



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

Psychoanalytische Beiträge zum Thema Sucht und Spiel
als Ausgangspunkt für psychoanalytisch-pädagogisches
Verstehen von Computerspielsucht als Phänomen
gegenwärtiger Kindheit und Jugend.

Verfasserin

Edyta Bichler Penn

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, September 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Pädagogik

Betreuer:

V. Prof. Mag. Christian Swertz, M.A. Dr.

Danksagung

Ich möchte mich bei allen bedanken, die dazu beigetragen haben, dass diese Arbeit in der Form, in der ich sie präsentiere, zu Stande gekommen ist.

Mein großer Dank gilt Univ. Prof. Mag. Christian Swertz, der mir die Möglichkeit gegeben hat, eine Diplomarbeit über Computerspielsucht zu schreiben.

Ich bedanke mich auch speziell bei Univ. Prof. Dr. Datler, der mir die besondere Erlaubnis gegeben hat, meine Arbeit im Fachbereich der Psychoanalytischen Pädagogik zu verfassen. Prof. Datler hat auf sehr freundliche und gleichzeitig kritische Weise meinen Annäherungsversuchen an das Thema zugeschaut, um sie letztendlich in die gewünschte Richtung zu leiten.

Auch ein spezielles Dankeschön an alle Personen, die mich unterstützt haben, vor allem meinem Mann Rene, der immer an mich glaubt und mich mit seiner großen Liebe immer sehr gestärkt hat. Danke Rene, Deine immer klare und nicht verzerrte Sichtweise der Dinge der Welt haben mir geholfen in dem Chaos der letzten Zeiten einen Überblick über das, was wichtig und das was weniger wichtig ist, zu behalten.

Ich möchte meiner Schwiegermutter Hilda für die unzähligen und immer prompten Korrekturen während eines Großteils meines Studiums danken. Du hast es immer gern und ohne zu zögern gemacht, danke Dir.

Ich möchte meiner Familie und meinen Freunden, die an mich geglaubt haben und immer unterstützende Worte für mich hatten ebenfalls danken, vor allem bei meiner Mama, die mir mit ihrer schweren Arbeit meinen Bildungsweg ermöglicht hat.

Ich möchte mich auch bei Mama, Hilda, Alfredo sowie Rene für die außergewöhnliche Betreuung von unserem 1 jährigen Ralf und 4 jährigen Nicole bedanken. Ihr habt den Zeitmangel meinerseits den Kindern gegenüber grandios ausgeglichen. Eure liebevolle Zuwendung ist ein großartiges Geschenk für beide Kinder, die ihre Mami eine lange Zeit mit der Uni teilen mussten.

Nicole und Ralf, ich hoffe in der Zukunft mehr Zeit für Euch zu haben und Euch mein Wissen, das ich während des Studiums gewonnen habe, zu Gute kommen zu lassen. Ich liebe Euch so sehr.

Inhaltsverzeichnis

I	EINLEITUNG – KINDHEIT IN EINER WELT VOLLER NEUER MEDIEN.....	7
1	Einführende Worte und Anknüpfungspunkte zum Thema	7
2	Problemaufriss, Forschungslücke und die Herleitung der Forschungsfragen.....	13
3	Methodisches Vorgehen und Gliederung der Arbeit	17
II	DAS PHÄNOMEN DER COMPUTERSPIELSUCHT – ERKLÄRUNGSMODELLE UND EMPIRISCHE BEFUNDE	21
1	Erklärungsmodelle der Internet- und Computerspielsucht	21
2	Merkmale der Computerspielsucht	25
3	Die Charakterisierung der Computerspielsucht	29
4	Zusammenfassung der Charaktersierung des Phänomens der Computerspielsucht als Gegenstand von Erklärungsmodellen und empirischen Befunden	32
III	PSYCHOANALYTISCHE THEORIEN ZUR SUCHT ALS GRUNDLAGE EINES PSYCHOANALYTISCH PÄDAGOGISCHEN VERSTEHENS VON COMPUTERSPIELSUCHT.....	34
1	Hinführung zu psychoanalytisch orientierten Theorien zur Sucht.....	34
2	Ansatz 1 – klassische Psychoanalyse: Triebbefriedigungsersatz als Ursache für Abhängigkeit.....	36
3	Ansatz 2 – Die Ich-Psychologie und das Narzissmus Konzept der Psychoanalyse im Zusammenhang mit der Entstehung von Abhängigkeit	38
4	Ansatz 3 - Objektbeziehungstheorie und Sucht	49
5	Ansatz 4 – Individualpsychologie.....	51
6	Zusammenfassung zentraler Aspekte von Sucht unter besonderer Berücksichtigung früher Erfahrungen und kindlicher Entwicklung	53
IV	PSYCHOANALYTISCH ORIENTIERTE ASPEKTE KINDLICHER ENTWICKLUNG ALS HINTERGRUND EINES PSYCHOANALYTISCH PÄDAGOGISCHEN VERSTEHENS DER COMPUTERSPIELSUCHT	55
1	Eine Einführung in zentrale psychoanalytisch orientierte entwicklungspsychologische Aspekte.....	55
2	Die Bedeutung von Abwehrmechanismen, Symbolisierung und Wiederholungszwang in der kindlichen Entwicklung	60
3	Bindungstheorie	62
4	Kindliches Spiel, magisches Denken und Märchen als Anknüpfungspunkte für psychoanalytisch pädagogisches Verstehen der Computerspielsucht	66
5	Zusammenfassung zentraler Aspekte kindlicher Entwicklung unter besonderer Berücksichtigung des kindlichen Spiels und magischen Denkens	78
	EXKURS: DIE WELT DER COMPUTERSPIELE ALS „ORT VON BESONDERER BEDEUTUNG“ FÜR KINDER UND JUGENDLICHE	80

