

RESEARCH

Lena Rosenkranz

Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter



Springer VS

Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter

Lena Rosenkranz

Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter

Mit einem Geleitwort von Prof. Dr. Rudolf Kammerl

 Springer VS

Lena Rosenkranz
Hamburg, Deutschland

Dissertation an der Universität Hamburg, 2015

ISBN 978-3-658-15359-5 ISBN 978-3-658-15360-1 (eBook)
DOI 10.1007/978-3-658-15360-1

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2017

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist Teil von Springer Nature

Die eingetragene Gesellschaft ist Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Strasse 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Geleitwort

In der Medien- und Kommunikationswissenschaft wird unter dem Stichwort „Mediatisierung“ beschrieben, wie Kommunikation immer häufiger und länger in immer mehr Lebensbereichen bezogen auf immer mehr Themen mit und über Medien stattfindet. Allein in dem Zeitraum, in dem diese Arbeit entstand, ist die Internetnutzungsdauer der Jugendlichen in Deutschland durchschnittlich um ca. eine Stunde auf nun knapp drei Stunden täglich angestiegen. In der mediatisierten Gesellschaft muss im Bereich der Mediennutzung gesellschaftliche Teilhabe, aber auch selbstkontrollierte und selbstverantwortliche Lebensführung neu bestimmt werden. Die persistent und ubiquitär verfügbaren neuen Kommunikations-, Unterhaltungs- und Informationsangebote verändern die Bedingungen des Aufwachsens grundlegend. Die Entwicklung eines reflektierten und selbstbestimmten Verhältnisses hierzu stellt heute nicht nur für alle Adoleszenten, sondern auch für die Gesellschaft insgesamt eine Entwicklungsaufgabe dar.

Nicht alle Heranwachsenden scheinen diese Aufgabe ohne professionelle Hilfestellung bewältigen zu können. Viele Eltern berichten von einer ausufernden und scheinbar unkontrollierbaren Mediennutzung ihrer Kinder. Im Vorfeld des 2013 neu erschienenen Handbuchs diagnostizierbarer psychischer Störungen, dem *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) der American Psychological Association (APA), wurde diskutiert, ob „Internet addiction“ als separate Störung zu berücksichtigen sei und/oder ob hierunter unterschiedliche, weiter zu differenzierende Phänomene subsumiert würden. Die Substance Use Disorder Group empfahl die Aufnahme eines Subtypus' „problematic Internet use“ als einen Bereich, zu dessen Erscheinungsformen, wie z. B. „Internet gaming disorder“, weitere Studien nötig seien, um diese Phänomene in einer zukünftigen Revision des Handbuchs zu berücksichtigen. Vor diesem Hintergrund stehen Studien wie die vorliegende vor der Situation, bei der Untersuchung auf keine anerkannten Diagnoseverfahren zur Taxierung der untersuchten Fälle zurückgreifen zu können. Umso wichtiger ist die Wahl offener, sensibler und fallorientierter

Untersuchungsverfahren, wie sie in der vorliegenden Promotion zur Anwendung kamen. Frau Rosenkranz untersucht die Rolle adoleszenztypischer Veränderungen in der Eltern-Kind-Beziehung bei der Entstehung und dem Verlauf einer problematischen Onlinespiele-Nutzung. Sie betrachtet Individuationsprozesse in Verbindung mit Mediensozialisationsprozessen, die aus unterschiedlicher Perspektive als auffällig eingeschätzt werden. Dadurch verknüpft sie medienpädagogische Fragestellungen mit der Perspektive der Familienforschung. Die systematische Berücksichtigung der unterschiedlichen Perspektiven von Adoleszenten und ihren Eltern sowie deren Beziehung gewähren einen genaueren Einblick in die Problemlagen der Familien. Solche Erkenntnisse über die Besonderheiten der Individuationsprozesse auffälliger Jugendlicher und deren Verknüpfung mit dem System Familie stellen aus der Forschungsperspektive noch ein weitgehend unbearbeitetes Desiderat dar und werden zur Weiterentwicklung von angemessenen Hilfsangeboten für die Familien benötigt. Mit dem induktiven Vorgehen gelingt es ihr, aus der qualitativ-empirischen Untersuchung des Phänomens einen Beitrag für eine gegenstandsverankerte Theorie zu gewinnen.

Ohne den Anspruch zu erheben, alle Fragen aufgeklärt zu haben, bietet die Lektüre einen genaueren Einblick in Lebenslagen exzessiv spielender Jugendlicher und trägt zu einer angemessenen theoretischen Einordnung des Phänomens bei. Der vorliegenden Monographie ist gerade deshalb eine hohe Aufmerksamkeit zu wünschen, weil sie auf vereinfachende Interpretationen verzichtet und den Leser selbst dazu veranlasst, die beschriebenen Perspektiven zu verstehen und zu deuten. Das Buch sei deshalb vor allem jenen nahe gelegt, die in ihrem beruflichen Alltag mit ratsuchenden Familien zu tun haben oder selbst jenseits vereinfachender Erklärungsmuster an einer differenzierten Aufarbeitung des Phänomens interessiert sind.

Prof. Dr. Rudolf Kammerl

Inhalt

Einführende Gedanken	1
1. Problemaufriss und Zielsetzung der Arbeit	3
1.1. Das Projekt EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien	5
1.2. Forschungsfrage und Forschungsdesign	7
Der Forschungsgegenstand	11
2. Problematische Onlinespiele-Nutzung?	13
2.1. Die Attraktivität von Onlinespielen im Jugendalter	14
2.2. Forschungsarbeiten zur pathologischen Internetnutzung	18
2.3. Die subjektive Perspektive auf eine exzessive, problematische oder pathologische Computernutzung	21
2.4. Erklärungsansätze für die Entstehung einer Internetabhängigkeit	22
2.4.1. Personenbezogene Eigenschaften	23
2.4.2. Medienbezogene Einflussfaktoren	24
2.4.3. Das soziale Umfeld – der Einfluss der Familie	24
2.5. Zusammenfassung und Ausblick: Problematische Onlinespiele-Nutzung	26
Theoretische und empirische Bezüge zu Jugend und Individuation	29
3. Jugend aus psychologischer, pädagogischer und soziologischer Perspektive	31
3.1. Innere Spannungen und die Entdeckung des Neuen	33
3.2. Unaufhaltsame und gestaltbare Entwicklungen in der Adoleszenz	34
3.2.1. Das Jugendalter als Krise	36
3.2.2. Ressourcen zur Bewältigung und alternative Bewältigungsformen	38
3.3. Jugend als Seismograf für gesellschaftliche Veränderungen	41
3.4. Zusammenfassung: Jugend	45
4. Individuation – ein Zusammenspiel von Identitäts- und Beziehungsentwicklung	47
4.1. Zum Begriff der Identität und ihrer Bedeutung im Jugendalter	49
4.2. Familienbeziehungen und ihre Veränderungen in der Adoleszenz	52
4.3. Individuation als interaktionaler Prozess	56

