

2. Exzessive Computer- und Internetnutzung Jugendlicher – Überblick über den aktuellen Forschungsstand

Exzessive Computer- und Internetnutzung wird global kontrovers diskutiert. Sie hat die Debatte um das Fernsehen zurückgedrängt, wenn nicht sogar abgelöst. Bisher gibt es jedoch keine einheitliche Beschreibung des Phänomens des ausufernden Computergebrauchs. In der Literatur findet sich eine Vielzahl von Begriffen, wie „problematic Internet use (PIU), pathological computer use (PCU) [oder] Internet addiction disorder (IAD)“ (Shek et al. 2013: 2777), die alle die Symptome der Internetabhängigkeit zu vereinen suchen. Internetabhängigkeit ist indes kein neuartiges Thema dieser Zeit, sondern wird bereits seit den 1980er Jahren „als ein nicht stoffgebundenes Suchtverhalten (...) thematisiert“ (Petersen/Wartberg 2012: 15). 1995 prägte Ivan Goldberg in Anlehnung an Kriterien des Abhängigkeitssyndroms erstmals den Begriff *Internet addiction disorder* (vgl. Shek et al. 2013: 2776). Bereits 1998 kennzeichnete das „Centre for On-Line Addiction“ (ebd.: 2777) fünf spezifische Typen der Internetabhängigkeit: 1. „Cybersexual addiction“ fasst die Abhängigkeit online zugänglichen, pornographischen Materials und Interaktion; 2. „Cyber-relationship addiction“ beschreibt eine Abhängigkeit von virtuellen Online-„Freundschaften“, die reale Beziehungen zu Freunden und Familie verdrängen oder ersetzen; 3. „Net-compulsion“ steht für obsessive Onlineaktivitäten (einschließlich Onlineglücksspiel, Onlinehandel und Onlineauktionen); 4. Auch obsessives Surfen oder Recherchieren ohne erkennbaren Grund kann suchtartige Züge annehmen und wird unter „Information overload“ geführt. Unter 5. „Computer addiction“ fällt exzessives Computerspielen (vgl. ebd.: 2777f). Die Expertenmeinungen sind jedoch divergent; gibt es so etwas wie eine Computer- oder Internetsucht überhaupt? Handelt es sich tatsächlich um eine Sucht? In den internationalen Klassifikationskatalogen ICD-10⁶ oder DSM-IV-TR⁷ gibt es derzeit keine eigenständige Klassifikation pathologischen oder suchtartigen Computergebrauchs. Einige wissenschaftliche Studien orientieren sich an den Kriterien des Abhängigkeitssyndroms im

6 „Die Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, 10. Revision, German Modification (ICD-10-GM) ist die amtliche Klassifikation zur Verschlüsselung von Diagnosen in der ambulanten und stationären Versorgung“ (DIMDI 2012, <http://www.dimdi.de/static/de/klassi/icd-10-gm/>).

7 Textrevision der vierten Auflage des Diagnostischen und statistischen Handbuchs psychischer Störungen zur internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (deutsche Bearbeitung von Saß et al. 2003).

