

Jedem realen Topf seinen virtuellen Deckel?

Virtuelles *Re-Enactment* als Erklärungsmöglichkeit für ungewöhnliche
Spieler-Spiel-Passungen bei Computerspielabhängigen

Paula Bleckmann und Judith Eckert

Zusammenfassung

Warum sollte ein Mann, der eine Diktatur erlebt und bekämpft hat, virtuell den alles bestimmenden Herrscher spielen, warum ein Mann, dessen Leben von schwierigen Neuanfängen geprägt ist, im Computerspiel stündlich wieder ganz „bei null anfangen“, warum eine junge Frau, die als Au-pair Überstunden macht, zusätzlich acht Stunden täglich virtuell Hausarbeit, Hauseinrichtung und Familiengründung „spielen“? In medizinisch-psychologischen Erklärungsansätzen für Computerspielabhängigkeit wird das hohe Abhängigkeitsrisiko bei bestimmten Spielgenres durch überindividuelle neurophysiologische Vorgänge im Gehirn erklärt. Wir haben dagegen aus insgesamt 22 biographischen, teilnarrativen Interviews mit ehemaligen Computerspielabhängigen bewusst drei individuelle, ungewöhnliche Passungen zwischen Computerspiel und Spielerbiographie ausgewählt (s.o.), für die wir zunächst ausführliche Analyseergebnisse darstellen. Dabei konnten wir eine Einordnung in drei Hauptmotive des Spielverhaltens rekonstruieren: erstens die versuchte Kompensation realweltlicher Mängel durch ein Computerspiel („Vitamin“), zweitens die Ablenkung und Verdrängung von realweltlichen Problemen durch als aufregend und fesselnd erlebte Computerspiele („Betäubungsmittel“) und drittens, zunächst überraschender, eine hier im Fokus stehende, schwerer zu erklärende und erstmals beschriebene Funktion: das wiederholte Nachspielen biographischer Problemkonstellationen („virtuelles *Re-Enactment*“), wie es sich in den eingangs angesprochenen Fällen zeigt. Gerade die biographische Perspektive ermöglicht dabei die Abgrenzung zwischen langfristigem sowie realweltlichem „Gelingen“, was auch von den Interviewten selbst rückblickend verneint wird, und dem in der Tradition der „Game Studies“ beschriebenen positiven In-Game-Erleben, also dem kurzfristigen und virtuellen „Funktionieren“.

Einleitung

Ein Computerspieler mit chilenischen Wurzeln kämpft noch in seinem Heimatland gegen die Diktatur, emigriert nach Deutschland und spielt hier viel später virtuell den großen Herrscher, der online die Geschicke eines gesamten virtuellen Volkes lenkt. Ein junger Mann, der als Sohn einer deutschen Mutter und eines taiwanesischen Vaters zwischen den Kulturen steht, leidet unter dem Hin und Her von Umzügen zwischen beiden Ländern und zusätzlichen häufigen Schulwechseln. Eine Computerspielrunde in seinem Suchtspiel *DotA* dauert kaum eine Stunde, mit jeweils schwierigen

Ausgangsbedingungen, auf die er sich jedes Mal neu einstellen muss. Eine junge Deutsche muss während eines Au-pair-Jahres in Irland in Haushalt und Kinderbetreuung das Doppelte der vertragsgemäßen Stundenzahl leisten. Sie wird ausgebeutet. Parallel spielt sie ca. acht Stunden täglich am Computer und „wählt“ dabei ausgerechnet ein Spiel, bei dem sie virtuell ein Haus baut, einrichtet und virtuelle Kinder versorgt.

Nach dem aktuellen medizinisch-psychologischen Forschungsstand ist davon auszugehen, dass in Deutschland ca. ein bis drei Prozent der Bevölkerung als computerspielabhängig¹ eingestuft werden können, wobei die Prävalenzschätzungen bei jungen Menschen deutlich höher ausfallen als bei Älteren und bei Männern um etwa das Zehnfache höher als bei Frauen, die allerdings von Internetabhängigkeit mit einem Schwerpunkt auf der Nutzung von Social Networks häufiger betroffen sind (Rehbein, Kleimann & Mößle, 2010; Rumpf, Meyer, Kreuzer & John, 2011; Schmidt, Drosselmeier, Rohde & Fritz, 2011). Internationalen medizinisch-psychologischen Studien zufolge geht Computerspielabhängigkeit mit einer Reihe von Persönlichkeitsvariablen einher wie Impulsivität und Gewaltakzeptanz sowie psychischen Störungsbildern wie ADHS, Zwanghaftigkeit, Depressionen und Angsterkrankungen (Mehroof & Griffiths, 2010; Peng & Liu, 2010; Rehbein et al. 2010; te Wildt 2012). Die Prävalenzschätzungen für Computerspielabhängigkeit variieren stark und fallen in internationalen Repräsentativbefragungen z.T. deutlich höher aus (Gentile, 2009). Diese Uneinheitlichkeit entsteht durch ein Fehlen einheitlicher Diagnosekriterien, weil Computerspielabhängigkeit noch nicht Bestandteil der internationalen Diagnosemanuale ICD 10 bzw. DSM IV ist. „Internet Gaming Disorder“ ist aber als Forschungsdiagnose in den Appendix des DSM V aufgenommen worden (American Psychiatric Association, 2012).

Das interdisziplinäre und methodenkombinierende Forschungsprojekt „Computerspiel- und Internetabhängigkeit in Deutschland“ am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN), welches mit einer Laufzeit von 2010 bis 2015 vom Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur gefördert wird, hat in den qualitativen Teilmodulen das Ziel, das als Computerspielabhängigkeit bezeichnete Phänomen in der Tradition der sozialwissenschaftlichen Suchtforschung zu untersuchen (vgl. Jukschat 2013). Dabei geht es in dem Teilmodul, auf dem der vorliegende Beitrag beruht, darum herauszufinden, wie ehemalige Computerspielabhängige zum Spielen kamen, was sie motivierte, bestimmte Spiele anzufangen und dabeizubleiben, und wie und warum sie sich schließlich davon gelöst haben. Bewusst haben wir für diesen Artikel die skizzierten „Sonderfälle“ ausgewählt, weil sie sich bei der Analyse zunächst als ausgesprochen sperrig erwiesen. Damit unterscheiden sie sich von der Mehrzahl der Fälle, bei denen bereits auf einer oberflächlichen Analyseebene, oftmals sogar schon auf der Ebene explizit geäußerter Selbstdeutungen der Interviewten ein Verständnis des Computerspielverhaltens als subjektiv sinnhafte Tätigkeit nahe lag.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Dass die subjektive Sinnhaftigkeit von Handlungen, die in der *Labeling*-Debatte² (vgl. Cover, 2006) und in der Tradition der

1 Stüchtig bzw. Sucht und abhängig bzw. Abhängigkeit werden in diesem Beitrag synonym verwendet.

2 Warum sollte man, so der *Labeling*-Vorwurf, dem Spielverhalten den Namen „Abhängigkeit“ oder „Sucht“ geben, es pathologisieren? Nicht die Spielenden hätten ein Problem, sondern die Gesellschaft,

Game Studies (Corneliusson & Rettberg, 2008; www.gamestudies.com) Grund für eine Entproblematisierung von Computerspielnutzung auch bei extremem zeitlichem Ausmaß sei, ist ein vorschneller Schluss: Subjektive Sinnhaftigkeit im Moment der Handlung schließt keineswegs aus, dass auch von den Spielenden³ selbst negative Konsequenzen als kurz- oder langfristige Auswirkungen auf die eigene Gesundheit und die anderer Menschen gesehen würden. Erfreulich ist, dass die sozialwissenschaftliche Suchtforschung bereits für andere suchtartige Verhaltensweisen in der Vergangenheit den schwierigen, aber lohnenden Mittelweg zwischen der medizinisch-psychologischen, quantitativ orientierten, generalisierend-pathologisierenden Computerspielsuchtforschung einerseits und den qualitativ orientierten, individualisierend-normalisierenden sozialwissenschaftlichen Ansätzen andererseits beschritten hat (Dollinger & Schmidt-Semisch, 2007). Dabei wird großer Wert darauf gelegt, die subjektive Sicht der Abhängigen bzw. auch der ehemaligen Abhängigen (Larkin & Griffiths 2002; Morgenroth, 2010) zu erforschen.

Methodik

Es wurden teilnarrative biographische Interviews anhand eines Leitfadens geführt, der sich durch zwei Hauptstimuli auszeichnet: „So eine Computerspielabhängigkeit hat ja eine längere Geschichte. Erzählen Sie doch mal...“ und „Könnten Sie mir noch mehr darüber erzählen, wie Sie so aufgewachsen sind?“. Im Verlauf der Interviews folgten immanente und thematische Nachfragen, insbesondere Details zu den In-Game-Aktivitäten sowie zum Verlauf von Ausstieg und Bewältigung nach der problematischen Spielphase.

Bei der Suche nach Interviewpartnerinnen und -partnern wurden vielfältige Wege eingeschlagen, von der Tagespresse über Radio, Online-Foren, Selbsthilfegruppen, Therapieeinrichtungen, Computerspielmessen, Aushänge über den Fachverband Medienabhängigkeit bis hin zum Schneeballprinzip der Kontaktaufnahme über bisher an der Befragung Teilnehmenden. Interessierte wurden auf eine Website mit einem kurzen Onlinefragebogen verwiesen, der neben Fragen nach sozioökonomischen Daten und zum Spielerleben auch die CSAS II enthielt. Dieses Screening-Instrument basiert auf der ISS-20-Skala (Hahn & Jerusalem, 2001), einem Instrument zur Erfassung von Internetsucht, welches sich eng an die bestehende Abhängigkeitsklassifikation des ICD-10 anlehnt, und von Rehbein und Kollegen entwickelt und getestet wurde (Rehbein, Kleimann & Mößle, 2010). Es erfasst insgesamt fünf Merkmale einer Abhängigkeit: Einengung des Denkens und Verhaltens, negative Konsequenzen, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen und Toleranzentwicklung.

Insgesamt füllten rund 1.250 Computerspielende den Onlinefragebogen aus. Nach Ausschluss von Personen, die den Fragebogen nicht vollständig ausgefüllt oder ihre Kontaktdaten nicht angegeben hatten, erfüllten 156 männliche und elf weibliche Interessierte das Auswahlkriterium von mindestens 42 Punkten nach der retrospektiven CSAS II (ehemalige Abhängigkeit), wovon 82 Männer und sechs Frauen das weitere Auswahlkriterium der aktuell nicht bestehenden Abhängigkeit (unter 35 Punkte auf der aktuellen CSAS II) erfüllten („Ausgangssample“). Insgesamt fanden 22 Inter-

die ihr Verhalten nicht akzeptieren könnte und zu Unrecht sinnvollen Verhaltensweisen den Aufkleber „krank“ anheftet.

3 Mit „Spielenden“ sind im Folgenden Computerspieler und Computerspielerinnen gemeint.

views (4 Frauen, 18 Männer) zwischen eineinhalb und knapp vier Stunden Dauer in sechs verschiedenen Bundesländern statt.

Ausgewählt wurden die Befragten im ersten Schritt nach dem Prinzip der maximalen strukturellen Variation (u.a. hinsichtlich Alter, Geschlecht, Bildungsniveau und geographischer Streuung). Um auch bezüglich des Computerspielgenres eine hohe Variation zu erreichen, wurden gezielt ehemalige Abhängige mit selten genannten Spieletiteln ausgewählt, wodurch die Onlinerollenspielenden (insgesamt 41% der Interviewten) im Vergleich zur Ausgangsstichprobe (56%) deutlich unterrepräsentiert waren. Aus diesem Pool erfolgte dann im zweiten Schritt während der detaillierten Auswertung die Auswahl der weiteren Interviews, angelehnt an die Vorgehensweise des Theoretical Sampling (Strauss, 1998).

Auswertung

Die Auswertung der biographischen Interviews folgt einer Kombination zweier rekonstruktiv-hermeneutischer Analyseverfahren: dem integrativen, textthermeneutischen Basisverfahren und der objektiven Hermeneutik. Beide Verfahren weisen – neben Gemeinsamkeiten wie dem sequentiellen Vorgehen oder der Sparsamkeitsregel – spezifische Komponenten auf:

Um Offenheit gegenüber fremden Sinnstrukturen und damit Fremdverstehen zu ermöglichen, ist es wichtig, neben dem ‚Faktengerüst‘ auch die konkreten Versprachlichungen zu betrachten, da diese ebenfalls (fremden) Sinn mitkonstituieren. Dabei gilt es, die Autonomie des Textes zu wahren (vgl. Lucius-Hoene & Deppermann, 2004), d.h. dem Text bzw. genauer: den konkreten Versprachlichungen nicht eine bestimmte Methode überzustülpen, sondern mit genau der Methode zu analysieren, mit der sich der Text ‚aufschließen‘ lässt, sei dies beispielsweise *Agency-Positioning-* oder *Metaphernanalyse*. Hierfür ist das integrative, textthermeneutische Basisverfahren geeignet, das, einem Schlüsselbund gleich, verschiedene Schlüssel zum Öffnen von Text-Schlössern vereint; je nach Erfordernis verwendet man den einen oder anderen Schlüssel (Helfferich & Kruse, 2007; Kruse, 2011; Kruse, Biesel & Schmieder, 2011). Durch die mikrosprachliche Feinanalyse, die zusammen mit der Beschreibung der thematischen Aspekte den Kern des Verfahrens darstellt, wird zudem Offenheit durch Verlangsamung gefördert im Sinne von Clifford Geertz’ Frage „What the hell is going on?“ (Olson, 1991).