4.4.	Individuation im Zeichen von Autonomie und Verbundenheit	59
4.4.1.	Das Streben nach Autonomie und Aushandlungsprozesse	60
4.4.2.	Verbundenheit	65
4.4.3.	Autonomie und Verbundenheit	67
4.5.	Problematische Verläufe des Individuationsprozesses	70
4.5.1.	Unausgewogenheit von Autonomie und Verbundenheit	71
4.5.2.	Empirische Hinweise	74
4.6.	Außerfamiliäre Einflussfaktoren auf den Individuationsprozess	76
4.7.	Zusammenfassung und Ausblick: Individuation und problematische Onlinespiele-Nutzung	79
Methodik		81
5.	Qualitative Forschungsprinzipien der Grounded Theory	83
5.1.	Offenheit, Kommunikation und Prozesshaftigkeit für den Zugang zu einem wenig erforschten Feld	83
5.2.	Der methodische Fokus und metatheoretische Annahmen der Grounded Theory	84
5.3.	Methodologische Prinzipien und Verfahrensweisen	86
5.3.1.	Theoretische Sensibilität und Theoriebezüge	86
5.3.2.	Kodierprozess und Kategorienbildung	89
5.3.3.	Theoretisches Sampling	92
5.3.4.	Methodische Werkzeuge	93
6.	Vorgehensweise in dieser Forschungsarbeit	95
6.1.	Entwicklung erster Hypothesen und des Forschungsdesigns	95
6.2.	Theoriebezüge und theoretische Sensibilität	97
6.3.	Das Interviewverfahren und die Entwicklung der Leitfäden	98
6.4.	Interviewerhebungen und Transkription	102
6.5.	Auswertung	103
6.5.1.	Kodierprozess und Kategorienbildung	104
6.5.2.	Offenes Kodieren	104
6.5.3.	Axiales Kodieren	105
6.5.4.	Selektives Kodieren	106
6.5.5.	Theoretisches Sampling und Methode des permanenten Vergleichs	107
7.	Limitationen der Studie und Methoden zur Gütesicherung	113
8.	Zusammenfassung: Methodisches Vorgehen	117

Darstellung der Ergebnisse	119
9. Erste Ergebnisebene: Falldarstellungen	121
9.1. Falldarstellung – Familie Weber	123
9.1.1. Kontaktaufnahme, erste Eindrücke und Interviewsituation	124
9.1.2. Beschreibung des Jugendlichen und der Problemwahrnehmung	125
9.1.3. Autonomie und Verantwortung	128
9.1.4. Verbundenheit und Verantwortung	136
9.1.5. Autonomie, Verbundenheit und Verantwortung	143
9.1.6. Zusammenfassung	148
9.1.7. Das Nachgespräch	150
9.2. Falldarstellung – Familie Böhm	152
9.2.1. Kontaktaufnahme, erste Eindrücke und Interviewsituation	153
9.2.2. Beschreibung des Jugendlichen und der Problemwahrnehmung	154
9.2.3. Autonomie und Verantwortung	156
9.2.4. Verbundenheit und Verantwortung	161
9.2.5. Autonomie, Verbundenheit und Verantwortung	165
9.2.6. Zusammenfassung	168
9.2.7. Das Nachgespräch	170
9.3. Falldarstellung – Familie Franke	172
9.3.1. Kontaktaufnahme, erste Eindrücke und Interviewsituation	173
9.3.2. Beschreibung des Jugendlichen und der Problemwahrnehmung	175
9.3.3. Autonomie und Verantwortung	176
9.3.4. Verbundenheit und Verantwortung	184
9.3.5. Autonomie, Verbundenheit und Verantwortung	187
9.3.6. Zusammenfassung	188
9.4. Falldarstellung – Familie Janson	191
9.4.1. Kontaktaufnahme, erste Eindrücke und Interviewsituation	192
9.4.2. Beschreibung des Jugendlichen und der Problemwahrnehmung	193
9.4.3. Autonomie und Verantwortung	194
9.4.4. Verbundenheit und Verantwortung	200
9.4.5. Autonomie, Verbundenheit und Verantwortung	202
9.4.6. Zusammenfassung	205
9.4.7. Das Nachgespräch	207

9.5. Falldarstellung – Familie Hartmann	208
9.5.1. Kontaktaufnahme, erste Eindrücke und Interviewsituation	209
9.5.2. Beschreibung des Jugendlichen und der Problemwahrnehmung	210
9.5.3. Autonomie und Verantwortung	212
9.5.4. Verbundenheit und Verantwortung	217
9.5.5. Autonomie, Verbundenheit und Verantwortung	221
9.5.6. Zusammenfassung	224
10. Zweite Ergebnisebene: Integrative Analyse	227
10.1. „Individuation aushandeln“ als Kernkategorie	227
10.1.1. Das Individuationsdreieck	228
10.1.2. Der interaktionale Charakter und Ausprägungen der Kernkategorie im Kontext einer problematischen Computernutzung	230
10.1.3. Der prozessuale Charakter der Kernkategorie	233
10.2. Zum Phänomen exzessive bis pathologische Onlinespiele-Nutzung	235
10.3. Soziodemografie und Familienstruktur	236
10.4. Einsetzende Individuation als eine ursächliche Bedingung	238
10.5. Familiäre Interaktionen im Kontext der exzessiven Onlinespiele-Nutzung unter Berücksichtigung der Verbundenheit	241
10.5.1. Autonomie	241
Verhaltensweisen der Eltern: Autonomiegewährung	242
Verhaltensweisen der Jugendlichen: Autonomiebestreben	243
Vergleich der Verhaltensweisen im Kontext von Autonomie	245
10.5.2. Verantwortung	246
Verhaltensweisen der Eltern: erzieherische Verantwortung	247
Verhaltensweisen der Jugendlichen: Verantwortungsübernahme	248
Vergleich der Verhaltensweisen im Kontext von Verantwortung	251
10.6. Langfristige Konsequenzen	253
10.7. Fazit	257

Abschließende Betrachtung	259
11. Einbettung der Ergebnisse in bestehende Diskurse	261
11.1. Beitrag zur Theorie der Individuation	261
11.2. Bezug zum Diskurs Internetabhängigkeit	263
11.3. Bezug zu aktuellen erziehungswissenschaftlichen Beobachtungen	269
11.4. Anwendbarkeit der Ergebnisse und Forschungsausblick	270
Danksagung	273
Literatur	275
Internetquellen	299

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Begriffserklärungen zum paradigmatischen Modell	90
Tabelle 2: Übersicht Soziodemografie und Familienstruktur	109
Tabelle 3: Berücksichtigung der Gütekriterien	115
Tabelle 4: Steckbrief Familie Weber	123
Tabelle 5: Steckbrief Familie Böhm	152
Tabelle 6: Steckbrief Familie Franke	172
Tabelle 7: Steckbrief Familie Janson	191
Tabelle 8: Steckbrief Familie Hartmann	208
Tabelle 9: Verhaltensweisen der Mütter und Jugendlichen im Kontext der exzessiven Onlinespiele-Nutzung	264

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Suchtdreieck nach Kielholz (1973)	23
Abbildung 2: Überblick über den Forschungsverlauf	96
Abbildung 3: Das Individuationsdreieck	230
Abbildung 4: Die Kernkategorie und ihre zentralen Eigenschaften	232
Abbildung 5: Individuation aushandeln im paradigmatischen Modell	234
Abbildung 6: Individuationsdreieck mit interaktionaler Verankerung	263