Zusammenhang mit dem Gebrauch psychotroper Substanzen (vgl. Timothy et al. 2012: 4f). Andere wiederum fassen es unter den Persönlichkeits- und Zwangsstörungen zusammen. Viele Studien lehnen die Parameter jedoch an die Kriterien pathologischen Glücksspielens an, die unter Störungen der Impulskontrolle subsumiert werden (vgl. Durkee/Kaess et al. 2012: 2211; Timothy et al. 2012: 4f). Hier entwickelt sich eine Abhängigkeit von der eigenen, durch Kontrollverlust gekennzeichneten, exzessiv betriebenen Verhaltensweise selbst, die starke Belohnungseffekte im Gehirn nach sich zieht (vgl. Grüsser et al. 2005: 190). Das menschliche Gehirn unterscheidet nicht zwischen einer extern zugeführten Substanz, die eine Belohnungsreaktion auslöst, „und körpereigen vermittelter Wirkung eines exzessiven, belohnenden Verhaltens“ (ebd.). Aufgrund dieser Gegebenheiten werden für die Entstehung und Aufrechterhaltung dieser Verhaltensweisen zum Teil ähnliche Erklärungen wie für den Missbrauch psychotroper Substanzen (z.B. Lernprozesse wie etwa die klassische und operante Konditionierung oder neurobiologische Veränderungen) herangezogen (vgl. Grüsser/Rosemeier 2004: 132.). Nicht selten wird Internetabhängigkeit als ein gänzlich vom konsumierten Inhalt losgelöstes Phänomen beschrieben. Hier wird eine Abhängigkeit vom Medium als solchem, dem das Abhängigkeitspotential als Technologie immanent sei, postuliert (vgl. Schorr 2009: 339). Es sollte jedoch zwischen einer Abhängigkeit vom Internet selbst und solcher, bei der das Internet der Befriedigung eines ganz anderen Dranges (etwa Onlineglücksspielabhängigkeit) als bloßes Mittel zum Zweck dient, unterschieden werden (vgl. Timothy et al. 2012: 2). So besitzen unterschiedliche Internetanwendungen auch verschiedenartig ausgeprägte Suchtpotentiale (vgl. Wölfling/Müller 2010: 311). In Anlehnung an diese Problematik der Mannigfaltigkeit des Internets schlägt Davis (2001) die Unterscheidung zwischen *spezifischer* und *pauschaler* pathologischer Nutzung vor. Während die *pauschale* Nutzung einen generellen, multidimensionalen übermäßigen Gebrauch deklariert (hierzu zählt z.B. auch der bloße Zeitvertreib online ohne ersichtlichen Grund), bezieht sich die *spezifische* Form auf lediglich einen Aspekt des Internets.

„Specific pathological Internet use includes those people that are dependent on a specific function of the Internet. Clinical and media accounts of this include overuse (abuse) of online sexual material/services, online auction services, online stock trading, and online gambling. It seems reasonable to assume that these dependencies are content-specific, and that they would exist in the absence of the Internet“ (Davis 2011: 188).

Sicherlich nicht zuletzt auch aufgrund der rapiden technischen Entwicklung auf diesem Gebiet und der gestiegenen medialen Heimausstattung ist der Bezug auf Jugendliche, die besorgniserregend viel Zeit vor ihrem Computer verbringen, hingegen eine neuere Problematik, mit der sich hauptsächlich Eltern und andere Familienmitglieder konfrontiert sehen (vgl. Petersen/Wartberg 2012: 15). Jedoch fand „eine Anerkennung als Suchterkrankung (...) bislang – aus guten Gründen – nicht

