

Covid-19

SO VERÄNDERT SICH UNSER SPIELVERHALTEN

Wer im Lockdown mehr spielt, fühlt sich weniger allein? Dieser Frage gehen die zwei Forscher Steve und Manuel in ihrer Studie auf den Grund. Wir haben mit den beiden gesprochen und nachgefragt: Für wen sind diese Ergebnisse überhaupt relevant? Von Natalie Schermann

Die Covid-19-Pandemie hat uns in unsere vier Wände verbannt – und die Spielebranche profitiert davon: Spielerzahlen, Spieldauer und die Ausgaben für das Hobby steigen rasant. Klar, dass dabei auch die Zusammenhänge zwischen Social Distancing und sozialen Videospielen in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken. Auch die beiden Forscher Dr. Steve Nebel von der Universität Chemnitz und Mag. Dr. Manuel Ninaus von der Universität Innsbruck interessieren sich für das Thema und untersuchen in einer Studie, welche Beziehung zwischen dem Spielen und der wahrgenommenen Einsamkeit der Spielenden besteht.

Und sie sind nicht allein: Im Jahr 2020 wurden einige Studien und Umfragen zum Thema »Gaming während Covid-19« durchgeführt. Während die einen Wissenschaftler für Videospiele im Lockdown plädieren, warnen die anderen vor krankhafter Spielsucht. Wir haben mit Steve und Manuel über die mittlerweile veröffentlichten Ergebnisse gesprochen. Was haben die beiden Forscher letztlich herausgefunden? Und warum sind derartige Ergebnisse für die Forschung überhaupt von solch großer Bedeutung?

Wer spielt, ist weniger allein?

Steve Nebel (Universität Chemnitz) und Manuel Ninaus (Universität Innsbruck) sind

beide im Lernspielbereich tätig und setzen sich mit der sinnvollen Nutzung von Videospielen als Lernmethode auseinander. Ihre Arbeit steht häufig im Kontrast zu der altbekannten und immer wieder aufflammenden »Killerspieldebatte«, in der Videospiele gerne als der Ursprung allen Übels dargestellt werden. Das diente den beiden als Motivation für ihre Studie »Does Playing Apart Really Bring Us Together?«. Manuel erklärt im Interview: »Wir haben die Pandemie und die Social-Distancing-Maßnahmen genutzt, um nachzuforschen, ob Spieler Videospiele aus sozialen Gründen spielen.«



So erstellten sie eine Umfrage – an der übrigens auch Leser unseres Online-Premiumbereichs GameStar Plus fleißig teilgenommen haben – und befragten über 700 deutschsprachige Spielerinnen und Spieler zu ihrer Spieldauer, den Motivationen dahinter und zur wahrgenommenen Einsamkeit. In der empirischen Forschung spricht man hierbei vom sogenannten »Convenience Sample«, also von einer willkürlichen Stichprobe. Wie uns Steve Nebel im Gespräch erklärt, lassen sich dadurch jedoch natürlich keinesfalls Rückschlüsse auf die gesamte Bevölkerung ziehen; die Ergebnisse treffen lediglich auf die befragte Gruppe zu – das ist aber mehr als genug für die Studienziele der beiden Forscher.

»Wir waren positiv überrascht, dass sich in der Studie tatsächlich etwas statistisch Signifikantes gefunden hat«, sagt Steve.

Wer kooperative oder kompetitive Spiele mit anderen zusammen spielt, hat in der Studie von Steve und Manuel angegeben, sich weniger einsam zu fühlen.

»Wir können also sagen: Gewisse Typen der sozialen Spiele oder gewisse Motivationen – etwa sozial mit anderen zu interagieren – korrelieren negativ mit der wahrgenommenen Einsamkeit.« Sprich: Befragte Spieler, die angegeben haben, kooperative oder kompetitive Spiele oder eben einfach aus dem Bedürfnis nach sozialer Interaktion heraus zu spielen, gaben an, sich dadurch weniger einsam zu fühlen. »Dass sich das so eindeutig und konsistent in den Daten gefunden hat, ist das Hauptresultat unserer Studie«, betont Steve.