Einführende Gedanken

Die ausufernde Nutzung von digital-interaktiven Medien wird in medialen und wissenschaftlichen Kontexten derzeit unter Begriffen wie „Internetabhängigkeit“ oder „Computerspielsucht“ kontrovers diskutiert. Vor dem Hintergrund einer bislang bestehenden diagnostischen Unsicherheit werden in der Dissertation entsprechende Probleme aus der Perspektive betroffener Familien beschrieben. Im Zentrum stehen dabei die Zusammenhänge zwischen einer als exzessiv bewerteten Onlinespiele-Nutzung im Jugendalter und adoleszenztypischen Veränderungsprozessen in der Eltern-Kind-Beziehung. In Anlehnung an das Verfahren der Grounded Theory nach Strauss und Corbin (1996) wurden zehn leitfadengestützte Interviews mit betroffenen männlichen Jugendlichen im Alter von 15 bis 22 Jahren und ihren Müttern erhoben und ausgewertet. In ausführlichen Einzelfalldarstellungen werden die komplexen familialen Bedingungen im Kontext der exzessiven Onlinespiele-Nutzung rekonstruiert, um sie dann in einer fallübergreifenden Analyse miteinander in Beziehung zu setzen. Die intensive Auseinandersetzung mit den Beschreibungen der Mütter und Söhne zeigt, dass zum einen die Art der Autonomiegewährung der Eltern sowie des Autonomiebestrebens der Jugendlichen und zum anderen das Ausmaß der Verantwortungsabgabe der Eltern sowie der Selbstverantwortung der Jugendlichen aktuelle Problemlagen, aber auch langfristige Problementwicklungen erklären können. Als Rahmenbedingung für diese Prozesse gibt die Beziehungsqualität in den Familien den Ausschlag für positive sowie negative Problemverläufe. Rigide, autoritative oder nachgiebige Verhaltensweisen der Eltern besitzen dabei genauso Erklärungspotenzial wie rebellierende oder devote Verhaltensweisen der Jugendlichen. Die befragten Familien mit einer intakten Eltern-Kind-Beziehung weisen genauso langfristige Problemlagen mit der exzessiven Onlinespiele-Nutzung auf wie die vorgefundenen Eltern-Kind-Beziehungen, die mit hohen Belastungen zu kämpfen haben. Die empirisch herausragenden Kategorien Autonomie, Verantwortung sowie Beziehungsqualität werden in dieser Arbeit mit Theorien über den Prozess der Individuation verbunden. Sie veranschaulichen heterogene familiale Dynamiken, die im Zusammenhang mit der problematischen Computernutzung stehen. In der Arbeit werden aus dem Blickwinkel des adoleszenztypischen Individuationsprozesses ursächliche Bedingungen für die exzessive Onlinespiele-Nutzung, zentrale Verhaltensweisen der Eltern und Jugendlichen sowie deren kurzfristige und langfristige Konsequenzen beschrieben. Die Dissertation liefert mit diesen Ergebnissen einen Beitrag zur aktuellen Diskussion

über das Phänomen der suchartigen Nutzung von Computer und Internet aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive und bietet Anregungen für die pädagogische Arbeit mit Familien. Darüber hinaus erweitert sie bestehende Theorien zum Prozess der Individuation.

1. Problemaufriss und Zielsetzung der Arbeit

Computerspieleabhängigkeit kann definiert werden als die andauernde Unfähigkeit, eine exzessive Computerspielenutzung trotz resultierender sozialer oder emotionaler Probleme zu kontrollieren (vgl. Brunborg et al. 2015: 1). Hinsichtlich der Definition einer exzessiven, problematischen oder suchtartigen Computerspielenutzung im Jugendalter fällt jedoch auf, dass unterschiedliche Bewertungen aus der Perspektive von Betroffenen und Eltern, aber auch WissenschaftlerInnen und ExpertInnen nicht selten sind (vgl. Kammerl et al. 2012).¹ Jugendliche nehmen ihr Spielverhalten häufig als unproblematisch wahr und befriedigen mit dem Spielen eine Vielzahl an (auch entwicklungsrelevanten) Bedürfnissen. Eltern hingegen neigen dazu, Schulleistungen, soziale Kontakte oder die Entwicklung ihrer Kinder durch die zeitintensive Nutzung bedroht zu sehen (vgl. Hirschhäuser 2012a). Ein rasanter Anstieg an Beratungsanfragen zum Thema Mediensucht (vgl. Kiepe & Biehahn 2014) unterstreicht die Ernsthaftigkeit der Problematik für Betroffene und ihre Familien. Immer mehr Jugendliche, aber auch Erwachsene befinden sich in therapeutischer Behandlung. Die Phänomenologie, Prävalenz und Ätiologie exzessiver und pathologischer Internetnutzung werden in wissenschaftlichen Kontexten derzeit kontrovers diskutiert (vgl. Müller & Wölfling 2011). Seit Beginn der Forschungen in den 1990er-Jahren wurden verschiedene Messverfahren zur Erfassung von Internetabhängigkeit angewandt und unterschiedliche Begrifflichkeiten vorgeschlagen (vgl. Steffen et al. 2012). Daraus resultierend liegen divergierende Prävalenzraten und Hinweise über die Ätiologie vor (vgl. Petersen & Thomasius 2010). Studienergebnisse zum Thema Internetabhängigkeit sind vor diesem Hintergrund bislang noch mit einer definitorischen Unschärfe besetzt (vgl. Kunczik & Zipfel 2010: 87). Durch die Aufnahme der „Internet Gaming Disorder“ in den Anhang des DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) im Jahr 2013 ist ein erster Schritt zur Vereinheitlichung der Diagnosekriterien getan. Aber auch die *American Psychiatric Association* (APA) verweist auf Forschungsdesiderate hinsichtlich der Validierung der Diagnosekriterien und Längsschnittbeobachtungen (vgl. Steffen et al. 2012). Zudem klammert die APA kommunikative Medienangebote, Onlinesex-Sucht oder die Informationssammelsucht zunächst aus und stellt die Problematik bei der Nutzung von Onlinespielen in den Vordergrund.

¹Die Ergebnisse in dieser Arbeit beziehen sich nur auf die Nutzung von Onlinespielen. Diese Einschränkung wurde nicht vorab vorgenommen, sondern ergab sich während des Forschungsprozesses. Bei allen befragten Jugendlichen liegt der Schwerpunkt der exzessiven Computernutzung im Bereich der Online-spiele-Nutzung. Es ist anzunehmen, dass die Ergebnisse sich auch auf die exzessive Nutzung anderer Medienarten übertragen lassen.

Bislang wird das Forschungsfeld von klinischen und epidemiologischen Studien dominiert (vgl. zum Beispiel Batthyány & Pritz 2009; Lemmens, Valkenburg & Peter 2009; Rumpf et al. 2013; Brunborg et al. 2015). Forschungsergebnisse über die exzessive Computer- und Internetnutzung, die durch qualitative Verfahren und unmittelbar aus dem Kontakt mit Betroffenen oder Familien gewonnen wurden, liegen kaum vor. Vor dem Hintergrund einer unsicheren definitorischen Ausgangsbasis scheint es jedoch empfehlenswert, sich dem Forschungsgegenstand mit qualitativen Verfahren zu nähern. Denn qualitative Forschung zeichnet sich durch Unvoreingenommenheit und Gegenstandsnahe aus. Der qualitative Zugang ist zudem besonders geeignet, weil für die Familien selbst eine Bewertung der Internetnutzung aus klinischer Perspektive als problematisch, exzessiv oder pathologisch gar nicht entscheidend ist: Wiederkehrende Diskussionen und dauerhafte Konflikte zwischen Kindern und Eltern über eine angemessene Form der Mediennutzung können unabhängig von einem diagnostizierbaren Problem den familialen Alltag stark belasten. Entscheidend ist die subjektive Wahrnehmung einer problematischen Internetnutzung aus der Perspektive der Eltern und/oder der Jugendlichen.

Kunczik und Zipfel kommen in einer Literaturübersicht über Computerspielabhängigkeit außerdem zu dem Ergebnis, dass neben der begrifflichen und diagnostischen Unschärfe insbesondere Studien zu den Entstehungs- und Entwicklungsprozessen rar sind und die Frage nach Ursachen bisher nur unzureichend untersucht wurde (vgl. Kunczik & Zipfel 2010: 87).

An diesem Punkt setzt die eigene Forschungsarbeit an. Ein Ziel des Dissertationsprojekts ist seit Beginn, die Perspektive von Eltern und Jugendlichen auf das Problem *direkt* zu erfassen. Dabei wird die Probleminteraktion über die exzessive Onlinespiele-Nutzung in der Familie vor dem Hintergrund adoleszenztypischer Entwicklungsprozesse betrachtet. Die Heranwachsenden streben in dieser Lebensphase danach, Räume der Selbstbestimmung und Eigenständigkeit zu vergrößern; die bislang asymmetrische Beziehung zwischen Eltern und Kind wird zunehmend symmetrischer (vgl. Hofer & Pikowsky 2002). Die Veränderung der Eltern-Kind-Beziehung einerseits und die Entwicklungsprozesse der Jugendlichen andererseits werden begrifflich im Prozess der Individuation zusammengefasst. Individuation beschreibt die Zunahme von Autonomie aufseiten der Jugendlichen durch die Loslösung von den Eltern, wobei das stabile Gefühl der Verbundenheit zu ihnen bestehen bleiben sollte (vgl. King 2002: 59). Im Hinblick auf die exzessive Mediennutzung eröffnen sich bei diesem Veränderungsprozess auf den ersten Blick zwei Problemfelder: Zum einen stehen die regulierenden erzieherischen Maßnahmen der Eltern in Bezug auf das als exzessiv bewertete Verhalten einer adoleszenztypischen Zunahme von Autonomie konträr gegenüber. Zum anderen können die

daraus resultierenden dauerhaften Auseinandersetzungen das Familienklima belasten. Dann besteht die Gefahr, dass ein stabiles Gefühl der Verbundenheit gestört werden kann.