statt: Eine Etikettierung der Internetnutzung könne als Pathologisierung der jüngeren Generation durch die ältere Generation verstanden werden. Die intensive Hinwendung zu den Medien könne auch als Identitätsarbeit interpretiert werden“ (Marburger 2003, zit. n. Kammerl et al. 2012: 32). Computerspiele stehen oftmals im Fokus öffentlicher Debatten. Jedoch ist Computerspielen keineswegs nur negativ zu bewerten. So wurden in einigen Studien positive Lernprozesse beim Spielen, vor allem die selektive Förderung handlungsorientierter Aspekte erkannt. „Computerspiele können die selektive Aufmerksamkeit und visuelle Wahrnehmungsfähigkeit (Kontrastsensitivität) (...) sowie das räumliche Vorstellungsvermögen (...) verbessern“ (Petersen/Wartberg 2012: 16). Werden andere Aktivitäten wie Lesen, die für wichtige Lernprozesse (wie z.B. Analyse, Reflexion, kritisches Denken, Vorstellungsvermögen) förderlich sind, jedoch aufgrund der erhöhten Zeithinwendung zum Computer vernachlässigt, kann dies abträglich sein (vgl. Greenfield 2009). Bei Computerspielen konzentriert sich das exzessive Verhalten zumeist auf so genannte Massive Multiplayer Online Role Playing Games (im Folgenden nur noch MMORPGs), in denen Spieler sich in virtuellen Welten zu Gemeinschaften zusammenschließen, miteinander kommunizieren und interagieren (vgl. Wölfling/Müller 2010: 310). Ihnen wohnt somit auch eine soziale Komponente inne. Hierbei wirft sich auch die Frage auf, ob und inwiefern solchen Spielen ein Suchtpotential immanent ist. Smyth (2007) teilte zur Untersuchung dieser Frage in seiner randomisierten Studie Studenten in vier Gruppen ein, die über einen Zeitraum eines Monats mindestens eine Stunde pro Woche ein bestimmtes Computerspiel spielten (ein Arcade-Spiel, ein Spiel an der Sony PlayStation®2, ein Solo-Spiel am Computer und ein MMORPG; alle bis auf das Arcade-Spiel waren Fantasy-Abenteuer-Spiele). Individuelle Charakteristika und Vorlieben von Spielern wurden somit als Störfaktoren ausgeschaltet. Smyth resümierte klar einen signifikant erhöhten Einfluss des MMORPGs auf das Nutzungsverhalten im Vergleich zu anderen Videospielen (vgl. Smyth 2007: 719).

„Significant group differences existed in the reported hours of video game play (...), with the MMORPG group reporting more hours played than other groups (...). The MMORPG group also reported significantly worse overall health (...) and worse sleep quality (...). The MMORPG group reported greater enjoyment in the game (...), a greater interest in continuing to play the game (...), and new online friendships to a greater degree (...), yet concurrently reported that game play had interfered more with real-life socializing (...) and schoolwork (...)“ (ebd.).

„Als Computerspielabhängigkeit (...) wird derzeit ein psychopathologischer Symptomkomplex bezeichnet, der eine Gruppe von suchartigen Symptomen zusammenfasst, die infolge einer anhaltenden unkontrollierten Nutzung von Computerspielen auftreten“ (Wölfling/Müller 2010: 310). Das steigende Interesse und die zunehmende Thematisierung in den Massenmedien spiegelt die Notwendigkeit der Erforschung dieses Phänomens wider, nicht zuletzt auch aufgrund der immer stärker in

Anspruch genommenen Interventionsmaßnahmen (vgl. Rehbein et al. 2009: 41), die bislang längst noch nicht flächendeckend vorhanden sind. Von enormer Bedeutung ist es jedoch zwischen einer leidenschaftlich ausgeübten Freizeitaktivität und tatsächlich pathologischem Verhalten zu distinguieren. Niemand würde etwa ein musikalisch oder sportlich sehr begabtes Kind, das viel Zeit für sein Hobby aufwendet, als abhängig bezeichnen. „Eine exzessive Computer- oder Internetnutzung eines Jugendlichen [kann] nicht eindimensional auf der Basis der für das Verhalten investierten Zeit beurteilt werden (...), sondern [sollte] unter Einbeziehung von potenziell bestehenden Suchtsymptomen im Zusammenhang mit der psychosozialen Situation untersucht werden“ (Petersen/Wartberg 2012: 19). So konnte auch Young (1998) zeigen, dass Nutzer hohe Nutzungszeiten haben können, ohne sonstige Beeinträchtigungen oder Anzeichen einer Abhängigkeit aufzuweisen.