V	PSYCHOANALYTISCH PÄDAGOGISCHES VERSTEHEN UND DIE HERAUSARBEITUNG VON HYPOTHESEN ZUM PHÄNOMEN DER COMPUTERSPIELSUCHT VON KINDERN UND JUGENDLICHEN	87
1	Die Erläuterung psychoanalytisch pädagogischen Verstehens und der Prozess der Hypothesenbildung als Ausdruck eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens	87
2	Die Bildung von Hypothesen zum Phänomen der Computerspielsucht als Ausdruck psychoanalytisch pädagogischen Verstehens	88
VI	RESÜMEE UND AUSBLICK	95
1	Zusammenfassung der Ergebnisse der Diplomarbeit und zentrale Aspekte der Computerspielsucht im Überblick	95
2	Die Ergebnisse als Ausgangspunkt für Überlegungen zu Konsequenzen für die Psychoanalytische Pädagogik	97
	ANHANG	101
	Abbildung des Fragenkatalogs und Überblick über die Kapitel	101
	Zusammenfassung	102
	Abstract	102
	Literaturverzeichnis	103
	Eidesstattliche Erklärung	112
	Curriculum Vitae	113

I Einleitung – Kindheit in einer Welt voller neuer Medien

Die Gesellschaft und mit ihr die Kindheit haben sich in den vergangenen Jahrzehnten bzw. im Übergang vom 20. ins 21. Jahrhundert stark gewandelt. Im Besonderen haben dabei alle Formen von Medien einen relativ großen Anteil und so ist festzuhalten, dass auch große Lebensbereiche des kindlichen Daseins heute von Medien mitbestimmt oder beeinflusst werden. Heutzutage wird den Medien sogar eine wesentliche Rolle bei einer sozialen Konstruktion der Kindheit zugesprochen (vgl. Baacke 1992, S.238). In einer Informations- und Mediengesellschaft ist so auch der Alltag von Kindern und Jugendlichen vom Computer geprägt. Ein Aspekt dieses Phänomens wird Thema dieser Diplomarbeit sein, im Besonderen das viel diskutierte Auftreten einer Computerspielsucht, dass bislang nicht als formale Diagnose in Diagnosemanuale wie das International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-10) oder das Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV) aufgenommen worden ist. Betrachtet werden soll dabei die Gefahr einer zwanghaften Nutzung von Computerspielen für Kinder und Jugendliche vor dem Hintergrund eines psychoanalytisch-pädagogischen Verstehens. Im Interesse der Entwicklung der Problemstellung wird innerhalb dieser Diplomarbeit nun zunächst eine Einführung zum Thema stattfinden, wobei die Anknüpfungspunkte dafür einerseits Einblicke in eine Beschreibung gegenwärtiger Kindheit und Jugend sowie andererseits Studien zur Computerspielsucht sind. Daran anschließend wird vor dem Hintergrund der Erläuterung der Forschungslücke und der Formulierung der zentralen Forschungsfragen auf die Psychoanalytische Pädagogik Bezug genommen bzw. wird die Bedeutung zentraler psychoanalytischer Theorien im Zusammenhang mit Kindheit und Computerspielsucht thematisiert. Diese Einleitung abschließend wird den Lesenden schließlich ein Überblick über die Gliederung der Arbeit als auch die Benennung des methodischen Zugangs mit auf den Weg gegeben.

