

## 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,<sup>5</sup> Online-Versionen und -Funktionen von *Stand-Alone-Games*<sup>6</sup> 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-*

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

<sup>6</sup> 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).

Spiele werden 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).<sup>7</sup>

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

---

<sup>7</sup> 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).<sup>8</sup> 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

---

<sup>8</sup> 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 unbekannten 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.

Janreng haftete Computerspielen ein negatives Image an. Sie machten dumm, fördereten 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.<sup>9</sup> 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 suchthafte 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

---

<sup>9</sup> 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 anzuregen (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 handle (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

64-Jährigen berichtet. Für die Altersgruppe der 14- bis 16-Jährigen wird ein besonders hoher Anteil von 4 % identifiziert (Rumpf et al. 2013).

Obwohl insbesondere die Prävalenzraten aufgrund unterschiedlicher Messmethoden und -instrumente differieren, besteht eine grundlegende Übereinstimmung darin, dass „Internetsucht“ überwiegend ein Problem im Jugendalter darstellt (vgl. Hahn & Jerusalem 2001; Rumpf et al. 2013; Cao & Su 2007). Zudem wird weitestgehend übereinstimmend angenommen, dass von problematischer oder suchtartiger Computer- und Internetnutzung vor allem männliche Nutzer betroffen sind (zum Beispiel Rehbein, Kleinmann & Mößle 2009; Tsitsika et al. 2012; Durkee & Kaess 2012; Li et al. 2014). Für männliche Internetnutzer, die ein suchtartiges Verhalten zeigen, gilt, dass sie sich vermehrt mit Onlinespielen beschäftigen (vgl. Rumpf et al. 2013; Gentile et al. 2011). Insgesamt kann unter den Onlinespiele-Nutzern ein besonders hoher Anteil an pathologischen Nutzern identifiziert werden (vgl. Li et al. 2014).<sup>10</sup>

Alarmierende Fallbeispiele von problematischer Computernutzung, Eltern exzessiv spielender Jugendlicher, die verzweifelt Rat suchen, und ansteigende Behandlungszahlen in der Suchthilfe unterstreichen, dass die Problematik einer dysfunktionalen Computernutzung in den letzten Jahren an Brisanz gewonnen hat. Eine Befragung des Gesamtverbands der Suchtkrankenhilfe von 128 Beratungsstellen ergab zum Beispiel, dass in den Jahren 2008 bis 2011 ein Anstieg der Beratungen zum Thema Mediensucht von 30 % zu verzeichnen war (vgl. Kiepe & Biehahn 2014).<sup>11</sup> Trotz der diagnostischen Unsicherheit ist unbestritten, dass vor dem Hintergrund ansteigender Fallzahlen in therapeutischen oder beratenden Einrichtungen die Diskussion über eine suchtartige Mediennutzung ein ernst zu nehmendes Problem darstellt, praktische Hilfen etabliert und Forschungen zu dem Thema vorangetrieben werden müssen.

---

<sup>10</sup> Soziale Netzwerke weisen für weibliche Nutzer eine besonders hohe Attraktivität auf (vgl. Tsitsika et al. 2012).

<sup>11</sup> Mit dem ansteigenden Bedarf hat sich das Beratungs- und Behandlungsangebot für Internetabhängige ausgeweitet. Zunehmend lassen sich spezialisierte Beratungseinrichtungen finden, wie zum Beispiel die Spielambulanz des Universitätsklinikums Mainz, die Fachstelle für Mediensucht in Hannover, die Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit der Suchtkrankenhilfe Mecklenburg. In den letzten Jahren mehren sich Informationsveranstaltungen und es existiert eine Vielzahl an Informationsbroschüren für Betroffene und Eltern. Ergänzt wird das Beratungsangebot durch spezialisierte PsychologInnen, PädagogInnen und TherapeutInnen. (Eine Übersicht ist auf der Seite des *Fachverbands Medienabhängigkeit* (2015) zu finden.) Die Professionalisierung der Beratungs- und Behandlungsangebote wird vornehmlich durch den Austausch von ExpertInnen vorangetrieben, die sich im Fachverband Medienabhängigkeit vernetzt haben. Die Symposien des Fachverbands finden jährlich statt und haben sich als Forum zum ExpertInnenaustausch in Deutschland etabliert. Zunehmend vernetzen sich auch die örtlichen Arbeitskreise – zum Beispiel formiert sich derzeit gerade der Arbeitskreis Medienabhängigkeit Nord, der sich dem übergeordneten Fachverband Medienabhängigkeit anschließen wird.