Die objektive Hermeneutik (Oevermann, Allert, Konau & Krambeck, 1979) stellt mit der gedankenexperimentellen Konstruktion und Explikation von Lesarten einen weiteren Ansatz zur Verfügung, der Offenheit fördert, indem er darauf zielt, „vor dem Hintergrund anderer Möglichkeiten gerade das Spezifische an einer Sequenz erkennen zu können und sich dabei nicht vorschnell durch das eigene Vorverständnis leiten zu lassen“ (Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2008, 250). Eine zentrale Rolle bei der Auswertung spielte außerdem eine Analysegruppe von mindestens zwei, in der Regel drei oder mehr in qualitativen Analysemethoden geschulten Teilnehmenden, sodass aus subjektiven Deutungen intersubjektiv geteilte werden konnten.

Ergebnisse

Liang

Biographische Daten

Liang wird Anfang der 1980er Jahre in Taiwan als erstes Kind einer deutschen Mutter und eines taiwanesischen Vaters geboren. Drei Jahre später wird seine Schwester geboren und seine Mutter beginnt, ihm Deutsch beizubringen. Während seiner Grundschulzeit bekommt er seine erste Spielkonsole. Für ein Jahr zieht er dann mit Mutter und Schwester nach Deutschland, wo sie bei den Großeltern wohnen und er die vierte Klasse besucht. Zurück in Taiwan, besucht er ein deutsches Gymnasium. Mit seiner Mutter und Schwester zieht er im Alter von 15 Jahren wieder nach Deutschland. Sein Vater, der kein Deutsch spricht, bleibt in Taiwan zurück. Im gleichen Jahr beginnt Liang u.a. *Starcraft* (ein rundenbasiertes Strategiespiel) zu spielen, Alkohol, Zigaretten und Marihuana zu konsumieren sowie auf Partys zu gehen. Die elfte und zwölfte Klasse muss er wiederholen. Er schränkt dann seinen Drogenkonsum ein und macht an einem anderen Gymnasium sein Abitur. In dieser Zeit hört er auf *Starcraft* zu spielen, beginnt dafür aber mit dem Action-Rollenspiel *Diablo II*. Auch zieht er mit seiner Mutter und Schwester um, bleibt jedoch wegen des zum Spielen benötigten Internetanschlusses noch ein paar Tage allein in der alten Wohnung.

Nach dem Abitur nimmt er ein Elektrotechnik-Studium auf und beginnt, für eine Übersetzungsagentur zu arbeiten. Diesen Nebenjob behält er bei, auch nachdem er das Studium nach ca. drei Semestern wegen mangelnder Leistungen abbricht und anschließend Informatik in einer nahegelegenen Großstadt studiert. Dort zieht er in ein Studentenwohnheim und fängt an, intensiv das Echtzeit-Strategiespiel *DotA (Defence of the Ancients)* zu spielen. Unglücklich verliebt, erkennt er, dass er sich verändern muss: Liang hört für fünf Monate auf zu spielen, zu rauchen und zu kiffen. Die Semesterklausuren hat er diesmal alle bestanden, teils sogar mit guten Noten, er macht auch wieder mehr Sport. Gleichzeitig hat er zwei bis drei Termine bei einem Psychiater, ohne aber die vorgeschlagene Therapie wahrzunehmen. Nach fünf Monaten der Spielabstinenz beginnt er wieder zu spielen und spielt zunehmend mehr. Zeitgleich zieht er aus dem Studentenwohnheim aus und in eine WG ein, die er bald wieder verlässt, um eine neue WG zu gründen, u.a. mit einer Frau, in die er sich verliebt hat. Während er den Umzug vorbereitet und die neue Wohnung renoviert, hört er mit Computerspielen auf. Stattdessen treibt er wieder regelmäßig Sport. Zum Interviewzeitpunkt wohnt er seit einem halben Jahr in dieser neuen Vierer-WG und ist weiterhin Single.

Interviewanalyse

Einige Aspekte aus Liangs Biographie, vor deren Hintergrund seine spätere Computerspielabhängigkeit gedeutet werden kann, sollen zunächst ausführlicher vorgestellt werden. Wie aus den biographischen Daten ersichtlich wird, ist Liangs Leben das eines (unfreiwilligen) Nomaden: Innerhalb einer recht kurzen Zeitspanne in seiner Kindheit und Jugend erlebt er viele Umzüge und Wechsel des institutionellen und damit des sozialen Umfelds. Aus seiner Art des Berichtens über diese Wechsel wird deutlich, dass sie nicht von ihm gewollt waren, sondern als unvermeidlich hingenommen und als belastend erlebt wurden. Interessanterweise wird die Familie, die

ihm möglicherweise Rückhalt bieten könnte, im Interview recht lange Zeit, beinahe zehn Minuten lang, nicht thematisiert, obwohl Liang eine Reihe anderer sozialer Beziehungen anspricht. In seinen späteren Erzählungen über die Familie wird keine stabilisierende Funktion erkennbar: Der Vater ist wegen seiner Berufstätigkeit weitgehend absent, die präsente Mutter wird als schwierige Persönlichkeit beschrieben. Letzteres rechtfertigt Liang bereits als Kind damit, dass seine Mutter fernab der Heimat lebe:

Also meiner Mutter gings auch in Taiwan .. nich besonders gut. /Mhm./ (2) Die letzten Jahre also hatte d- hatte sie Heimweh, (...) deswegen äh war ich auch .. total einverstanden mit der Entscheidung, dass wir nach Deutschland ziehen. /Mhm./ Es war äh (2) eigentlich keine Frage mehr.⁴ (Z. 155-163)

Der Umzug nach Deutschland im Alter von 15 Jahren bringt jedoch keine Verbesserung; zurück in der Heimat erscheint die Mutter „überfordert“ (Z. 151). Gemeinsam mit ihr verbrachte Zeit wird auch nicht als schöne Zeit erlebt; jedenfalls schildert er im Zusammenhang mit seiner Mutter nur einerseits Erlebnisse, die einen fremdbestimmten, zwanghaften Charakter haben, sei es der sonntägliche Kirchgang in eine deutsche Kirche oder das Deutschlernen: „Sie hat es uns fast eingepöckelt, will ich schon sagen. /Ja./ Weil das war oft mit Ärger verbunden.“ (Z. 248f.) Die Mutter übt wohl tatsächlich körperliche Gewalt aus – „sie griff auch schon mal zur Hand“, wie Liang sagt, wenn er und seine Schwester „unartig waren“ (Z. 279-281). Andererseits schildert er ein seiner Meinung nach unangemessenes Verwöhnen:

Meine Eltern waren früher sehr nett zu uns /Mhm./ Sie waren (1) vielleicht auch zu nett. (1) (...) Und (1) ähm sie haben wirklich .. m- m- ich denke, überdurchschnittlich viel getan ähm /Mhm./ im Haushalt. Auch .. was wir Kinder hätten schon selber machen können. Zum Beispiel /Mhm./ vielleicht .. uns selber ankleiden, (...) (2) selber essen schneiden mit /Ja ja./ Messer und Gabel und essen äh /Mhm./ Viel- vielleicht warn se ham se uns n bisschen verwöhnt. (Z. 337-349)

Was Liang und seiner Schwester folglich Selbstwirksamkeitserfahrungen geben könnte (selbst anziehen, selbst Essen schneiden), wird ihnen von der Mutter abgenommen. Das materielle bzw. physische Wohlergehen der Kinder scheint zudem die Hauptsorge der Mutter zu sein; emotionale Nähe ist im gesamten Interview nicht erkennbar. Die geringe Emotionalität in der Eltern-Kind-Beziehung findet sich auch in der Paarbeziehung der Eltern wieder:

Sie haben sich eigentlich, also es liegt mehr an meinem Vater ne, /Mhm./ dass sie sich vor uns nie umarmt haben oder geküsst haben. /Mhm./ Das (2) ham

4 Die Interviews wurden aufgenommen und gemäß der folgenden Regeln transkribiert: Betonungen werden durch Unterstreichungen markiert. Pausen werden entsprechend ihrer Länge durch einen oder mehrere Punkte für Pausen unter einer Sekunde sowie durch die Pausenzeit in Klammern für mindestens einsekündige Pausen wiedergegeben. Außerdem werden in Klammern weitere Informationen gegeben, etwa Hinweise zu paraverbalen Bestandteilen der Kommunikation wie Lachen oder Husten. Wörter zwischen zwei Schrägstrichen wie „/Mhm./“ stellen Einwürfe der je anderen Person dar.

wir eigentlich nie gesehen. Und s- jedes Mal, wenn wir uns am Flughafen verabschieden, (...) [ist] die Verabschiedung (...) auch sehr .. nüchtern. (schmunzelt) /Ja./ Das ist aber unter Taiwanesen allgemein bekannt. Also /Ja./ Taiwanesen zeigen in der Familie wenig .. L- Liebe und solche Emotionen. /Ja mhm./ Sie sind (1) sehr .. diskrete Menschen eigentlich. (Z. 570-580)

Liang entschuldigt das für ihn schädliche Verhalten seiner Eltern, z.B. die physische wie emotionale Absenz des Vaters, jedoch, indem er es v.a. über kulturelle sowie sozialisatorische Prägungen und Differenzen erklärt – unter denen auch seine Mutter leidet, was sie ihren Kindern nicht verschweigt: „Ja wärt wärt ihr Kinder nicht dageswesen, hätten wir, hätt ich mich schon längst von ihm getrennt.“ (Z. 597f.). Dies verursacht Schuldgefühle bei Liang – „das ist natürlich .. auch nicht gut, so was den Kindern zu sagen. /Mhm./ Das sitzt, (1) da be-.. fühlt man sich schuldig, ne.“ (Z. 599f.). Er fühlt sich entsprechend für das Wohlergehen der Mutter mitverantwortlich, was sich z.B. daran zeigt, dass sich Liang entschließt, mit der Mutter nach Deutschland zu kommen (s. Zitat oben, Z. 155-163).

Diese familiäre Konstellation macht es für Liang schwer, die eigene Identität zu definieren. Ihm fehlt, so seine Selbstdiagnose, gerade nach dem Umzug nach Deutschland im Alter von 15 Jahren ein Orientierungspunkt, den ihm der Vater geben könnte, wäre er nicht absent:

Das war vielleicht alles .. zu radikal dieser Schritt, /Mhm./ also diese Veränderung. Und .. grad in der Pubertät oder in dem Alter braucht man eigentlich .. so eine Art männliches .. Vorbild. /Mhm./ So was wie n Idol oder eine starke Vaterfigur (...). In dessen (...) Fußstapfen man .. treten kann, weil äh ich ja gar keinen kenne der unter denselben .. unter derselben Vergangenheit, unter un- unselben Umständen .. gelebt hat. /Mhm./ Keinen .. Halbtaiwanese, keiner .. der alleine mit der Mutter lebt und äh der Vater kein Deutsch kann /Mhm./ und äh eigentlich konnte mich keiner verstehen. (Z. 171-184)

Die für Liang relevanten Aspekte bezüglich der Identitätsfrage, seine kulturelle Besonderheit (als Halbtaiwanese/Halbdeutscher, vgl. auch das Zitat unten Z. 62-69) und die familiäre Besonderheit (ohne Vater bei der Mutter leben) erscheinen hier nicht als positive Identitätsmarker, sondern führen dazu, dass Liang alleine und unverstanden bleibt. Seine Identitätssuche findet also unter besonders schwierigen Umständen statt und – um vorzugreifen: Auch zum Zeitpunkt des Interviews ist er noch auf der Suche.⁵ In dieser problematischen Situation – ständigen Neuanfängen, einem instabilen, unwirtlichen Elternhaus und der Suche nach seiner Identität – beschreibt Liang eine Suche nach Stabilität in Beziehungen zu Gleichaltrigen. Positive Erlebnisse in seiner ersten Schule in Taiwan geben ihm Hoffnung auf Stabilität und Anerkennung durch dieses institutionelle Umfeld:

Wir hatten eine .. sehr gute Gemeinschaft an ner deutschen Schule (2) /Mhm./ mit anderen .. halbtaiwanesischen, halbtaiwanesisch halbdeutschen Kindern

5 Zumindest eine biographische Konstante gibt es jedoch: das Computerspielen, das ihn seit seiner ersten Spielkonsole im Grundschulalter begleitet (Z. 53-56).

wie ich. (1) Oder ganz Deutschen oder ganz Taiwanesischen. .. Und .. die Gemeinschaft war .. ziemlich eng, enger dadurch dass wir halt ne kleinere Klasse waren und .. die Schule auch allgemein (2) kleiner war. (2) Und äh ähm da hatt ich .. sehr gute Beziehung. (2) Und (1) habe sehr viel Zeit mit Freunden verbracht. (Z. 62-69)

Erstens erlebt er dort die sozialen Beziehungen als sehr positiv. Allerdings sind nicht die (von Rahmenbedingungen unabhängigen) individuellen Beziehungen zu Mitschülern bzw. Mitschülerinnen entscheidend, mit denen man sich gut versteht. Vielmehr kommt den Rahmenbedingungen bzw. Strukturen (den kleinen Klassen) eine zentrale Bedeutung bei der Erklärung des Gelingens sozialer Beziehungen zu. Zweitens fühlt sich Liang an dieser Schule wohl, weil hier das, was er später als Stigma erleben wird, seine Bikulturalität bzw. Binationalität, verbreitet und akzeptiert ist. Drittens kann Liang in der Schule einen weiteren für ihn wichtigen Identitätsbereich abdecken, nämlich Leistung, wie an anderer Stelle deutlich wird. Die Schule stellt somit in verschiedener Hinsicht einen Ermöglichungsraum dar.