In dieser Arbeit soll gezeigt werden, dass der Zusammenhang zwischen dem Individuationsprozess und der exzessiven Computernutzung jedoch noch viel weiter reicht, als es zunächst den Eindruck erweckt. Anhand von Beschreibungen von Müttern und Söhnen wird der Einfluss des Individuationsprozesses auf den Beginn und den Verlauf der exzessiven Computernutzung untersucht und im Hinblick auf sein erklärendes Potenzial geprüft.

Das methodische Vorgehen in der Arbeit ist an dem Verfahren der Grounded Theory orientiert. Ziel des Forschungsstils der Grounded Theory ist die „gegenstands-begründete“ Entwicklung von Theorie (vgl. Strauss & Corbin 1996: 8f.). Das heißt, auf Basis der gewonnenen Daten werden relevante Interpretationen und Erklärungen für den Forschungsgegenstand gesucht. Die empirische Grundlage für die Untersuchung besteht aus 14 leitfadengestützten Interviews mit männlichen Jugendlichen zwischen 15 und 22 Jahren und ihren Müttern. Die Ergebnisdarstellung umfasst detaillierte Fallbeschreibungen von fünf Familien sowie eine fallübergreifende Analyse.

Die Dissertation liefert aus einem erziehungswissenschaftlichen Blickwinkel einen Beitrag zur aktuellen Diskussion über das Phänomen der suchtartigen Nutzung von Medien. Die Ergebnisse geben erstens Aufschluss über die Zusammenhänge der exzessiven Computer- und Internetnutzung mit adoleszenztypischen Entwicklungsprozessen und dem Einfluss familialer Strukturen. Somit bieten sie Anregungen für die pädagogische und therapeutische Arbeit mit Familien. Zweitens verweisen die Ergebnisse der fallübergreifenden Analyse auf Ansatzpunkte, um die Theorie der Individuation weiterzuentwickeln.

1.1. Das Projekt EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien

Die vorliegende Arbeit knüpft an die Ergebnisse der Studie „Exzessive Internetnutzung in Familien – EXIF“ (2012) an, in der unter der Leitung von Prof. Dr. Rudolf Kammerl die Zusammenhänge zwischen dem (medien-)erzieherischen Handeln in Familien und der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher erforscht wurden. Die richtungsweisenden Ergebnisse aus dem Projekt EXIF, die ein weiterführendes Forschungsinteresse weckten, werden im Folgenden dargelegt, um die zentrale Fragestellung der Dissertation zu verdeutlichen.

In dem Forschungsprojekt EXIF an der Universität Hamburg war ich als wissenschaftliche Mitarbeiterin tätig und verantwortlich für die Durchführung und Auswertung von Interviews mit ExpertInnen, die in ihrem beruflichen Alltag in Kontakt mit Familien stehen, in denen eine Problematik wegen des übermäßigen Medienkonsums eines Jugendlichen besteht.² Vor der Mitarbeit im Forschungsprojekt habe ich in meiner Diplomarbeit sechs Experteninterviews, die im Rahmen einer Vorstudie zum EXIF-Projekt entstanden sind, inhaltsanalytisch ausgewertet und die Identitätskonzepte jugendlicher exzessiver Online-RollenspielerInnen untersucht (vgl. Hirschhäuser 2010). Es zeigte sich, dass betroffene Jugendliche problematische Verläufe der Identitätsfindung aufweisen. Sie wurden als selbstunsichere Persönlichkeiten beschrieben, die oftmals keine Zukunftsvorstellung hätten und unter einem geringen Selbstwertgefühl litten. Die Ergebnisse aus den qualitativen und quantitativen Modulen des Projekts EXIF verdeutlichten ergänzend, dass die schwierige Identitätsfindung oft mit einem belasteten Familienklima einhergeht. Anhand der inhaltsanalytischen Auswertung der Experteninterviews zeigte sich genauer, dass die beziehungsrelevanten Kategorien Nähe und Distanz sowie Kontrolle und Autonomie in betroffenen Familien oftmals unausgewogen sind (vgl. Hirschhäuser 2012a). Die Auseinandersetzungen zwischen Eltern und Jugendlichen über die exzessive Computernutzung weisen nach Einschätzung einiger der Befragten auf diffizile hierarchische Strukturen hin, in denen eine problematische Verantwortungsverschiebung wahrnehmbar sei. Jugendtypische Veränderungsprozesse scheinen in betroffenen Familien Kernprobleme zu sein.

Das Interesse an der Eltern-Kind-Beziehung und ihrem Einfluss auf die adoleszenztypische Entwicklung der Jugendlichen verstärkte sich durch den Einsatz der Familienbögen nach Cierpka und Frevert (1994), die das Familienklima anhand der Dimensionen Kontrolle, Emotionalität, Aufgabenerfüllung, Affektive Beziehungsaufnahme, Rollenver-

² In dem Forschungsprojekt wurden drei Forschungsmodule mit qualitativen und quantitativen Methoden trianguliert: Neben vier Gruppendiskussionen mit Jugendlichen und ihren Eltern sowie einer repräsentativen Befragung von 1744 Familien mit Jugendlichen zwischen 14 und 17 Jahren wurden 15 leitfadengestützte Experteninterviews mit TherapeutInnen, SuchtberaterInnen und Präventionsfachkräften geführt. Das Forschungsprojekt wurde gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und endete im März 2012 nach 2,5 Jahren Laufzeit. In ihm wurden Probleme bezüglich Computer- und Internetnutzung in Familien aus der Perspektive der betroffenen Eltern und Jugendlichen betrachtet und miteinander in Bezug gesetzt. Es zeigte sich, dass die Wahrnehmung der Eltern und der Jugendlichen differieren. Um einen wissenschaftlichen Blick auf die Probleme werfen zu können, wurde die *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS) (vgl. Meerkerk et al. 2009) eingesetzt, die anhand von Kriterien aus der Suchtforschung suchttähnliches Verhalten einordnet.

halten, Kommunikation sowie Werte und Normen messen.³ In Familien mit gravierenden Problemen wegen der Computer- und Internetnutzung wurden – neben einem insgesamt belasteten Familienklima – die Dimensionen Kommunikation, Rollenverhalten und Affektive Beziehungsaufnahme als besonders starke Problemdimensionen identifiziert. Sowohl aufseiten der Eltern als auch seitens der Jugendlichen waren demnach Defizite in der Kommunikation erkennbar. Das heißt, dass „Botschaften entweder nicht klar genug formuliert oder nicht unverzerrt wahrgenommen werden können“ (ebd.: 7). Diese Defizite haben auch Auswirkungen auf die Prozesse der Rollendefinition und der Rollenzuweisung (vgl. ebd.). Hinsichtlich der Dimension des Rollenverhaltens wurden insbesondere aus der Perspektive der betroffenen Jugendlichen negative Werte gemessen: Dies bedeutet, dass in Bezug auf die Rollenerwartungen eine mangelnde Übereinstimmung im Familienverband herrscht sowie Schwierigkeiten bestehen, sich an neue Rollen anzupassen (vgl. ebd.: 47). Eine Auffälligkeit aus der Perspektive der Eltern wurde bei der Dimension „Affektive Beziehungsaufnahme“ gemessen. Diese steht einerseits für symbiotische und verstrickte Beziehungen, in denen ein „überfürsorgliches [Familien-]mitglied sich in die Gefühlslage anderer verstrickt“, und kann andererseits auch ein „narzißtisches [sic!] Familienmitglied“ beschreiben, das weniger Gefühle in Beziehungen investiert (ebd.: 8). Einher gehen hiermit Unsicherheiten und ein Mangel an Autonomie (ebd.: 48). Gerade an diesen Ergebnissen zeigt sich, dass die adoleszenztypischen Veränderungsprozesse eine besondere Herausforderung für betroffene Familien darstellen.