### **2.3. Die subjektive Perspektive auf eine exzessive, problematische oder pathologische Computernutzung**

Aufgrund der unausgereiften diagnostischen Kriterien und der Novität des Phänomens ist es für Familien wie für ExpertInnen schwer zu unterscheiden ...

... ob ein Jugendlicher eine exzessive Computernutzung zeigt, die vor dem Hintergrund der besonderen Entwicklungsphase als transitorisches Phänomen bewertet werden kann und der Jugendliche selbst nach einiger Zeit das Interesse verlieren wird ...

... ob das Nutzungsverhalten als problematisch bewertet werden muss, weil schon negative Konsequenzen (zum Beispiel: sinkende Schulleistungen, Rückzug aus dem sozialen Leben) zu beobachten sind und eine Manifestation droht, oder ...

... ob es sich tatsächlich um eine pathologische Form der Nutzung handelt und entsprechend Unterstützungsleistungen anberaumt werden sollten.

Für Eltern gilt zweifelsohne, dass die Mediennutzung ganz allgemein der Begleitung bedarf, und dies gilt noch mehr für eine exzessive, problematische und insbesondere für eine pathologische Nutzung. Doch wie können Eltern das Nutzungsverhalten adäquat einschätzen und ihre Reaktionen entsprechend darauf abstimmen? Aus objektiver Perspektive meint der Begriff Exzessivität zunächst ein „übersteigertes Maß“, eine „Ausschweifung“ (Duden 2001: 299; Stichwort: Exzessivität). In Anbetracht der wachsenden Nutzungszeiten (vgl. Kapitel 2.1) wird jedoch deutlich, dass einer exzessiven Computernutzung kein festes Maß zugrunde gelegt werden kann. Die aktuelle durchschnittliche Nutzungszeit eines Jugendlichen würde nach früheren Maßstäben als exzessiv gelten. Die bestehenden Einschränkungen bei der Diagnose einer pathologischen Internetnutzung wurden bereits beschrieben. Ganz unabhängig von der wissenschaftlichen Debatte liegen den Eltern also kaum objektive Maßstäbe hinsichtlich eines normalen bzw. exzessiven Nutzungsverhalts vor und auch die Suchtkriterien dienen ihnen bei einer Einschätzung des Nutzungsverhaltens wohl selten als Orientierung. Vielmehr orientieren sie sich an ihrer subjektiven Wahrnehmung, ihren Einstellungen und Erfahrungswerten. In der vorliegenden Arbeit werden vor diesem Hintergrund hinsichtlich der verschiedenen Problemgrade von exzessiv bis pathologisch keine Definitionen festgelegt. Eine Grundannahme dieser Forschungsarbeit lautet, dass schon die subjektiv begründete Wahrnehmung einer problematischen Computernutzung ausreicht, um ein tatsächliches Problem in der Familie entstehen zu lassen.

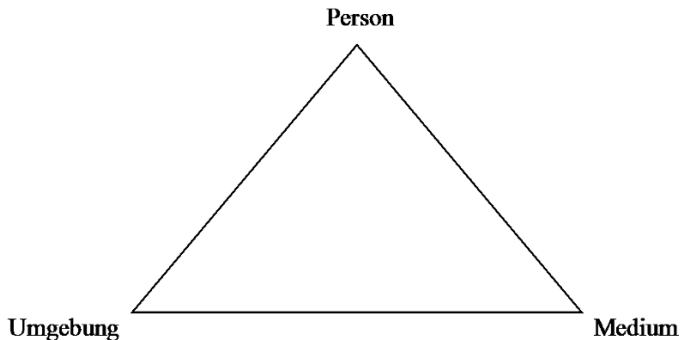
In der EXIF-Studie (Kammerl et al. 2012) konnte diesbezüglich eindrücklich gezeigt werden, dass die Bewertungen einer exzessiven, problematischen oder pathologischen Internetnutzung aus der Perspektive von Eltern, Jugendlichen und der Suchtforschung nicht immer deckungsgleich sind. Zu erklären ist dies unter anderem mit der Tatsache,