In der internationalen Forschung hat sich die Einteilung in „normale‘ Onlinenutzung, exzessive Onlinenutzung [und] pathologische Onlinenutzung“ (Schorr 2009: 341) etabliert. Doch was ist ein *normales* Maß und wann kann man von einem ausufernden Zeitquantum, einer exzessiven Nutzung sprechen? Das Internet ist eines der wichtigsten Medien der heutigen Zeit; die Nutzungsdauer der über 14jährigen stieg im Verlauf der vergangenen Jahre kontinuierlich an und lag im Jahr 2012 bei 133 Minuten pro Tag an 5,7 Tagen in der Woche (vgl. van Eimeren/Frees 2012: 376). Vallerand et al. (2003) unterscheiden zwischen harmonischer und obsessiver Leidenschaft. Während erstere in Harmonie mit anderen Teilbereichen des Lebens steht, kontrolliert die obsessive Leidenschaft das Leben. Sie entsteht „aus erlebten Defiziten (z. B. mangelnder Selbstwertschätzung) und erfüllt eine innere Bedürftigkeit. Sie kann auch entstehen, wenn das aus der Aktivität resultierende Vergnügen unkontrollierbar wird.“ (Petersen/Wartberg 2012: 17). In der empirischen Untersuchung von Wang und Chu (2007) korrelierte obsessive Leidenschaft positiv mit Computer- und Internetabhängigkeit (Petersen/Wartberg 2012: 17). Im Unterschied zu diesen Leidenschaftsbegriffen, die die Verantwortung beim Handelnden lassen, wird dem „Abhängigen“ diese Verantwortung zu Teilen abgesprochen und Hilfsbedürftigkeit deutlich gemacht (ähnlich wie bei stoffgebundenen Süchten; vgl. ebd.: 17f). Widiano und Griffith betonen zudem, „that it is important to make a distinction between blaming technology for causing the problem and understanding the technology as revealing problems with origins elsewhere“ (Smahel et al. 2012: 2). Es bleibt weiterhin ungeklärt, ob und inwiefern es sich bei diesem Phänomen um ein eigenständiges Krankheitsbild oder um eine Komorbidität einer oder mehrerer anderer psychischer Erkrankungen handelt (vgl. Petersen/Wartberg 2012: 18). Davis (2001) beschreibt pathologische Internetnutzung als Folge einer bestimmten Diathese in Verbindung mit Stress. In seinem „cognitive-behavioral model for PIU“ (Davis 2001: 190) wird Psychopathologie als obligatorischer Grund für die Entwicklung von Symptomen pathologischer Internetnutzung, als notwendiges Element der Krankheitsursache postuliert (vgl. ebd.). Die Prävalenzangaben

verschiedener Autoren sind nicht zuletzt aufgrund der o.g. fehlenden Diagnosekategorie äußerst divergent. Zudem ist „die Datenlage (...) defizitär. Die zur Verfügung stehenden Befunde für Deutschland weisen methodische Mängel auf, insbesondere basieren sie nicht auf repräsentativen Stichproben“ (Rumpf et al. 2011: 3). Grüsser et al. (2007) bspw. machten Prävalenzangaben von 11,9% aus einer Stichprobe von 7069 Computerspielern. Neueste Untersuchungen wie die PINTA-Studie schätzen in der Altersgruppe von 14-24-jährigen die Prävalenz auf 2,4%⁸ (Prävalenzangaben zu pathologischem Glücksspiel liegen bei 0,2-0,5%, ähnlich wie die Abhängigkeitsrate illegaler Drogen). Bei den 14-16-jährigen ergab sich eine Rate von 4% (vgl. Rumpf 2011: 3). Auch Angaben zu den Geschlechterverhältnissen divergieren enorm. Laut einigen Autoren seien männliche Jugendliche mit einem Geschlechterverhältnis von etwa 9:1 deutlich überrepräsentiert (vgl. Rehbein et al. 2009: 10ff; Wölfling/Müller 2010: 307ff). Neuere Untersuchungen hingegen berichten von keinem signifikanten Geschlechterunterschied (vgl. Rumpf et al. 2011; Kammerl et al. 2012). Ein anzunehmender Grund für diese starken Divergenzen ist die Tatsache, dass es derzeit kein einschlägig festgelegtes Messinstrument zur Erfassung von Internetabhängigkeit gibt. Die Kriterien, die für eine Einstufung erfüllt werden müssen, werden je nach Studie verschieden festgelegt; es fehlt an allgemein gültigen Vorgaben. Somit stellt die Konstruktion eines validen Messinstruments für pathologische Computernutzung eine große Herausforderung dar (vgl. Meerkerk et al. 2009: 1). Im Folgenden werden einige Überlegungen hierzu exemplarisch angerissen. Zunächst gilt es, klare Kriterien zu benennen, die erfüllt werden müssen, um von einer Abhängigkeit sprechen zu können (vgl. Baier/Rehbein 2010: 246). Einer jeden Abhängigkeit liegt laut ICD-10 ein starker Wunsch, das Suchtmittel zu konsumieren, Schwierigkeiten der Konsumkontrolle oder gänzlicher Verlust derselben, anhaltender Konsum trotz negativer Folgen auf verschiedenen Ebenen (gesundheitlich, beruflich, sozial) sowie Toleranzentwicklung zugrunde.⁹ Darüber hinaus können Entzugerscheinungen auftreten (vgl. DIMDI 2012). Die Übertragung dieser Kernkriterien auf exzessive Computernutzung, um pathologisches Nutzungsverhalten klar von leidenschaftlich engagiertem trennen zu können, birgt jedoch Schwierigkeiten, was ein Grund für die zahlreichen verschiedenen Definitionen einzelner Autoren sein mag. Sie ergeben sich bei den Faktoren *Toleranzentwicklung*, *Entzugerscheinungen* und *starkes Verlangen* (vgl. Rehbein et al. 2009: 14). Laut Rehbein et al.