1.2. Forschungsfrage und Forschungsdesign

Während der intensiven Auseinandersetzung mit den Erfahrungsberichten der TherapeutInnen und den quantitativen Studienergebnissen des EXIF-Projekts ist ein besonderes Interesse entstanden, die Perspektive der Eltern und Jugendlichen *direkt* zu erfassen und *qualitative* Interviews mit ihnen zu führen. Während der Konzeption und Durchführung der Studie rückte folgende Forschungsfrage ins Zentrum:

Welche Rolle spielen adoleszenztypische Veränderungen in der Eltern-Kind-Beziehung bei der Entstehung und dem Verlauf einer problematischen Onlinespiele-Nutzung?

³ Die Familienbögen greifen spezifische Entwicklungsphasen auf (vgl. Cierpka & Frevert 1994: 2). „Die Bewältigung normativer Entwicklungsschritte, der Wechsel zwischen Struktur verändernden und Struktur aufbauenden bzw. erhaltenden Perioden, die ein hohes Maß an familiärer Kohäsion oder Differenzierung und Autonomie der Individuen erlangen, stellen unterschiedliche Anforderungen an die Familien hinsichtlich der Fertigkeiten und der familiendynamischen Prozesse, die zu ihrer Bewältigung beitragen.“ (ebd.)

Der Begriff der Individuation vereint die beiden Pole Autonomie und Verbundenheit. Er integriert darüber hinaus weitere forschungsrelevante Aspekte, indem er identitätsrelevante Entwicklungen der Jugendlichen mit der Veränderung der Eltern-Kind-Beziehung verbindet. Dabei impliziert er einen interaktionalen Charakter: Er beinhaltet, dass das Verhalten der Jugendlichen und das Verhalten der Eltern sich aufeinander beziehen und nicht getrennt voneinander betrachtet und verstanden werden können. Zudem wird er in der therapeutischen Praxis verwendet und ist in Anbetracht der steigenden Behandlungszahlen im Kontext einer exzessiven Mediennutzung (vgl. Kiepe & Biehahn 2014) daher besonders tauglich. Letztlich ist es der prozessuale Charakter des Individuationsprozesses, der für das eigene Forschungsvorhaben passend ist. Denn im Fokus der Dissertation steht nicht nur die Analyse des Beziehungsverhältnisses und der Autonomie, sondern auch der Einfluss dieser Faktoren auf den Beginn, den Verlauf und den Ausgang der exzessiven Computernutzung.

Zur Beantwortung der prozessorientierten Forschungsfrage habe ich mich an den Prinzipien der Grounded Theory nach Strauss und Corbin (1996) orientiert:

Eine Grounded Theory ist eine gegenstandsverankerte Theorie, die induktiv aus der Untersuchung des Phänomens abgeleitet wird, welches sie abbildet. Sie wird durch systematisches Erheben und Analysieren von Daten, die sich auf das untersuchte Phänomen beziehen, entdeckt, ausgearbeitet und vorläufig bestätigt. Folglich stehen Datensammlung, Analyse und die Theorie in einer wechselseitigen Beziehung zueinander. Am Anfang steht nicht eine Theorie, die anschließend bewiesen werden soll. Am Anfang steht vielmehr ein Untersuchungsbereich – was in diesem Bereich relevant ist, wird sich erst im Forschungsprozess herausstellen. (ebd.: 7f.)

Dieses Verfahren erwies sich aus drei zentralen Gründen als besonders geeignet für die Beantwortung der Forschungsfrage.

1. Der Grounded Theory liegt ein Paradigma zugrunde, das durch die „Betonung von Veränderung und Prozess und der Variabilität und Komplexität des Lebens“ (ebd.: 9) gekennzeichnet ist. Dieser Grundsatz wird in das methodische Verfahren integriert. Daher ist das Vorgehen nach der Grounded Theory besonders geeignet, um prozessorientierte Fragestellungen zu bearbeiten.
2. Die Theorieentwicklung bleibt stets materialbezogen und wird erst im Laufe des Auswertungsprozesses mit bestehenden Theorien in Bezug gesetzt. Dies ist insbesondere angesichts der aktuellen Forschungslage von Vorteil.
3. Das Forschungsdesign nach dem Verfahren der Grounded Theory ist für die Befragung und Untersuchung von Familien passend. Denn:

Die Methodik ist für eine Rahmung und Anleitung von Untersuchungen subkultureller Felder, „kleiner sozialer Welten“ und der Probleme und Sichtweisen ihrer Mitglieder mithilfe interaktiver Teilnahme der Forschungen [...] gut geeignet. (Breuer 2010: 39)

Ausgehend davon, dass sowohl die Computernutzung als auch der Individuationsprozess sehr stark genderspezifischen Ausprägungen unterliegen, wurde der Forschungsgegenstand in der Dissertation eingegrenzt und die exzessive Computer- und Internetnutzung männlicher Jugendlicher in den Blick genommen. Die empirische Datengrundlage der Dissertation besteht aus episodischen Interviews (Flick 2011) mit sieben Jugendlichen im Alter von 15 bis 22 Jahren sowie sieben Interviews mit ihren Müttern. Die Jugendlichen und ihre Mütter wurden in ein- bis zweistündigen Interviews getrennt voneinander befragt. In einer zweiten Erhebungswelle wurden dieselben Familienmitglieder ein Jahr später noch einmal telefonisch interviewt.

Die vorliegende Arbeit ist in fünf Abschnitte untergliedert. Nach dieser Einleitung (Kapitel I) werden empirische Ergebnisse und theoretische Implikationen zu den zentralen Begriffen „exzessive Onlinespiele-Nutzung“ (Kapitel II) sowie „Jugend“ und „Individuation“ (Kapitel III) präzisiert. So werden „Prä-Konzepte“ (Breuer 2010)⁴ sichtbar gemacht und das Forschungsinteresse in den aktuellen Stand der Forschung eingebettet. Das mehrstufige Auswertungsverfahren zur Bearbeitung der Fragestellung in Anlehnung an den Methodenstil der Grounded Theory wird im darauf folgenden Kapitel (IV) erläutert. Die Zusammenhänge zwischen dem Individuationsprozess und der exzessiven Onlinespiele-Nutzung werden dann in dem empirischen Teil der Arbeit zunächst auf Einzelfallebene in Form von Falldarstellungen dargelegt. Es folgt eine fallübergreifende Darstellung der Ergebnisse, in der die Kernkategorie „Individuation aushandeln“ mit ihren Eigenschaften und Dimensionen vorgestellt wird und Verläufe der exzessiven Onlinespiele-Nutzung entlang des paradigmatischen Modells erläutert werden (Kapitel V). In einer abschließenden Betrachtung werden zentrale Punkte zusammengefasst und ihr Bezug zu Theorien der Individuation, zum aktuellen Diskurs über Internetabhängigkeit und zu aktuellen erziehungswissenschaftlichen Beobachtungen herausgearbeitet (Kapitel VI).

⁴ Prä-Konzepte betreffen das subjektive Vorverständnis, das wissenschaftliche Hintergrundwissen sowie bestehende Erwartungen, die bei der Auseinandersetzung mit einem Phänomen relevant werden können (vgl. Breuer 2010). Die Art der Verwendung von Prä-Konzepten in dieser Arbeit wird im Methodenteil erläutert (siehe Kapitel 6.2).

