dann ist halt das Team die Priorität und nicht nur, dass ich besser werde sondern wir müssen zusammen halt besser werden.

I: Mhm

B: Ja

I: Mhm

B: Und wenn man das dann über drei Jahre hinweg macht und das weggeht dann

I: Ja

B: ja dann will ich die Arbeit nicht nochmal investieren.

I: Ja klar.

B: Ja weil du musst wieder von vorn anfangen alles erklären noch mal ja und die Leute die Strategien die man entwickelt hat sind ja auch abgestimmt auf die Spielstile der verschiedenen Leute ja.

I: Ja, ja

B: Und wenn du jetzt mit vier neuen Leuten spielst ist ja nicht so, dass du denen sagen kannst ja, also dieselben Taktiken die beim andern Team funktioniert haben,

I: Mhm

B: können bei dem überhaupt nicht hin haun einfach weils den Leuten nicht liegt.

I: Ja

B: Und da wieder genau neue finden wie jeder einzelne tickt

I: Mhm

B: usw. einfach zu mühsam und ich weiß nicht der Mensch finde ich, man ist nicht immer offen für neue Bekanntschaften, weißt wie ich mein?

I: Mhm

B: Also nicht jeden den man trifft geht man so offen gegenüber, dass man sagt ja du könntest mal irgendwann ein so richtig guter Freund sein ja. Sondern es gibt Leute die trifft man halt einfach, mit denen kann man sich ganz nett unterhalten aber das wars auch.

I: Mhm

B: Und das war das eben das eine Team waren eben fünf Leute wo man das zugelassen hat, wo man auch wirklich eng war und jetzt noch mal quasi diese, diese Tür aufmachen und sich mit den Menschen so auf den Menschen eingehen und mit ihm beschäftigen

I: Mhm

B: ja, dass das so eine Beziehung wird das is einfach so blöd es klingt war mir zu mühsam.

I: Ja

B: Ja und das is mir nicht wert.

I: Mhm

B: Die Zeit und weils dann, ich habe keine Garantie dass funktioniert.

I: Ja, ja

B: Und ich habe immer noch die Leute von früher, ich spiel nur nicht mehr mit ihnen ja.

I: Mhm, das heißt heute trifft man sich mit ihnen?

B: Ja

I: Mhm, ok hat, gibt's eigentlich auch ahm negative Sachen beim Spielen?

B: Negative Sachen

I: Mhm

B: Für mich persönlich oder generell?

I: Für dich.

B: Ich wüsst nicht was negativ dran gewesen wäre das ich gspielt hätt. Ich hab weder Probleme mit meinen Eltern kappt, noch in der Schule,

I: Mhm

B: noch gesundheitlich. Also es is für mich kein Unterschied zwischen Computerspielen und Fußballspielen außer, dass ma halt wenn ma Computer spielt es ist halt wie Schach in gewisser Weise na es is, es geht halt nur aufm Kopf auf die Konzentration.

I: Mhm

B: Ma muss durchgehend konzentriert sein. Man kann nicht wenn ma in einem Turnier is irgendwie so locker flockig dahin, das is wirklich anstrengend

I: Mhm

B: zu spielen. Aber negativ, ich versteh, dass viele Leute also ich verstehe nicht dass sie rein kippen, aber ich weiß das Leute es übertreiben.

I: Mhm

B: Aber das tun's überall.

I: Ja

B: Bei allem nicht nur beim spielen und die Gewalt steht bei Spielen nicht im Vordergrund in keinster Weise find ich halt.

I: Mhm

B: Also es geht halt, natürlich schon immer mehr darum realistischer zu werden weil der Mensch also ich glaub das es daran liegt, dass der Mensch in der Phantasie die Sachen ja auch realistisch sehen will.

I: Mhm

B: Also stellt's sich's ja auch vor wies in echt wär wenn das und das wär ja.

I: Ja

B: Und je realistischer die Möglichkeiten sind, desto mehr kommt man den Phantasien der Leute entgegen ja das man's ihnen wirklich zeigen kann das is halt wieder genau das was ich gmeint hab, dass ma das was man sich vorstellt visualisieren kann. Wenn irgendwann amal die Technologie so gut is, dass 3D-Animation so gut aussieht wie echt ja

I: Mhm

B: dann kann man halt alles machen

I: Mhm

B: quasi, alles unbegrenzte Möglichkeiten ja. Jeder kann sagen wie sein soll und oder wie er selber, er will sich selber fliegen sehen, er will sich selber das und das machen sehen aber halt so, dass es wirklich echt aussieht ja.

I: Ja

B: Das ist dann halt möglich und des, ich glaub, dass deswegen immer realistischer. Sie versuchen immer realistischer zu werden und das kommt ich wie, ich wie, ich wie kann nicht, ich versteh nicht auf der einen Seite verstehe ich nicht warum die Leute so eine Panik davor haben das eben die Computerspiele so brutal sind. Auf der anderen Seite muss ich auch sagen, dass wenn nicht diese Gewalt quasi drin wär,

I: Mhm

B: also wenn ich jetzt einen roten Ball hab und einen blauen Ball und die schießen sich mit einem gelben Ball gegenseitig ab, dann wär das halt fad irgendwie ja.

I: Ja

B: Aber ich weiß nicht ob das wirklich an der Gewalt liegt aber es ist schon wichtig das find ich für mich, dass halt Liebe zum Detail ist und nicht nur bei den Gewaltszenen sondern bei allem.

I: Mhm

B: Einfach damit was passiert ja.

I: Das heißt das Spiel müsste kein Spiel sein wo Gewalt vorkommt. Wichtiger ist dir das, das was

B: Es muss einfach Liebe zum Detail da sein.

I: Mhm, ok.

B: Wie auch immer also

I: Ja

B: man kann's auch immer einfach darstellen und muss irgendwie komplex sein.

I: Mhm

B: Nur es ist halt grade bei Gewaltszenen gibt's ja schon aus diversen Filmen eine enorme Vorgabe an Details die man irgendwie zeigen könnte ja.

I: Mhm

B: Also wird das auch dementsprechend in den Spielen umgesetzt weil die Leute wollen's in den Filmen anscheinend auch sehen.

I: Ja

B: Wenn ich mir die SAW- Reihen anschau ja und, und Hostel und was es alles so gibt wo die Leute abgeschlachtet werden ja. Die Leute wollen das sehen nicht nur im Computerspiel sondern auch im Kino.

I: Mhm

B: Warum weiß ich nicht ich sag ja nicht, dass ich nicht dazu gehöre ja das das quasi schon ich schau die SAW Teile auch. Mittlerweile sind sie zwar wirklich schlecht geworden

I: Mhm

B: aber einfach mich interessiert halt die Ideen die, die Leute dahinter haben

I: Mhm

B: generell, egal ob das jetzt brutal ist oder nicht ja

I: Mhm

B: das hat sich ir, trotzdem irgendwer hat sich das ausgedacht irgendwo ja

I: Ja

B: und das is halt schon irgendwie org.

I: Der sechste Teil kommt oder?

B: Den hab ich scho gsehn ja.

I: Aso

B: Der ist furchtbar schlecht,

I: Mhm

B: furchtbar schlecht wirklich. Also das ist der Schlechteste seit langem.

I: Mhm na gut.

B: Auch von allem rundherum is er schlecht von der Story und bei den Fallen haben sie sich auch nix Neues einfallen lassen in Wahrheit.

I: Mhm na ich kenn das nicht also.

B: Ja es is wirklich schlecht. Sonst mir fällt nix negatives, ich wüsst nicht wenn ich nicht Computer gspielt hätt

I: Mhm

B: dann wär ich jetzt nicht genau hier wo ich jetzt bin.

I: Mhm

B: Ob das gut oder schlecht ist kann man nicht beurteilen jetzt na.

I: Ja

B: Weil ich nicht sagen könnt wo ich wär wenn ich's nicht gmacht hätt.

I: Warum wärst du nicht hier?

B: Weil ich nicht so interessiert an Computern wär, weil ich

I: Mhm

B: den (...) nicht kennen würd.

I: Mhm

B: Ja weil ich meine Diplomarbeit nicht über den (...) gschrieben hätt. Weil's mich dann wahrscheinlich auch nicht gnommen hätten ja weil ich wahrscheinlich auch nicht ich weiß, ich weiß nicht mal ob ich Werbung Marketing gmacht hätt wenn ich nicht Computer gspielt hätt. Aber durch das Computerspielen bin ich auch viel auf die Messen kommen usw. ja und das Schöne an den Computerspielen und an der Computerbranche ist, dass die Werbungen die auf Computerspieler abzielt, sind halt relativ kreativ und gut sind ja.

I: Mhm

B: Weil natürlich die Hersteller sich da auch verschiedene Sachen machen trauen.

I: Ja, ja

B: Deswegen hat ma das auch taugt. Deswegen wollt ich das machen, also deswegen wollt ich in die Werbung und ins Marketing.

I: Das heißt du hast was studiert?

B: Ich hab auf der, auf der HTL die grafischen

I: Ja

B: hab ich Multimedia gmacht.

I: Ok

B: Also zwei Jahre Photographie und drei Jahre Multimedia und dann hab ich zwei Jahre die Werbeakademie gemacht Marktkommunikation also Werbung, Marketing, PR.

I: Achso und da hast du Diplomarbeit

B: übern (...) geschrieben

I: Ok wie muss man sich das vorstellen das, das wie?

B: Also die Aufgabe war über (...) schreiben. Ein Bild über das Unternehmen.

I: Mhm

B: Was ist das Unternehmen, wie ist es am Markt positioniert, was ist die bisherige Kommunikationsstrategie, dann Zielgruppenanalyse ah neue Strategieentwicklung

I: Mhm

B: eben Kommunikationsstrategie jetzt rein auf die Kommunikation bezogen, dann eben (Sieches) dazu also eine Umsetzung

I: Mhm

B: Ja, welche Medien, warum diese Medien wo soll geschaltet werden also ich hab auch einen Mediaplan, Schaltplan machen müssen mit Kostenaufstellung. Welche Plakate wo und wann für ein Jahr.

I: Mhm

B: Also das hab ich machen müssen.

I: Ok

B: Das hab ich eben übern (...) gemacht.

I: Und wann bist du dann fertig geworden?

B: Ich bin fertig geworden Juni dieses Jahres.

I: Ah ok.

B: Ich bin ja erst seit zweiten November da.