8 Dies ist für die Untersuchungen der vorliegenden Arbeit von besonderem Interesse, da diese Daten mittels der Compulsive Internet Use Scale (kurz: CIUS) erhoben wurden; demselben Messinstrument zur Erfassung pathologischer Internetnutzung, das auch den Daten der vorliegenden Untersuchung zugrunde liegt. Es handelt sich hierbei „um ein eindimensionales, sehr ökonomisches niederländisches Fragebogenverfahren“ (Hirschhäuser et al. 2012: 47), das aus 14 Items besteht und verschiedene, für eine Abhängigkeit relevante Kriterien miteinander vereint (vgl. Kap. 5.1.1.1).

9 Bei einer Toleranzentwicklung bedarf es zum Erlangen des erwünschten Effektes einer Steigerung der Reizquanten. Im Falle des Computerspielens hieße es also, dass zur Erlangung eines Zustands der Zufriedenheit immer mehr und länger gespielt werden muss (vgl. Petersen/Wartberg 2012: 17).

(2009) „ist eher unklar, ob das phasenweise Aussetzen vom abhängigen Spielen prototypisch mit Entzugsscheinungen (...) einhergehen muss“ (Rehbein et al. 2009: 14). Zudem kann der Nutzer eine Entzugssituation durch die in der Regel durchgängige Verfügbarkeit des Mediums sehr viel leichter vermeiden als ein von einer illegalen Substanz Abhängiger oder ein Glücksspieler (vgl. ebd.). In Anbetracht dieses Umstandes ist darauf hinzuweisen, dass eine äußerst valide und trennscharfe Abbildung der Dimension zu gewährleisten ist, da es andernfalls zu Fehldiagnosen kommen kann. Der Faktor der *Toleranzentwicklung* etwa ist bei einigen MMORPGs gesondert zu betrachten. In dem Spiel *World of Warcraft* und einigen anderen MMORPGs ist der Spielerfolg direkt an die Spielzeit gekoppelt. „Es wird [durch bestimmte spielinterne Erfolge] unmittelbar belohnt, wenn ein Spieler viel Zeit im Dienst einer Spielgruppe verbringt“ (ebd.: 7). Dies veranlasst dazu, diesen Parameter lediglich als diagnostisches Nebenkriterium zu führen. Ähnlich verhält es sich mit dem Charakteristikum des *starken Verlangens*. Da diese Formulierung recht trennungsscharf ist, fiel es schwer zu beurteilen, ob ein Spieler tatsächlich ein pathologisch starkes Verlangen verspürt oder ob es sich lediglich um ein engagiertes Spielverhalten im Sinne einer harmonischen Leidenschaft handelt (vgl. ebd.: 14). Baier und Rehbein (2009) verzichteten auf der Grundlage der eben aufgeführten Überlegungen z.B. auf die Subdimension *Toleranzentwicklung* gänzlich (vgl. Baier/Rehbein 2009: 146f). Eine Aufnahme als eigenständiges Krankheitsbild in das Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM V), das im Mai 2013 veröffentlicht wurde, hätte diese Schwierigkeiten abgemildert. Im Vorfeld ist hierüber wissenschaftlich kontrovers diskutiert worden. Es wird nun unter Section III (als Stimulus für weitere Forschung) unter der Bezeichnung „Internet gaming disorder“ geführt.