Nach dem Umzug nach Deutschland sinken nicht nur die Schulleistungen. Auch an stabilen sozialen Beziehungen mangelt es ihm. Statt einer starken Klassengemeinschaft gibt es „nur .. Gruppen und Cliques“ (Z. 118), zu denen man als Neuer und Fremder wohl nur schwerlich Zugang findet. Wahrscheinlich auch deswegen präferiert er eine stark strukturell bzw. institutionell geprägte Form der Kollektivität. Auch die Schule kann nun also, nach der Familie, nicht mehr Liangs Bedürfnissen entgegenkommen – was nun? Liang spielt ab der gymnasialen Oberstufe *Diablo II*, ein Action-Rollenspiel:

Das Spiel war einfach .. genial. /Mhm./ Und (4) es (1) ja bringt, man kann in dem Spiel viel er- erleben. (...) Man brauch- man wird dadurch da sehr gefordert. /Mhm./ Und, (2) es .. hat ein Erfolgs- (1) gefühle vermittelt. /Mhm mhm./ (2) Und (1) ein einfach .. zum Nachdenken gebracht auch /Mhm./ und (2) man konnte .. also ich hab ja auch andere Freunde gehabt, die das gespielt haben /Ja./ und man hat etwas, man hatte ein Projekt. /Ja./ Was einem (1) so n Lebenssinn gegeben hat, /Mhm./ sag ich mal. (Z. 761-769)

Das Spiel fällt dabei auf fruchtbaren Boden und ist als neuer Ermöglichungsraum für Liang zu sehen, ähnlich wie in Taiwan die Schule, indem es soziale Kontakte, Abenteuer und etwas Eigenes zu ermöglichen und damit Lebenssinn zu geben scheint. Hier erfährt Liang zum ersten Mal selbstbestimmte Leistung, was vor dem Hintergrund voriger Fremdbestimmtheit, z.B. beim Deutschlernen, als besonders positiv erlebt wird. Diese virtuelle Kompensation von realweltlichen Defiziten ist ein erster Erklärungsansatz für Liangs Computerspielabhängigkeit, wenngleich auch ein untergeordneter, wie im Folgenden deutlich wird.

Während des Studiums beginnt er dann, das Echtzeit-Strategiespiel *DotA* zu spielen, bei dem das Soziale als Spielfaktor in den Mittelpunkt rückt, weil „man bei dem Spiel (1) mehr zusammen arbeiten muss mit den anderen. Das heißt, das .. Verhältnis war intensiver als bei Starcraft oder Diablo II.“ (Z. 891-893) Wie in der Klassengemeinschaft in Taiwan, die Liang in Deutschland nicht wiederfindet, ist in *DotA* das

Soziale in der (Spiel-)Struktur angelegt. Dieses Soziale, ohne das Leistung im Spiel nicht möglich ist, beschreibt er noch genauer:

Bei DOTA is man unbedingt auf .. die anderen vier /Ja./ angewiesen, weil (1) man kann nicht vier gegen fünf gewinnen. /Ja./ Man muss wirklich .. es muss wirklich jeder dabei sein /Mhm./ und am richtigen Moment zum richtigen Ort da sein (...). Weil, in einer Schlacht sind meistens .. alle fünf .. des anderen Teams beteiligt. (...) Man muss wirklich .. gut zusammen arbeiten. /Ja./ Damit man .. Erfolg hat im Spiel. /Mhm mhm./ Das äh hab ich bei anderen Spielen noch nicht erlebt. (Z. 904-921)

Die Auswirkungen des Kontakts zu den Mitspielenden beschreibt er als „emotionales Auf und Ab“ (Z. 922): Man lobt sich (Z. 923) und wird „fertig gemacht“, wenn man etwas „vergeigt“ (Z. 932 f.). Der Fokus liegt hier also auf der Leistung, nicht auf der Person. Er ist hier als Person austauschbar, es kommt auf die Rolle an, die er spielt. Liang geht hinsichtlich der Entpersonalisierung sogar noch einen Schritt weiter: Mit seinen Mitspielenden kommuniziert er nicht mündlich per *Teamspeak* oder *Skype*, sondern schriftlich – er tippt (Z. 930 f.). Außerdem spielt er im Modus „offenes Spiel ohne festen Clan“, d.h. er hat immer wieder andere Mitspielende. Das Soziale tritt also in den Hintergrund, die Leistung in den Vordergrund. Liang hatte somit die Wahl zwischen beliebig-anonymen und kontinuierlichen Sozialbeziehungen und wählt die anonymen; er entscheidet sich gegen feste soziale Strukturen, sondern – wie im realen Leben – für wiederkehrende Neuanfänge, die über das Soziale hinausreichen:

Es gibt hundert verschiedene Charaktere. Das heißt, /Mhm./ das Spiel ist .. sehr vielfältig. /Mhm./ Wenn zehn Leute mitspielen hat man /Ja./ sozusagen jede Runde k- praktisch komplett (1) neue .. Zusammensetzung /Mhm./ Und, (2) es ist .. eigentlich f- .. fast ausgeschlossen, dass man ein Spiel mit denselben Charakteren jemals wieder spielen wird. /Ja./ Das heißt jedes Spiel ist eigentlich (...) was komplett Neues. (...) /Mhm./ Und, (2) man will nach jeder Runde (1) besser werden. (...) Hättsde, Mensch hättsde .. das besser gemacht, /Mhm ja./ hätten wir jetzt gewonnen. Und, nächstes Mal machs ich besser. Also sp- /Mhm./ fängt man gleich wieder ne neue Runde an. /Ja./ (Z. 845-863)

Liang erschafft sich also nicht wie viele andere Befragte, z.B. Angelika und Joshua (s.u.), einen Avatar, der die realweltlichen Probleme nicht hat, nämlich soziale Isolation bzw. ständige Neuanfänge mit immer anderen Freunden oder Bekannten, die Suche nach einer Identität bzw. Identitätsbrüche und Leistungsversagen bzw. Versagensängste. Seine virtuellen Charaktere haben die gleichen Probleme zu meistern wie er im realen Leben.

Eine weitere Funktion, die nach Liangs Aussagen das Computerspielen für ihn hat, ist noch hinzuzufügen: Oben wurde schon beschrieben, dass Liang in seine Mitbewohnerin verliebt ist – unglücklich, denn er muss mitansehen, wie sie andere Männer einlädt. Weiterhin ist er aber fixiert auf sie, er bezeichnet sich als „abhängig von ihr“ (Z. 2071 f.) – und sucht eine Ablenkung davon, so dass er sogar in Erwägung zieht, das Spiel doch wieder zu installieren:

Ich war jetzt ähm .. eine Woche in Urlaub (...), da hab ich gemerkt .. es gib auch .. andere tolle Frauen außer sie /Mhm./ .. und äh (2) es hat mir insofern geholfen, weil ich einfach mit den Gedanken nicht mehr bei ihr war. /Ja./ Und ich dachte wenn ich jetzt wieder anfangen zu spielen bin ich mit den Gedanken auch nicht mehr bei ihr. (Z. 2060-2070)

Wie er vom Spielen loskommen kann, wie also seine Zukunft ohne Spiel aussehen kann, das weiß Liang (noch?) nicht. Er beschreibt, dass er einen Ersatz für das Spielen brauche, welches selbst wiederum seiner Einschätzung nach ein Ersatz für realweltliche Bedürfnisbefriedigung sei (s. auch Zitat unten Z. 1234-1251):

Ich hab das Gefühl .. ähm auch, (2) dass ich .. ständig Ersatz suche, von dem Spielen, /Mhm./ dass ich irgendwie anders, .. dass ich überlege, wie ich jetzt glücklich werden kann, weil ähm irgendwie .. den richtigen Ersatz hab ich noch nicht gefunden. Weil beim Spielen konnte ich alles andere vergessen. /Ja./ Und .. obwohl ich eigentlich so krankhaft gelebt habe, ne, /Ja./ war ich eigentlich immer zufrieden und glücklich. (Z. 1877-1883)

Rückblickend erkennt er, dass das Spielen keine faktischen Alternativen bzw. Lösungen, sondern nur Scheinlösungen bietet und sein reales Leben stark eingeschränkt war:

Es wird alles einem vorgegaukelt. Es ist nicht so .. richtiger Erfolg eigentlich. Es sind auch keine richtige .. äh .. richtige Kommunikation mit den Menschen. Kein Zusammenleben, wirklich. Aber es wird .. /Ja./ einem imitiert oder irgendwie .. /Ja. Mhm./ Mir ist es gelungen doch darauf reinzufallen. (lacht) (...) Also wenn ich heute nachdenke, also so Momente wo ich .. ähm gemerkt habe, dass ich wirklich .. dass es wirklich nicht mehr normal ist. Dass ich schon von einer Krankheit auch spreche ist, zum Beispiel, wenn man .. wenn man .. zum Beispiel auf Hygiene verzichtet weil man sich sagt, äh ich bin sowieso in meinem Zimmer den ganzen Tag und werd äh keine Leute sehen, /Mhm./ dann dusch ich mich heute nicht. Wozu auch. /Mhm./ Kann ich ne halbe Stunde länger schlafen .. äh spielen oder so. /Ja./ Manchmal war ich auch schon .. zu bequem einkaufen zu gehen .. /Mhm./ Deswegen hab ich dann mal zwei Tage nix gegessen oder so. (Z. 1234-1251)

Nun will er stattdessen Dinge nachholen, die er durch sein intensives Computerspielen im Vergleich zur hier angesprochenen Normalbiographie verlernt bzw. verpasst habe:

Und jetzt bin ich ständig damit beschäftigt .. nicht .. bei dem Gedanken zu landen, .. bei dem schlechten Gewissen, dass ich (...) jetzt drei Jahre .. vergeudet habe. Sozusagen. (...) Stell dir vor, du .. würdest drei Jahre deines Lebens verloren haben, irgendwie. (...) Andere Leute in deinem Alter sind schon fast fertig mit dem Studium .. /Mhm./ haben schon geheiratet, haben Kinder, haben Haus. Keine Ahnung. /Mhm mhm./ Und du .. äh hast es eigentlich in den letzten Jahren nicht wirklich weit gebracht. (Z. 1887-1904)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass wir mit Liang einen ehemaligen Spieler kennengelernt haben, bei dem sich Unbeständigkeit im realen Leben, bedingt durch einige biographische Umbrüche und eine fehlende stabilisierende Funktion der Familie, mit Unbeständigkeit im Spiel verbinden. Was ihm im realen Leben fehlt (Stabilität und Kontinuität insgesamt, stabile soziale Beziehungen, Anerkennung und Erfolg bei selbstbestimmten Leistungen), ersetzt er nur bedingt durch das Spiel. Vielmehr reproduziert er im Spiel (trotz anderer Möglichkeiten) die problematischen Konstellationen, mit denen er im realen Leben zu kämpfen hat, und spielt sie immer wieder durch: die stetigen Neuanfänge, die instabilen sozialen Beziehungen und die Leistungsfixierung. Außerdem zeigt sich bei Liang noch ein zweites zentrales Spielmotiv, welches er selbst thematisiert: das der Ablenkung von realweltlichen Sorgen durch ein fesselndes, actionreiches Spiel. Liang ist also kaum bei sich selbst, er ist immer auf der Suche nach Ersatz (für den Ersatz), wie er es selbst formulierte. Die Identitätssuche ist bis heute noch nicht abgeschlossen.

Johanna

Biographische Daten

Johanna ist zum Interviewzeitpunkt Anfang zwanzig. Sie wurde noch kurz vor der Wende in einem ostdeutschen Bundesland geboren. Ihr Vater ist unter der Woche auf Montage und kehrt jeweils am Wochenende zur Familie heim. Der Zeitpunkt, zu dem ihre Mutter wieder in die Vollzeit-Berufstätigkeit als Verwaltungsangestellte einsteigt, wird nicht genau genannt, liegt aber jedenfalls vor Johannas Schuleintritt im Alter von sechs Jahren. Als Johanna sieben Jahre alt ist, legt sich die Familie den ersten PC zu, einen eigenen Fernseher bekommt Johanna mit fünf Jahren in ihr Zimmer, eine eigene Spielkonsole mit sieben. Sie beginnt, Spiele wie *Tetris* und *Super Mario* zu spielen. Nachmittage und Schulferien verbringt Johanna wegen der Berufstätigkeit der Eltern entweder bei den Großeltern oder alleine zu Hause. Mit ca. 14 Jahren spielt sie eine kurze Zeit „Ballerspiele“, bis die Eltern dies unterbinden. Johanna wechselt ihre Computerspielvorlieben und steigt auf *Anno 1602* und *Die Sims* um und kommt mit einem fünf Jahre älteren Freund zusammen. Er ist arbeitslos und verbringt sehr viel Zeit vor dem PC. Johannas Schulnoten werden schlechter, sie muss die elfte Klasse wiederholen und wechselt dabei die Schule. Es folgt die Trennung von ihrem Freund und eine exzessive Computerspielphase, auf welche die Eltern mit drastischen Kontrollmaßnahmen (Computerzimmer abschließen) reagieren. Nach dem Abitur geht Johanna für ein Jahr nach Irland, wo sie als *Au-pair* in einer fünfköpfigen Gastfamilie mit zwei berufstätigen Eltern arbeitet. Sie leistet etwa das Doppelte der zulässigen Arbeitszeit in Haushalt und Kinderbetreuung und spielt zusätzlich ca. acht Stunden täglich *Die Sims*. Nach ihrer Selbsteinschätzung ist sie zu dieser Zeit computerspielabhängig. Anschließend beginnt sie ein Lehramtsstudium in B-Stadt (deutsche Großstadt). Zu diesem Zeitpunkt bekommt sie ihren ersten eigenen Laptop. Sie verbringt viel Zeit in sozialen Netzwerken im Internet und spielt dort auch das Facebook-Game *Farmville*. Das Spiel *Die Sims* hat sie in Irland zurückgelassen. Nachdem sie zunächst vom Wohnort der Eltern nach B-Stadt gependelt war, zieht sie kurz vor dem Interview in eine WG in B-Stadt um. Sie kommt mit ihrem neuen Freund zusammen.