Der Forschungsgegenstand

Um den Forschungsgegenstand der exzessiven Onlinespiele-Nutzung näher zu beschreiben, wird zunächst die Attraktivität von Onlinespielen für Jugendliche im Allgemeinen thematisiert. Die Herausforderungen, für ein exzessives, problematisches oder pathologisches Verhalten eine adäquate Bezeichnung zu finden, werden erstens anhand der wissenschaftlichen Debatte über die Existenz und Epidemiologie einer Internetabhängigkeit bzw. Computerspielabhängigkeit und zweitens durch die Problemwahrnehmung in den Familien konkretisiert.

2. Problematische Onlinespiele-Nutzung?

Seit 1997 werden in der jährlichen ARD/ZDF-Onlinestudie die Internetnutzungszeiten der Deutschen ab 14 Jahren dokumentiert. Zu Beginn der Erhebungen lag die durchschnittliche Onlinezeit bei 76 Minuten an einem durchschnittlichen Tag. Im Jahr 2009 hatte sich die Nutzungszeit mit 136 Minuten fast verdoppelt und blieb bis zum Jahr 2012 auf diesem Niveau. Im Jahr 2013 kam es nun noch einmal zu einem Sprung, der mit der wachsenden Nutzung der mobilen Endgeräte zu erklären ist (vgl. van Eimeren & Frees 2013: 362). Die durchschnittliche Verweildauer betrug im Jahr 2013 169 Minuten und im Jahr 2014 166 Minuten. Dabei weist die Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 14 und 29 Jahren im Vergleich zu allen anderen Altersgruppen seit Beginn der Erhebung die höchsten Nutzungszeiten auf: Im Jahr 2014 liegt der zeitliche Umfang der Internetnutzung im Durchschnitt bei 248 Minuten (vgl. van Eimeren & Frees 2014: 383). Die Nutzungszeiten von durchschnittlich über drei Stunden machen deutlich, dass das Internet im Alltag von Jugendlichen stets präsent ist. Es durchdringt sämtliche Lebensbereiche – seien es schulische Belange, soziale Kontakte, die Organisation von Hobbys und Freizeitaktivitäten, Fernsehen etc. In Anbetracht der Karrieren von „YouTube-KünstlerInnen“, die durch das kontinuierliche Bereitstellen von Video-Blogs oder „Let's-Play-Videos“ (kommentiertes Gameplay) auf YouTube ihr finanzielles Einkommen sichern, wird das Internet auch beruflich für die jugendlichen NutzerInnen interessant. Eine exzessive Internetnutzung ist in Anbetracht dessen schwerlich zu definieren. Was vor fast 20 Jahren als exzessiv bezeichnet werden konnte, würde heute als unterdurchschnittlich bewertet. Entscheidend ist bei der Einordnung einer problematischen Computernutzung offenbar auch der Zweck der Anwendung. Die stundenlange Nutzung des Computers am Arbeitsplatz wird nicht – oder nur von wenigen – als problematisch betrachtet. Die (intensive) Nutzung von Computerspielen wird hingegen von Eltern oder PädagogInnen teils (vor-)schnell als problematisch bewertet (siehe hierzu Wagner, Gebel & Lampert 2013: 247). Die „Unproduktivität“ (Caillois 1982), die dem Spiel ganz allgemein zugeschrieben wird, scheint einen Teil der Problemdefinition auszumachen. Das Spiel ist nach den Beschreibungen von Huizinga das Gegenteil von Arbeit:

[Es] ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“. (Huizinga 1994: 37)

Setzt man sich jedoch mit Motiven für die Nutzung von Computerspielen auseinander, gerät die Zuschreibung der Unproduktivität ins Wanken und die Identifikation einer problematischen Nutzung wird somit immer schwieriger.

Im folgenden Kapitel soll zunächst die Bedeutung von Computerspielen im Leben von Heranwachsenden näher bestimmt werden, um dann auf eine genauere Definition einer problematischen oder pathologischen Internetnutzung einzugehen. Onlinespiele rücken dabei in den Fokus, zum einen, weil ihnen das größte Abhängigkeitspotenzial zugesprochen wird (vgl. Tone, Zhao & Yan 2014; te Wildt 2009: 273; Lee et al. 2007; Fritz & Witting 2009: 312; Wölfling, Müller & Beutel 2009: 4; Rehbein, Kleimann & Mößle 2009: 1), und zum anderen, weil sich die herausragende Bedeutung von Onlinespielen in der eigenen empirischen Studie widerspiegelt (vgl. Kapitel 10.2). Abschließend wird die Rolle der Familie bei einer problematischen Computernutzung betrachtet.

2.1. Die Attraktivität von Onlinespielen im Jugendalter

„[Ein] Online Game [ist] ein Spiel, das über eine Internetverbindung auf einem entsprechenden internetfähigen Endgerät (PC, mobile oder stationäre Konsole, TV) gespielt werden kann. Online Games können alleine oder mit anderen Personen gegeneinander bzw. zusammen gespielt werden“ (Brasch & Siwek 2010: 2).

Sie können vereinfacht in drei Kategorien unterteilt werden: Browsergames, bei denen kein physisches Trägermedium erworben oder installiert werden muss, sondern mithilfe eines Internetbrowsers gespielt wird,⁵ Online-Versionen und -Funktionen von *Stand-Alone-Games*⁶ sowie *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) (vgl. Quandt, Breuer & Festl 2010: 149f.). Letztere sind im Vergleich zu *Stand-Alone-Games* ausschließlich online spielbar. Ihr herausragendes Merkmal ist, wie der Name MMOG verrät, dass zahlreiche Spielende vernetzt durch das Internet gegeneinander antreten. Neben der Vergemeinschaftung in Onlinespielen – das auf Dauer angelegte, organisierte Austragen von Kämpfen oder das gemeinsame Lösen spezifischer Aufgaben – ist die Spielstruktur oftmals durch ein offenes Spielende, einen vielfältig gestaltbaren Spielverlauf sowie durch Persistenz charakterisiert. Persistenz meint, dass die Spielwelt mit dem individuellen Ausloggen nicht angehalten wird, sondern während der eigenen Abwesenheit von anderen SpielerInnen fortlaufend verändert wird. Onlinespiele existieren seit über zehn Jahren und sind eine Weiterentwicklung von MUDs (*Multi User Dunge-*

⁵ Als Beispiel hierfür sind die Spiele *Wurzelimperium* oder *My Free Farm* zu nennen (siehe *upjers GmbH 2015a und 2015b*).

⁶ In diese Kategorie fallen beispielsweise Add-ons für *The Dawn of War: Dark Crusade* (Relic Entertainment 2015) oder für *Guild Wars* (Arena Net 2015).

ons). Bereits in den 1980er-Jahren nutzten Technikinteressierte diese erste Art der Online-Rollenspiele. Die virtuelle Welt wurde damals in Texten beschrieben und musste durch die Vorstellungskraft der NutzerInnen bebildert werden. 1996 entstanden erste grafische Spiele (zum Beispiel *Meridian 96*). Die grafischen Möglichkeiten und die mögliche NutzerInnenzahl eines Spiels nahmen in den nächsten Jahren stetig zu. 2001 konnten SpielerInnen mit *Everquest* erstmals eine realitätsnahe 3-D-Grafik genießen. Das Spiel *World of Warcraft* wurde nach seiner Veröffentlichung im Jahr 2004 zum beliebtesten Online-Rollenspiel (vgl. ebd.: 151).