I: Achso

B: Ist mein erster Monat da.

I: Ah ok, ok aber Diplomarbeit das heißt du hast jetzt den Magister oder?

B: Na ich hab leider keinen Magister weil die Werbeakademie zweijährig is

I: Aha

B: und nicht dreijährig und du kriegst keinen Bachelor sondern ich, ich krieg nur so einen von der international Advertising Association ein Zertifikat

I: Achso

B: das weltweit gilt.

I: Ah ok

B: Aber ich hab leider keinen Magistertitel.

I: Aha ok

B: Weil's eben nur zwei Jahre geht

I: Ah ok

B: und weil's keine FH is sondern es is halt eine private Schule quasi.

I: Aha ok na weil du eben Diplom, heißt das trotzdem Diplomarbeit?

B: Das heißt trotzdem Diplomarbeit.

I: Achso

B: Ich hab ja auch ein Diplom.

I: Mhm, achso

B: Weil ich das gemacht hab. Ich bin halt diplomierter Werbekaufmann nach dem jetzt.

I: Aha

B: Aber es ist halt eben nicht so ein Titel wie Magister oder Bachelor oder sonst was.

I: Aha ok.

B: Also nix was ich mir vorm Namen schreiben würd.

I: Achso na dann bist du noch ganz frisch hier.

B: Ja

I: Ah ok.

B: Ganz frisch.

I: Super, ahm du ich hab ahm da sechs Merkmale

B: Mhm

I: wie ah Computerspielsucht definiert wird.

B: Ok

I: Ja, jetzt wollt ich dich fragen ahm also ich sag dir die halt. Ob du glaubst, dass diese Merkmale gut formuliert sind, ob du irgendwie was ergänzen würdest

B: Ja

I: theoretisch oder ob du sagst irgendein Kriterium is das klingt ganz komisch ja

B: Ja

I: passt überhaupt nicht ja. Also das erste Kriterium wäre ahm wäre ahm das Computerspielen wird zur wichtigsten Aktivität und dominiert das Denken also so quasi man äh man sitzt in der Straßenbahn und denkt nur noch über irgendwelche Taktiken nach und wie könnte ich und so. Also du denkst nur noch über das Computerspielen nach.

B: Ja nur noch würd ich nicht sagen, aber wie es halt so is beim primären Hobby, über das denkt man halt nach.

I: Mhm

B: Wenn ich jetzt Gitarre spielen lern, werd ich auch in der Straßenbahn sitzen und überlegen wie ich jetzt am gscheitesten umgreif usw. ja.

I: Mhm

B: Aber sobald irgendwas wichtiges zum Beispiel in der Schule war oder is ja

I: Ja mhm

B: is das Priorität, dann schiebt man das Spielen weg. Also ich zumindest, aber generell würd ich sagen ja es is schon auf Computersucht hin schließen lasst wenn man wirklich nur noch an das denkt.

I: Mhm und auch nur noch über das spricht und mit irgendwelchen Leuten

B: Ja das ist ganz, das ist ganz schlimm das stimmt ja.

I: Mhm

B: Das kann ich auch überhaupt nicht leiden.

I: Mhm

B: Ich sag nicht dass ich das nicht auch phasenweise auch gemacht hab, aber es gibt Leute die wirklich nur noch drüber reden und das ist furchtbar und zviel.

I: Ja

B: Auf jeden Fall.

I: Also das Beispiel was du genannt hast mit dem Gitarre spielen fand ich gut ahm, aber du meinst eben, dass das theoretisch schon eben ein Kriterium sein könnte?

B: Wenn's wirklich nur noch um das geht dann schon ja.

I: Aha ok

B: Dass ma in seiner Freizeit auch über das nachdenkt über sein Hobby is selbstverständlich.

I: Ja

B: Das Wort nur noch is das

I: Ja

B: was es schlimm macht.

I: Ok dann ah es wird zunehmend häufiger und länger gespielt um ah gewünschte Wirkungen zu erzielen. Also so quasi man beginnt mit wenig Zeit die man dafür verbringt, also ja verwendet und die Zeit wird immer länger bis ma halt wirklich einen halben Tag vorm Computer sitzt, also

B: Na das ist so eine ku

I: immer häufiger und länger spielen.

B: Du meinst ob diese Aussagen auf Computersucht zutreffen?

I: Mhm ob das ein gutes Kriterium ist, um das zu definieren.

B: Ich find nicht, weil die Aussage nicht, weil es ist eine Kurve, ja, es geht rauf am Anfang und dann geht's ja wieder runter.

I: Mhm

B: Natürlich es macht mir Spaß ich werde immer besser, dann spiel ich natürlich immer länger weil's mir immer mehr Spaß macht

I: Ja

B: und irgendwann hat die Länge am spielen aber keinen Sinn mehr, sondern es kommt drauf an wie effizient ich die Zeit nutz in der ich spiel ja

I: Mhm

B: und dann geht einfach die Zeit auch wieder runter .Aber wie gsagt da kann ich wieder nur mit dem Gitarren spielen kommen, ich lern Gitarre spielen und je besser ich werd desto mehr werd ich auch spielen ja weil's desto mehr Spaß macht's ma zu spielen und desto mehr werd ich anderen Leuten etwas vorspielen.

I: Mhm

B: Ja und irgendwann hab ich aber so viel gspielt ja, dass ich's dann wieder sein lass und nur noch spiel wenn ich halt grad wirklich spielen will oder wenn jetzt grad jemand was bestimmtes hören will ja und ich werd aber nicht jedem den ganzen Tag allen ununterbrochen etwas vorspielen.

I: Ja, ja

B: Also die Leute die nicht Computerspielsüchtig, spielen die spielen nicht immer mehr und mehr, sondern und die haben auch kein, kein Ziel dahinter sondern die spielen einfach nur damit sie spielen, damit sie irgendwas tun.

I: Ok

B: Also ist nicht mehr das Spielen selber, die stehen auch dann nur rum. Zum Beispiel bei World of Warcraft gibt's halt, die meisten Leut die so sind ja.

I: Mhm

B: Die stehen halt einfach nur herum und sind halt in dem Spiel und schreiben mit anderen Leuten

I: Mhm

B: und da passiert nix. Es ist kein Progress dabei.

I: Mhm, mhm das heißt du würdest unterscheiden zwischen jemanden der süchtig ist nach dem Spielen, der spielt um zu spielen

B: Ja es ist halt ein Suchtverhalten. Es gibt dieses Suchtverhalten, es gibt eben dieses eine das man immer besser oder, dass man immer mehr spielt bis zu einem gewissen Grad und dann geht's wieder runter.

I: Mhm

B: Und dann gibt's die, die denken die haben halt keinen Grund warum, so wie drogensüchtige die nehmen halt am Anfang ja es gibt was weiß ich, es gibt die nehmen Drogen für Kick den taugt das ur und irgendwann denken sie sich na das is total unnötig eigentlich und hörn wieder auf ja

I: Ja

B: nehmen vielleicht ab und zu was mit Freunden oder was weiß ich.

I: Mhm

B: Und dann gibt's die, die halt süchtig sind ja.

I: Mhm

B: Und für die ist das kein Highlight mehr, sondern die nehmen's einfach so wie ein Raucher Zigaretten raucht regelmäßig

I: Ja

B: nimmt der die Drogen und so spielt der das, gehört bei ihm einfach, das ist Routine

I: Mhm, mhm

B: das gehört dazu und das ist für mich dann jemand der wirklich süchtig ist nach Computerspielen.

I: Ok

B: Also für mich hat das nix mit der Länge der Spieldauer oder sonst was zu tun sondern wie bewusst man das macht ja.

I: Mhm

B: Und ob ma ein Problem hat, wirklich ein Problem hat wenn man's nicht mehr macht. Wenn ma jetzt selbst jemand der wirklich viel spielt weil's im taugt ja und der hat jetzt keine Ahnung eine Hochzeit im Ausland ja

I: Ja

B: und is für drei Tage weg dann is dem das auch wurscht ob der jetzt die drei Tage nicht spielt. Jemand der süchtig ist wird einfach drauf scheißen auf die Hochzeit ja

I: Mhm

B: und einfach weiterspielen.

I: Mhm

B: Das is halt der Unterschied.

I: Ja und bei dieser Kurve die du genannt hast, kannst du dich da jetzt auch mal skizzieren wie, wie du dich da in dieser Kurve siehst?

B: Jetzt grade oder?

I: Nein wo du, wo du gespielt hast. Also wo du richtig gespielt hast. Also du beginnst zu spielen als

B: Ja kann ich dir schon aufzeichnen ja. Also ich beginn zu spielen

I: Ja

B: es wird immer mehr

I: Ja

B: und

I: Weil du immer besser wirst,

B: Genau

I: es Spaß macht.

B: Genau, naja das besser werden.

I: Ja das besser werden.

B: Du meinst das Andere.

I: Ja ok und dann.

B: Irgendwann bin ich oben.

I: Mhm ganz oben ja.

B: Ganz oben bin ich wenn ich alleine, wenn ich also quasi alleine komm ich ganz rauf ja.

I: Mhm

B: Aber dann geht's auch alleine wieder runter weil irgendwann steht ma alleine zum Beispiel in Counter Strike zum Beispiel an.

I: Mhm

B: Ja, ich kann alleine nix machen. Also es geht nix weiter, ich kann auf die, ich kann zwar spielen so einfach so aber ich sehe halt für mich keinen Sinn darin. Bis zu dem Höhepunkt der Kurve war der Sinn für mich quasi das ich halt der Beste wird ja

I: Mhm

B: und wenn ich das Gefühl kappt hab, dass ich auf meinem Limit bin,

I: Mhm

B: dann macht's mir kein Spaß mehr halt auf den Server zu gehen und der Beste zu sein, is halt langweilig ja.

I: Mhm

B: Das heißt dann fangst an im Team zu spielen und im Team kannst du nicht mehr so viel miteinander spielen weil's einfach auf fünf Leute, du bist auf fünf Leute angewiesen die zusammen deine fünf Leute und auf fünf andere Leute die das auch wollen

I: Ja ok.

B: ja und die müssen gleichzeitig Zeit haben und dann musst du, dann gehst du runter mit der Zeit weil allein spielst nima weil's dir keinen Spaß macht oder wenig.