Valide Ergebnisse zur Entstehung von Computer- und Internetabhängigkeit stehen derzeit noch aus. Ebenso muss die Frage nach Prädispositionen und damit einhergehend die Frage nach Präventions- und Interventionsmaßnahmen eindringlicher geklärt werden (vgl. Wölfling/Müller 2010: 311). Die Folgen anbelangend konnten Young und Rogers (1998) z.B. zeigen, dass bei Betroffenen der Computer- und Internetabhängigkeit leichte bis mittlere Depressionen auftreten können. Ebenso scheint ein Zusammenhang zwischen Angststörungen, vor allem sozialphobischer Art, vorzuliegen (vgl. Shapira et al. 1998 zit. n. Wölfling/Müller 2010: 310). Darüber hinaus zeigte eine klinische Studie „signifikante Symptombelastung Computersüchtiger, die sich vornehmlich in einer sozialen Ängstlichkeit, Depressivität, Zwanghaftigkeit und Psychotizismus manifestiert“ (Wölfling/Müller 2010: 310). Weiterhin wurden paranoides Denken, phobische Angst, Aggressivität, soziale Unsicherheit sowie Somatisierung als Begleiterscheinungen festgestellt (vgl. Wölfling 2010: 271). Bei diesen stark klinisch-medizinisch geprägten Beschreibungen ist jedoch zu beachten, dass es sich bei den Teilnehmern um Patienten einer Klinikrichtung handelte. Wölfling (2010) verweist zudem auf die Multimorbidität der Be-

troffenen und beschreibt Depression im Jugendalter, sozialphobische Störungen und ADHS-Symptomatiken „als ursächlich oder auch sekundär bedingt“ (ebd.: 271). Hierbei ist zu beachten, dass „die Kausalitätsbeziehungen zwischen den diagnostizierbaren Folgeerscheinungen auf körperlicher, psychischer und sozialer Ebene und der subklinischen bis pathogenen Hintergrundsymptomatik (...) bisher weitgehend ungeklärt [scheinen]“ (ebd.). Genauso konstatiert Grohol (2012) den rein explorativen Charakter der bisherigen Forschung auf diesem Gebiet, der es nicht gegeben ist, kausale Beziehungen zwischen den spezifischen Verhaltensweisen und ihrer Ursache zu ermitteln. Die bisherige Forschung erhob zwar Beschreibungen über Verhaltensweisen und entsprechende Emotionen, jedoch könne man auf diese Weise nicht feststellen, ob eine Technologie wie das Internet oder der Computer tatsächlich die beschriebenen Verhaltensweisen verursacht oder ob diese Verhaltensweisen bereits vorher bestanden und möglicherweise eine Art Prädisposition darstellen. Er hält die gezogenen Konklusionen für hochspekulativ und subjektiv (vgl. Grohol 2012).