Interviewanalyse

Aus den längeren Passagen, in denen Johanna über ihre Kindheit berichtet, haben wir eine Reihe von Charakteristika herausarbeiten und zu zentralen Motiven verdichten können. Zunächst zu den Verhältnissen in Johannas Herkunftsfamilie: Unter der Woche sieht Johanna ihren Vater nicht, und während seiner Anwesenheitszeiten, also am Wochenende, ist das Verhältnis angespannt, da er die Erziehung durch die Mutter als ungenügend betrachtet und durch strenge Sanktionen kompensieren zu müssen glaubt:

Da Papa nur am Wochenende zu Hause gewesen ist, .. ähm .. der hat immer gesagt, „ich muss jetzt die ganze .. Woche .. die hier verkorkst wurde, .. in einer an einem Wochenende ausbügeln.“ .. Und es gab sehr viel Mecker. Und Ärger und .. Stubenarrest (Z. 511-515) (...) Und wenn ich was nicht richtig gemacht hatte, gab's Fernsehverbot. (...) Oder Computerverbot. (Z. 908-910)

Über die Mutter, die zeitlich präsenter ist als der Vater, erfahren wir im Interview weniger. Wegen ihrer Berufstätigkeit ist Johanna als jüngeres Kind in den Ferien oft bei den Großeltern. Später, als älteres Mädchen, verbringt sie die Ferienwochen zu Hause und berichtet, wie sie ihre Tage verbrachte:

Bin aufgestanden morgens (...) .. Hab mich an den Computer gesetzt und .. wenn meine Mama abends nach Hause gekommen ist, um vier oder um fünf .. dann hab ich erst gemerkt, „oh. .. Der Tag ist vorbei. .. Und ich hab nix geschafft zu Hause. /Hmhm./ Ich hab nichts für die Schule machen können. .. Ich hab äh nicht das gemacht, was Mama mir auf so 'nem kleinen Zettelchen geschrieben hat.“ (...) Es ist der Müll rausbringen oder es ist einfach nur Geschirrspüler ausräumen. (1) Und man sitzt dann da vor'm Computer und sagt, „nein. .. Mach ich später. .. Möcht ich jetzt nicht machen.. Das ist viel interessanter, was ich hier gerade mache am Computer.“ (Z. 170-187)

Auffällig ist eine Präsenz von Bildschirmmedien bei einer gleichzeitigen häufigen Absenz der Eltern. Diese hinterlassen in Form von „Zettelchen“, wie die Mutter, oder in Form von angedrohten Sanktionen, wie der Vater, klare externe Leistungsanforderungen, denen sie sich auch in deren Abwesenheit verpflichtet fühlt, mit denen sie sich jedoch innerlich nicht verbindet.

.. die Chance Fernsehen zu gucken (...) wenn die vorbei ist, .. dann wird halt /Hmhm./ was anderes gemacht (...) Du musst dich um die Schule kümmern. /Hmhm./ Du musst dich um den Hund kümmern, (...) Zum /Hmhm./ Sport gehen musst du auch. .. Und ähm .. die [ihre Eltern, d.A.] wollten mir einfach nur die Zeit geben, .. dass ich da mich (überlegend) ne Stunde oder zwei Stunden /Hmhm./ ausruhen kann. (Z. 895-905)

Johanna verwendet in diesem Interviewausschnitt dreimal hintereinander das Modalverb „müssen“ für die realweltlichen Tätigkeiten. Demgegenüber verwendet sie für das Fernsehen die Wörter „Chance“ und „können“. Fernsehen scheint für sie einen Entspannungs- und Ermöglichungsraum außerhalb der Pflichten des realen Lebens darzustellen. Wenn sie am Computer spielt, muss sie nicht an die Verpflichtungen

denken, wie sie in einer Art kindlichem Selbstgespräch (s.o. „mach ich später“) beschreibt. Zusätzlich erfüllen Bildschirmmedien die Funktion, während der Abwesenheiten der Eltern Langeweile zu vertreiben. Wenn die Eltern am Sonntagmorgen noch ausschließen, habe sie regelmäßig ferngesehen, berichtet Johanna.

Interessant ist, dass Johanna gegen die strenge Erziehung durch die Eltern nicht rebelliert, sondern sie im Gegenteil noch in Schutz nimmt:

Aber (1) gut, es lag auch ein bisschen an mir. /Hmhm./ Ich hab halt nicht das gemacht, was ich sollte. (...) Das liegt aber auch, denke ich mal, an .. der Kindheit meines Papas. Und mein Opa hat auch .. ne ziemlich strenge Hand geführt hat. .. /Ja./ Und die hat er eben nun auf mich übertragen. (Z. 519-527)

Die erste Liebesbeziehung, von der Johanna berichtet, ist die mit einem fünf Jahre älteren arbeitslosen Mann. Sie schildert als einen wichtigen Trennungsgrund, dass dem Freund sein Computer wichtiger gewesen sei als alles andere, auch als der Kontakt mit „Leuten, die einem wichtig sind“, womit sie vermutlich vor allem sich selbst meint.

.. wirklich .. g- gute Erinnerungen hab ich nicht an ihn. /Hmhm. Hmhm./ Also, er war wirklich sehr .. verpocht auf seinen Computer. /Hmhm./ Sein Ein und Alles. Und .. darf man nicht anfassen. (...) Und das hat mich einfach nur ge-nervt. (...) Rumgespiele ohne Sinn. ..Und nichts mit anderen Leuten machen, die einem wichtig sind. (Z. 629-645)

Als Außenstehende kritisierte sie also die Eingenommenheit vom Computer, von dem sie in Bezug auf das eigene spätere Spielverhalten immer wieder sagt, sie habe das bei sich selbst „nicht gemerkt“. Der Vergleich mit anderen Suchterkrankungen wird von ihr verwendet, um das, was sie im Rückblick als Verdrängung wertet, zu begründen: „Also, ich hab's am Anfang natürlich auch nicht gemerkt. .. Wie /Hmhm./ jeder Süchtige dann sagt, ich bin nicht abhängig.“ (Z. 162-164).

Der Aufbruch nach Irland nach ihrem Abitur bedeutet für Johanna erstmals eine längere Abwesenheit von den Eltern. Als Beweggründe für die *Au-pair*-Entscheidung gibt Johanna an, sie habe neben der Verbesserung ihrer Fremdsprachenkenntnisse etwas „über .. Familien. Und .. Familienzusammenhalt. (...) Und .. Kinderbetreuung“ (Z. 962-964) lernen wollen, sie möchte also möglicherweise gerade im Unterschied zu ihrer eigenen Familie normales Familienleben kennenlernen. Die *Au-pair*-Zeit kann zudem als „Fluchtversuch“ gedeutet werden, als Bestrebung, sich von einem Elternhaus abzugrenzen, in dem die Eltern als abwesend und zugleich dominierend erlebt werden.

Jedoch beschreibt Johanna die Startbedingungen in Irland als schwierig, weil in der Familie beide Eltern berufstätig sind. Die Familie hat einen älteren Sohn, der ein Internat besucht, sowie zwei jüngere Kinder von fünf und sieben Jahren. Die Mutter ist unter der Woche zu den Wachzeiten der Kinder nicht anwesend, der Vater „kam nach Hause von seinem Bürojob. ‚Oh. (stöhnend) Ich bin so fertig.‘ Hat sich auf's Sofa gelümmelt.“ (Z. 983-985). Auf die Bitte hin, ihren Tagesablauf in der Gastfamilie zu beschreiben, gibt sie an, von sieben Uhr früh bis am Vormittag gearbeitet, dann bis drei Uhr am Computer gespielt zu haben.

[Ich habe dann, d.A.] die Kinder abgeholt. Mit denen Hausaufgaben gemacht.. Essen gemacht. Den Haushalt geschmissen. (1) Und von diesen (1) 30 Stunden. 25, 30 Stunden, die ich eigentlich arbeiten darf. ..waren's dann vielleicht doch achtzig. (Z. 992-999) Und das war einfach zu viel des Guten. /Hmhm./ Deswegen auch wenn die Kinder in der Schule waren, .. hab ich mich einfach vor den Computer gesetzt. .. Gesagt, „jetzt ist meine Zeit.“ (...) Ich hatte fertig, was ich fertig haben musste. (Z. 1053-1057) (...) und wenn die Kinder im Bett waren, ging's weiter. .. Bis nachts .. um eins, um zwei. (Z. 1190-1191)

Insgesamt ergibt sich bei etwa vier Stunden am Vormittag und fünf Stunden am Abend eine tägliche Computerspielzeit von ca. neun Stunden. Parallelen in den Schilderungen des Alltags in Irland und des Alltags in ihrer Herkunftsfamilie sind augenfällig: Wenn das „Muss“ – die Haushaltspflichten – erledigt ist, dann darf Johanna sich vor dem Bildschirm Zeit für sich nehmen.⁶ Alternativen für die Gestaltung dessen, was Johanna „meine Zeit“ nennt, hat sie zu Hause nicht gelernt und nun im Ausland nicht zur Verfügung. Die Hoffnung, etwas über andere Möglichkeiten des Zusammenlebens zu lernen, erfüllt sich nicht. Der Aufbruch nach Irland endet also nicht in anderen Verhältnissen, sondern in der Wiederholung des Bekannten.

Die mit dem Computerspiel *Sims* verbrachte Zeit lässt sich als zweiter, diesmal als virtueller Fluchtversuch verstehen. Über ihr Spielverhalten erzählt Johanna Folgendes:

Ähm die Sims ist ein Rollenspiel. /Hmhm./ Man schlüpft in eine Person. /Hmhm./ .. Und .. führt diese Person durch den Alltag. /Hmhm./ Ähm zu Anfang .. kauft man sich ein Grundstück. .. /Hmhm./ Hat ein bisschen Startgeld und muss dann eben .. ein Haus bauen. /Hmhm./ .. Gucken, dass die Person zur Arbeit geht. .. Geld verdient. /Hmhm./ (...) Und morgens zusehen, dass die Person ähm .. ganz normale Dinge .. bewältigt wie sich duschen oder /Hmhm./ was essen. Oder .. mit anderen Leuten kommunizieren. /Hmhm./ Eigentlich das, was man selber im Alltag auch macht. /Hmhm./ .. Allerdings .. ähm .. gibt es so diverse .. Befehle, wo man eben .. ein bisschen mehr Geld kriegt oder /Hmhm./ .. diese ganzen (1) äh .. Bedürfnisse wieder auffrischt. /Hmhm./ Ohne irgendwas richtig machen zu müssen. (1) Und .. man kann sich das Haus nach seinen (atmet ein) .. ähm.. Wünschen gestalten. Die Person nach seinen Wünschen gestalten. Den Alltag... Was in diesem Haus .. für Gegenstände sind. .. Und äh .. das .. ist sicherlich dieser Reiz an dem Spiel, /Hmhm./ dass man einfach eine Person .. steuert. /Hmhm./ Durch den Alltag steuert. .. Und gar nicht merkt, .. „oh. .. Eigentlich müsste ich das ja in meinem .. richtigen Leben haben.“ (Z. 1205-1232)

Das Spielverhalten müsste, um als Ausgleich zu fungieren, Freiheit von den Zwängen des Alltags im Haushalt bieten. Stattdessen schildert Johanna auch hier einen durch-

6 Damit ergibt sich eine Ähnlichkeit zu Schilderungen von anderen weiblichen Befragten im Sample bezüglich der Aufrechterhaltung von „Funktionsfähigkeit“ im Alltag, so z.B. bei der *World-of-Warcraft*-Abhängigen Angelika, die den wöchentlichen Hausputz stets rasant und pünktlich während der Serverwartung am Mittwoch erledigt, da sie in dieser Zeit ohnehin nicht spielen kann.

strukturierten vorgegebenen Spiel-Alltag. Man „muss“ ein Haus kaufen, arbeiten, duschen, kommunizieren. Es gibt allerdings auch im Spiel die Möglichkeit, es gibt „so diverse Befehle“ (s.u. Erläuterung zum *Cheat*), mit denen man diese Zwänge umgehen kann. Wir können hier von einer dritten Wiederholung desselben Musters sprechen: Nicht nur Johanna als Kind in ihrer Herkunftsfamilie, nicht nur Johanna als *Au-pair* in der Gastfamilie, sondern sogar der virtuelle Charakter, den Johanna in *Sims* steuert, verhält sich nach dem beschriebenen Muster von Abwechslung zwischen dem, was sein muss, also der Pflicht der Alltagszwänge, und der anders gearteten „Kür“ der schnellen Bedürfnisbefriedigung ohne große eigene Aktivität. Etwas Vorwissen zum Spiel ist nötig, um zu begreifen, was bei einem virtuellen Charakter überhaupt „Bedürfnisbefriedigung ohne Eigenaktivität“ bedeuten könnte: Üblicherweise muss der bzw. die Spielende zum Erwerb von Spielwährung seinen virtuellen Charakter zur virtuellen Arbeit schicken. Das dauert eine bestimmte (reale) Zeit, und er bzw. sie bekommt dann virtuelles Geld. Ebenso wird reale Zeit z.B. für das virtuelle Schlafen oder das virtuelle Fernsehen benötigt, nach dem der *Sims*-Charakter dann wieder, wie anhand seiner Werte auf den Bedürfnisleisten zu erkennen, erholt und guter Laune ist. Johanna beschreibt in der obigen Passage einen *Cheat*, eine Art virtuelle Abkürzung, mit der man schneller zum Spielerfolg kommen kann, durch den man auf Knopfdruck – z.B. indem man in *Sims 2* im *Cheat*-Fenster (STRG+SHIFT+C) *maxMotives* eintippt – sofort „die Bedürfnisse wieder auffrischt“. Nicht nur für sich selbst, sondern auch für ihren *Sims*-Charakter will Johanna zwischenzeitlich Erholung haben, will etwas erreichen, „ohne irgendetwas richtig machen zu müssen“.