1 Einführende Worte und Anknüpfungspunkte zum Thema

Zur Einführung in den Themenbereich zur Bedeutung des Computerspiels für Kinder und Jugendliche sollen am Beginn, wie eingangs erwähnt, kurze Einblicke in Veränderungen der Ausgestaltung von Kindheit und Jugend bis zur gegenwärtigen Form gewährt werden. Andererseits soll eine Annäherung an das Thema über Aussagen aus empirischen Studien zur Computerspielsucht dazu herangezogen werden.

1.1 Anknüpfungspunkt 1 – Die Veränderung der Kindheit und Jugend im Übergang vom 20. ins 21. Jahrhundert

Die Gesellschaft und mit ihr die Kindheit haben sich im Verlauf der Geschichte über ihre Jahrhunderte und Jahrzehnte stark gewandelt. Unter anderem beschreibt Dieter Baacke (1992) dieses Phänomen in seiner Darstellung der Geschichte der Kindheit. Dabei weist der Autor

darauf hin, dass die Kindheit früher nicht einmal als eine besondere Lebensphase anerkannt wurde (vgl. Baacke 1992).

Lange Zeit wuchsen Kinder in die Welt der Erwachsenen hinein, wobei dies dadurch geschah, dass sie einfach am Leben der Erwachsenen teilgenommen haben. Da aber das Erwachsenenleben in der Moderne zu kompliziert, zu komplex und zu gefährlich für Kinder geworden ist, war es ein Anliegen, sie nicht mehr nur durch Nachahmung und Teilnahme lernen zu lassen. So haben sich speziell für Kinder besondere Institutionen bzw. Schulen etabliert, die die Aufgaben hatten Kinder auf das Leben in der Gesellschaft vorzubereiten bzw. die dafür erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln. Parallel dazu hat sich ein pädagogischer Diskurs etabliert respektive haben sich im 18. Jahrhundert, das von Zeitgenossen bereits als „pädagogisch“ bezeichnet wurde, neue Auffassungen von Erziehung durchgesetzt. Die wichtigste Entwicklung dabei war die Entdeckung der Kindheit als eine besondere und vom Erwachsenenalter abgegrenzte Lebensphase. Damit verbunden war zugleich, wie erwähnt, eine neue Auffassung von Erziehung, mit der auch pädagogische Formen des Umgangs mit Kindern verbunden waren. (vgl. Koller 2004, S.27ff)

In diesem Kontext ist nun im Besonderen darauf hinzuweisen, dass es ein Verdienst Rousseaus ist, dass die Bedürfnisse der Kinder und deren Entwicklung überhaupt als denkwürdig betrachtet worden sind (vgl. Robertson 1978, S.565). So ist ab dem 18. Jahrhundert eine Empathie mit dem Kind möglich, wobei noch strenge Erziehungsregeln geherrscht haben und Kinder trotz dieser Veränderungen um zu Überleben arbeiten mussten, was auch bedeutet, dass sie de facto keine Kindheit hatten. So hat sich auch die Existenz der Kinder weiterhin nicht viel von der der Erwachsenen unterschieden. Erst ab dem 19. Jahrhundert bis Mitte des 20. Jahrhunderts stehen das Kind und sein Glück im Mittelpunkt und erst ab dem 20. Jahrhundert schließlich ist der Gedanke der Förderung des Kindes für die Erziehung leitend (vgl. Baacke 1992). So lässt sich mit Blick auf die Entwicklungen über die Jahrhunderte auch festhalten:

„Die Geschichte der Kindheit ist eine Kette von immer engeren Beziehungen zwischen dem Erwachsenen und dem Kind.“ (de Mause 1978, S.15).