dass die Wahrnehmung des Nutzungsverhaltens als exzessiv, problematisch oder suchtartig sich an subjektiven Kriterien von Eltern und Kindern ausrichtet. Dabei ist nicht nur eine übermäßige Sensibilität der Eltern vorstellbar, sondern auch, dass ein problematisches Internetnutzungsverhalten nicht als solches erkannt wird, von den Eltern toleriert oder ignoriert wird. Das heißt, im Kontext einer problematischen Computernutzung droht sowohl – auch aus der Perspektive der Jugendlichen – die Gefahr der Unterschätzung als auch der Überschätzung.

Die subjektive Bewertung der Computernutzung als exzessiv, problematisch oder gar pathologisch führt zu Reaktionen aufseiten der Eltern und der Jugendlichen und so zu Diskussionen und Konflikten. Wie etwaige Aushandlungsprozesse aussehen können und welche Folgen bestimmte Verhaltensweisen mit sich bringen, wird im empirischen Teil der Arbeit konkretisiert.

#### **2.4. Erklärungsansätze für die Entstehung einer Internetabhängigkeit**

Auf der Suche nach Risikofaktoren, die ursächlich oder stabilisierend auf das exzessive oder pathologische Nutzungsverhalten einwirken, können die Forschungsergebnisse in Anlehnung an das Suchtdreieck (Kielholz 1973) drei Bereichen zugeordnet werden: Einflussfaktoren, die auf personenbezogener Ebene anzusiedeln sind, attraktive Erlebnisse, die das Computerspiel mit sich bringen, und Einflussfaktoren, die auf die (soziale) Umgebung der Betroffenen zurückzuführen sind.

**Abbildung 1: Suchtdreieck nach Kielholz (1973)**

Auf der Ebene der Person sind unter anderem genetische Prädispositionen, prägende frühkindliche Erfahrungen, das Temperament und auch Problemverhaltensweisen sowie Komorbiditäten relevante Faktoren. Das Medium beeinflusst durch seine Verfügbarkeit, seine Wirkungsweise, seine Wirksamkeitserwartung und seine gesellschaftliche Akzeptanz. Unter den Einflüssen der Umgebung werden das Verhalten der Familie – konkret Erziehungsstile, Suchtbelastungen, negative Kommunikationsmuster, Konflikte oder Einstellungen gegenüber spezifischen Drogen – sowie das Schulklima, der Kontakt zur Gleichaltrigengruppe bis hin zu übergeordneten gesellschaftlichen Strukturen subsumiert (vgl. Stier & Weissenrieder 2006: 336f.). In Bezug auf das Phänomen der Internetabhängigkeit können folgende Risikofaktoren aus den drei Bereichen als relevant identifiziert werden.

#### **2.4.1. Personenbezogene Eigenschaften**

In zahlreichen Studien wird eine hohe Komorbiditätsrate mit Depressionen, sozialer Ängstlichkeit, Einsamkeit, Aufmerksamkeits-Defizit-Hyperaktivitäts-Störung (ADHS) und Substanzmissbrauch aufgezeigt (vgl. Ko et al. 2009; Kratzer & Hegel 2008; Caplan 2007; Ha et al. 2007; Kormas et al. 2011; Whang, Lee & Chang 2003). Adoleszente mit exzessiver Internetnutzung wiesen signifikant mehr psychiatrische Symptome auf und seien emotional instabiler als die Jugendlichen mit normalen Nutzungszeiten (vgl. Cao & Su 2007). In anderen Studien werden adoleszenztypische Entwicklungsprozesse mit einer übermäßigen Nutzung des Internets in Zusammenhang gebracht. Israelashvili, Kim & Bukobza (2012) konnten zeigen, dass Jugendliche mit einer geringen Klarheit über ihre Identität das Internet intensiver nutzen als andere (vgl. Israelashvili et al. 2012: 421). Auch eine externe Kontrollüberzeugung, die Überzeugung, man habe nur einen