Im Gegensatz zu der Fremdbestimmtheit, die Johanna im Alltag in der irischen Familie erlebt, wird auf der Inhaltsebene der Sprache bei Johannas Erzählungen über *Sims* zunächst immer wieder eine erlebte Selbstbestimmtheit und Selbstwirksamkeit deutlich (s.o. zweimal „steuert“, zweimal „nach seinen Wünschen gestalten“). Für die Gestaltung des virtuellen Charakters beschreibt dies Johanna noch genauer:

... da konnte man auch .. den Körperbau verändern. (Klacken) .. Das ganze Gesicht verändern. Die Haare /Hmhm./ und .. äh (1) ja, Kleidung, wie gesagt. (1) Und äh man konnte sich die Person so schaffen, .. wie man sie gerne hätte. /Hmhm./ Wie man selber aussieht oder wie man gerne aussehen möchte. /Hmhm./ (1) Ah man lebt also in einer Traumwelt. Mit einer /Hmhm./ Traum-person, (atmet ein) .. die ähm das schafft, was man vielleicht im im (überlegend) .. realen Leben nicht schaffen könnte. (Z. 1286-1295)

Demgegenüber fällt aber auf der Ebene der *Agency*⁷ auf, dass in den gesamten obigen Textpassagen zu den *Sims* nur ein einziges Mal das Wort „ich“ verwendet wird, nämlich als Johanna in der ersten der beiden Passagen wieder den Bezug zum realen Leben herstellt („Eigentlich müsste ich das ja in meinem .. richtigen Leben haben“). Ansonsten dominiert „man“, die Schilderung ist durchgängig in kollektiver oder anonymer *Agency*. Dies ist insofern interessant, als vermutlich auf einer unbewussten Ebene die Spielhandlung von Johanna doch nicht als subjektive Handlungsmächtig-

7 In der *Agency*-Analyse wird die sprachliche Konstruktion subjektiver Handlungs- und Wirkmächtigkeit untersucht. Es wird davon ausgegangen, dass ein- und derselbe Sachverhalt unterschiedlich sprachlich konstruiert werden kann (z.B. „ich frage“, „es wird gefragt“, „man fragt sich“) und dass diese konkrete Versprachlichung etwas zu bedeuten hat (Bethmann, Helfferich, Hoffmann & Niermann, 2012).

keit erlebt wird. Eine einzige explizite Äußerung Johannas weist ebenfalls in diese Richtung, wenn sie sagt: „*man ist einfach in eine /Hmhm./ andere Rolle geschlüpft und .. ja, hat das gemacht, was (überlegend) .. der (lachend) .. das Spiel von einem wollte.*“ (Z. 1151-1153)

Wenn Johanna schildert, wie sie ihren Charakter (virtuelles Selbst) im Spiel so gestaltet, wie sie gerne wäre (ideales Selbst), liegt ein Bezug zur Theorie der *Actual-Ideal Self-Discrepancy* (Higgins, 1987) nahe, auf die unten in der Diskussion noch eingegangen wird.

Wie kann es nun unter diesen Umständen zu einer Beendigung des Spielverhaltens kommen? Johanna trennt sich von den *Sims*-Spielen, indem sie diese bei der Rückreise nicht nach Deutschland mitnimmt, sondern sie in Irland bei der Gastfamilie liegen lässt. Sie traut sich einen kontrollierten Konsum nicht zu: „*Man muss wirklich, wenn man davon wegkommen will, die Finger davon lassen und nicht sagen, heute kann ich mal .. und .. dann ist man sofort wieder drin.*“ (Z. 1335-1337). Bei Johanna liegt die Beendigung des Spielverhaltens erst wenige Monate zurück. Damit ist es nicht möglich, zu beurteilen, inwiefern diese Entscheidung von Dauer sein wird, gerade auch weil sie nach ihrer Rückkehr für einen Zeitraum von wenigen Wochen auf *Farmville*, ein *Facebook* bzw. *Casual Game* umsteigt, von dem sie sich erst kurz vor dem Interview wieder abgemeldet habe. Über ihre *Sims*-Spielphase sagt Johanna im Rückblick:

Und (leicht überlegend) so im Nachhinein denk ich, „oh Gott. (Rumpeln) .. Was hab ich da überhaupt gemacht? Das ist totaler Blödsinn.“ (Z. 267-269)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich aus der Analyse des Interviews mit Johanna als zentrales Motiv eine Abgrenzungsproblematik ergibt, die es ihr schwer macht, eigene Wünsche und Bedürfnisse gegenüber externen Anforderungen zu verteidigen. Dem Computerspielen bzw. allgemeiner der Bildschirmmediennutzung kommt entsprechend eine Ablenkungsfunktion zu, die diese Abgrenzung erleichtert, zugleich aber der Entstehung und Festigung eigener Interessen im realen Leben entgegensteht. Es erstaunt, dass sich im Interview mit Johanna als einer jungen weiblichen Gesprächspartnerin keine Hinweise auf eine Nutzung von Computerspielen als virtuellem Ersatz für Sozialkontakte finden, sondern allenfalls eine kompensatorische Funktion im Sinne des Erzielens von virtuellen Erfolgserlebnissen bei einem erlebten Mangel an Anerkennung für realweltliche Leistungen. Auffällig ist bei Johanna das beschriebene Motiv der Wiederholung einer aus ihrer Herkunftsfamilie bekannten Problematik der externen Leistungsanforderungen und der Flucht in schnelle Bedürfnisbefriedigung, ohne „irgendetwas etwas richtig machen zu müssen“.

Eduardo

Biographische Daten

Eduardo, zum Zeitpunkt des Interviews ein Mittvierziger, wird in Chile als jüngster Sohn eines Universitätsprofessors und einer Versicherungsangestellten geboren, die nach der Geburt der Kinder ihre Berufstätigkeit aufgibt. Er hat vier ältere Schwestern und besucht gemeinsam mit ihnen eine deutsche Schule. Seinem Vater wird wegen der politischen Ansichten die Lehrerlaubnis entzogen, so dass er im Ausland unterrichtet, wo er bei einem Unfall mit ungeklärter Ursache zu Tode kommt. Im Fami-

lienalltag spielt Fernsehen eine geringe Rolle, es wird von der Mutter zeitlich stark begrenzt. An der Schule wird Eduardo über einen längeren Zeitraum von einem Angestellten sexuell belästigt. Leistungsmäßig hat er keinerlei Probleme, wird aber nach eigenen Angaben die gesamte Schulzeit über von den Mitschülern gemobbt. Erst im Studium der Informatik, während dessen er sich politisch gegen die Diktatur engagiert, kauft er sich den ersten eigenen Computer. Als Mittzwanziger kommt er nach Deutschland und lebt zunächst von Gelegenheitsjobs (Gebäudereinigung, Straßenkunst, technische Dienstleistungen). Da sein Abschluss nicht anerkannt wird, schließt er ein zusätzliches technisches Studium in Deutschland an. Seit seiner Ankunft in Deutschland spielt er exzessiv Computerspiele, nach eigenen Angaben ist er seit 1999 computerspielabhängig und spielt vor allem das rundenbasierte Strategiespiel *Civilization*. Insgesamt sechsmal beendet er bis heute sein Spielverhalten, deinstalliert das Spiel bzw. verschenkt mehrere Male seinen Computer. Mit Frauen hat er als Endzwanziger die ersten Beziehungen, die er als eher flüchtige sexuelle Begegnungen beschreibt. Wegen seiner Beziehungsschwierigkeiten und der Diagnose „Depression“ ist Eduardo längere Zeit in psychotherapeutischer, teilweise auch medikamentöser Behandlung. Nach einer mehrjährigen Phase in einem festen Beruf im technischen Bereich, an dessen Verlust sein Spielverhalten wesentlichen Anteil hatte, ist er seit mehreren Jahren wieder Gelegenheitsarbeiter. Eduardo lebt seit einigen Jahren mit seiner zum Zeitpunkt des Interviews hochschwangeren Partnerin zusammen, die einen halbwüchsigen Sohn in die Beziehung mitgebracht hat. Er besucht zwei Selbsthilfegruppen, eine für Glücksspielende, eine für Computerspielende.

Interviewanalyse

Eduardo gibt bereits vor dem ersten Gesprächsstimulus eine klare Positionierung an, indem er bei der Vorstellung der Studie zu „Interviews mit ehemaligen Computerspielabhängigen“ die Interviewerin unterbricht:

Ehemalig computerspielabhängig gibt's nicht. (1) Es kann man ist /Ja./ nicht ehemalig süchtig. (1) Das gibt's nicht. (...) weil es da sehr viele Gemeinsamkeiten gibt (...) mit den Alkoholabhängigen (1), dass man (1) süchtig ist und süchtig bleibt und und dass man diese Realität einfach akzeptieren muss, ja. (Z. 106-123)

Eduardo thematisiert im Verlauf des Interviews auch die Suchtprobleme bei seinen Angehörigen im weiteren Familienkreis und deutet sein Computerspielverhalten als lebenslang bestehende Suchterkrankung, die zum Teil durch diese Veranlagung erklärt wird. Für diese Problematik, die bei ihm bereits vor mehr als zehn Jahren einsetzte, gab es damals kein Verständnis:

Ich hab's Leuten in meiner Umgebung gesagt, dass das äh .. nicht in Ordnung ist, dass ich ne Therapie brauche. /Hmhm./ Und ahm (1) dass ähm (1) ich mich da nicht kontrollieren kann, ja. /Hmhm./ Und (1) alle haben nur darüber .. alle fanden das ganz lustig. (Z. 298-302)

Dass Computerspielabhängigkeit inzwischen mehr und mehr als Problematik bekannt und als Suchterkrankung ernstgenommen wird, wird von Eduardo mehrfach betont

und begrüßt. Dabei kann diese Betonung der „süchtigen Persönlichkeit“ auch als Versuch angesehen werden, die eigenen Schwächen zu entschuldigen bzw. die Flucht aus schwierigen Situationen nicht als persönliche Schwäche, sondern als unvermeidliche Eigenschaft eines „Süchtigen“ zu erklären. Als vielseitig hochbegabtes Kind hat Eduardo hohe Ansprüche an sich. Gleichzeitig erlebt er, dass sein Vater wegen seiner politischen Ansichten Chile verlassen muss, und sieht eine Ursache für das jahrelange Mobbing, dem er sich in der Schule ausgesetzt sieht, in der politischen Haltung seiner Familie.

Ich wurde sehr gehänselt, weil ich äh (1) äh bekanntermaßen ersten.. äh links war sozusagen. /Ja./ Äh also, ich war nicht links, aber .. äh im Vergleich halt zu den anderen, ja. /Ja./ (atmet ein) Ähm also, ich war gegen die re- Militärregierung /Hmhm./ einfach. Und zweitens ist es ja so, dass ich äh auf der deutschen Schule, sagen wir mal, das Schönheitsbild auf der deutschen Schule war .. das nordgermanische .. Bild,(...) Und ich war (1) genau das Gegenteil. Ich sah eher wie ein Indianer aus. (Z. 563-573)

Von der sexuellen Belästigung durch einen Angestellten der Schule erzählte Eduardo damals niemandem und begründet dies wiederum damit, dass er fürchtete, das Hän-seln würde sich dann noch verschlimmern, und „*meine Familie war in einer komplizierten Lage, also durfte eben auch .. meine Familie nichts davon erfahren*“ (Z.688-690).

Eduardo wählt als Studienfach Informatik und erlebt Sicherheit und Erfolg im Umgang mit einem technischen Gerät, das er programmieren kann, dessen Reaktionen planbar und beherrschbar sind (s.u. Zitat Z. 1307-1310). Als Anzeichen für die große Bedeutung bis hin zu einem Beziehungsersatz, die sein Computer für ihn zu haben scheint, deuten wir die Wortwahl, mit der er seinen Umzug nach Deutschland beschreibt:

Dann kam ich.. nach Deutschland (langgezogen) Anfang der neunziger Jahre /Hmhm./ Und ich kam mit meinem Computer her. (Z. 206-208)

Eine Personifizierung des Computers, der von Eduardo im Gegensatz zu anderen, online am Spiel teilnehmenden menschlichen Gegnern als „würdiger“ Gegner bezeichnet wird, zeigt sich auch in der folgenden Aussage:

Ich finde nicht oft einen würdigen (überlegend) äh Spieelpartner, ja. (atmet ein) Und deswegen spiele ich einfach oft gegen den Computer. (Z. 1293-1296)

Ein Motiv, dass sich durch das Interview mit Eduardo hindurch zieht, ist seine sehr hohe Einschätzung seines persönlichen Potenzials, unter dessen fehlender Ausschöpfung bzw. Verwirklichung er leidet.

ich galt schon in meiner Jugend als .. sehr begabt, ja. Äh, .. also, künstlerisch, äh wie auch intellektuell. (1) Ähm ja, vor allem die beiden Sachen. Eigentlich /Hmhm./ stehen mir alle Möglichkeiten offen im Leben, ja. /Hmhm./ (atmet ein)

Ähm .. und dieses Problem [Computerspielabhängigkeit, d.A.] lässt mich nicht voran .. kommen. (Z. 494-501)

Ein Motiv für sein Computerspielverhalten ist damit auch das zumindest virtuelle Verwirklichen großer Pläne, das zwischen dem wiederholten Scheitern im Realis und den großen Möglichkeiten im Potentialis vermitteln hilft.