Die moderne Kindheit des 21. Jahrhunderts ist nun mitunter von neuen Medien geprägt. So dominieren in der heutigen Zeit auch die Medien den Alltag der Kinder, die diese besonders schnell beherrschen lernen. In Bezug auf damit verbundene veränderte Bedingungen des Heranwachsens hat unter anderem Hermann Giesecke (1996) hingewiesen, indem er die These aufstellte, dass die erzieherische Macht der Erwachsenen und somit ihre Verantwortung verloren geht und der Einfluss von Gleichaltrigen und der Medien immer stärker wird (vgl. Giesecke 1996).

Dies verdeutlicht mitunter ein Blick in die Veränderung kindlicher Lebenswelten, zu denen die familiäre Umgebung, der Kindergarten bzw. Schule und freilich die Freizeiträume gehören. Unter anderem letztere haben sich im Laufe der letzten Jahrzehnte gewandelt, vor allem im urbanen Bereich. Waren es früher noch versteckte Hinterhöfe oder Dachböden, in denen sich

Kinder zurückziehen konnten und in denen sie ihr Spiel gestalten konnten, sind es heute Freizeiträume wie Kinderspielflächen, Indoor-Spielflächen, Klubs und Ähnliches. Dazu kommen Angebote durch „Megaplex & CO“, als Orte an denen Kinder sich schwer zurückziehen können und sich kaum Möglichkeiten bieten, um ein Spiel frei zu entfalten. Darüber hinaus und immer mehr Teil des Alltags sind zudem die unterschiedlichsten Formen an Massenmedien geworden, die ein ideales Sprungbrett für verborgene Freizeitgestaltung in virtuellen Treffpunkten wie Chatrooms, interaktiven Videospielen und ähnlichen Internetaktivitäten darstellen. So ist auch die Kindheit in der heutigen Konsumgesellschaft sehr von den Medien geprägt. Somit ist auch festzuhalten: Die Benützung der Medien ist quasi in allen Kinderwelten präsent (vgl. Baacke 1992, S.239).

Nicht nur im Alltag und der Freizeitgestaltung finden moderne Medien ihren Platz, auch im Bereich des Lernens werden sie immer mehr zu einem unverzichtbaren Bestandteil, der nicht nur von Seiten der Kinder und Jugendlichen selbst, sondern auch von der Institution Schule zunehmend genutzt und befördert wird.

Die umrissenen Veränderungen und Fortschritte im Bereich Medien und Spiele prägen so schließlich die vergangenen Jahrzehnte und zeitigen gleichzeitig Auswirkungen auf Formen des Aufwachsens und der Kindheit. Dabei ist zu bedenken, dass Computer und Internet das alltägliche Leben nicht nur erleichtern. Zu beobachten sind in diesem Kontext der Veränderung der Kindheit also nicht nur positive Seiten, die dieser Fortschritt mit sich bringt. Auffallend ist ebenso, dass die Fähigkeit mit neuen Medien technisch umzugehen, nicht gleichzusetzen ist mit einer Medienkompetenz. Nicht zuletzt ist ein bewusster Umgang mit Medien auch ein Anliegen der Erziehung und muss gelernt werden, da der Alltag mit modernen Medien auch Gefahren mit sich bringt, unter anderem, die einer Abhängigkeit.

1.2 Anknüpfungspunkt 2 – Internetspielsucht und Computerspielsucht als Thema wissenschaftlicher Auseinandersetzungen

Kommen wir von diesem kurzen Ausflug in die Veränderungen der Kindheit nun zum zweiten Anknüpfungspunkt des Themas dieser Arbeit, so ist in diesem Kontext auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Internetsucht¹ und Computerspielsucht zu verweisen.

Internetsucht, die seit Mitte der 1990er Jahre im Mittelpunkt des Interesses steht, verweist auf eine übermäßige und gesundheitsgefährdende Nutzung des Internets. Es wurden bereits verschiedene Studien zur Internetnutzung durchgeführt, wobei im Speziellen zwischen einer zwanghaften Nutzung des Internets in den Bereichen Computerspiele, sexuelle Inhalte oder auch Formen der schriftlichen Kommunikation wie Chats oder Internetforen unterschieden wird. (vgl. u.a. Hahn /Jerusalem 2001, Grüsser /Thalemann 2005, Cypra 2005, Grüsser 2006b, Thalemann /

¹ Die Internetsucht hat ein New Yorker Psychiater Ivan Goldberg als einen Scherz „erfunden“. Er hat eine Mailingliste mit Symptomen der Internetsucht, die sich an den diagnostischen Richtlinien der DSM-IV hielten, per e-Mail versendet und anstatt die von ihm erwarteten belustigten Reaktionen zu erhalten, kamen viele ernsthafte Rückmeldungen von Betroffenen zurück (vgl. Hahn; Jerusalem 2001, S.279f).