Spielen wird als ureigene Aktivität des Menschen verstanden, als Ort der Erprobung von Handlungsweisen oder als Übungsraum für Gewohnheiten und Traditionen (vgl. Krotz 2008a: 28). Der Spaß am Wettkampf und der Ausdruck von Fertigkeiten finden sich in unterschiedlichsten Formen von Spielen wieder – von den Olympischen Spielen bis hin zu Gesellschaftsspielen. Onlinespielen wird durch ihre digitale Gestalt oder vielmehr durch ihre Novität teils immer noch Skepsis entgegengebracht. Doch sie vereinen zahlreiche Reize. Nicht nur der Spielspaß, die Unterhaltung und die Spannung motivieren Jugendliche und Erwachsene zum Spiel, sondern auch der spielinterne Wettbewerb, die Herausforderung, die Erfolgserlebnisse und die Möglichkeit, Fertigkeiten zu demonstrieren. Neben diesen situativen Faktoren bieten die Spiele auch ein entwicklungsbezogenes Erfahrungspotenzial. Sie werden zur Identitätsbildung, zur Selbsterfahrung und -darstellung sowie zur Selbstvergewisserung genutzt (vgl. Geserick 2005; Kammerl 2005; Hirschhäuser 2010). Hinzu kommen soziale Motive: Sowohl der onlinebasierte Austausch für die spielinternen Akte als auch die sozialen Austauschmöglichkeiten im Freundeskreis sind dabei von Bedeutung (vgl. Lampert et al. 2012). Als letzte Motivgruppe ist die kompensatorische zu nennen. Darunter fallen die Ausübung von Macht und Kontrolle, die Flucht aus dem Alltag (Eskapismus), die Bekämpfung von Langeweile oder der Wunsch nach Stress- und Aggressionsabbau (vgl. Ganguin 2010: 245; siehe auch Eschenbeck et al. 2010).⁷

In Anbetracht dieser Vielzahl an Anreizen verwundert es nicht, dass 84 % der 12- bis 19-jährigen Jungen (hingegen nur 53 % der Mädchen) täglich bis mehrmals pro Woche alleine oder mit anderen Computerspiele spielen; lediglich zwei Prozent der Jungen

⁷ Online-Rollenspiele vereinen soziale, ludische sowie visuelle Reize. Durch die qualitative Veränderung der Spiele kann gefragt werden, ob damit auch die Grundstrukturen des Spiels, wie sie Johan Huizinga (1994) definiert, als revisionsbedürftig betrachtet werden müssen: Als Wesensmerkmale des Spiels benennt Huizinga Begrenztheit, Freiwilligkeit und Nicht-Ernsthaftigkeit (vgl. ebd.: 37). Das Merkmal der Begrenztheit wird mit der persistenten Spielanlage und dem fehlenden Spielende einiger Onlinespiele aufgeweicht. Die Merkmale der Freiwilligkeit und Nicht-Ernsthaftigkeit erscheinen vor dem Hintergrund einer suchtartigen Nutzung von Online-Rollenspielen überdenkenswert.

spielen nie (vgl. JIM-Studie 2014: 41).⁸ Und die Computerspielegemeinschaft wächst ständig. Zum Vergleich: Im Jahr 2006 spielten lediglich 16 % der männlichen Heranwachsenden täglich bis mehrmals pro Woche Computerspiele. Zu erklären ist dies unter anderem durch die wachsende Bedeutung von Handyspielen. 54 % der männlichen Jugendlichen nutzen täglich bis mehrmals die Woche die Möglichkeit, über das Handy zu spielen. Die beliebtesten Computerspiele von männlichen Jugendlichen sind *FIFA*, *Call of Duty*, *Minecraft* und *Grand Theft Auto* (vgl. ebd.: 43).

Insgesamt spielen jedoch nicht nur mehr Jungs, sondern sie weisen auch wesentlich höhere Nutzungszeiten auf als Mädchen. Sie nutzen Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele an Wochentagen im Durchschnitt 105 Minuten. Mädchen verbringen durchschnittlich 48 Minuten mit diesen Spielen. Am Wochenende steigt die Nutzungszeit der männlichen Jugendlichen auf 152 Minuten (bei Mädchen auf 57 Min.) (vgl. ebd.: 43). Die Nutzungszeiten wuchsen in den letzten sechs Jahren moderat an: Im Jahr 2008 wurden Computer- und Konsolenspiele von Jungen unter der Woche 91 Minuten und am Wochenende 120 Minuten genutzt (vgl. JIM-Studie 2008: 39). In Anbetracht der Zunahme der Endgeräte ist dieses Niveau als relativ stabil zu bewerten. Die höhere Affinität von männlichen Heranwachsenden zu Computerspielen wird durch verschiedene Faktoren erklärt. Auf inhaltsbezogener Ebene zeigen sie ein höheres Interesse an Wettkampfsituationen als Mädchen (vgl. Hartmann & Klimmt 2006: 923). Mädchen hingegen lehnen die Vielzahl an gewalthaltigen Elementen in Computerspielen eher ab (vgl. Trepte & Reinecke 2010: 237). Ein weiterer, inhaltsbezogener Erklärungsansatz für die geschlechtsspezifischen Differenzen im Nutzungsverhalten bezieht sich auf ein geringes Identifikationspotenzial für Computerspielerinnen mit den Spielfiguren, da nur wenige Protagonistinnen auftreten und die Spielfiguren überwiegend mit männlichen Eigenschaften ausgestattet werden können (vgl. ebd.: 238). Geschlechtsspezifische Unterschiede werden außerdem durch Unterschiede bei der visuellen Wahrnehmung und Raumkognition (vgl. ebd.: 241) sowie durch geschlechtsspezifische Sozialisationserfahrungen (vgl. ebd.: 240) erklärt.

Bemerkenswert ist, dass auch das gemeinsame Spielen mit FreundInnen männliche Jugendliche mehr anspricht als weibliche (vgl. JIM-Studie 2013: 48). Zudem integrieren Erstere die Spiele stärker in ihren Alltag als Spielerinnen (vgl. Schorb et al. 2008a: 28). Ganz allgemein machen die sozialen Erfahrungsmöglichkeiten einen Großteil der

⁸ Der Nutzungsumfang von Computerspielen erreicht seinen Höhepunkt im Alter von 16-17 Jahren. In dieser Altersgruppe wird werktags durchschnittlich 84 Minuten gespielt. Mit zunehmendem Alter sinkt die durchschnittliche Dauer der Computerspielenutzung leicht. Mit 12-13 Jahren werden 71 Minuten und mit 18-19 Jahren 69 Minuten an einem durchschnittlichen Werktag gespielt (vgl. JIM 2014: 43).

Anziehungskraft von Onlinespielen aus. 97 % der OnlinespielerInnen nutzen auch MMOGs (vgl. Schorb et al. 2008b: 12). Somit nutzt der Großteil der OnlinespielerInnen die Möglichkeit, im Netz gegen andere zu spielen, das heißt, sich in Gemeinschaften zu organisieren und gegen andere Clans, Gilden oder gegen die gesamte Spielwelt gemeinsam anzutreten. Onlinespiele sind auf mehreren Ebenen in das soziale Leben der Spielenden eingebettet:

Erstens sind es die sozialen Organisationen (zum Beispiel in Clans oder Gilden), die das Bewältigen der Aufgaben im Spiel überhaupt erst möglich machen. Das Zusammenspiel funktioniert durch die Aufteilung unterschiedlicher Rollen und Aufgabenbereiche sowie die gemeinsame Planung der Spielstrategie. Hinter dem Spielgeschehen muss die Koordination der Gruppenmitglieder geleistet werden. Um die Erfolgsaussichten zu erhöhen, bilden sich dauerhafte Vergemeinschaftungen, die durch feste hierarchische Strukturen geprägt sind (vgl. Geisler 2008: 244f.). Die Bindung an das Spiel wächst durch die Zugehörigkeit zu einer Gruppe und die gemeinsamen Erfolgserlebnisse. Der Kontakt in Onlinespielen besteht dabei nicht nur zu unbekanntem Mitspielenden, es wird genauso mit FreundInnen und Bekannten gemeinsam gespielt oder es entstehen Freundschaften durch das gemeinsame Interesse (vgl. Domahidi, Festl & Quandt 2014). Zweitens finden Interaktionen statt, die über die spielinternen Akte hinaus das soziale Profil von Onlinespielen verstärken. Denn für das gemeinsame Erlebnis ist auch die Anschlusskommunikation über das Spiel von Bedeutung: Gespräche über die Erfahrungen mit Computerspielen und die Wertigkeit des Hobbys werden überwiegend mit Gleichaltrigen geführt (vgl. Fromme 2001, Petzold 1996). Dabei kann das bloße Mitreden über Spiele im Vordergrund stehen (vgl. Lehmann et al. 2008: 256) oder der Informationsaustausch (vgl. Schorb et al. 2008b: 29). Außerdem beteiligt sich fast ein Drittel der OnlinespielerInnen an der Diskussion über Spielstrategien oder -probleme in Foren oder Weblogs (vgl. Schorb et al. 2008a: 37). Sie organisieren LAN-Partys in größeren und kleineren Gruppen und lassen dort die Erlebnisse aus der virtuellen und realen Welt auf besonders intensive Weise miteinander verschmelzen.