I: Ok

B: Aber du spielst dafür gebündelt dann zu fünft wenn's geht und extra konzentriert ja

I: Ok

B: und dann geht's wieder runter und dann pendelt sich's ein, bis ma halt dann hat ma halt seine Ziele zu fünft

I: Mhm

B: solange die halt noch anstrebt is es bleibt's oben ja und irgendwann wird das aber auch fad und dann geht's halt noch weiter runter und dann sima eben soweit das ich gsagt hab ich hab halt nur noch wegen den Leuten gespielt ja

I: Und die sind dann auch weggefallen.

B: Die sind dann weggefallen.

I: Mehrere und dann gehen wir noch weiter runter.

B: Ja und dann hat ma das spi, dann is irgendwann die Grenze wo's keinen Spaß mehr macht das Spiel zu spielen.

I: Ah ok mhm ok ahm dann wähen dann noch ah Entzugserscheinungen angegeben, das heißt wenn du nicht zum Spielen kommst ja ah dass du nervös wirst, unruhig wirst, zitterst, schwitzt solche Sachen.

B: Da sima wieder bei den Junkies. Also wenn ma so is,

I: Also

B: dann is ma definitiv Computerspielsüchtig ja.

I: Mhm

B: Ich hab sowas nie kappt.

I: Mhm

B: Ja, warum auch?

I: Hast du davon gehört oder also dass oder dass irgend ein, ein Kollege, Freund irgendwie.

B: Ja ich kenn, ich hab schon Leute kennt, die wirklich, die sind grantig worden, wenn du sie ein bissl dazu gedrängt hast, dass sie halt jetzt mitgehen, zum Beispiel was trinken.+++

I: Mhm

B: Oder was weiß ich was, die sind wirklich grantig worden dann wen ma a bissl nachgehackt hat

I: Ok

B: und einfach sitzen blieben vorm Computer.

I: Aha

B: Also durchaus, das ist sowie wenn ich wennst an Raucher die Zigaretten weg nimmst wird er auch grantig.

I: Mhm, mhm

B: Ja, durchaus also hab ich gehört und auch live miterlebt.

I: Und grantig wie sieht das aus also?

B: Ja

I: Werden die dann laut oder?

B: Das hängt dann von der Person ab ja da gibt's welche die werden laut, dann gibt's welche die werden ganz leise und sagen einfach gar nichts oder ignorieren die komplett.

I: Mhm

B: Ja

I: Ok

B: Das is dann wieder von Person zu Person unterschiedlich wie die Leut drauf reagieren. Aggressiv ist noch keiner, also ich, handgreiflich ist noch keiner gworden.

I: Mhm

B: Aber das is dann auch wieder eine Frage wie weit man es treibt natürlich dass ma den, irgendwann sag ich dann auch, weißt was bleib sitzen und

I: Ja

B: in Wahrheit, also ich bin ja nicht jetzt auch nicht die Mama, dass ich mich um das kümmern muss.

I: Mhm, mhm aber so als Kriterium?

B: Also is ein Kriterium für Computersucht.

I: Ja schon.

B: Auf jeden Fall ja.

I: Ok ahm dann, dass das Spielen schädliche Konsequenzen hat für zum Beispiel für Schule, Beruf, soziale Kontakte, Hobbys. Also, dass man eben

B: Find ich also

I: Beruf verliert oder also Job verliert oder Hobbys nicht mehr nachgeht, in der Schule schlechter wird solche Sachen.

B: Wenn ma das hat, dann muss irgendwo was anderes falsch grennt sein.

I: Mhm

B: Weil ich kann, ich muss halt von mir ausgehen und ich hab damit nie Probleme kappt.

I: Ja

B: Ich kann dir jetzt nicht sagen ob das jetzt mit der Erziehung oder sonst was zusammenhängt,

I: Mhm

B: aber

I: Ja

B: wenn ich die schu, die Schule nicht als wichtig so wichtig sehe, dass ich sie nicht vernachlässig,

I: Mhm

B: dann hab ich irgendwo auch diese Werte her, dass sie nicht so wichtig is ja.

I: Ja

B: Und ich geh halt wohl davon aus, dass das Hauptsächlich von den Eltern ausgeht, weil mir war immer klar, dass Schule is das muss gmacht werden das is einfach zu wichtig für die Zukunft.

I: Ja

B: Da das an dem hab ich auch nie gerüttelt, also das is mir so vermittelt worden einfach.

I: Ja

B: Also, also dafür ich find an dem kann man den Computerspiele nicht die Schuld geben,

I: Mhm

B: dass Leute das machen. Das, das hat andere Ursachen was auch immer das sein mag gibt's wahrscheinlich auch mehrere Ursachen aber nicht das Computerspielen ist nicht die Ursache.

I: Mhm

B: Das ist vielleicht der Auslöser der das dann ins Rollen bringt ja,

I: Ja

B: aber dann sag ich wieder besser Computerspiele als Drogen.

I: Ja

B: Ja und aber für mich ist da kein Unterschied von der Affinität her ja.

I: Mhm, mhm

B: Also das is für mich quasi, der steht vor einer Kreuzung wo es halt jetzt übertrieben Alkohol, Drogen, Computerspiele was weiß ich was gibt ja und dann is halt Computerspiele in Wahrheit immer noch angenehmer als das Andere.

I: Ja

B: Aber das is halt nicht der Grund. Genauso warum nie die Drogen der Grund sind dass jemand keine Ahnung halt psychischen Schaden hat,

I: Mhm

B: sondern Aufgrund dessen hat er die Drogen überhaupt angefangen zu nehmen.

I: Ja, sollte man das irgendwie dann umformulieren oder ,oder, oder, oder, oder passt das so oder das ich mein wenn man das so definiert dass eben Computerspielsucht definiert werden kann eben dadurch, dass man schädliche Konsequenzen in diesen bestimmten Bereichen hat oder?

B: Ja aber da hat das Computerspielen, kann halt nix dafür in Wahrheit.

I: Mhm

B: Weißt was ich mein?

I: Ja, ja

B: Das ist ein Platzhalter für

I: Ja ok

B: in dem Fall ist das halt Computer, also es kann niemand sagen das Computerspielen ist Schuld dran, dass er das Andere vernachlässigt.

I: Ja aber durch das Computerspielen

B: Na das is nur das Medium mit dem man sich davon ab dingst.

I: Mhm

B: Das Medium ist in dem Fall egal, meiner Meinung nach.

I: Mhm

B: Das Wichtige is eher finde ich die Ursache woher das kommt,

I: Mhm

B: dass er Überhaupt auf das eingeht

I: Mhm

B: und Computerspielen das kann das beste Computerspiel der Welt sein,

I: Ja

B: deswegen würd ich niemals auf irgendwas verzichten oder auf Schule verzichten oder sonst was.

I: Mhm ahm das Nächste das ahm hängt ein bisschen mit dem Zweiten zusammen, dass man ahm nicht mehr die Zeit kontrollieren kann. Also ich weiß nicht man nimmt sich vor ich spiel bis um zehn am Abend und dann is es plötzlich drei Uhr in der Früh. Also, dass man die Zeit nicht mehr, also Kontrollverlust im Bezug auf Zeitliche Begrenzung das is halt

B: Kontrollverlust

I: So is das definiert.

B: Ja, ja is a bissl.

I: Is nicht von mir also.

B: Ja gibt's definitiv auch die Leut die das bei denen das so is,

I: Mhm

B: aber das hat auch mehr mit Selbstdisziplin zu tun also das is so,

I: Mhm

B: das is so es kommt auch aufs Spiel an, zum Beispiel, ja. Zum Beispiel bei World of Warcraft die Sachen dauern einfach lang

I: Ok

B: World of Warcraft is darauf ausgelegt dass ma viel, je mehr Zeit ma investiert desto besser is man

I: Mhm

B: quasi ja.

I: Ja

B: und das ist natürlich schon eine Falle

I: Mhm

B: ja für die Leut.

I: Ja

B: Aber ja oja kann man durchaus so sagen, kann man durchaus so sagen, dass die Leut auch wirklich dann vergessen wie spät's is.

I: Hast du das erlebt amal, dass du sagst du nimmst dir zwei Stunden Zeit und plötzlich waren's mehr oder?

B: Ich hab schon auch gsagt so ja in zwei Stunden möchte ich eigentlich weg ja

I: Mhm

B: und nach zwei Stunden hab ich dann gsagt so jetzt sollt ich eigentlich gehen und dann haben andere Leut gsagt na bleib jetzt noch die eine Stund, dann hama das fertig ja.

I: Aha

B: Und je nachdem hab ich halt dann selber abgeschätzt für mich, wenn sich's in der Stunde auch noch ausgeht dann hab ich gsagt ja ok.

I: Ja

B: Wenn ich jetzt dacht hab es dauert sicher noch drei Stunden ja

I: Ja

B: dann nicht.

I: Mhm

B: Je nachdem. Ab und zu hab ich auch Sachen verschoben, aber ich hab nie die Zeit verloren. Also es war nie so, dass ich mir dacht hab, was, auf einmal sind drei Stunden mehr vergangen, ja.

I: Mhm

B: Ich hab schon gwusst, dass ich dann drei Stunden länger spiele. War meistens dann aber auch angepisst deswegen. Also ich hab's den anderen zuliebe macht man das halt, weil die anderen bleiben auch. Zum Beispiel grad bei World of Warcraft das sind, genau da is das nämlich so, weil das dazu kommt, jetzt mittlerweile eh nicht mehr aber früher hat ma zu vierzigst gspielt in einer Gruppe

I: Mhm

B: und man hat alle vierzig Leut auch braucht ja.

I: Vierzig Leute

B: Vierzig Leut, das war wirklich org ja und weißt wenn du da jetzt zum Beispiel kurz vor irgendeinem Event stehst

I: Ja

B: das halt a bissl dauert

I: Mhm

B: und dann sagen einer oder zwei sie müssten jetzt eigentlich gehen heißt das, dass achtunddreißig andere eigentlich nicht mehr weitermachen können. Jetzt verschärft ausgedrückt ja.

I: Aha ok

B: Also da hast du eben auch ums böse zu sagen a bissl diesen Gruppenzwang drinnen.

I: Mhm

B: Weil du halt andere Leute brauchst

I: Mhm

B: ja und wenn du zum Beispiel irgendwo drin bist und du rechnest damit, dass es zwei Stunden dauert und aus irgendwelchen Gründen verzögert sich's und dauert dann drei, vier Stunden

I: ja

B: ja kannst nicht wirklich kannst nicht wirklich raus gehen ohne, dass neun andere auf dich böse sind

I: Mhm

B: in Wahrheit.