Griffiths 2007, Quandt /Wimmer 2008, EA, 2006, Jäger/ Moormann 2008, Wölfling 2009, Griffiths/Hunt 1998; Young 1998). Trotzdem wurde bis heute noch keine Definition des im Zusammenhang mit dem Computer und dem Internet verbundenen und beobachtbaren Suchtverhaltens erstellt, die von allen Fachleuten anerkannt wird.

Bezogen auf den Begriff der Computerspielsucht fehlt unter den ExpertInnen ebenfalls eine Einheitlichkeit, was die Begriffsbenennung angeht und so werden z.B. parallele Begriffe wie Computersucht, pathologischer PC Gebrauch, exzessive Computernutzung, pathologische Computerspielnutzung und Computerspielsucht benutzt (vgl. Graf 2009, S.34). Umstritten ist auch die Klassifizierung dieses Störungsbildes. Manche AutorInnen beziehen sich auf die klassischen Kriterien des ICD-10 (Dilling 1999) für Abhängigkeit und Missbrauch von psychotropen Substanzen und andere orientieren sich an den ICD-10-Kriterien für das pathologische Spielen. Noch ist es nicht festgelegt, ob Computerspielsucht eine psychische Störung ist oder nicht. Die Untersuchungen dazu kommen meistens aus dem Bereich der Verhaltenspsychologie. Obwohl es viele verschiedene Meinungen zum Thema gibt, sind sich die WissenschaftlerInnen darin einig, dass Computerspiele süchtig machen können. ExpertenInnen aus dem Grüsser und Thaleman Umfeld tendieren dazu Computerspielsucht als nicht-stoffgebundenes exzessives Verhalten zu klassifizieren bzw. als eine Glücksspielsucht. Sie haben auch ihr Suchtkonzept in Anlehnung an die Suchtdefinition von Jelinek aufgebaut, diese ist allerdings für Alkoholabhängigkeit konzipiert worden. Unter anderem kritisiert Jörg Petry diese Sichtweise sehr stark, wobei er einer der wenigen zu sein scheint, der sich an das Phänomen Computerspielsucht aus einer anderen Sichtweise nähert. Er betont, dass diese Störung z.B. als Ausdruck und Folge einer unsicheren Bindungsorganisation oder auch als regressiver Rückzug verstanden werden kann. (vgl. Petry 2010a, S.97ff) Petry formuliert dabei seinen Gedankengang wie folgt:

„Auf dem Hintergrund der Bindungstheorie von Bowlby (1993) kann angenommen werden, dass eine unsichere Bindungsrepräsentation als Grundlage des pathologischen PC_/Internet-Spielens anzusehen ist. Dieses führt zu Einschränkung des Selbstwerts und der Beziehungsfähigkeit sowie einer verminderten Neugier auf Reale Gegebenheiten (Spangler & Zimmermann, 1999). So wird eine entwicklungspsychologische Grundlage für das pathologische PC_/ Internet-Spielen und komorbide psychische Störungen gebildet“ (Petry 2010a, S.97).

Therapieansätze zu Internetsucht und Computerspielsucht schließlich lassen sich laut Stefanie Lampen-Imkamp und Bert Theodor te Wildt in den großen psychotherapeutischen Richtungen finden, vor allem in den verhaltenstherapeutisch orientierten Richtungen. Es wird aber auch nach psychoanalytischen Theorien gehandelt, wobei die tiefendynamischen Therapierichtungen sich vor allem Situation der PatientInnen und deren Psychodynamik betrachten.

„Psychodynamische Ansätze versuchen erst einmal zu eruieren, was an der konkret-realen Welt so kränkend bzw. krankmachend ist und was in der virtuellen Welt als so positiv empfunden und gesucht wird (te Wildt, 2004). Diese Fragen spielen bereits für die Diagnostik der tiefer liegenden Störungen eine entscheidende

Rolle. Mit der Aufdeckung der dahinter liegenden Psychodynamik, die die Bewegung aus der realen in die virtuelle Welt beschreibt, ergibt sich die Möglichkeit, zu dieser eine Distanz zu finden. Dabei spielt die Beziehungserfahrung mit dem Psychotherapeuten eine besondere Rolle, weil diese in der konkret-realen Welt geschieht. Im Rahmen dieser Beziehung können neue Erfahrungen und Affekte erschlossen und erlebbar gemacht werden, was sich schließlich auch auf das Lebensumfeld der Klienten übertragen lässt“ (Lampen-Imkamp et al. 2009, S.129).