Neben den sozialen Motiven wurden auch andere Gründe fürs Spielen angegeben – wie etwa Eskapismus und Coping. Auch hier haben die beiden Forscher Zusammenhänge mit der von den Befragten wahrgenommenen Einsamkeit erkennen können. Wer Eskapismus betreibt und somit durch das Spielen vor der Realität flüchtet, gibt an, sich einsamer zu fühlen. Auch das Coping – also die Bewältigung von Problemen durch Videospiele – kann wie der Eskapismus im positiven Zusammenhang mit Einsamkeit stehen. Unter Umständen kann Coping die Einsamkeit aber auch senken. Über die Wechselwirkung sagt die Studie allerdings nichts aus: »Wir haben einen Istzustand erhoben und können keine Ursachen oder Wirkungen darlegen«, erklärt Manuel. »Wir sehen zwar, dass es eine geringere Wahrnehmung von Einsamkeit bei sozialer Verwendung von Spielen gibt, aber das kann zweierlei bedeuten.« Ob Leute sich nun weniger einsam fühlen, weil sie aus sozialen Motiven heraus spielen, oder ob sie sich weniger einsam fühlen und deshalb soziale Spiele bevorzugen, verrät die Studie nicht.

Viel wichtiger war den beiden Forschern, zu zeigen, dass man heutzutage Videospiele



Eskapismus korreliert positiv mit der wahrgenommenen Einsamkeit. Das heißt, wer sich in die virtuelle Welt flüchtet, fühlt sich allein.



Bei den deutschen Google Trends lag im März und April 2020 Animal Crossing: New Horizons ganz vorne. Kein Wunder, bringt das Familienspiel uns auch in Zeiten des Lockdowns zusammen.

und ihre Nutzer nicht einfach pauschalisieren und über einen Kamm scheren sollte, sondern dass vor allem bei Art des Spielens und Motivation näher hingeschaut werden muss. »Es ist sehr interessant, dass einzelne Elemente, die für die Kategorisierung von Videospielesucht genommen werden – wie

beispielsweise das Coping –, eine rein negative Konnotation haben«, sagt Steve Nebel. »Aber wir haben in unserer Studie gezeigt, dass es eben auch etwas Gutes sein kann, weil es sich positiv auf die wahrgenommene Einsamkeit auswirkt – es ist also nicht alles schwarz-weiß.«



Die Entwickler von Covid: The Outbreak nutzten das Medium Videospiele, um die Spieler über das Coronavirus und die Folgen einer Pandemie zu informieren.



Unter @Play_A_Together könnt ihr die Tweets der Initiative Play Apart Together auf Twitter verfolgen.
(Quelle: twitter.com/Play_A_Together)

#PlayApartTogether und der Boom der Gaming-Branche

Dass Videospiele und ihre Wirkung nicht nur schwarz-weiß sind, hat wohl auch die Weltgesundheitsorganisation (WHO) gemerkt: Im Mai 2019 hat die WHO die Entscheidung getroffen, die Spielsucht als offizielle Krankheit in den internationalen Katalog der Krankheiten (ICD-11) aufzunehmen. 2020 wurde auf Anraten der WHO die Initiative #PlayApartTogether gestartet, die Spieler dazu anregen soll, während der Pandemie Zuhause zu bleiben und ihr Sozialleben über Videospiele aufrechtzuerhalten. Viele Entwickler sprangen mit auf und verschenkten Spiele oder lockten mit großen Rabatten.

Derartige Aktionen und die neugewonnene Zeit, die wir Zuhause verbracht haben, führte zu einem Boost im Gaming-Bereich.

Steve und Manuel erhoffen sich durch ihre Studie, dass in Zukunft auch die positiven Effekte von Videospiele diskutiert werden und nicht erneut die Spielsucht oder die Killerspieldebatte im Fokus der Aufmerksamkeit stehen.