I: Mhm

B: Weil die nima weitermachen können.

I: Ja, ja achso man kann dann wirklich nicht mehr weitermachen also?

B: Ja also

I: Oder ist es schwieriger?

B: Es ist, es kommt, es gibt Sachen wo's gar nicht geht

I: Aha ok

B: wo man jemand neuen holen muss natürlich ja.

I: Mhm

B: Nur es gibt halt nicht immer auf Abruf einen Neuen.

I: Ja

B: Wenn, wenn quasi sofort ein Ersatz kommen würd ist wurscht oder

I: Ja

B: das war auch eben dann zum Beispiel in verschiedenen Situationen hama Gilden bei World of Warcraft die Regel kappt, wenn man gehen muss, muss man sich vorher um einen Ersatz kümmern.

I: Aha

B: Dann ist auch kein Problem ja.

I: Aha ok

B: Also dann kann sich auch niemand beschweren. Wenn ich jetzt die und die Klasse bin ja und ich muss weg und ich sag Burschen ich muss weg aber der und der kommt für mich und macht weiter dann

I: Mhm

B: ist das auch kein Problem ja.

I: Ok

B: Aber das hat man halt auch nicht immer.

I: Ja so und das letzte Kriterium wäre noch ahm, dass man durch das Spielen negative Gefühlszustände regulieren möchte. Zum Beispiel ahm Gefühle wie Hass, Trauer, Scham. Das man zum Beispiel Trauer nicht spürn muss weil man sich mit Spielen ablenkt.

B: Da kann ich sagen in dem Moment wo's mir irgendwie schlecht gegangen is oder wütend war oder sonst was, hab ich überhaupt keine Lust kappt auf Computerspielen.

I: Echt?

B: Überhaupt nicht.

I: Ok

B: Also bei mir is genau, man muss, es hat mir gut gehen müssen damit ich Computer spiele.

I: Aha

B: Wenn's mir nicht gut gegangen is, hat mich das auch nicht interessiert. Da wollt ich einfach nur meine Ruhe haben und halt

I: Mhm

B: irgendwie damit klar kommen oder sonst was und das is genau das was nicht stimmt in meinen Augen. Das ist genau das was die Medien verbreiten was nicht stimmt.

I: Mhm

B: Ja weil Hass auf das Computerspiel zu übertragen Funktion, es funktioniert nicht so wies die Leut im Kopf haben, dass man dann herum rennt ja

I: Mhm

B: und alle Leute tötet und dann geht's einem besser.

I: Mhm

B: Ja, sondern im Gegenteil. Es is so, sogar wenn man wütend ist und spielt regt's einen nur noch mehr auf weil's dann nicht so läuft wie man will.

I: Mhm

B: Ja und es läuft nicht so wie man will, das ist ja das Schöne an Online Multiplayer Spielen weil da sitzen andere Leut ja

I: Ja

B: die nicht nur da sind damit du deinen Spaß hast, sondern die wolln ja auch, dass is ja grad diese Competition ja.

I: Ja

B: Also es kann nicht so laufen wie man will und dann wird man nur noch böser

I: Mhm

B: und irgendwann haut man's dann hin und muss sich halt anderswo abreagieren so wies halt jeder normale Mensch auch macht wenn er hass is ja indem er mit irgendjemand anderen drüber redet oder was ma halt so macht wenn man wütend is ja. Aber ich zum Beispiel kann überhaupt nicht vorm Computer sitzen wenn ich

I: Mhm

B: wenn's mir schlecht geht, das halt ich überhaupt nicht aus.

I: Ok würdest du sagen, dass das nur auf dich zutrifft oder ahm jetzt?

B: Die Leut, also viele Leut die ich kenn, (...) bestes Beispiel

I: Ja

B: wenn er angepisst war beim Spielen ja

I: Mhm

B: dann ist es halt immer ruhiger worden

I: Mhm

B: im Voice ja

I: Ok

B: und irgendwann hat er dann einfach geschrieben ja ich hab keinen Bock mehr und is gangen und das is eigentlich was ich bei den meisten Leuten mitkriegt hab ja, dass sie wirklich einfach keine Lust kappt haben.

I: Aha ok

B: Deswegen also ich hab noch nie mitkriegt, dass jemand sagt oida mir geht's so scheiße ich muss jetzt spielen ja.

I: Mhm

B: Im Gegenteil ja ich hab's bis jetzt immer nur andersrum mitgekriegt.

I: Was, was soll dann mit dem Kriterium passieren?

B: Meiner Meinung nach gehört's gestrichen, weil ich nicht, ich kenn aus eigener Erfahrung niemanden, auf den das zutrifft. Auch die Leute, die halt süchtig quasi dieses Suchtverhalten

I: Mhm

B: von andern Punkten an den Tag legen ja.

I: Ok

B: Selbst die die bleiben halt so oder so im Spiel egal in welchen Gefühlszustand sie sind ja

I: Mhm

B: und spielen aber nicht deswegen.

I: Ok

B: Aber sie drücken's dann schon aus auch im spielen oder im Voice Programm ja.

I: Ja, ja mhm also du glaubst nicht dass man eben zum Beispiel eben wenn man verärgert is das irgendwie vergessen kann? Also sich ablenken kann oder

B: Na generell glaub ich so, glaub ich das sowieso nicht, weil es holt einen früher oder später ein. Man muss sich damit auseinandersetzen

I: Ja

B: irgendwann ja.

I: Ja mhm, mhm ok

B: Am besten, für mich persönlich besser gleich als irgendwann später.

I: Mhm na gut warte kurz nur ahm ja ok also dann würd ich mich bedanken,

B: Bitte gern.

I: dass d du dir die Zeit genommen hast.

Auswertungsschritte

Auswertung der transkribierten Interviews nach der Qualitativen Inhaltsanalyse von Philipp Mayring (2008):

Erster Interviewpartner:

Welche Gründe werden von den Spielern angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?

Paraphrase/ Generalisierung

Es war nicht nur Hobby, sondern wichtiger Lebensinhalt./ Es war wichtiger Lebensinhalt.

Es gibt da Gilden. Das sind Menschen die sich zusammenschließen und den Content in dem Spiel zusammen spielen. Daraus entstehen auch Freundschaften (vgl. S. 87)./ Es entstehen Freundschaften.

Es ist faszinierend in Kontakt mit anderen Leuten zu kommen./ Der Kontakt mit anderen ist faszinierend.

Es ist spannend gegen andere zu spielen./ Gegen andere zu spielen ist spannend.

Du hast einen Gegner der sitzt irgendwo, es macht einfach Spaß./ Es macht Spaß.

Du schlüpfst in einen Charakter den du in dieser Welt hoch spielst./ Man spielt einen Charakter hoch.

Man misst sich mit anderen (vgl. S. 88)./ Man misst sich mit anderen.

Wir waren die zweitbeste Gilde und das ist ein Anspruch den man verteidigen und halten will./ Man will zweitbeste Gilde bleiben.

Den Content den wir uns erspielt haben, kann man nur erspielen wenn man viel spielt (vgl. S. 90)./ Man muss viel spielen um den Content zu halten.

Du hast 7 Tage Zeit alle Monster in einer Instanz zu töten und um das zu schaffen, musst du jeden Tag rein./ Man muss jeden Tag rein, um in 7 Tagen alle Aufgaben zu lösen.

Deswegen war ich quasi dauer-online (vgl. S. 90)./ Deswegen dauer-online.

Wenn die Gildeführung merkt, dass man sich nicht rein gelesen hat oder sich keine Mühe gegeben hat, fliegt man aus dem Rade (vgl. S. 92)./ Man muss sich rein lesen und Mühe geben, sonst wird man von der Gildeführung aus dem Rade geschmissen.

Ziel ist es alle Bosse zu töten und Ausrüstungsgegenstände zu sammeln./ Aufgaben lösen ist das Ziel.

Es dauert ewig bis 25 Spieler alle Ausrüstungsgegenstände bekommen (vgl. S. 93)./ Es vergeht viel Zeit, bis alle ihre Ausrüstungsgegenstände haben.

Das was einem immer wieder bewogen hat zu spielen, ist Stuserhalt./ Spielen wegen Stuserhalt.

Man spielt weil man es sich beweisen will, in einem direkten Konkurrenzkampf steht und besser sein will als andere./ Man will sich beweisen besser zu sein als andere und wegen dem Konkurrenzkampf

Das Faszinierende ist der direkte Vergleich mit anderen Spielern und Gilden(vgl. S. 114)./ Der Vergleich mit anderen ist faszinierend.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K1: Es wurde viel Zeit in das Spielen von Computerspielen investiert weil:

- Spiel war wichtiger Lebensinhalt
- wegen der Freundschaften
- es macht Spaß
- der Spielfortschritt verteidigt werden sollte/ Stuserhalt
- Gefahr bestand durch die Gildeführung aus dem Rade zu fliegen
- das Spiel immer neue Aufgaben bereit hält
- man besser sein will als andere/ man sich messen will

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben um nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?

Paraphrase/ Generalisierung

Ich habe dann die Lust verloren./ Hat Lust verloren.

Es ist verbunden mit Anstrengung und Anspannung./ Wegen Anstrengung und Anspannung.

Man kann das Spiel nicht wirklich genießen (vgl. S. 94)./ Man kann das Spiel nicht genießen.

Daraus habe ich gelernt und habe ganz lange mit dem Spielen aufgehört (vgl. S. 98)./ Wegen der Trennung lange mit dem Spielen aufgehört.

Der Punkt wo ich aufgehört habe, war die Trennung von meiner Freundin./ Trennung von Freundin, war der Grund mit dem Spielen auf zu hören.

Ich habe unsere gemeinsame Wohnung verlassen müssen und war somit vom Internet getrennt (vgl. S. 99)./ War vom Internet getrennt.

Weil ich gezwungenermaßen von diesem Spiel getrennt war./ War vom Spiel getrennt.

Ich bin nach Deutschland gegangen und da hatte ich den Rechner und das Spiel nicht mit./ Hat PC und Spiel nicht mit nach Deutschland genommen (vgl. S. 100).

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K2: Gründe warum mit dem exzessiven Computerspielen aufgehört wurde:

- Trennung von der Freundin

- Dadurch von PC und Spiel getrennt

Wie beurteilt der Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thalemann?