Welchen Einfluss nun Computerspiele auf Jugendliche wie Erwachsene haben bzw. welchen Stellenwert diese weltweit für die Spielenden unterschiedlicher Altersklassen haben, zeigt unter anderem ein kurzer Blick auf das meist gespielte Spiel aller Zeiten. „World of Warcraft“ (im Kommenden kurz: WoW) ist eine MMOPRG². Bei dieser Art von Spielen haben die SpielerInnen die Möglichkeit mit mehreren NutzerInnen gleichzeitig im Internet zu spielen. (vgl. Graf 2009, S.29)

Dieses Spiel, welches Ende 2004 erschienen ist, ist offensichtlich ein Top-Spiel auf dem Medienmarkt und zählt ca.10,7 Millionen registrierte NutzerInnen. So sind unter anderem Thorsten Quandt und Jeffrey Wimmer in ihrer Erhebung aus dem Jahre 2006/2007 zu dem Schluss gekommen, dass WoW mit Abstand an erster Stelle im Verkauf von Videospielen war und zu einem Massenphänomen geworden ist (vgl. Quandt/ Wimmer, S.178 u. 181).

Dieses Spiel ist aber nicht nur aufgrund der Anzahl an UserInnen hervorstechend, sondern auch dadurch, dass es wissenschaftlich fundierte Belege dafür gibt, dass explizit WoW ein sehr hohes Suchtpotenzial besitzt und von pathologischen ComputerspielerInnen präferiert wird (vgl. Jäger & Moormann 2008, S.19; Graf 2009, S.33; Duhan 2009, S.52).

WoW, wie auch andere MMOPRGs am Markt, stellen dabei eine persistente, das heißt also auch während der Offline-Zeiten der Spielenden sich umgestaltende Spielwelt, dar. Der Wunsch ein Abenteuer zu erleben sowie die Möglichkeit innerhalb einer Gemeinschaft zu interagieren in der klare, durchschaubare Regeln gelten, in der sich die Spielenden selbst beteiligen können, machen Spiele wie WoW unter anderem so anziehend (vgl. Baranek et al. 2009, S.84). Diese Tatsache, sowie die Gegebenheit des Gruppendrucks und andere Eigenschaften dieser Art von Spielen (die innerhalb der Arbeit noch genügend Raum bekommen werden), können als Gründe für das starke Suchtpotenzial dieser Spiele genannt werden (vgl. Baranek et al. 2009, S.82; Duhan 2009, S. 52). In diesem Kontext betont schließlich unter anderem Petra Schuhler Folgendes:

„Der spezielle Reiz des Spiels entsteht hier aus der für den Spieler bedeutsamen Spannung sowie der Gewissheit, sicher in der Gemeinschaft aufgehoben zu sein und Risiken bedenkenlos eingehen zu können“ (Schuhler 2010a, S.59).

² MMOPRG steht für Massively Multiplayer Online Role Playing Game also Mehrspieler-Online-Rollenspiel

Einige Zahlen und Auszüge aus diversen Studien sollen hier die vorangegangenen Ausführungen ergänzend kurz Einblicke in die Art und den Umfang der Abhängigkeit von Computerspielen und dem Internet geben.