Für die »Global Gaming Study« befragte die globale Strategie- und Marketingberatung Simon-Kucher & Partners mehr als 13.000 Gamer weltweit und stellte fest: Die Ausgaben für Videospiele sind monatlich um stattliche 39 Prozent gestiegen. Auch die Zeit, die wir mit dem Spielen verbringen, ist um 30 Prozent gestiegen – so spielen wir während der Pandemie im Durchschnitt mindestens fünf Stunden pro Woche.

Davon profitiert die Spielebranche gewaltig: »Die Folge ist, dass der weltweite Spielmarkt voraussichtlich um zwölf bis 15 Prozent jährlich wachsen wird, das sind 50 Prozent mehr als von Analysten angenommen«, so die Prognose der Marketingberatung Simon-Kucher. Außerdem konnte die Studie festhalten, dass während der Pandemie zu mehr Multiplayer-Spielen gegriffen wurde, was mit der sozialen Motivation korreliert, die auch Steve und Manuel bei ihrer Umfrage feststellen konnten.

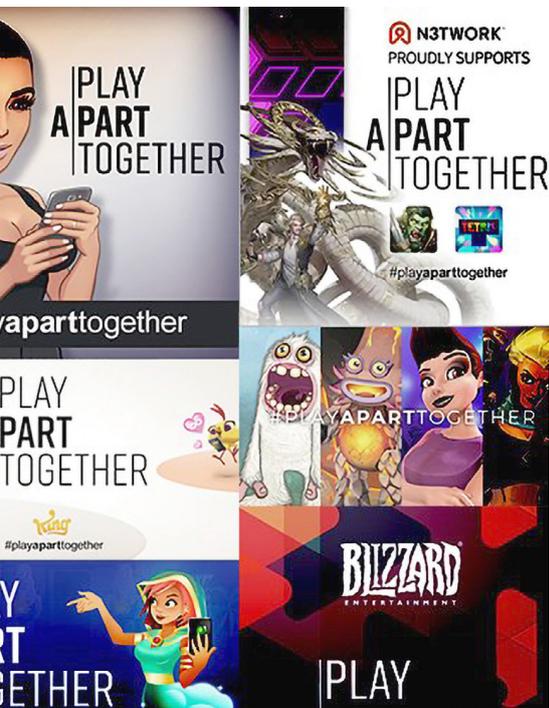
Die Vergleichsseite Compare the Market präsentiert die beliebtesten Spiele jedes Landes, basierend auf den Google Trends im März und April 2020. Auffällig ist, dass es

sich hierbei in erster Linie um Spiele handelt, die man in irgendeiner Form auch mit anderen zusammen spielen kann. Ganz vorne mit dabei sind etwa Roblox, Minecraft oder Fortnite. Inmitten der bunten Weltkarte überrascht Deutschland mit einem knalligen Orange und damit Animal Crossing: New Horizons. Wichtig ist, hier anzumerken, dass es sich nicht um die Spiele mit den meisten Verkäufen oder Spielern handelt, sondern tatsächlich um die Titel mit dem größten Suchvolumen bei Google.