Paraphrase/ Generalisierung

Einengung des Verhaltensmusters: 100%ige Zustimmung. Trifft alles zu. Wie ich ja schon gesagt habe, dachte ich an das Spiel auch bei anderen Aktivitäten oder in der U-Bahn z.B./ Stimmt dem Kriterium zu. Hat bei anderen Aktivitäten an das Spiel gedacht.

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten): Also das kann ich nicht bestätigen. Jedenfalls wäre mir das nicht bewusst. Ich kann auch nicht sagen, dass ich eines dieser Gefühle übermäßig empfunden hab oder empfinde./ Selbst nicht erlebt.

Toleranzentwicklung: Jein. World of Warcraft ist ein Spiel, das lange und immer öfter gespielt werden muss, um weiter zu kommen. Es geht also weniger um die Wirkung des Spiels auf mich als vielmehr um das Erspielen der neuen Inhalte./ Die Art des Spiels verlangt nach vielen und langen Spielsequenzen.

Entzugserscheinungen: Nein, das war nie der Fall./ Keine Entzugserscheinungen erlebt.

Kontrollverlust: Ja, stimme ich zu. Ich konnte mir selbst keine Grenzen setzen und meine Ex-Freundin war nicht in der Lage mir zu helfen./ Kann Kontrollverlust bestätigen. Konnte sich keine Grenzen setzen.

Rückfall: Bislang bei mir nicht, Gott sei Dank./ Ist nicht rückfällig geworden.

Schädliche Konsequenzen: Jep, kann ich bestätigen. Natürlich leiden die engsten Freunde, also der Lebenspartner z.B. am meisten. Ich habe Verabredungen abgesagt um zu spielen, Termine platzen lassen, etc.../ Kann schädliche Konsequenzen bestätigen. Lebenspartner leidet am meisten. Hat Verabredungen abgesagt (vgl. S. 119).

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K3: Hat folgende Kriterien selbst schon erlebt:

- Einengung des Verhaltensmusters: Bei anderen Aktivitäten an das Spiel gedacht
- Kontrollverlust: Konnte sich keine Grenzen setzen
- Schädliche Konsequenzen: Hat Verabredungen abgesagt. Freundin hat sich getrennt.

Hat folgende Kriterien selbst nicht erlebt:

- Regulation von negativen Gefühlszuständen
- Entzugserscheinungen
- Rückfällig werden

Toleranzentwicklung: Art des Spiels verlangt nach vielen und langen Spielsequenzen. Daher in diesem Fall kein Suchtkriterium.

Zweiter Interviewpartner:

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?

Paraphrase/ Generalisierung

Gewinnen macht Spaß, die Leute sind nett und LANS waren immer lustig (vgl. 124)./ Gewinnen macht Spaß, Leute nett, LANS immer lustig.

Es war wirklich nur der Spaß dahinter./ Es macht Spaß.

Es geht dann nicht mehr darum was ich da spiele, sondern es geht nur um das Team und um zu gewinnen (vgl. S. 124)./Es geht um gewinnen und das Team.

Geld hat motiviert./ Geld als Motivation.

Das Spiel war nur am Anfang faszinierend (vgl. S. 126)./ Das Spiel war faszinierend.

Bei dem Spiel passt das Gesamtpaket./ Spiel als Gesamtpaket gut.

Das Faszinierende an den Spielen ist, dass man sich mit den Anderen misst und dann der Beste ist. Das ist das was einem Spaß macht./ Sich mit anderen messen und der Beste sein, macht Spaß und fasziniert.

Für mich war das Faszinierende, dass ich besser war als andere./ Besser sein als andere fasziniert.

Man ist für die Zeit die man investiert hat, entlohnt worden (vgl. S. 126)./ Entlohnung für investierte Zeit.

Man hat so viel Geld verdient, dass es einem egal war arbeitslos zu sein (vgl. S. 132)./ Geld verdient.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K1: Es wurde viel Zeit in das Spielen von Computerspielen investiert weil:

- Gewinnen macht Spaß
- Spieler waren nett
- LANS waren lustig
- Geld als Motivation
- Ziel ist es im Team zu gewinnen
- Das Spiel ist gut
- Sich mit anderen messen und besser sein als andere, fasziniert und macht Spaß

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben um nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?

Paraphrase/ Generalisierung

Es hat die Basis gefehlt./ Basis hat gefehlt.

Wenn man sich ein Leben aufbauen möchte, braucht man ein fixes Einkommen und das war nicht der Fall./ Kein fixes Einkommen.

Man kann nicht rechnen, dass man gewinnt./ Man kann auch verlieren.

Ich war 22 und hatte keinen fixen Job./ Hatte keinen fixen Job (vgl. S. 121).

Es war einfach kein fixes Einkommen./ Kein fixes Einkommen.

Die Leistungsdichte ist in den Jahren so groß geworden, dass man sich nicht sicher sein konnte zu gewinnen./ Es war nicht sicher ob man gewinnt.

Die Leute haben gesehen man kann damit Geld verdienen./ Es haben immer mehr Leute gespielt.

Es haben immer mehr Leute gespielt und es sind immer mehr Leute besser geworden (vgl. S. 127)./ Es hat immer mehr gute Spieler gegeben.

Man will mit der Freundin zusammen ziehen und muss die laufenden Kosten decken. Das mit Glück zu machen ist unverantwortlich (vgl. S. 128)./ Kein fixes Einkommen.

Mein Vater hat mir immer versucht Werte beizubringen. Man soll sich etwas ansparen und schuldenfrei sein./ Vater hat vermittelt, Geld zu haben ist wichtig.

Mir war wichtig, dass ich meine Frau ernähren kann ohne dass sie arbeiten gehen muss./ Wollte Frau ernähren können.

Ich habe gesehen das rechnet sich nicht mehr (vgl. S. 134)./ Spielen hat sich nicht mehr ausgezahlt.

Es muss etwas passieren das direkt mit dem Spielen zu tun hat, um eine Situation zu ändern (vgl. S. 136)./ Man ändert nicht etwas ohne Grund.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K2: Gründe warum mit dem exzessiven Computerspielen aufgehört wurde:

- Es gab kein fixes Einkommen- Kein Job vorhanden
- Gewinnen wurde aufgrund der Konkurrenz glückabhängig
- Wegen der vom Vater vermittelten Werte
- Spielen hat sich nicht mehr ausgezahlt

Wie beurteilt der Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thalemann?

Paraphrase/ Generalisierung

Einengung des Verhaltensmusters: Man denkt dann schon darüber nach. Manchmal sitzt man da und überlegt sich was man für Sachen machen könnte. Es ging mehr darum andere zu analysieren und seine eigenen Schwachstellen auszumerzen (vgl. S. 131)./ Über das Spiel nachdenken im Sinne von andere analysieren und sich selbst verbessern.

Entzugserscheinungen: Noch nie von so etwas gehört oder mitbekommen. Und ich kenne verdammt viele Computerfreaks (vgl. S. 139)./ Bei sich und anderen nicht erlebt.

Schädliche Konsequenzen: Was unter dem Spielen gelitten hat, war die Schule. Diese habe ich hinten angestellt. D.h. wo ich gespielt habe, war mir die Schule egal (vgl. S. 121)./ Schule hat unter dem Spielen gelitten.

Ich war süchtig nach dem Gut-Sein.

Es ist keine abartige Sucht, die einem körperlich schadet. Ich bin genauso fit und gehe ins Fitnessstudio. (vgl. S. 129)

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K3: Schädliche Konsequenzen: Schule hat unter dem Spielen gelitten

Entzugserscheinungen bei sich und anderen nicht erlebt

Über das Spiel nachdenken im Sinne von andere analysieren und sich selbst verbessern. Kann nicht unter dem Kriterium Einengung des Verhaltensmusters subsumiert werden.

Stüchtig nach dem Gut-Sein.

Dritter Interviewpartner:

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?

Paraphrase/ Generalisierung

Erfolg ist das extra Zuckerl zum Spaß (vgl. S. 143)./ Wegen Erfolg.

Es wird Teamharmonie angestrebt./ Teamharmonie als Ziel.

Der sportliche Ehrgeiz hat mich getrieben. (Beispiel Stabhochspringer; Geht es noch besser und noch höher?)/ Getrieben durch sportlichen Ehrgeiz.

Es geht um ein besser werden und um ein sich mit anderen messen (vgl. S. 144)./ Man will besser werden und sich mit anderen messen.

Wenn man was erreichen will, muss man jeden Tag trainieren (vgl. S. 159)./ Tägliches Training ist Pflicht um etwas zu erreichen.

Das hat mit (...) und (...) so viel Spaß gemacht (vgl. S. 155)./ Hat Spaß gemacht.

Training ist Anwesenheitspflicht (vgl. S. 158)./ Training ist Anwesenheitspflicht.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K1: Es wurde viel Zeit in das Spielen von Computerspiele investiert weil:

- Wegen Erfolg

- Teamharmonie wurde angestrebt

- sich mit anderen messen

- Aus Spaß

- um etwas zu erreichen

- Anwesenheitspflicht beim Training

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben um nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?

Paraphrase/ Generalisierung

Der (...) und (...), dreijährige Team Kameraden, wollten ein halbes Jahr Pause machen wegen dem Bundesheer./ Trainingspause wegen Bundesheer.

Es war 8 Monate nicht möglich zu trainieren./ 8 Monate kein Training möglich.

Ich war mir zu gut, um mir neue Leute zu suchen und mit denen wieder etwas aufzubauen./ Zu anstrengend mit anderen Spielern wieder etwas aufbauen.

Ich war dann mehr im Tanzen drinnen als im Computerspielen S.30 und bin dann dabei geblieben (vgl. S. 155f)./ War dann mehr im Tanzen drinnen und ist dabei geblieben.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K2: Gründe warum mit dem exzessiven Computerspielen aufgehört wurde:

- Wegen Bundesheer kein Training möglich
- Mit anderen Spielern wieder etwas aufbauen war zu anstrengend
- Tanzen wurde zu neuem Hobby

Wie beurteilt der Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thlemann?

Paraphrase/ Generalisierung

Spielsüchtig auf keinen Fall (vgl. S. 157)./ Nicht spielsüchtig.

Entzugerscheinungen: Wenn man nicht kann, kann man nicht (vgl. S. 158)./ Keine Entzugerscheinungen.

Einengung des Verhaltensmusters: Ich beschäftige mich mit Sachen die für mich wichtig sind./ Gedankliche Beschäftigung mit wichtigen Themen.