geringen Einfluss auf das eigene Leben, ist bei Internetabhängigen vermehrt zu finden (vgl. Chak & Leung 2004). Dies zeigten auch Shen, Liu & Wang (2013): Als Risikofaktor für eine Computerspielabhängigkeit identifizierten sie eine geringe Selbstwirksamkeitsüberzeugung in der realen Welt. Umgekehrt kann auch eine hohe Selbstwirksamkeitsüberzeugung in der virtuellen Welt eine Computerspielabhängigkeit begünstigen. Weitere prädisponierende Faktoren für eine Internetabhängigkeit sind Probleme beim Aufbau von Beziehungen, soziale Ängstlichkeit, Schüchternheit oder eine hohe Empfindsamkeit für Kränkungen in interpersonellen Beziehungen (vgl. Davis, Flett & Besser 2002; Liu & Kuo 2007; Müller & Wölfling 2011: 60). Aufgrund fehlender Längsschnittstudien ist die Bedeutung von prädisponierenden Faktoren für eine Internetabhängigkeit und Begleiterscheinungen jedoch noch ungeklärt. Gentile et al. (2011) stellen in einer Längsschnittstudie heraus, dass Depression, Ängste, soziale Phobien und schlechtere Schulleistungen eine Folge des extensiven Internetgebrauchs seien. Chak und Leung (2004) hingegen schätzen die Faktoren der sozialen Ängstlichkeit und Schüchternheit als ursächlich ein. Auch Kraut et al. (1998) gehen vor dem Hintergrund ihrer Ergebnisse davon aus, dass eine exzessive Internetnutzung soziale Kompetenzen reduziert und soziale Ängste verstärkt.

#### **2.4.2. Medienbezogene Einflussfaktoren**

Soziale Ängste und Schüchternheit lassen sich leicht mit spielimmanenten Eigenschaften in Zusammenhang bringen. Gerade Onlinespiele bieten attraktive Interaktionsmöglichkeiten, die sich im Vergleich zu Kontakten, die offline geführt werden, durch besondere Kommunikationseigenschaften auszeichnen: Es besteht ein höherer Grad an Anonymität, die Interaktion kann durch das Verlassen des Spiels selbstbestimmt abgebrochen werden und physische Aspekte treten in den Hintergrund (vgl. Lederer-Hutsteiner & Hinterreiter 2012: 28). Spielbezogene Erklärungsansätze rekurrieren aus diesen und anderen Gründen auf das Abhängigkeit erzeugende Potenzial von Onlinespielen, welches außerdem durch bestimmte Belohnungssysteme sowie die persistente Spielstruktur erzeugt wird (vgl. Rehbein, Kleimann & Mößle 2009; vgl. Kapitel 2.1).

#### **2.4.3. Das soziale Umfeld – der Einfluss der Familie**

Ein weiteres Feld der epidemiologischen Untersuchungen, das hier von besonderem Interesse ist, betrifft den Einfluss der Familie auf ein exzessives oder pathologisches Mediennutzungsverhalten. Verschiedene internationale Studienergebnisse ergaben, dass spezifische familiäre Bedingungen des Aufwachsens Risikofaktoren für eine pathologische Internetnutzung mit sich bringen. Kammerl et al. (2012) konnten zeigen,

dass Jugendliche mit einer pathologischen Internetnutzung vermehrt in einem belasteten Familienklima leben (siehe auch Wartberg, Kammerl & Rosenkranz 2014). Dies bestätigt auch die Studie von Yen et al. (2007), die die Funktionalität der Familie sowie eine hohe Frequenz an Eltern-Kind-Konflikten als Risikofaktoren identifizieren konnten. Eine chinesische Studie ergab, dass väterliche Entfremdung einen pathologischen Internetgebrauch forciert (vgl. Lei & Wu 2007: 637). Park, Kim & Cho (2008) fanden einen Zusammenhang zwischen Internetabhängigkeit und familialem Zusammenhalt, der Kommunikation in der Familie sowie mit Gewalterfahrungen in der Familie. Und Xuiqin et al. (2010) konnten zeigen, dass Adoleszente mit pathologischem Internetgebrauch das Erziehungshandeln ihrer Eltern als besonders aufdringlich, strafend oder wenig einfühlsam bewerten.