»Vorsicht, Spielsucht!«

In der steigenden Spielhäufigkeit und -dauer und dem Eskapismus, den Spieler betreiben, um wenigstens für ein paar Stunden vor der Realität und der allgegenwärtigen Pandemie zu flüchten, sieht die Krankenkasse DAK nun allerdings blinkende Warnsignale, die nur so schreien: »Vorsicht, Spielsucht!« Und so startet die DAK-Gesundheit die Präventionsoffensive »Mediensucht 2020«. Mit Suchtexperten untersuchen sie nun erstmalig die »krankhafte Nutzung von Computerspielen und Social-Media nach den neuen ICD-11-Kriterien der WHO«. Und auch die Folgen der Pandemie sollen dabei berücksichtigt werden. In einer Studie fand die Krankenkasse heraus, dass bei fast 700.000 Kindern und Jugendlichen die Spielzeiten im Vergleich zum vergangenen Jahr um fast 75 Prozent angestiegen sind. Das sei »riskant oder pathologisch«. Warum ein Blick auf die Spielzeit allein aber viel zu oberflächlich ist und warum man – gerade während einer Pandemie – dadurch nicht gleich abhängig ist, haben wir bereits ausführlich in einem GameStar-Plus-Podcast (eine Plus-Mitgliedschaft ist fürs Hören dieser Folge erforderlich) mit Dr. Daniel Illy besprochen, Facharzt für Psychotherapie und Psychiatrie in Berlin, der sich bestens mit dem Thema Spielsucht auskennt.





Schwarz-Weiß-Thema eingeführt haben«, sagt Steve. Die beiden erzählen, dass sich die Forschung lange Zeit ausschließlich mit den negativen Effekten von Videospiele, sozialen Medien und anderen vergleichbaren Medien beschäftigt habe. »Vor allem wenn man mit Videospiele an Schulen geht, hat man meistens mit Ablehnung und Vorurteilen zu kämpfen«, fährt Steve fort. Denn Videospiele würden von Nicht-Gamern schnell mit der »Killerspieldebatte« oder mit Spielsucht in Verbindung gebracht.

»Mit unserer Studie haben wir aber gezeigt, dass es eben nicht so schwarz und weiß ist«, erklärt Steve Nebel. Man kann also nicht pauschal sagen: Spielen ist schlecht – oder Spielen ist gut. Es kann eine ganze Reihe von Ursachen und Wirkungen geben. Es kommt enorm auf das Spiel, die Motivation und viele weitere Faktoren an, die einer genaueren Betrachtung und Einordnung bedürfen. »Das ist ein Anhaltspunkt, den ich in Zukunft in meiner Argumentation verwenden kann«, freut sich Steve Nebel. »Und vielleicht können sich auch andere Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen darauf stützen – das ist zumindest unsere Hoffnung!«

Auch Manuel Ninaus ist sich sicher: Mit ihrer Studie setzen die beiden Forscher ein wichtiges Statement. »Wir zeigen die Grauzonen des Themas auf, und das wirkt dem typischen Stereotyp des im Keller eingesperrten Gamers mit blasser Haut und roten Augen entgegen«, sagt der österreichische Forscher. Denn so langsam beginnt die Forschung, sich auch in der sozialen Domäne mit den positiven Eigenschaften von Videospiele zu befassen. Wissenschaftlich erhobene Ergebnisse, wie die der Studie von Ma-

nuel Ninaus und Steve Nebel, tragen dazu bei, dass sich mehr mit dem Thema befasst wird und dass sich auch die Gesellschaft dem Thema mehr öffnet.