Eine wichtige Funktion des Computerspiels ist für Eduardo die Möglichkeit, sich von realweltlichen Problemen, vor allem von Beziehungsproblemen abzulenken. Die Unsicherheit und der Kontrollverlust, der mit dem Umgang mit lebendigen Menschen einhergeht, führt in Konfliktsituationen mit Menschen, die ihm nahe stehen, immer wieder zu Rückfällen als Flucht in eine kontrollierbare, planbare Welt:

wenn ich persönliche Probleme mit einer anderen Person kriege, besonders mit meiner .. Lebensgefährtin. Dass mich das ständig beschäftigt, ..ja. Und dass ich dann nicht aufhören kann, darüber nachzudenken. /Ja./ Deshalb äh.. schaffe ich so irgendwas zur Ablenkung. „Was gibt es?“ wahrscheinlich Computerspiel. (atmet ein) Das Problem ist, was anderes lenkt mich oft nicht ab, ja. (Z. 433-441)

Die Dramatik der Lage, in der Eduardo sich während der schlimmsten Phase seiner Computerspielabhängigkeit befand, schildert Eduardo sehr offen.

Einmal war es ja wirklich so, dass ich äh drei Wochen lang .. die Jalousien nicht aufgemacht habe. Nicht aus dem Haus gegangen bin. Ich bin nicht aufs Klo gegangen. Ich bin nicht (atmet ein) (1) ich hab nicht gegessen. Ich hab äh .. nicht getrunken. Ich fühlte mich unwohl. Ich hab weiter Computer gespielt, /Hmhm./ ja. Äh irgendwann mal .. musste ich wirklich aufs Klo. Es ging nicht mehr. Ich bin auf dem Weg von der Tür .. bis zur Toilette halt .. äh umgefallen. (1) Und ähm (.. ja. Weiß ich wie ich äh .. vielleicht lag ich da ne halbe Stunde lang. Ich weiß es nicht. (...) also, ich bin aufgestanden. Also, ich (1) ja, ich hatte mir in die Hose gemacht, ist ja /Ja./ klar. (Z. 370-388)

Die Auswirkungen des Spielverhaltens beurteilt Eduardo auch außerhalb solcher Extremsituationen als negativ:

...wenn ich ich fff äh meine Spielphasen hab, dann muss ich oft bei der in der Bibliothek schon mal .. 30 Euro zahlen, weil ich irgendwelche Bücher nicht zurückgegeben hab. (...) ich geh mit Scham dahin. /Ja./ Ich hab (...).. Kunden vernachlässigt und so weiter. (Z. 2494-2500)

Eduardo gibt selbst auf die Frage, wie er sich erkläre, dass seine Spielzeiten mehr und mehr zugenommen hätten, eine Antwort, in der er direkt die Ausübung von politischer Macht als etwas bezeichnet, was das Spiel für ihn attraktiv gemacht habe. Es liegt nahe, dass er dabei auf eine Verbindung zu der erlebten politischen Ohnmacht in seinem Heimatland anspielt, auch wenn er diesen Zusammenhang nicht explizit erwähnt.

dieses Civilisation zum Beispiel da fühlt man auf einmal Macht, /Hmhm./ ja. N- dann hat man auch für mich, das war auch wichtig, die politische Macht, gell. /Ja./ (atmet ein) Da ist man der (überlegend) Führer einer ganzen Zivilisation. (Z. 1307-1310)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei Eduardo das Motiv der Ablenkung nicht nur aus der Analyse des Interviews deutlich wird, sondern es wird, wie oben beschrieben, von ihm selbst als zentrale Funktion des Computerspielens, auch als Auslöser für seinen jüngsten Rückfall thematisiert (Z. 433-441). Eine kompensatorische Funktion im Bereich des Soziallebens ist dagegen ähnlich wie bei Johanna kaum zu beschreiben, obgleich er ein Online-Spiel spielt, in dem soziale Interaktion möglich wäre. Als einen Ersatz für soziale Beziehungen kann man eher Eduardos Interaktion mit dem Computer selbst deuten, den er als Gegner ansieht, den zu besiegen eine größere Herausforderung darstelle als ein Antreten gegen menschliche Mitspielende, unter denen er „*keine würdigen Gegner*“ zu finden meint. Für die Unzufriedenheit, die aus dem starken Kontrast zwischen Eduardos sehr hohen Erwartungen an sich selbst und ihrer realen Unerfülltheit entsteht, bietet das Computerspielen Linderung. Die Wiederaufnahme des Motivs „Macht/Ohnmacht“, das Eduardo unter der Diktatur in seinem Heimatland und zusätzlich als Opfer sexueller Belästigung während der Schulzeit aus der Seite des Ohnmächtigen erlebt hat, wiederholt er immer wieder im Computerspiel von der Seite des Mächtigen aus.

Diskussion

Was meinen die Spielenden zu finden, was suchen sie im Spiel, warum spielen sie? Und können die Spiel motive der so ganz unterschiedlichen Interviewten in gemeinsame Kategorien eingeordnet werden? Zur Beantwortung dieser Frage zogen wir zusätzlich zu den Interviews mit Liang, Johanna und Eduardo auch Ergebnisse aus weiteren Fällen hinzu.

Weder gehen wir ausschließlich davon aus, dass ein Computerspiel wie ein Erreger von außen ein besonders empfängliches bzw. gefährdetes Opfer befällt – der oder die Spielende sucht sich auch ein Stück weit „Selbstmedikation“. Noch behandeln wir, wie erwähnt, diese subjektive Sinnhaftigkeit des Spielhandelns gemäß der Tradition der *Game Studies* als einzige Interpretationsebene unter Ausblendung des (realweltlichen) biographischen Kontexts. Für diesen über Pathologisierung versus Entproblematisierung hinausgehenden Mittelweg spricht deutlich der nicht nur in den drei geschilderten Fällen beschriebene sehr hohe subjektive Leidensdruck, oftmals verbunden mit dem Gefühl, die Kontrolle über das eigene Leben an ein Computerspiel abgegeben zu haben, sowie die z.T. wiederholten vergeblichen Ausstiegsversuche. Die Interviewten bezeichneten sich selbst bereits im Screening-Fragebogen (s. Methodik) als „computerspielabhängig“ und erzielten auch auf der eingesetzten Abhängigkeitsskala Werte, die teils weit oberhalb der Grenzen zur Sucht lagen.

Wie wir gesehen haben, finden sich bei der Analyse der Schilderungen von ehemaligen Computerspielabhängigen viele verschiedene subjektiv sinnhafte Erklärungen des Spielverhaltens. Im Folgenden möchten wir drei voneinander abgrenzbare Funktionsbereiche beschreiben, die sich wechselseitig innerhalb einer Spieler-Spiel-Passung keineswegs ausschließen; vielmehr haben wir oben in den Falldarstellungen

gesehen, dass sich verschiedene Spielmotive in je unterschiedlicher Bedeutsamkeit miteinander verbinden lassen, sodass für den bzw. die Spieler/in verschiedene (unbewusst) erhoffte Funktionen mit dem Spielen einhergehen können.

Die ersten beiden angestrebten Funktionen (pointiert ausgedrückt: „Vitamine“ und „Betäubung“) wurden in Literatur zum Computerspielen schon häufiger behandelt (z.B. Fritz & Wittig, 2009) und finden sich auch in den subjektiven Selbstdeutungen der vorgestellten Spielenden wieder. Es handelt sich also um naheliegende Deutungen von Spielverhalten und Abhängigkeit, wie sie auch in der Untersuchung von Motiven bei anderen Suchterkrankungen beschrieben werden (vgl. Dollinger & Schmidt-Semisch, 2007). Deswegen überrascht es nicht, dass sich diese Motive auch in vielen anderen Fällen der von uns untersuchten Spielerbiographien fanden. Damit unterscheiden sich die beiden ersten Funktionen deutlich von der unten beschriebenen dritten Funktion, dem *Re-Enactment*.

„Vitamine“

Die Spielenden meinen, im Spiel etwas zu finden, was ihnen im realen Leben fehlt. Wir verwenden den Begriff „Vitamin“, um die Rolle zu beschreiben, die die Gabe von Vitaminen z.B. bei dramatischen Mangelerscheinungen wie Skorbut haben kann. Das Computerspiel wird für die (Schein-?) Befriedigung echter Bedürfnisse eingesetzt. Gerade unter den computerspielabhängigen Frauen, nicht jedoch bei Johanna, nimmt hierbei der Sozialkontakt in der Gilde, also der Spielgemeinschaft eines Online-Rollenspiels, eine Art Ersatzfunktion ein. Es handelt sich dabei um Personen, die sich z.B. aufgrund belastender Kindheitserlebnisse in einem schwierigen Dilemma zwischen ihrem Wunsch nach Nähe und ihrer gleichzeitigen Furcht vor menschlichem Kontakt befinden (vgl. Bleckmann, Eckert & Jukschat, 2012). Zusätzlich findet sich in diesen Fällen wie auch bei der Mehrzahl der männlichen Interviewpartner die Funktionalisierung des Spiels als Lieferant von Anerkennung für Leistungen in Situationen, in denen im realen Leben Versagensängste oder manifeste Leistungskrisen dominieren (Jukschat, 2011). Dabei kommt dem Spielmotiv „Vitamine“ bei denjenigen Befragten ein besonderes Gewicht zu, die während der Abhängigkeit in einer Online-Rollenspielwelt unterwegs waren. Eine besonders bedeutsame und zugleich fragwürdige „Vitamin“-Funktion scheinen diese Spiele bei der Identitätsentwicklung von Jugendlichen zu haben, wobei sich die Wissenschaftler je nach Lager sicher sind, dass diese Art von „Vitamin“ sich entweder real gesundend auswirke oder dass sich die reale Problemkonstellation dadurch verschlimmerte. Dies lässt sich besonders deutlich an der Debatte um die Funktion bei der Identitätsfindung von Jugendlichen illustrieren: Der Vorschlag, dass das *Actual-Ideal Self-Discrepancy*-Modell (kurz: AISD, Higgins, 1987) bei Computerspielenden neben dem realen Selbst und dem idealen Selbst noch durch eine dritte Größe, namentlich das virtuelle Selbst⁸, ergänzt werden solle, das in der Regel in seinen Eigenschaften zwischen den beiden anderen liegt, hat sich durchgesetzt. Auf der einen Seite wird diese Reduktion der *Self-Discrepancy* durch die Vermittlung über ein virtuelles Selbst vor allem in ihren positiven Wirkmöglichkeiten dargestellt, also als hilfreich, ja therapeutisch wertvoll angesehen (Bessiere, Seay & Kiesler, 2007, 535): „players whose characters display de-

8 Wie z.B. Johannas Spielfigur bei den *Sims* als „Traumperson, ... die ähm das schafft, was man vielleicht nicht im im .. realen Leben nicht schaffen könnte“ (1293-1295).

sirable qualities could imagine themselves as different and reduce their ideal-actual self discrepancies, with positive consequences for their psychological health". Dagegen spricht ganz direkt, dass gerade die Funktion des Eskapismus, der Flucht in eine Welt, in der die als belastend hoch erlebte *Self-Discrepancy* vorübergehend verringert werden kann, mit einem hohen Risiko für Computerspielabhängigkeit verknüpft ist (Li, Liao & Khoo, 2011).