Neben den genannten Befunden zum Familienklima, zum Erziehungshandeln und der Kommunikation liefert die Systematisierung der familialen Einflussfaktoren auf die Mediennutzung im Allgemeinen erste Anhaltspunkte für die Entstehung einer exzessiven Computernutzung. Aus medienpädagogischer Perspektive lassen sich die Einflussfaktoren in medienbezogene und medienunabhängige unterteilen. Erstere schließen die Medienkompetenz der Eltern, ihre medienbezogenen Einstellungen, ihre Mediennutzung und somit ihre Vorbildfunktion sowie ihr Medienerziehungskonzept und -handeln mit ein. Die medienunabhängigen Einflussfaktoren umfassen das Familienklima, die Interaktions- und Kommunikationsprozesse in der Familie, den Erziehungsstil, soziostrukturelle und soziodemografische Ausgangslagen oder Werte und Normen. Außerdem werden als Einflussfaktoren strukturelle Familienmerkmale wie zum Beispiel die Anzahl der Geschwister und aktuelle Schwierigkeiten und Zwänge des Alltags (wie zum Beispiel die Erwerbssituation der Eltern) benannt (vgl. Six, Gimmler & Vogel 2002: 213ff.).

Im Zusammenhang mit einer problematischen Computernutzung scheint der Bereich der Medienerziehung noch eine besondere Schwierigkeit mit sich zu bringen: In der EXIF-Studie konnte gezeigt werden, dass Eltern von Jugendlichen mit problematischer Internetnutzung sich im Bereich der Medienerziehung besonders unsicher fühlen und sich zudem selbst als wenig kompetent im Umgang mit Medien einschätzen (vgl. Rosenkranz 2012: 133). Ein Mangel an medienerzieherischen Konzepten (vgl. Schwinge 2012: 69) sowie Schwierigkeiten bei der Regelformulierung und deren konsequenten Durchsetzung (Hirschhäuser 2012a: 93) können ein bestehendes Problem verschärfen. Aus medienpädagogischer Perspektive zeigt sich, dass das Medienerziehungsverhalten zu Beginn der Adoleszenz bei besonders vielen Eltern mit Unsicherheiten belegt ist. Sind die Kinder sieben bis acht Jahre alt, fühlen sich 50,6 % der Eltern sicher bei der Medien-

erziehung. Bei Eltern mit Kindern im Alter von elf bis zwölf Jahren empfinden nur noch 24,3 % der Befragten ein Gefühl der Sicherheit. Anzunehmen ist, dass die „zunehmende Selbstständigkeit im Medienumgang und der steigende Umfang der Mediennutzung für die Abnahme der Sicherheit von Bedeutung“ (Gebel & Lauber 2013: 93) sind.

Die aufgeführten Studien zeigen, dass die Familie einen Risikofaktor für die Entwicklung einer exzessiven Mediennutzung darstellen kann. Respektive belegen weitere Forschungsergebnisse, dass die Familie auch als Schutzfaktor fungieren kann (vgl. Siomos et al. 2012). Van den Eijnden und KollegInnen (2010) berichten in einer niederländischen Studie, dass die Qualität der Kommunikation über den Internet-gebrauch zwischen Jugendlichen und Eltern das Risiko vermindert, eine Internetabhängigkeit zu entwickeln (vgl. ebd.: 86). Lin, Lin & Wu (2009) berichten, dass ein unterstützendes Monitoring der Eltern als Schutzfaktor gegen eine übermäßige Internetnutzung wirksam werden kann.