Arbeit kann einem auch durch den Kopf gehen./ Gedankliche Beschäftigung auch mit Arbeit.

Gedanken haben jedoch nicht nur um das Computerspielen gekreist./ Gedankliche Beschäftigung nicht nur mit Computerspielen.

Toleranzentwicklung: Beispiel Schwimmtraining- Kinderschwimmtraining dauert am Anfang eine Stunde und wenn man weiß was der heute im Wasser verbringt. (Dinko Jukic)/ Kinderschwimmtraining steigert sich auch in Länge und Häufigkeit.

Das hat nichts mit Sucht zu tun, sondern damit, dass man was erreichen will und mit sportlichem Ehrgeiz (vgl. S. 159f)./ Sportlicher Ehrgeiz nicht Sucht.

Gespräch auf Facebook:

Rückfall: Das Kriterium wo es darum geht nach Zeiten der Abstinenz rückfällig zu werden sieht er problematisch. Er geht nämlich davon aus, dass es keine Sucht gibt und deswegen könne es auch keinen Rückfall geben./ Es gibt keine Sucht, daher ist auch kein Rückfall möglich.

Einengung des Verhaltensmusters: Wenn ich spiele tue ich nichts anderes und da wird das Ganze dann wichtig./ Das Spiel ist während dem Spielen wichtig.

Wenn ich das Spiel abschalte, denke ich lieber an relevante Dinge./ Nach dem Spielen sind andere Dinge relevant.

Dass es mich durchgehend fesselt hätte ich noch nicht erlebt./ Ständige gedankliche Beschäftigung nicht erlebt.

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten): Wenn du voll angefressen bist auf irgendetwas, kann dir das Spiel dabei helfen dich abzureagieren? Überhaupt nicht./ Spiel zum Abreagieren nicht geeignet.

Wenn ich Dampf ablassen will bringt es nichts auf einer Maus herum zu klicken./ Spiel zum Abreagieren nicht geeignet. Dann muss ich laufen gehen oder so./ Abreagieren durch laufen gehen.

Wenn ich auf jemanden wütend bin, sage ich ihm das ins Gesicht./ Direkter Kontakt mit Konfliktpartnern.

Toleranzentwicklung: Irgendwann wird es fad./ Spiel wird irgendwann fad.

Irgendwann stößt man ja an eine Grenze wo man von seinem sozialen Umfeld gefragt wird, ob man nix Besseres zu tun hat. Und man stößt auch als Mensch der nicht mehr zu Hause lebt an seine Grenzen./ Mensch stößt an Grenzen im realen Leben. Stimmt nicht zu.

Kontrollverlust: Kann durchaus passieren./ Denkbar. Nicht merken, das ist relativ. Ich merke schon wenn die Zeit vergeht./ Merkt wenn Zeit vergeht. Ich empfinde das nicht direkt als Kontrollverlust, weil wenn ich auf die Uhr schaue und sehe es ist halb 3 und ich muss um 8 aufstehen, dann schalte ich den Rechner ab und gehe ins Bett./ Spielen nicht als Kontrollverlust erlebt. Spiel kann jederzeit beendet werden

Schädliche Konsequenzen: Kann durchaus sein. Denkbar. Die einzigen Fälle die ich kenne sind Berichte aus Korea wo Taten in der virtuellen Welt, zu Gewalt- und Straftaten im echten Leben geführt haben./ Berichte aus Korea: Taten in der virtuellen Welt werden ins reale Leben überführt (vgl. S. 165f),

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K3:

- Bezeichnet sich als nicht spielsüchtig

Hat keines der Kriterien selbst erlebt:

Rückfall: Es gibt keine Sucht, daher kein Rückfall möglich

Einengung des Verhaltensmusters:

Spiel ist während dem Spielen relevant

Gedankliche Beschäftigung mit verschiedenen relevanten Themen, auch mit Computerspielen

Toleranzentwicklung:

Steigerung der Trainingszeit als Zeichen von Ehrgeiz, nicht Sucht

Spiel wird irgendwann fad

Man stößt im realen Leben an Grenzen

Regulation von negativen Gefühlszuständen:

Sich abregieren durch laufen gehen, nicht durch Computerspielen

Konflikte werden von Angesicht zu Angesicht gelöst

Kontrollverlust: Kann Spiel jederzeit beenden

Schädliche Konsequenzen: Nur von Berichten aus Korea bekannt

Vierter Interviewpartner:

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?

Paraphrase/ Generalisierung

Es macht mir Spaß./ Aus Spaß.

Wenn ich Zeit habe mache ich das (vgl. S. 171)./ Gespielt wird wenn Zeit vorhanden.

Früher war für mich der Wettkampf das Interessante. In einer bestimmten Disziplin mit vier guten Freunden etwas erreichen./ Mit Freunden etwas erreichen wollen.

Gut zu Sein mit dem was man macht und Anerkennung (vgl. S. 174)./ Gut-Sein wollen und Anerkennung bekommen.

Man kann interaktiv an der Handlung teilnehmen./ Möglichkeit in das Spiel einzugreifen.

Für mich ist es interessant in andere Welten abzutauchen und dort mitzugestalten (vgl. S. 174)./ In andere Welt abtauchen und diese mitgestalten können.

Wenn man gut sein will, ist es wie in jeder anderen Sportart auch. Man muss das Ganze ernst nehmen./ Man muss das Spielen ernst nehmen.

Als ich arbeitslos war, bin ich ein bisschen in ein Loch gefallen (vgl. S. 176). Ich habe mich ein bisschen in das Spielen hinein geflüchtet./ Durch Arbeitslosigkeit in das Spiel geflüchtet.

Ich habe mich durch die Arbeitslosigkeit zurück gewiesen gefühlt und das war wahrscheinlich ein bisschen eine Flucht(vgl. S. 178)./ Durch Arbeitslosigkeit in das Spiel geflüchtet.

Ein gutes Spiel zeichnet sich durch seinen Wiederspielwert aus (vgl. S. 182)./ Wegen dem Wiederspielwert der Spiele.

Wenn man etwas gern hat kann es sein, dass man es nicht mehr verlässt./ Spielt gerne.

Spiele bringen immer mehr Inhalte und Möglichkeiten (vgl. S. 184ff)./ Spiele sind interessant.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K1: Es wurde viel Zeit in das Spielen von Computerspiele investiert weil:

- aus Spaß/ spielt gerne
- sich mit Freunden etwas beweisen können
- wegen Anerkennung
- in eine Welt abtauchen können und diese mitgestalten
- wegen der Arbeitslosigkeit
- wegen dem Wiederspielwert von Spielen

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben um nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?

Paraphrase/ Generalisierung

Ich habe dann angefangen zu studieren und dementsprechend die Spielzeit wieder runter gesetzt./ Zu studieren begonnen.

Sobald ich etwas habe was mich im Leben ausfüllt, ist das Spielen für mich nebensächlich (vgl. S. 171f)./ Neue Erfüllungen im Leben gefunden.

Das Kompetitive ist zeitaufwändig, nervenaufreibend und irrsinnig anstrengend (vgl. S. 174)./ Spielen war zeitaufwändig, nervenaufreibend und anstrengend.

Ich möchte nicht mehr gebunden sein, ein Training spielen zu müssen./ Möchte zeitlich unabhängig sein.

Das ist mir dann einfach zu viel geworden (vgl. S. 176)./ Druck ist zu viel geworden.

World of Warcraft war für mich irgendwann zu langweilig, deswegen habe nach einem Jahr wieder aufgehört./ Spiel wurde langweilig.

Es gibt so viele gute Spiele. Warum soll ich dann so einem alten Schinken nachrennen (vgl. S. 180f)?/ Es gibt viele gute Spiele.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K2: Gründe warum mit dem exzessiven Computerspielen aufgehört wurde:

Counter Strike: - Studium begonnen/ neue Erfüllung im Leben

- Spielen wurde zu anstrengend

WOW: wurde langweilig

Wie beurteilt der Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thalemann?

Paraphrase/ Generalisierung

Einengung des Verhaltensmusters: Das klingt nach einem guten Merkmal. Ich kann mir vorstellen, dass das eine Sucht gut beschreibt./ Beschreibt gut eine Sucht .

Ich habe zu viel zu tun, als dass meine Gedanken ständig um das Computerspielen kreisen könnten (vgl. S. 179)./ Selbst nicht erlebt.

Ich glaube das schon bei anderen Leuten erlebt zu haben (vgl. S. 179)./ Bei anderen schon erlebt.

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten): Wenn ich mich irrsinnig über etwas ärgern muss, kann ich mich zum Computer setzen und da bin ich in meiner regulierten Welt wo ich bestimme was passiert./ Computerspiel als Ort wo man Ärger los werden kann.

Das ist sicher ein gutes Kriterium./ Gutes Kriterium.

Ich habe das schon selber erlebt./ Selbst schon erlebt.

Wenn man sich zum Computer setzt kann man sich irrsinnig gut ablenken (vgl. S. 195f)./ Computer als Ablenkung.

Computerspiele haben Suchtpotenzial, wenn Leute spielen um vor Problemen oder negativen Gefühlen zu fliehen (vgl. S. 198)./ Computerspielen statt negative Gefühle zulassen, hat Suchtpotenzial.

Toleranzentwicklung: Assoziation zu Alkohol. Ich wüsste nicht das Äquivalent zum betrunken Sein./ Assoziation zu Alkohol. Beim Computerspielen kein Äquivalent vorhanden.

Verpflichtungen gegenüber anderen kann ich nur aufbauen, wenn ich mit anderen interagiere./Verpflichtungen gegenüber Mitspielern nur in Teamspielen möglich (vgl. S. 195f).

An den Alkohol gewöhnt man sich und braucht dann immer mehr. So etwas kann ich dem Computerspielen nicht zusprechen./ Assoziation zu Alkohol. Beim Computerspielen kein Äquivalent vorhanden.

Die Erfahrung wird nicht intensiver je länger ich spiele./ Keine intensivere Erfahrung durch längere Spieldauer (vgl. S. 197f).

Entzugerscheinungen: Das habe ich selber noch nicht erfahren und auch noch nie gehört (vgl. S. 199)./ Selbst nicht erfahren oder davon gehört.

Kontrollverlust: Das finde ich ein gutes Kriterium./ Gutes Kriterium.