Und was meinen die Spielenden? Die subjektive Einschätzung, wie erfolgreich das Spiel als „Vitamin“, als Kompensation realweltlicher Mängel wirkt, wandelt sich bei den Interviewten im Verlauf ihres Spielverhaltens: Während des Höhepunkts der Abhängigkeitsphase wird eher von einer erfolgreichen Kompensation ausgegangen, nach deren Beendigung herrschen deutlich kritischere Einschätzungen vor, wie es oben für Liang geschildert wurde (Z. 1232-1251). In ähnlicher Weise bewertet die 30-jährige Angelika rückblickend ihre zweijährige ‚vollberufliche‘ *World-of-Warcraft*-Spielphase:

Das ist das Wichtige echt, (...) dass die Gemeinschaft, die man da erlebt, dass die gar nicht wirklich ist. /Mhm./ Ne, dass solche Gemeinschaft .. wenns so'n Boss liegt nicht mit der Gemeinschaft, abends am Lagerfeuer zu vergleichen ist. /Mhm./ Also es sind .. keine bleibenden Erlebnisse. (Angelika, Z. 1476-1482)

„Betäubung“

Wir verwenden den Begriff „Betäubungsmittel“, um eine zweite Funktion von exzessivem Computerspielen zu beschreiben, nämlich Schmerzen aushaltbar zu machen, indem das Schmerzerlebnis in den Hintergrund tritt. So wäre auch dem Trinken von Alkoholabhängigen in diesem Sinne eine „Betäubungsmittelfunktion“ zuzuordnen, da es zum einen unempfindlich macht und zum anderen von als schmerzhaft empfundenen Situationen ablenkt. Computerspielende können sich in ähnlicher Weise durch das Spiel von schwierigen Bedingungen oder Entscheidungen im realen Leben ablenken (Eskapismus). Das Spiel wird dabei als so absorbierend und aufregend erlebt, dass selbst extreme Belastungen und Versagen in den Hintergrund treten. Diese Funktion nimmt bei Eduardo (vgl. Z. 433-441) wie auch bei Liang (vgl. Zitat oben Z. 2060-2070) eine bedeutsame Rolle ein. Sowohl die Schnelligkeit als auch die optischen und akustischen Rückmeldungen durch die Programmstruktur und die Online-Mitspielenden als auch die Spannung bei zufallsgenerierten Spielereignissen scheinen hier eine Rolle zu spielen. Auch hier zeigt sich eine Phasendynamik der zunächst vorherrschenden subjektiven Einschätzung des Gelingens von Betäubung, die durch eine rückblickend kritische Einschätzung abgelöst wird, wie bei dem 28-jährigen ehemaligen Informatikstudenten Joshua deutlich wird:

Dieses ehm .. dass der Kopf sich da weiter keine Gedanken drum macht. Dass man das abschaltet. Man nimmt das zwar noch am Rande irgendwo wahr, aber dadurch, dass so viele andere Dinge grade in dem Spiel passieren, die einen davon ablenken. (Joshua, Z. 2713-2716)

Im Nachhinein äh hatte ich eben kein Glück an der Uni, oder was heißt kein Glück? Es hat einfach nicht sein sollen, wo ich einfach auch für mich erkannt

habe, dass im Nachhinein ich eigentlich mich schon mit dem Spiel geprügelt habe vor der /Mhm./ Entscheidung mein Studium abzubrechen. Und erst jetzt im Nachhinein sagen kann, das hätte ich damals schon machen müssen. Wo ich in das Spiel gegangen bin. (...) Sowas sieht man halt vieles erst im im Rückblick. (Joshua, Z. 716-730)

„*Virtuelles Re-Enactment*“

Unter „virtuellem *Re-Enactment*“ verstehen wir das wiederholte Aufgreifen realer biographischer Problemkonstellationen im Computerspiel. Wir sehen in diesem Verhalten eine Nähe zu den in der Tradition der Psychoanalyse untersuchten zwanghaften Wiederholungsphänomenen, die ursprünglich als Mittel zur Bewältigung früher Opfererfahrungen gedeutet wurden (Freud 1920). Die aktuellere Traumaforschung bezeichnet mit *Re-Enactment* ein zwanghaftes Wiederholen und Durchspielen der traumatisierenden Szenen, welches von den Betroffenen meist nicht bewusst in Zusammenhang mit früheren Lebensereignissen gebracht wird. Dabei wird die Vernachlässigung einer systematischen Untersuchung des bereits seit Jahrzehnten bekannten und beschriebenen Phänomens bedauert, und es erfolgt eine Abgrenzung von der ursprünglichen Deutung von Freud: „Freud thought that the aim of repetition was to gain mastery, but clinical experience has shown that this rarely happens; instead, repetition causes further suffering for the victims or for people in their surroundings. (...) Some traumatized people remain preoccupied with the trauma at the expense of other life experiences and continue to re-create it in some form for themselves or for others. (...) Others identify with the aggressor and do to others what was done to them.“ (van der Kolk, 1989). Als Beispiele für ein solches reales *Re-Enactment* nennt van der Kolk z.B. Studien zu Kriegsveteranen, die sich als Söldner verdingen, und zu Inzestopfern, die zu Prostituierten werden.

Es gibt auch therapeutische Ansätze, die sich gerade des begleiteten Nachspiels problematischer Szenen nach einer ursprünglich von Moreno (1946) entwickelten Methode bedienen. Handlungs- und erlebnisorientierte Methoden wie das Psychodrama arbeiten mit einer Re-Inszenierung psychosozialer Problemstellungen im Rahmen von schauspielerischen Darstellungen (vgl. Ahrens 2011). Einen ähnlichen Ansatz beschreibt Chan (2010) für die Gruppentherapie bei Alkoholabhängigkeit.⁹ Der Wiederholungszwang wird als Ausdruck einer nicht bearbeiteten Problemlage gedeutet und die Therapie zielt darauf ab, das *Re-Enactment* zu reduzieren. Gemeinsam ist diesen Ansätzen weiterhin, dass das *Re-Enactment* in einem geschützten, von geschulten Therapeuten intensiv begleiteten Rahmen stattfindet, um Veränderungen statt Verfestigungen der festgefahrenen Verhaltensmuster erzielen zu können. Als eine der Äußerungsmöglichkeiten von Kindheitstraumata beschreibt Terr (1991) das traumatische Spiel, bei dem es ebenfalls zu einer Re-Inszenierung in automatisierten Verhaltensmustern kommt.

9 Womöglich verbindet sich für die Spielenden unbewusst auch mit dem virtuellen *Re-Enactment* entsprechend die Hoffnung, dass in dem „geschützten“ virtuellen Raum spielerisch Lösungsansätze aufgefunden und Veränderungsmöglichkeiten eingeübt werden könnten, die dann im realen Leben zum Einsatz gebracht werden. Diese Hypothese weist eine Nähe zu der für die Vitamin-Funktion postulierten o.g., aber bisher nicht empirisch belegten Theorie der Reduktion von *self-discrepancy* durch eine vermittelnde virtuelle Identität auf.

Während also *Re-Enactment* auf der Ebene von realen Wiederholungen stattfinden kann, weist die Als-Ob-Handlung des virtuellen *Re-Enactments* im Computerspiel eine Nähe zum traumatischen Spiel bzw. therapeutischen *Re-Enactment* (Theaterspiel) auf. Das virtuelle *Re-Enactment* wäre also als ein in virtuelle Spielwelten verlagertes zwanghaftes Nachspielen problematischer, mitunter gar traumatischer Erfahrungen zu deuten.

In Bezug auf die drei vorgestellten Fälle lässt sich sagen, dass im virtuellen *Re-Enactment* die genannten Problemkonstellationen zwar immer und immer wieder durchgespielt werden. Dies läuft aber gerade nicht auf eine Lösung hinaus, sondern verschärft die bestehende realweltliche Problemlage. Während Eduardo, Opfer der chilenischen Diktatur, im Computerspiel selbst als ‚Diktator‘, also in der Täterrolle auftritt, begeben sich Johanna und Liang im Spiel in Situationen, die auch ihrer Rolle in der realweltlichen Problemkonstellation entsprechen. Die Funktion des virtuellen *Re-Enactments* wird nur von Eduardo im Ansatz explizit thematisiert (s.o. Z. 1307-1310), nicht aber von Johanna und Liang. Warum sollte eine Person darüber berichten wollen, dass sie sich in unangenehme und ausweglos erscheinende real erlebte Problemkonstellationen immer wieder hineinbegibt? Erst aus dem Vergleich der Fallstrukturhypothesen bzw. zentralen Motive mit den Merkmalen des Computerspiels ergab sich eine solche Passung. Virtuelles *Re-Enactment* kann also nicht auf der Ebene der Selbstdeutung der Betroffenen beschrieben werden, was die Notwendigkeit einer in der Erhebung biographischer und in der Auswertung rekonstruktiven Forschung zur Beschreibung dieses Phänomens unterstreicht, das sowohl bei Anwendung standardisierter Verfahren als auch bei reiner qualitativ-inhaltsanalytischer Auswertung sicherlich im Dunkeln geblieben wäre.¹⁰ Ebenso wichtig für das Herausarbeiten dieses dritten Motivs war es, auf spezielle, zunächst „sperrige“ Fälle zu fokussieren. So konnten wir diese – wie gesagt für uns überraschende – Spielfunktion erstmals beschreiben.¹¹ Sie ließ sich zunächst in den drei dargestellten Fällen und somit bei ganz unterschiedlichen Spieler-Spiel-Passungen mit einer bereits in den äußeren Merkmalen gegebenen hohen Variabilität auf Seiten der Spieler (jung versus alt, männlich versus weiblich) und Spiele (Online- versus Offline-, Simulationsspiel versus Strategiespiel) beschreiben. Wir fanden das Motiv des virtuellen *Re-Enactments*, einmal für diese Funktion sensibilisiert, mit geringerer Bedeutsamkeit für die Entstehung oder Aufrechterhaltung der Abhängigkeit aber auch bei weiteren Interviewpartnern.

Allround-Deckel und Spezialdeckel

Haben nun bestimmte Merkmale eines Computerspiels ein generell erhöhtes Abhängigkeitspotenzial zur Folge? Oder führen individuelle Spieler-Spiel-Passungen nach einer Art Topf-Deckel-Prinzip zu einer starken Spielbindung, wie es sich für Liang,

10 Interessant ist aber, dass bei quantitativen Studien zu Komorbiditäten bei Computerspielabhängigen neben Depressionen auch hohe Werte für Zwanghaftigkeit (*obsessive-compulsive behaviour*) erreicht werden (vgl. te Wildt 2012).

11 Für die Biographie einer stationär wegen Computerspielabhängigkeit in Behandlung befindlichen Jugendlichen wird von Bilke und Hellenschmidt (2010) zwar unter der Überschrift „der besondere Fall“ eine in der Tat besondere Form der virtuellen Wiederholung realer problematischer Familiendynamiken beschrieben, bei der jedoch die Betroffenen auch online in derselben Gilde miteinander interagieren, so dass es anders als bei Liang, Johanna oder Eduardo nicht klar als virtuelles *Re-Enactment* bezeichnet werden kann.

Johanna und Eduardo beschreiben ließ? Was zunächst als Widerspruch erscheinen mag, kann u.E. in einem integrierenden Modell zusammengefasst werden, wenn wir diese Fragen differenzierend nach den drei oben genannten Motiven der Selbstmeditation zu beantworten versuchen.

Bei den beiden ersten Motiven, namentlich denen, die wir pointiert als „Vitamine“ und „Betäubungsmittel“ bezeichnet haben, erwarten wir eher überindividuelle, generalisierbare Wirkungen. So können z.B. die Ersatzfunktionen eines Online-Rollenspiels eher universell als Scheinbefriedigung der verbreiteten menschlichen Bedürfnisse nach sozialer Eingebundenheit und Anerkennung für Leistungen wirksam werden. Die entsprechenden Spielstrukturen von Online-Rollenspielen, die zu einer Erhöhung der Spielzeiten führen, wurden bereits als Risikofaktoren bei der Entstehung einer Abhängigkeit beschrieben (Plöger-Werner, 2011). Auch Glücksspielelemente im Spiel, die durch zufällig vergebene Belohnungen in Form eines intermittierenden Verstärkerplans Verhaltensmuster stabilisieren, zählen zum Bereich der überindividuell wirksamen suchterzeugenden Mechanismen (Rehbein, Mößle, Zenses & Jukschat, 2010). Für die Funktion der Betäubung dürften die eine hohe Spielabsorption begünstigenden Glücksspielelemente sowie allgemeiner auch grelle Lichteffekte und Geräusche bedeutsam sein. In diesem Sinne könnte das Onlinerollenspiel (MMORPG¹²) *World of Warcraft* – 43% der ehemals Computerspielabhängigen im Ausgangssample waren WoW-Spielende – wegen der Erfüllung sämtlicher genannten Kriterien für eine überindividuelle Erhöhung des Abhängigkeitspotenzials als eine Art „Universaldeckel“ bezeichnet werden.

Demgegenüber muss ein Spiel, das sich zum virtuellen *Re-Enactment* biographischer Problemkonstellationen eignen soll, wesentlich stärker individuell auf die Person zugeschnitten sein. Hier würde sich demnach der bzw. die Spielende ein Spiel suchen, das wie ein Deckel zum Topf seiner bzw. ihrer individuellen Lebenslagen und Lebensfragen passt, wie es an drei ausführlichen Beispielen dargestellt werden konnte. Am meisten überrascht dabei wohl Johannas Abhängigkeit von dem verbreiteten Simulationsspiel *Sims*. Tausende spielen *Sims* – sie werden nicht abhängig. Von einem generell hohen Abhängigkeitsrisiko kann also nicht die Rede sein, dennoch hat Johanna es sogar in der Offline-Version suchtpassend gespielt und damit der Ausbeutung durch ihre Gastfamilie eine verblüffend ähnlich geartete virtuelle Selbstausbeutung hinzugefügt.