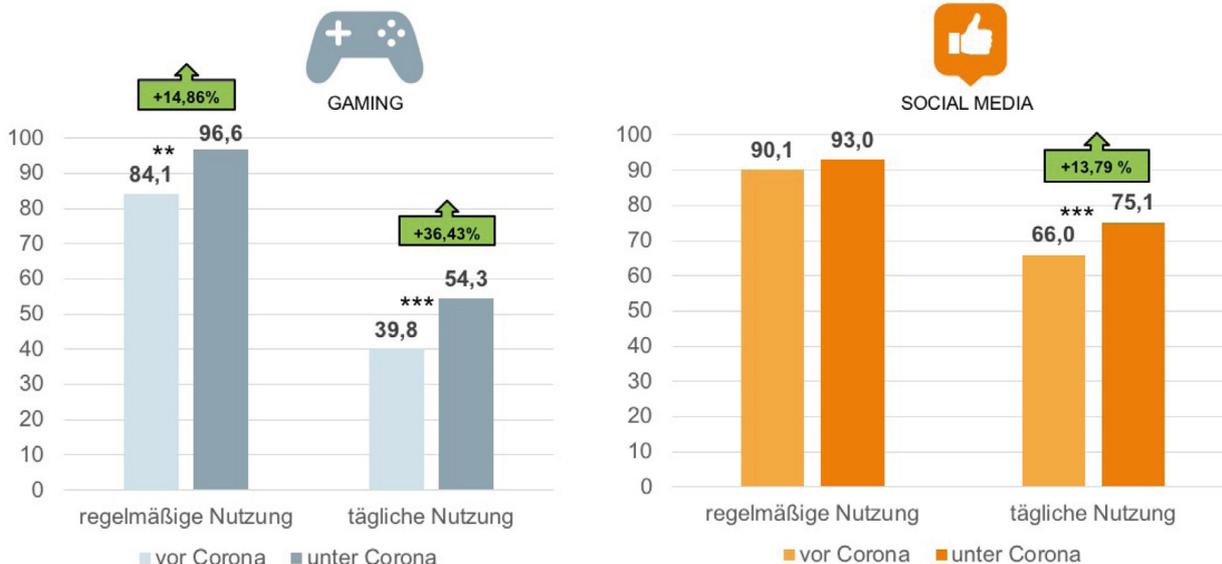
»Solange eine generelle Medienhysterie beim Thema Videospiele herrscht, bleiben die positiven Potenziale von Videospiele – ob das jetzt das Lernen, die psychische Gesundheit oder anderweitige Bereiche betrifft – vollkommen ungenutzt und verschwendet«, bedauert Steve, der sich damit beschäftigt, wie Videospiele auch sinnvoll im Lernbereich eingesetzt werden können. »Das ist die größte externe Wirkung unserer Studie, auf die ich hoffe: dass man das Potenzial von Videospiele und deren positive Effekte nicht mehr ignoriert und in der Medienangst untergehen lässt, sondern diese auch mal gezielt einsetzt.«

Ob Videospiele durch die Covid-19-Pandemie und Initiativen wie Play Apart Together in der öffentlichen Wahrnehmung an Ansehen gewonnen haben, lässt sich nicht sagen – dafür bräuchte es eine weitere Studie. Festhalten kann man aber unumstritten, dass Videospiele vielen Menschen in diesen schwierigen Zeiten geholfen haben und es bestimmt auch weiterhin tun werden. Spieler können nicht nur für wenigstens ein paar Stündchen aus der düsteren pandemischen Realität entkommen, sondern sich trotz Social Distancing mit ihren Freunden verknüpfen. Und vielleicht helfen Studien wie die von Steve und Manuel ja tatsächlich dabei, dass Videospiele aufgrund ihrer positiven Eigenschaften in Zukunft viel gezielter auch in Lern- und medizinischen Bereichen eingesetzt werden, ohne dass sofort bei den kleinsten Anzeichen gleich von krankhafter Spielsucht die Rede ist. ★

Und jetzt? Was bringen die Ergebnisse überhaupt?

Zugegeben: Auf den ersten Blick würde man die Ergebnisse der Studien nicht als bahnbrechend bezeichnen. Dass sich Spieler in Zeiten von Lockdowns häufiger an den PC setzen und aufgrund von Social Distancing auch öfter zu Koop-Titeln greifen, scheint vollkommen selbstredend zu sein. Doch für die Forschung und zukünftige wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Videospiele sind die Ergebnisse ein wichtiger Meilenstein, wie uns Steve und Manuel erklären. »Ich finde es sehr wichtig, dass wir mit unserer Studie viele Graufacetten in ein

Nutzungshäufigkeiten [%] der Kinder und Jugendlichen vor und unter Corona-Lockdown



Regelmäßige Nutzung = Nutzung mindestens 1x die Woche
Signifikanz: ** p < 0.01, *** p < 0.001

Die DAK hat 2020 in einer Studie zur Spielsucht die Lockdown-Spielgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen untersucht. (Quelle: DAK)