- Zu finden ist unter anderem eine Umfrage von Andre' Hahn und Mathias Jerusalem (2001, S.284), die 7.091 deutsche Bürger Online befragt haben und dabei auf 3,2 % abhängige InternetnutzerInnen gekommen sind, die durchschnittlich 34,6 Stunden pro Woche online im Internet verbringen.
- In einer weiteren Studie von Ralf Thalemann und Sabine Grüsser, die im Jahr 2005 durchgeführt worden ist, wurden Berliner GrundschülerInnen mithilfe des standardisierten „Fragebogens zum Computerspielverhalten bei Kindern“ (CSVK) untersucht. Die Gruppe der exzessiv Computerspielenden Kinder betrug nach den Auswertungskriterien der Autoren 9,3% (vgl. Grüsser 2006 b, S.33).
- Ebenfalls über einen Fragebogen hat Olgierd Cypra das Internet benutzt, um über verschiedene Foren für Onlinespieler 11.445 Personen über ihr Spielverhalten zu befragen. Cypra ist dabei auf ein Ergebnis von 5% exzessiv spielender SpielerInnen gekommen, die in seiner Studie als Hardcore-SpielerInnen bezeichnet wurden. Dazu zählte der Initiator dieser Umfrage schließlich jene Personen, die angaben, dass sie mindestens 60 Stunden in der Woche (Verweildauer von etwa 9h/Tag) spielen (vgl. Cypra 2005, S.80). Bemerkenswert erscheint in diesem Kontext zudem, dass sich nur knapp 20 % aller Befragten selbst als „süchtig“ bezeichneten. Sucht man in Anlehnung an die Suchtdefinition der Weltgesundheitsorganisation WHO (ICD-10) z.B. nach Entzugerscheinungen und dem Kontrollverlust über den eigenen Spielkonsum, so zeigt sich, dass etwa 5% aller Befragten mit einer Spielzeit von 37,4 Stunden pro Woche als süchtig einzuschätzen sind. (vgl. Cypra 2005, S.98)
- Sabine Grüsser, Ralf Thalemann und Mark Griffiths (2007) haben anhand einer Online-Befragung versucht, das Ausmaß des als pathologisch einzustufende Computerspielverhaltens bzw. den Zusammenhang zwischen einem exzessiven Computerspielverhalten und Einsichten zu Aggression zu überprüfen. Sie kamen zu dem Ergebnis, „dass 11,9% der Befragten ein als pathologisch einzustufendes Muster des Computerspielverhaltens zeigten“ (Grüsser, Thalemann & Griffiths, 2007).
- Im Rahmen einer österreichischen Studie über Computerspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen die von der Sigmund Freud Universität durchgeführt wurde, wurden 1.000 Wiener SchülerInnen befragt. Dabei wurde bestätigt, dass über 12 % der 14-15 jährigen Befragten ein pathologisches Computerspielverhalten aufweisen. 2,7 % der ProbandInnen weisen eine Abhängigkeit von den Computerspielen auf. Ähnlich wie die Studie von Cypra bestätigt auch die SFU Studie unter der Leitung von Dr. Dominik Batthyány, dass der Anteil der männlichen Betroffenen in der Gruppe der pathologischen SpielerInnen viel höher ist als der der weiblichen (vgl. Der Standard 2009). In dem Kontext hält Forschungsleiter Dominik Batthyány fest:

„Pathologische Spieler beginnen auch früh, Computerspiele zu konsumieren, in der Regel mit 8,5 Jahren“ (Batthyány 2009 zit. nach APA 2009).

Dabei heißt es im Artikel aus dem ORF Service „Welt der Wissenschaft“ mit Bezug auf den Autor weiter:

„Die Betroffenen kämen auch häufiger als andere aus einem sogenannten 'broken-home Setting' sowie aus Familien mit höherem Spielverhalten. Pathologische Spieler verbringen im Schnitt mehr als fünf Stunden täglich vor dem PC, abhängige fast acht Stunden“ (APA 2009).

Nicht zuletzt sei an dieser Stelle angemerkt, dass diese Ergebnisse der verschiedenen Studien „mit Vorsicht zu betrachten“ sind, da es keine einheitlichen Diagnosekriterien gibt bzw. die unterschiedlichen AutorenInnen der Untersuchungen auch unterschiedliche Maßstäbe ansetzen. Dennoch zeigt sich, dass Computerspiele ein hohes Suchtrisiko haben und dass die SpielerInnen meistens männliche junge Erwachsene zwischen 17-25 Jahre sind, die soziale Auffälligkeiten zeigen bzw. mit Schulproblemen zu kämpfen haben.

2 Problemaufriss, Forschungslücke und die Herleitung der Forschungsfragen

An die erläuterten Anknüpfungspunkte zum Thema anschließend wird im Kommenden der Identifizierung der Forschungslücke Raum gegeben, um darauf aufbauend die leitenden Forschungsfragen abzuleiten und zu kommentieren. In diesem Kontext wird darüber hinaus der Frage der Relevanz der Bearbeitung des Themas für die Disziplin der Bildungswissenschaft Raum gegeben.