Von verschiedenen Beratungsangeboten wird das Potenzial der Familie bereits erkannt und in unterschiedliche Hilfeangebote integriert. Die Online-Beratung für Eltern „ELSA“ (Elternberatung bei Suchtgefährdung und Abhängigkeit von Eltern und Jugendlichen)<sup>12</sup> hat den Bereich der problematischen Internetnutzung in ihr Beratungsangebot aufgenommen. Die Drogenhilfe Köln hat ein familienorientiertes Präventionsprogramm „ESCAPADE“ für Jugendliche mit problematischem Computergebrauch auf den Weg gebracht. Die Einrichtung des Programms wurde wissenschaftlich evaluiert, wobei festgestellt werden konnte, dass sich durch die Intervention das Problemlöseverhalten in den Familien und somit die Situation aller Familienmitglieder verbessert hatte (vgl. Katholische Hochschule Köln 2012).

## **2.5. Zusammenfassung und Ausblick: Problematische Onlinespiele-Nutzung**

Onlinespiele bieten auf sozialer und ludischer Ebene sowie im Hinblick auf die Entwicklung der eigenen Identität ein umfangreiches Erfahrungsspektrum und sind vor diesem Hintergrund für eine Mehrheit der männlichen Jugendlichen interessant.

Neben den Potenzialen des Onlinespielens wurde in diesem Kapitel die Gefahr der pathologischen Nutzung thematisiert. Die Ernsthaftigkeit der Diskussion über eine Onlinespiele-Abhängigkeit wurde nicht nur durch die wachsende Inanspruchnahme externer Hilfe deutlich, sondern auch durch die Entscheidung der APA, die *Internet Gaming Disorder* als Vorschlag für eine eigenständige Krankheit in den Anhang des

---

<sup>12</sup> Für weitere Informationen siehe Delphi (2015).

DSM-5 aufzunehmen.

Obwohl noch kein standardisiertes Diagnoseinstrument vorliegt, unterstreichen übereinstimmende Forschungsergebnisse, dass die Prävalenzraten für *männliche Jugendliche* mit pathologischem Internetgebrauch im Vergleich mit anderen Geschlechts- und Altersgruppen besonders hoch sind. Aus diesem Grund steht diese Gruppe im Fokus der Arbeit.

Aus einer subjektorientierten Perspektive zeigte sich gleichzeitig, dass für die Definition einer exzessiven, problematischen oder pathologischen Onlinespiele-Nutzung nicht objektive Kriterien entscheidend sind, sondern die subjektive Wahrnehmung als Problem aus der Perspektive der Eltern oder eines Elternteils sowie die Einschätzung der Jugendlichen selbst. Die Familie spielt demnach schon bei der Problemdefinition eine Rolle.

Durch die empirische und theoretische Aufarbeitung des Forschungsstandes wurde darüber hinaus deutlich, dass Eltern auf unterschiedlichen Ebenen Einfluss auf die problematische oder pathologische Computer- und Internetnutzung ihrer Kinder ausüben. Sie können erstens durch (medien-)erzieherische Maßnahmen (präventiv) einen positiven Einfluss auf den Mediengebrauch ihres Kindes nehmen und stellen zweitens während einer Phase der exzessiven Nutzung eine Ressource dar, um diesbezügliche Probleme zu erkennen und zu lösen. Spezifische Bedingungen des familialen Zusammenlebens, so konnte gezeigt werden, können jedoch auch als ursächlich für eine exzessive Computernutzung eingeschätzt werden.

Im Folgenden wird vor diesem Hintergrund dargestellt, welche Entwicklungsdynamiken die Lebensphase Jugend bereithält und welche Anpassungsleistungen in diesem Zusammenhang von der Familie verlangt werden. Besonderheiten der männlichen Adoleszenz werden dabei miteinbezogen. Abschließend wird der Bezug zwischen dem Jugendalter und der exzessiven Onlinespiele-Nutzung thematisiert.

Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter

Rosenkranz, L.

2017, XV, 299 S. 6 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-15359-5