Auch über den Verlauf der exzessiven Computer- und Internetnutzung ist bislang nur sehr wenig bekannt. Unter diesem Gesichtspunkt wurden zwei Studien publiziert, anhand derer man langfristige Folgen vorsichtig formulieren könnte. Lam und Peng (2010) führten eine prospektive Studie mit 881 chinesischen Heranwachsenden im Alter von 13-18 Jahren in einem Zeitabschnitt von neun Monaten durch. Es zeigte sich, dass pathologische Internetnutzung das Risiko für Depressionen (jedoch nicht für generelle Angstzustände) um das Zweieinhalbfache erhöhte (vgl. Timothy et al. 2012: 14). Die Studie von Gentile et al. (2011) mit 3034 singapurischen Kindern und Jugendlichen konnte als erste und bis dato einzige Studie Ergebnisse liefern zu der Frage, ob Variable wie Depression und schlechte Schulleistungen Prädiktoren oder aber Kriterien für exzessives oder pathologisches Computerspielen seien (ebd.). Man teilte die Spieler in vier Gruppen: (1) die, deren Spielverhalten in den zwei Jahren niemals pathologische Züge annahm, (2) diejenigen, die anfangs nicht zu den pathologischen Spielern gehörten, innerhalb der zwei Jahre jedoch pathologisches Spielverhalten zeigten, (3) die, die nur anfangs zu den pathologischen Spielern gehörten und nach den zwei Jahren moderates Spielverhalten annahmen und (4) die, die zu beiden Messzeitpunkt zu den pathologischen Spielern gehörten (vgl. Gentile et al. 2011, e320ff). Ähnlich wie bei Lam und Peng (2010) konnte hier festgestellt werden, dass sich Depressionen bei Manifestation eines pathologischen Spielverhaltens verstärkten; hinzu kam die Verschlimmerung von Angstzuständen, Sozialphobie und die Verschlechterung der Schulleistungen. Ebenso zeigte sich, dass all diese Symptome sich bei Ablegen des inadäquaten Spielverhaltens verbesserten. Dies veranlasst zu der Annahme, dass diese Parameter weniger Prädiktoren als viel mehr Folgen exzessiven Computergebrauchs sind oder sich allenfalls gegenseitig bedingen. Faktoren, die laut dieser Studie als eine inadäquate Computernutzung verursachend betrachtet werden können, sind eine hohe Impul-

sivität, geringe Sozialkompetenz und eine geringe Emotionsregulation (vgl. Gentile et al. 2011, e320ff).¹⁰

Insbesondere für die Familie stellt pathologische und exzessive Internetnutzung eine Belastung und Herausforderung dar. Eltern können jedoch durch erzieherisches Verhalten aktiv sowohl positiven als auch negativen Einfluss auf die Mediennutzung ihrer Kinder nehmen (vgl. Kammerl et al. 2012: 38). Auch bestimmte strukturelle und zwischenmenschliche Gegebenheiten und die Lebensbedingungen der Familie können Ursache für eine exzessive oder pathologische Mediennutzung sein. Aus diesem Grund wird im Folgenden der Bogen von der Computernutzung Jugendlicher zur Familie gespannt und dargelegt, welches Potential der Familie und den einzelnen Mitgliedern inne wohnt. Ich widme mich nachfolgend zunächst der Familie als System und ihrer Rolle als Sozialisationsinstanz, bevor ich auf die Mediennutzung als solches und im familiären Rahmen eingehe.

10 Diese Ergebnisse sind jedoch möglicherweise nicht 1:1 auf andere Nationen übertragbar, da etwaige interkulturelle Differenzen bedacht werden müssen. So wies die EU Kids Online-Studie bspw. selbst zwischen europäischen Staaten gravierende Divergenzen im Hinblick auf die Nutzungsgewohnheiten der 9-16-Jährigen nach (vgl. Livingstone et al. 2011).

Exzessive Internetnutzung Jugendlicher im familialen
Kontext

Analysen zu Sozialschicht, Familienklima und elterlichem
Erwerbsstatus

Braun, U.

2014, IX, 111 S. 5 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-04196-0