Als ich Counter Strike wettbewerbsmäßig gespielt habe, gab es diese Problematik nicht. Man spielt sein Training runter und danach gehen alle nach Hause./ War früher bei Counter Strike nicht möglich.

Bei World of Warcraft habe ich das selber erfahren./ Bei WOW selbst erfahren.

Das Spiel hält einem bei der Stange (vgl. S. 201)./ Liegt an der Art des Spiels.

Rückfall: Das kann ich aus meiner Sicht nicht beantworten, weil ich immer durchgehend gespielt habe./ Hat immer durchgehend gespielt.

Es muss die Suchtproblematik schon da gewesen sein, sonst kann ich nicht rückfällig werden./ Ohne vorangegangene Suchtproblematik kein Rückfall möglich.

Dieses Kriterium ist suggestiv. Es impliziert, dass jemand schon süchtig war (vgl. S. 199)./ Vorangegangene Sucht wird impliziert.

Ein mögliches weiteres Kriterium:

Wenn Leuten etwas essenzielles fehlt, kann das Spielen als Kompensation dienen (vgl. S. 206)./ Computerspielen als Kompensation nicht befriedigter Bedürfnisse.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K3:

Selbst schon erlebt:

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten):

- Computerspiele als Ablenkung, z.B. Ärger los werden
- Computerspielen als Flucht vor neg. Gefühlen, hat Suchtpotenzial
- Kriterium gut formuliert

Kontrollverlust:

- Gutes Kriterium
- Die Art des Spiels hat Einfluss darauf ob es zu einem Kontrollverlust kommt. Bei WOW ist die möglich

Selbst nicht erlebt:

Entzugserscheinungen:

- Noch nie davon gehört
- Gutes Merkmal

Einengung des Verhaltensmusters:

- bei anderen schon erlebt
- Kriterium gut formuliert

Toleranzentwicklung:

- Keine intensivere Erfahrung durch längere Spieldauer
- Assoziation zu Alkohol. Beim Computerspielen kein Äquivalent vorhanden
- Kann dem Kriterium nicht zustimmen

Rückfall:

- Ohne vorangegangene Suchtproblematik kein Rückfall möglich
- Kriterium ist suggestiv

Ein mögliches weiteres Kriterium:

- Computerspielen zum Kompensieren nicht befriedigter Bedürfnisse

Fünfter Interviewpartner:

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben, um exzessive Computerspielzeiten zu erklären?

Paraphrase/ Generalisierung

Am Anfang war es die reine Freude am Spiel./ Zu Beginn, Freude am Spiel.

Wir waren die Nummer eins in Österreich./ Nummer eins in Österreich.

Wir haben auf jedem Qualifying gewonnen./ Jedes Qualifying gewonnen.

Wir sind gratis auf diverse Event gefahren./ Gratis auf Events gefahren.

Man will besser werden und wenn man besser ist, dann möchte man sich mit anderen messen./ Besser werden und sich mit anderen messen.

Man kann reisen damit./ Möglichkeit des Reisens.

Auf Reisen sieht man andere Kulturen und Clans die ganz andere Spielstile haben. Das hat für mich den Reiz ausgemacht./ Andere Kulturen, Clans und Spielstile auf den Reisen als reizvoll erlebt.

Es waren die Leute mit denen man gespielt hat (vgl. S. 209f)./ Wegen den Mitspielern gespielt.

Das was Spaß gemacht hat war dieses, ich muss besser sein und nicht der Andere (vgl. S. 214)./ Besser sein als andere als Spaß erlebt.

Es hat Spaß gemacht sich zu messen und zu sehen, dass man besser wird./ Sich messen und besser sein als andere als Spaß erlebt.

WOW:

Am Anfang war die Welt interessant und wie das Spiel gemacht ist./ Zu Beginn war die Welt und wie das Spiel gemacht ist interessant.

Man kann seinen Wunschcharakter in seiner Traumwelt spielen./ Wunschcharakter in Traumwelt spielen.

Man hat kurz in seine Welt gehen können um abzuschalten (vgl. S. 211)./ In virtuelle Welt gehen um abzuschalten.

Der Reiz bei Rollenspielen ist, dass man es nachspielen kann wie ein Buch./ Rollenspiele lassen sich nachspielen

Man kann einen Superhelden nicht nur anschauen, sondern man spielt und steuert ihn. Das macht Spaß und ist der Reiz für mich gewesen./ Superheld spielen macht Spaß.

Du kannst die Geschichte selber spielen./ Selbst eine Geschichte spielen.

Neue Spiele verlaufen nicht linear, sondern man entscheidet durch das eigene Handeln in welche Richtung sich die Geschichte entwickeln soll./ Eigenes Handeln nimmt Einfluss auf den Spielverlauf.

Ein Spiel ist greifbar und das macht den Reiz aus (vgl. S. 214ff)./ Spiele sind greifbar.

Wenn man auf einem gewissen Level bleiben will, muss man so wie im Sport regelmäßig trainieren (vgl. S. 219)./ Um Level zu halten, muss trainiert werden.

Da haben sich Freundschaften gebildet./ Freundschaften haben sich gebildet.

Gegen Ende waren die Personen die da gespielt haben das Hauptfesselnde./ Mitspieler waren das Fesselnde.

Es geht darum im Team besser zu werden und sich selbst auf dem obersten Level zu halten (vgl. S. 221ff)./ Um im Team besser zu werden.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K1: Es wurde viel Zeit in das Spielen von Computerspielen investiert weil:

- Freude am Spiel: sich mit anderen messen/ besser sein als andere/ eine Geschichte als Superheld nachspielen können
- Nummer eins in Österreich
- Gratis auf Events fahren
- in virtuelle Welt gehen um abzuschalten
- Mitspieler waren das Fesselnde
- um im Team besser zu werden

Welche Gründe werden von dem Spieler angegeben um nach Zeiten des exzessiven Computerspielens in dosierter Form weiter zu spielen?

Paraphrase/ Generalisierung

Counter Strike hat sich ungefähr 2005, 2006 komplett aufgehört. In Österreich ist das Interesse runter gegangen./ Seit 2005, 2006 in Österreich kein Interesse mehr an Counter Strike vorhanden .

Die österreichischen LAN Veranstalter waren nicht mehr bereit die Lizenzen zu zahlen. Das bedeutet man hat sich in Österreich nicht mehr wirklich qualifizieren können./ Sich qualifizieren war in Österreich kaum mehr möglich.

Rein in Österreich spielen war langweilig und nicht profitabel./ Nur in Österreich spielen ist langweilig und unprofitabel.

Nach fünf Jahren hat das Spiel nicht mehr Spaß gemacht./ Spaß am Spiel verloren.

Die Leute sind mit der Schule fertig geworden, sind studieren und arbeiten gegangen und da hat sich das Team aufgelöst./ Team hat sich aufgelöst.

Dann war das Spiel uninteressant./ Spiel wurde uninteressant.

Da ist auch Arbeit dahinter und mit neuen Leuten wieder anfangen, das hat mich nicht interessiert./S ich mit neuen Spielern etwas aufbauen war uninteressant.

Das Interesse der Öffentlichkeit ist immer weniger geworden (vgl. S. 209)./ Interesse der Öffentlichkeit wurde geringer.

Das Ziel war immer irgendwann so gut zu sein, dass man davon leben kann und das war in Österreich nicht möglich./ Man konnte davon nicht leben.

Es sind die Investoren und das Interesse nicht da./ Investoren und Interesse nicht vorhanden.

Wir haben es dann in Deutschland probiert. Aber dort sind zehnmal so viele Leute die genau das Selbe wollen und warum sollte ein deutscher Sponsor ein österreichisches Team unterstützen?/ Deutsche Sponsoren unterstützen eher kein österreichisches Team.

In Deutschland ist es auch zurück gegangen, so dass man nur ins Ausland gehen kann./ Auch in Deutschland kein Interesse vorhanden.

Das Ziel war es damit Geld zu verdienen und nachdem das nicht mehr möglich war, haben sich die Prioritäten verschoben./ Prioritäten haben sich verschoben.

Mit der Arbeit zusammen geht das nicht mehr./ Spielen und arbeiten geht nicht.

Die Leute haben sich auseinander entwickelt (vgl. S. 218f)./ Spieler haben sich auseinander entwickelt.

Es war mir zu mühsam mich mit neuen Menschen zu beschäftigen (vgl. S. 222)./ Zu mühsam sich mit neuen Spielern zu beschäftigen.

WOW:

Es ist fad geworden, weil es immer mehr kommerzialisiert worden ist./ Spiel wurde fad.

Es ist in Wahrheit immer das Selbe, egal wie viele Addons dazu kommen (vgl. S. 211)./ Spiel wird mit der Zeit fad.

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K2: Gründe warum mit dem exzessiven Computerspielen aufgehört wurde:

Counter Strike:

- Sich für LAN Veranstaltungen qualifizieren war kaum mehr möglich
- Spaß am Spielen verloren
- Team hat sich aufgelöst
- man konnte davon nicht leben
- Arbeiten und spielen ist nicht möglich
- ein neues Team aufbauen ist zu anstrengend

WOW:

- Spiel wurde fad

Wie beurteilt der Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thalemann?

Paraphrase/ Generalisierung

Einengung des Verhaltensmusters:

Nur noch würde ich nicht sagen, aber wenn ich Gitarre spielen lerne, werde ich auch in der Straßenbahn sitzen und überlegen wie ich am gescheitesten umgreife./ In Freizeit über Hobby nachdenken ist selbstverständlich.

Wenn man wirklich nur noch an das denkt, lässt dieses Kriterium auf Computersucht hin schließen./ Die Worte nur noch lassen auf Computersucht hin schließen.

Ich sage nicht, dass ich nicht auch phasenweise nur noch über das Spielen gesprochen habe./ Selbst auch phasenweise nur über das Spiel gesprochen.

Dass man in seiner Freizeit auch über sein Hobby nachdenkt, ist selbstverständlich./ In Freizeit über Hobby nachdenken ist selbstverständlich.

Das Wort nur noch ist das was es schlimm macht (vgl. S. 228f)./ Die Worte nur noch machen es schlimm.

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten):

In dem Moment wo es mir schlecht gegangen ist oder ich wütend war, habe ich überhaupt keine Lust gehabt auf Computerspielen./ Keine Lust auf Computerspielen wenn wütend oder schlecht gegangen.