Fazit

Um zu verstehen, wie in den geschilderten besonderen Fällen das Computerspielen zur Sucht werden konnte, war die Darstellung der gesamten Biographie sowie der Computerspielgeschichte aus Sichtweise der Betroffenen und deren Interpretation mithilfe rekonstruktiver Herangehensweisen nötig. Daraus ergibt sich die Forderung, die aktuell die Forschungslandschaft dominierenden medizinisch-psychologischen Ansätze zur Erforschung von Computerspielabhängigkeit stärker als bisher durch qualitativ-rekonstruktive sozialwissenschaftliche Studien zu ergänzen. Dieses Defizit kann durch die qualitative *Game Studies*-Tradition nicht aufgefüllt werden, da sich hier eine unkritische, einseitige Fokussierung auf positive Aspekte unter Ausblendung

12 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

möglicher negativer Folgen von Computerspielnutzung eingebürgert hat.¹³ Dabei wird jedoch nicht berücksichtigt, dass subjektive Sinnhaftigkeit des Spielverhaltens – neben dem Spaß am Spielen eine Hauptmotivation – nicht gleichzusetzen ist mit positiven Auswirkungen auf den realen Lebensverlauf des bzw. der Spielenden. Das Motiv der „Selbstmedikation“ wird so zwar von der *Game Studies*-Forschung teilweise noch richtig identifiziert, aber grundlegend missverstanden: Für alle drei beschriebenen und sich in den einzelnen Spielerbiographien überlappenden „Selbstmedikationsformen“ bedeutet der Versuch der funktionellen Computerspielnutzung eben nicht gleichzeitig dessen Erfolg. In den drei ausführlichen Falldarstellungen dürfte deutlich geworden sein, dass das Computerspielverhalten erstens aus einer Außenperspektive nach der Norm des gelingenden Lebens problemverschärfend gewirkt hat (Liang scheiterte im Studium, Eduardo verlor seine Anstellung und fiel in Ohnmacht, Johanna wurde durch die Doppelbelastung am Aufbau eines realen Lebens in Irland gehindert). Zweitens ist der Versuch der Selbstmedikation durch Computerspiele auch aus der Sicht der Betroffenen gescheitert (vgl. Liang Z. 1234 ff. sowie 1887 ff., Johanna Z. 267 ff. und Eduardo Z. 2494 ff.). Diese Bezüge zum und Wirkungen auf das reale Leben – schlimmstenfalls in Form einer Abhängigkeit – werden von den *Game Studies* konsequenterweise ausgeblendet zugunsten einer Fokussierung auf das *In-Game*-Erleben.

Nach den hier vorgelegten Erkenntnissen ist aber ein komplexes Wechselspiel aller drei Bereiche des klassischen Suchtdreiecks (vgl. Kielholz & Ladewig, 1972) aus Suchtmittel, Persönlichkeit und Umfeld für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit verantwortlich, ähnlich dem Zusammenspiel dieser drei Bereiche, wie es in der sozialwissenschaftlichen Suchtforschung bei der Entstehung und Aufrechterhaltung für andere Süchte beschrieben werden konnte. Bei einer „Topf-Deckel-Passung“ zwischen Spiel und Spieler/in, die dem Spieler bzw. der Spielerin das *Re-Enactment* bestimmter biographischer Problemkonstellationen erlaubt, können auch vermeintlich ungefährliche Spieletitel wie *Sims Offline* zum Suchtspiel werden. Diese Erkenntnis ist für die Vorbeugung und Therapie sowie Bewältigung von Computerspielabhängigkeit bedeutsam. Es ist demnach zwar richtig, vor dem hohen Abhängigkeitsrisiko ganz bestimmter Spielegenres wie der MMORPGs als „Universal-Deckel“ zu warnen (Rehbein, Mößle, Zenses & Jukschat, 2010). Dabei darf aber für Spiele, die nicht als typische Suchtspiele identifiziert werden, nicht vorschnell eine Entwarnung gegeben werden.

Noch eine Abschlussbemerkung zum Beitrag des „Setting“ bei der Entstehung von Computerspielabhängigkeit. In der Medizinsoziologie ist immer wieder die Frage behandelt worden, inwieweit bestimmte verbreitete Krankheitsbilder auch durch das über die unmittelbaren Sozialkontakte hinausgehende „weitere Umfeld“ beeinflusst werden, inwieweit sie gar als Ausdruck gesellschaftlicher Fehlentwicklungen angesehen werden können, wie es für Hysterie, Depressionen, verschiedene Suchterkrankungen oder sogar Selbstmord geschildert wurde (Alexander, 2008; Durkheim, 1983; Lohmann, 1978). Was sagt es dementsprechend über unsere Gesellschaft aus, dass die „neuen virtuellen Süchte“ als Gesellschaftskrankheiten gerade heute auftreten? Aktu-

13 In besonderen Maße besorgniserregend ist dabei ein Trend, den Spitzer (2012) kritisiert, nämlich dass Herstellerfirmen sich bei der Finanzierung solcher Forschung engagieren, um anschließend die vermeintlich positiven Wirkungen von Computerspielen für die Vermarktung ihrer Produkte zu nutzen.

elle Gesellschaftsdiagnosen sprechen unter anderem von nicht-erfüllbarem Leistungsdruck und konstatieren gleichzeitig einen Mangel an Anerkennung für als befriedigend erlebte Tätigkeiten, ein Defizit an bedeutsamen zwischenmenschlichen Begegnungen und einen Mangel an subjektiver Planungs- und Handlungsmächtigkeit des individualisierten Individuums in unserer komplexen und unsicher gewordenen (Arbeits-) Gesellschaft (vgl. z.B. Bauman 2008; Beck & Beck-Gernsheim 1994; Sennett 1998). Diese Motive lassen sich auch bei den Befragten finden. An anderer Stelle ist herausgearbeitet worden, inwieweit andererseits gerade durch Computerspiel(-Abhängigkeit) die Art von Subjekten generiert werden könnte, die als Humankapital für diese Leistungsgesellschaft geeignet erscheinen (Bleckmann, Jukschat & Kruse, 2012).

LITERATUR

- Ahrens, Ullrich (2011): Psychodramatische Re-Inszenierungen: Von Zwang und Gewalt in der Psychiatrie, in: Zeitschrift für Semiotik, Band 33, Heft 1-2.
- Alexander, Bruce (2008): The Globalization of Addiction. A Study in the Poverty of the Spirit. USA: Oxford University Press.
- American Psychiatric Association (2012): American Psychiatric Association Board of Trustees Approves DSM-5. From <http://www.psych.org/advocacy--newsroom/newsroom/news-releases>, retrieved 26.08.2013.
- Bauman, Zygmunt 2008: Flüchtige Zeiten. Leben in der Ungewissheit, Hamburg.
- Beck, Ulrich und Elisabeth Beck-Gernsheim (1994): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften, Frankfurt a.M.
- Bessiere, Katherine, A. Fleming Seay and Sara Kiesler (2007): The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft, in: CyberPsychology and Behavior, 10, 530-535.
- Bethmann, Stephanie, Cornelia Helfferich, Heiko Hoffmann und Debora Niermann (2012): Agency. Qualitative Rekonstruktionen und gesellschaftstheoretische Bezüge von Handlungsmächtigkeit, Weinheim und Basel.
- Bilke, Oliver und Tobias Hellenschmidt (2010): Virtuelle Inszenierung paranoider Interaktionsmuster. Folie à deux in World of Warcraft, in: Familiendynamik, 35, 165-167.
- Bleckmann, Paula, Judith Eckert and Nadine Jukschat (2012): Futile search for a better life? Two biographical case studies on women with depression and video game dependency, in: Advances in Dual Diagnosis, 5, 137-146.
- Bleckmann, Paula, Nadine Jukschat und Jan Kruse (2012): Der virtuelle Geist des Kapitalismus – oder: warum exzessives Computerspielverhalten Arbeit ist, in: ZQF – Zeitschrift für Qualitative Forschung 1-2/2012, 235-261.
- Chan, James (2010): Therapeutic Enactment and Addiction: Investigating the Process of Recovery, Saarbrücken.
- Corneliussen, Hilde G. and Jill Walker Rettberg (2008): Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader, Cambridge, Mass.
- Cover, Rob (2006): Gaming Addiction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth, in: game studies – the international journal of computer game research, 61.
- Dollinger, Bernd und Henning Schmidt-Semisch (2007): Sozialwissenschaftliche Suchtforschung, Wiesbaden.
- Durkheim, Emile (1983): Der Selbstmord, Frankfurt a.M.
- Freud, Sigmund (1920): Jenseits des Lustprinzips. Erstdruck Leipzig, Wien und Zürich.
- Fritz, Jürgen und Tanja Wittig (2009): Suche, Sog, Sucht: Was Online-Gaming problematisch machen kann in: Dominik Batthyany und Alfred Pritz (Hg.): Rausch ohne Drogen – Substanzungebundene Süchte, Wien, 309-323.

- Gentile, Douglas (2009): Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study, in: *Psychological Science*, 205, 594-602.
- Hahn, André und Matthias Jerusalem (2001): Internetsucht: Validierung eines Instruments und explorative Hinweise auf personale Bedingungen, in: Axel Theobald, Marcus Dreyer und Thomas Starsetzki (Hg.): *Handbuch zur Online-Marktforschung: Theoretische Grundlagen und praktische Erfahrungen*, Wiesbaden, 213-233.
- Helfferich, Cornelia und Jan Kruse (2007): Hermeneutisches Fremdverstehen als eine sensibilisierende Praxeologie für sozialarbeiterische Beratungskontexte. Oder: Vom „professionellen Blick“ zum „hermeneutischen Ohr“, in: Ingrid Miethe, Wolfram Fischer, Cornelia Giebeler, Martina Goblirsch und Gerhard Riemann (Hg.): *Rekonstruktion und Intervention. Interdisziplinäre Beiträge zur rekonstruktiven Sozialarbeitsforschung*, Leverkusen, 175-188.
- Higgins, E. Tory (1987): Self-discrepancy: A theory relating self and affect, in: *Psychological Review*, 94, 319-340.
- Jukschat, Nadine (2013): Extending the Study of Videogame Dependency: Social Meaningfulness of “Addictive” Gaming and Self-Analyses of Dependency, in: *RESET – Recherches en sciences sociales sur Internet* 1(2), 73-102.
- Kielholz, Paul und Dieter Ladewig (1972): *Die Drogenabhängigkeit des modernen Menschen*, München.
- Kruse, Jan (2011): *Reader „Einführung in die Qualitative Interviewforschung“*, Freiburg.
- Kruse, Jan, Kay Biesel und Christian Schmieder (2011): *Metaphernanalyse. Ein rekonstruktiver Ansatz*, Wiesbaden.
- Larkin, Michael and Mark Griffiths (2002): Experiences of Addiction and Recovery: The Case for Subjective Accounts, in: *Addiction Research and Theory*, 10, 281-311.
- Li, Dongdong, Albert Liao and Angeline Khoo (2011): Examining the Influence of Actual-Ideal Self-Discrepancies, Depression, and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers, in: *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14, 535-539.
- Lohmann, Hans 1978: *Krankheit oder Entfremdung? Psychische Probleme in der Überflußgesellschaft*, Stuttgart.
- Lucius-Hoene, Gabriele und Arnulf Deppermann (2002): *Rekonstruktion narrativer Identität. Ein Arbeitsbuch zur Analyse narrativer Interviews*, Wiesbaden.
- Mehroof, Mewash and Mark D. Griffiths (2010): Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 313-316.
- Moreno, Jacob Levy (1946): Psychodrama and Group Psychotherapy, in: *Sociometry*, 92, 249-253.
- Morgenroth, Christine (2010): *Die dritte Chance: Therapie und Gesundung von jugendlichen Drogenabhängigen*, Wiesbaden.
- Oevermann, Ulrich, Tilman Allert, Elisabeth Konau und Jürgen Krambeck (1979): Die Methodologie einer „objektiven Hermeneutik“ und ihre allgemeine forschungslogische Bedeutung in den Sozialwissenschaften, in: Hans-Georg Soeffner (Hg.): *Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften*, Stuttgart, 352-434.
- Olson, Gary A. 1991: The Social Scientist as Author: Clifford Geertz on Ethnography and Social Construction, in: *Journal of Advanced Composition*, 11, 245-268.
- Peng, Wei and Ming Liu (2010): Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China, in: *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13, 329-333.
- Plöger-Werner, Magdalena (2011): „A never ending Story“ – wie Onlinerollenspiele Suchtverhalten begünstigen. Eine spielstrukturelle Merkmalsanalyse der Onlinerollenspiele „Metin2“ und „World of Warcraft“. Implikationen für den Jugendmedienschutz, Master Thesis, Leuphana-Universität Lüneburg.

- Przyborski, Aglaja und Monika Wohlrab-Sahr (2008): *Qualitative Sozialforschung: Ein Arbeitsbuch*, München.
- Rehbein, Florian, Matthias Kleimann and Thomas Mößle (2010): Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 269-277.
- Rehbein, Florian, Thomas Mößle, Eva-Maria Zenses und Nadine Jukschat (2010): Zum Suchtpotential von Computerspielen. Onlinerollenspiele wie „World of Warcraft“ bergen ein erhöhtes Abhängigkeitsrisiko und erfordern Konsequenzen in den Bereichen Jugendmedienschutz und Prävention, in: *Jugendmedienschutz-Report*, 6, 8-12.
- Rumpf, Hans-Jürgen, Christian Meyer, Anja Kreuzer und Ulrich John (2011): Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA), Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit.
- Schmidt, Jan-Hinrik, Marius Drosselmeier, Wiebke Rohde und Jürgen Fritz (2011): Problematische Nutzung und Abhängigkeit von Computerspielen, in: Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt und Tanja Witting (Hg.): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*, Berlin, 201-251.
- Sennett, Richard 1998: *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*, Berlin.
- Spitzer, Manfred 2012: *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*, München.
- te Wildt, Bert und Andrija Vukicevic (2012): Komorbidität bei Internet- und Computerspielabhängigkeit, in: Christoph Möller (Hg.): *Internet- und Computerspielabhängigkeit. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern*, Stuttgart, 115-128.
- Terr, Lenore C. (1991): Childhood traumas: An outline and overview, in: *American Journal of Psychiatry*, 27, 96-104.
- van der Kolk, Bessel A. (1989): The Compulsion to Repeat the Trauma. Re-Enactment, Revictimization, and Masochism, in: *Psychiatric Clinics of North America*, 12, 389-411.