Jahrelang haftete Computerspielen ein negatives Image an. Sie machten dumm, förderten das Aggressionspotenzial oder seien Zeitverschwendung (vgl. Spitzer 2012; Hüther 2008). Langsam nehmen nun die positiven Berichterstattungen zu. Kontrovers titelte der SPIEGEL: „Spielen macht klug. Warum Computerspiele besser sind als ihr Ruf“ (3/2014). Onlinespiele zum erleichterten Umgang mit Krankheiten (zum Beispiel gibt das Spiel *Monster Manor* Anreize bei Kindern zur regelmäßigen Messung des Blutzuckers) oder spezifische Spielarrangements mit Lerninhalten werden in der Öffentlichkeit nun in den Fokus gerückt. Empirisch wird untersucht, inwiefern das Spielen am Computer zu einer erhöhten zielgerichteten Aufmerksamkeit führt (Green & Bavelier

2003) und die visuelle Wahrnehmungsfähigkeit (vgl. Caplovitz & Kastner 2009) sowie das räumliche Vorstellungsvermögen (vgl. Rosenthal et al. 2011) gestärkt werden können.⁹ Im Vergleich mit anderen Medien (Fernsehen und Computer/Internet) schreiben Eltern den Computerspielen jedoch weiterhin den schwächsten positiven und den stärksten negativen Einfluss auf ihre Kinder zu (vgl. Gebel & Lauber 2013: 81).

Parallel zu den positiven Möglichkeiten wird die Diskussion über eine mögliche Computerspielabhängigkeit mit einer wachsenden Ernsthaftigkeit geführt. Eine exzessive, problematische oder pathologische Computernutzung ist in familialen wie auch wissenschaftlichen Diskursen jedoch nicht leicht voneinander zu unterscheiden. Die Diskussion wird im folgenden Abschnitt nachgezeichnet.

2.2. Forschungsarbeiten zur pathologischen Internetnutzung

Die Sorge um eine suchtarartige Mediennutzung ist nicht erst kürzlich entstanden, sondern scheint fast obligat mit dem Erscheinen eines neuen Mediums aufzutauchen. Im ausgehenden 18. Jahrhundert wurde vor einer „Lesesucht“ (vgl. von König 1977) gemahnt. Über die Existenz einer „Fernsehsucht“ (vgl. Smith 1986) wurde vor fast dreißig Jahren diskutiert. Erste Forschungen über das Phänomen *Internet Addiction* entstanden in den 1990er-Jahren (vgl. Young 1998). Seit Mai 2013 ist für dieses Medium jedoch ein neues Niveau erreicht: Die *Internet Gaming Disorder* ist in der fünften Revision des *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) aufgelistet (vgl. *American Psychiatric Association* 2013). Die *American Psychiatric Association* (APA) definiert eine *Internet Gaming Disorder*, wenn mindestens fünf der folgenden Kriterien über einen Zeitraum von zwölf Monaten zutreffen:

1. Andauernde Beschäftigung mit Internet- bzw. Onlinespielen: das heißt die gedankliche Beschäftigung mit zukünftigen Spielen sowie die dominante Präsenz der Online-Spiele im Alltag
2. Entzugssymptome: Das heißt, wenn nicht gespielt werden kann, treten Symptome wie Ängstlichkeit, Traurigkeit oder Gereiztheit auf.
3. Toleranzentwicklung: Die verbrachte Zeit mit dem Onlinespiel nimmt immer weiter zu.
4. Erfolglose Versuche, das Spielen aufzugeben

⁹ Mit dem Begriff Gamification wird die Tendenz beschrieben, dass Spielprinzipien, wie das Sammeln von Punkten oder das Erstellen von Highscores, immer öfter auch in spielferne Systeme integriert werden, um Spielspaß zu wecken und Motivation sowie Leistungen anzuspornen (vgl. Stampfl 2012).

5. Die Aufgabe früherer Hobbys und Aktivitäten
6. Das Spiel wird trotz negativer psychosozialer Konsequenzen weitergespielt
7. Vor Familienmitgliedern oder nahestehenden Personen wird das Ausmaß des Onlinespielens verheimlicht.
8. Das Onlinespiel wird zur Linderung oder Verdrängung von negativen Emotionen genutzt.
9. Bekanntschaften, Beruf oder Ausbildung werden durch das exzessive Onlinespielen gefährdet. (vgl. Elze 2014)

Die Aufnahme der *Internet Gaming Disorder* in das DSM-5 erfolgte jedoch mit Vorbehalt – weitere Forschung sei notwendig, um das Phänomen als eigenständiges Störungsbild anzuerkennen. Eine Validierung der Diagnosekriterien an klinischen wie auch repräsentativen Stichproben steht weiterhin aus. Insbesondere Längsschnittstudien sind für die adäquate Einschätzung des Verhaltens unbedingt notwendig, auch um die Frage der zeitlichen Stabilität des Störungsbildes klären zu können (vgl. Steffen et al. 2012). Zudem beschränkt sich die APA auf das Störungsbild des Onlinespielens – kommunikative Medienangebote, Onlinesex-Sucht oder die Informationssammelsucht werden zunächst ausgeklammert. Von diesem Stand ausgehend gilt also, dass die Gruppe der Internetabhängigen sich nicht eindeutig definieren lässt.

Lange wurde diskutiert, ob Internetabhängigkeit ein Symptom verborgener persönlicher Probleme oder Primärerkrankungen sei (vgl. Kratzer & Hegerl 2008: 80; Ko et al. 2012; Müller et al. 2012) oder ob es sich um eine Suchterkrankung handele (te Wildt 2004; Block 2008; Grüsser-Sinopoli & Böning 2008). Therapeutische Maßnahmen und Versorgungsleistungen müssten entsprechend unterschiedlich konzipiert werden (vgl. Rumpf, Batra & Mann 2014: 258).

Die Taskforce Verhaltenssuchte der Deutschen Gesellschaft für Neurologie, Psychiatrie, Psychosomatik und Nervenheilkunde (DGPPN) und der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) kommt auf der Basis der Auswertung zahlreicher grundlagen- und klinisch orientierter Studien zu der Einschätzung [sic!] pathologische PC-/Internetnutzung sei den Abhängigkeitserkrankungen zuzuordnen. (ebd.: 258)

Aufgrund der diagnostischen Unschärfe werden im Folgenden aktuelle Forschungsergebnisse unter Vorbehalt berichtet. Eine aktuelle Meta-Analyse, in der 80 Studienergebnisse aus 31 Ländern berücksichtigt wurden, ergab eine Prävalenz der Internetabhängigkeit von 6 % (Cheng & Li 2014). Die höchste Prävalenz wurde mit 10,9 % im Mittleren Osten, die niedrigste mit 2,6 % in Westeuropa gemessen. Für Deutschland wird eine Prävalenz der Internetabhängigkeit von 1 % in der Altersgruppe der 14- bis