Wenn es mir nicht gut gegangen ist, wollte ich nur meine Ruhe haben./ Wenn nicht gut gegangen, Ruhe haben wollen

Wenn man wütend ist regt es einem nur noch mehr auf, weil es nicht so klappt wie man will./ Wenn wütend, regt es nur noch mehr auf.

Meiner Meinung nach gehört dieses Kriterium gestrichen, weil ich kenne aus eigener Erfahrung niemanden auf den das zutrifft (vgl. S. 236f)./ Kennt niemanden auf den das zutrifft. Kann gestrichen werden.

Toleranzentwicklung:

Ich finde nicht, weil es geht am Anfang rauf und dann wieder runter./ Empfindet es als nicht richtig.

Ich beginne zu spielen, dann wird es immer mehr weil ich immer besser werde und es Spaß macht. Alleine komme ich ganz nach oben./ Zu Beginn spielt man alleine, da wird es immer mehr.

Es wird dann fad auf den Server zu gehen und der Beste zu sein und dann fängt man als Team an. Dann kann man nicht mehr so viel spielen, weil man aus fünf Leuten besteht und andere fünf Leute das auch wollen (vgl. S. 228ff)./ Dann spielt man als Team, es wird immer weniger.

Entzugserscheinungen:

S.39 Wenn man so ist, dann ist man definitiv Computerspielsüchtig/ Entzugserscheinungen als Zeichen für Computerspielsucht.

Ich habe so etwas nie gehabt./ Selbst nicht erlebt.

Ich habe schon Leute gekannt die grantig geworden sind, wenn man sie gedrängt hat zum Trinken mitzugehen. Das ist so wie wenn du einem Raucher die Zigaretten wegnimmst (vgl. S. 231)./ Bei anderen schon erlebt.

Habe ich gehört und live miterlebt./ Selbst schon miterlebt.

Es gibt welche die werden laut und andere werden ganz leise oder ignorieren dich komplett./ Betroffene können laut oder leise werden oder ignorieren einem.

Handgreiflich ist noch keiner geworden./ Keiner wurde handgreiflich.

Das ist auf jeden Fall ein Kriterium für Computersucht (vgl. S. 232)./ Ist ein Kriterium für Computersucht.

Kontrollverlust:

Das hat mehr mit Selbstdisziplin zu tun./ Ist eine Frage von Selbstdisziplin.

Bei World of Warcraft dauern die Sachen lang./ Kommt auf die Art des Spiels an (WOW).

Ab und zu habe ich Sachen verschoben, aber es war nie so, dass ich mir gedacht habe was auf einmal sind 3 Stunden mehr vergangen./ Kontrollverlust selbst nicht erlebt.

Ich habe gewusst, dass ich drei Stunden länger spiele (vgl. S. 234f)./ War sich darüber bewusst, wenn er länger gespielt hat.

Schädliche Konsequenzen:

S.40 Wenn man so etwas hat, muss irgendwo etwas falsch gelaufen sein./Es ist etwas falsch gelaufen wenn man davon betroffen ist.

Ich habe damit nie Probleme gehabt (vgl. S. 232)./ Selbst nicht erlebt.

Wenn ich die Schule nicht als wichtig ansehe und vernachlässige, dann habe ich diese Werte irgendwo her (vgl. S. 232)./ Der Wert kommt irgendwo her, Schule nicht als wichtig anzusehen.

Da kann man den Computerspielen nicht die Schuld geben. Das ist vielleicht der Auslöser der das ins Rollen bringt (vgl. S. 232)./
Computer trifft keine Schuld.

Es ist wichtiger die Ursache zu kennen. S.43 Warum er überhaupt auf das eingeht (vgl. S. 232f)./ Ursache zu kennen wäre wichtig

Reduktion (erste Zusammenfassung)

K3:

Einengung des Verhaltensmusters:

- Phasenweise nur über das Spiel gesprochen
- Die Worte nur noch lassen auf Computersucht hin schließen
- In Freizeit über Hobby nachdenken ist selbstverständlich

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten):

- Kennt niemanden auf den das zutrifft
- Computerspiele zum regulieren negativer Gefühlszustände, nicht geeignet

Toleranzentwicklung:

- stimmt der Beschreibung nicht zu
- Spieldauer steigt solange man alleine spielt
- Spieldauer sinkt wenn man als Team spielt

Entzugserscheinungen:

- Selbst nicht erlebt
- Betroffene werden laut, leise oder ignorieren einem
- Kriterium für Computerspielsucht

Kontrollverlust:

- ist eine Frage von Selbstdisziplin
- selbst nicht erlebt

Schädliche Konsequenzen:

- Selbst nicht erlebt
- bestimmte Werte wurden nicht ausreichend vermittelt
- Computer trifft keine Schuld

Reduktion (zweite Zusammenfassung)

K'1: Gründe für eine exzessive Computerspielnutzung:

- Das Spiel wird zu einem wichtigen Lebensinhalt.
- Es haben sich Freundschaften zu Mitspielern gebildet.
- Spielen macht Spaß.
- Es soll ein bestimmter Status erhalten werden.
- Ein geringes Engagement im Spiel, kann zu einem Teamrauswurf führen.
- Man sich im Spiel mit anderen messen und etwas erreichen.
- Es werden positive Erlebnisse mit dem Spiel verbunden.
- Man kann Geld gewinnen und gratis auf Events fahren.
- Es wird Teamharmonie angestrebt.
- Es besteht Anwesenheitspflicht beim Training.
- Man kann Anerkennung bekommen.
- Man kann in einer virtuellen Welt abschalten und diese mitgestalten.
- Arbeitslosigkeit

K'2: Gründe um Spielzeit wieder zu reduzieren:

- Vom Elternhaus wurde die Wichtigkeit eines geregelten Einkommens als Wert mitgegeben.
- Durch das Spielen ist kein geregeltes Einkommen sichergestellt.
- Team löst sich aufgrund von Veränderungen im Leben auf. Z.B. Bundesheer
- Sich ein neues Team aufzubauen ist anstrengend.
- Ein Spiel wird langweilig oder anstrengend.
- Im Spielen wird keine Zukunft gesehen.
- Eine neue Erfüllung im Leben gefunden. Z.B. Studium oder Tanzen.
- Partner hat sich aufgrund übermäßiger Spielzeit von einem getrennt.

K'3: Wie beurteilen die Interviewpartner die Suchtkriterien nach Grüsser und Thalemann?

Einengung des Verhaltensmusters:

Dass die Gedanken nur um ein Computerspiel kreisen, wurde entweder bei anderen (1), bei sich selbst (1) oder wurde in noch keiner Form erlebt (3).

- Dieses Merkmal wird als gut durchdacht empfunden.
- In der Freizeit wird über verschiedene relevante Themen nachgedacht, auch über das Computerspielen.
- Es wird über das Spiel nachgedacht um andere zu analysieren und um sich selbst zu verbessern.
- Es gibt Phasen in denen sehr viel über ein Spiel gesprochen und nachgedacht wird.
- Wenn jemand nur noch an Computerspiele denkt, wird dies als ein Merkmal von Computerspielsucht gedeutet.

Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten):

Vier der Interviewpartner haben dieses Merkmal bei sich und anderen noch nicht erlebt.

- Dieses Merkmal wird als gut durchdacht empfunden.
- Man kann sich mit Computerspielen ablenken. (1)
- Man kann sich beim Sport ausüben abregieren. (2)
- Wenn Computerspielen der Flucht vor neg. Gefühlen dient, hat es Suchtpotenzial.

Toleranzentwicklung:

Diesem Merkmal stimmen vier der Interviewpartner nicht zu.

- Eine längere Spieldauer hat keine intensiveren Erfahrungen zufolge. D.h. immer längere oder häufigere Spielsequenzen machen keinen Sinn.
- Ein Spiel wird irgendwann fad.
- Man stößt im realen Leben an Grenzen, die lange und häufige Computerspielzeiten verhindern.
- Eine Steigerung der Trainingszeit kann als Zeichen von Ehrgeiz aufgefasst werden.
- Solange man alleine spielt steigt die Spieldauer, als Team sinkt diese wieder.
- Manche Spiele verlangen nach vielen und langen Spielsequenzen.

Entzugserscheinungen:

Keiner der Interviewpartner hat dieses Merkmal je bei sich selbst erlebt.

- Dieses Merkmal wird von den Interviewpartnern als Kriterium für Computerspielsucht aufgefasst.
- Betroffene werden entweder laut, leise oder ignorieren einem (1).

Kontrollverlust:

Zwei der Interviewpartner konnten sich zeitweise keine Grenzen setzen.

- Dieses Merkmal kann als Kriterium für Computerspielsucht aufgefasst werden.
- Die Kontrolle über die Dauer eines Spiels zu behalten, ist eine Frage von Selbstdisziplin.
- Es kommt häufiger bei Rollenspielen zu einem Kontrollverlust, als bei anderen Spielarten.

Rückfall:

Keiner der Interviewten hat dieses Merkmal selbst erlebt.

- Dieses Merkmal impliziert, dass eine Suchtproblematik bereits vorhanden war.
- Wenn es keine Sucht gibt, ist auch kein Rückfall möglich.

Schädliche Konsequenzen:

Zwei Interviewpartner können von schädlichen Konsequenzen in ihrem Leben berichten.

- Den Computer trifft für schädliche Konsequenzen im realen Leben keine Schuld.
- Wenn es zu schädlichen Konsequenzen kommt, wurden bestimmte Werte im Elternhaus nicht ausreichend vermittelt.
- Es werden für das Spielen Verabredungen abgesagt oder die Schule vernachlässigt.

Curriculum vitae

Persönliche Angaben:

Name: Elisabeth Ebner

Geburtsdatum: 26. Dezember 1985

Geburtsort: Wien

Staatsbürgerschaft: Österreich

Schulbildung:

1992-1996 Volksschule Josefinum Wien XIV, Breitenseer Straße 31 und Mater Salvatores
Wien VII, Kenyongasse 4-12

1996-2000 Hauptschule in Wien XVI, Koppstraße 110/1

2000-2005 Bildungsanstalt für Kindergartenpädagogik Maria Regina Wien XIX, Hofzeile 17

Universitätsausbildung:

10/2005-06/2010 Studium der Bildungswissenschaften, Wien

Schwerpunkte:

Medienpädagogik und

Theoretische Erziehungswissenschaft

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, die vorliegende Arbeit selbstständig und unter ausschließlicher Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel verfasst zu haben. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher weder in gleicher noch in ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, im Juni 2010

Elisabeth Ebner