In diesem Zusammenhang gilt es dabei den Blick nun weg von der Kindheit und der Computerspielsucht hin auf die Pädagogik zu richten respektive im Besonderen auf die Psychoanalytische Pädagogik einzugehen, die als Schwerpunktsetzung in der Denkrichtung dieser Diplomarbeit leitend ist. Zu betonen ist dabei, dass die Psychoanalytische Pädagogik in den letzten 30-40 Jahren eine (zweite) Blüte erlebt und sich in dieser Zeit unterschiedlicher Themen- und Arbeitsfeldern angenommen hat. Dies zeigt sich unter anderem in der Themenvielfalt bzw. den Schwerpunktthemen der seit 1989 erscheinenden Jahrbücher für Psychoanalytische Pädagogik sowie zahlreiche Publikationen der Reihe Psychoanalytische Pädagogik im Psychosozial Verlag. Halten wir uns diese Vielfalt vor Augen, die von „Gestalten der Familie – Beziehungen im Wandel“ (Büttner u.a. 2000) bis hin zum „Phänomen geistige Behinderung“ (Mesdag/Pforr 2008) führt, wirkt die Tatsache umso verblüffender, dass das Thema Sucht oder die Veränderung der Kindheit durch eine zunehmend von Medien und Internet geprägte Welt noch nicht aufgegriffen worden sind. Fahnden wir nämlich in den wohl wichtigsten Publikationen der deutschsprachigen Szene der psychoanalytischen Pädagogik, also

in den bereits erwähnten Jahrbüchern für Psychoanalytische Pädagogik, nach dem Thema Abhängigkeit, suchen wir vergeblich.

2.1 Identifizierung einer Forschungslücke

Unter anderem macht Petry (vgl. 2010a, S.66) darauf aufmerksam, dass Konzepte, die Computerspielsucht beschreiben, häufig auf einem Konzept aufgebaut sind, das auf dem von Jelinek beschriebenen organischen Krankheitsmodell des Alkoholismus basiert und zusätzlich um die Errungenschaften der modernen Hirnforschung sowie klassischen Lerntheorie bereichert wurde. Der Autor kritisiert daran, dass bei der Erklärung der Computerspielsucht keine aktuellen psychologischen Modelle zur Sucht berücksichtigt werden.

Darüber hinaus ist mit Petry anzumerken, dass die meisten Studien zur Computerspielsucht online durchgeführt werden. Im Zusammenhang mit seiner Kritik weist der Autor darüber hinaus explizit darauf hin, dass die meisten Fragebögen so formuliert sind, „dass sie keinen Platz für eine empirische Erfassung alternativer Erklärungsmodelle [zur Computersucht; Anm.d.V.] bieten“ (2010a, S.67).

Zur Identifizierung der Forschungslücke sollen nun zwei Aspekte benannt werden:

- Erstens: Allgemein ist festzuhalten, dass psychoanalytische Erklärungsmodelle innerhalb der Psychoanalytischen Pädagogik immer wieder herangezogen werden, um das Verstehen pädagogischer Phänomene zu befördern. Psychoanalytische Theorien zur Sucht fanden bisher allerdings kaum Eingang in psychoanalytisch pädagogische Kontexte, unter anderem auch deshalb, da das Thema Sucht und Suchtprävention in der psychoanalytisch-pädagogischen Gemeinschaft noch kaum Thema war. Die wenigen deutschsprachigen AutorInnen, welche sich mit dem Thema Sucht und Suchtprävention psychoanalytisch pädagogisch befassen, sind Thomas Feurle (2008) und Patrizia Zita Müller (2011).
- Zweitens: Die Computerspielsucht im Besonderen ist aus Sicht der Psychoanalytischen Pädagogik noch gar nicht bearbeitet. Diesbezüglich haben Recherchen zum Forschungsstand über Computerspielsucht auf der Basis der psychodynamischen Theorie gezeigt, dass die Forschungslage allgemein vor dem Hintergrund eines psychoanalytischen Verstehens noch dürftig ist. Wie sich gezeigt hat, gibt es nur eine psychoanalytische Arbeit über das Thema, nämlich von Selina Franzke „Computerspielsucht und Narzissmus“ (2009). Es existieren einige Ausführungen zur Computerspielsucht, die allerdings lediglich aus dem Bereich der Psychologie kommen oder auch weitere Erklärungen aus anderen Forschungsbereichen wie Neuropsychologie o.ä. heranziehen.

Daraus folgt zusammengefasst:

Wie schon angedeutet, wirkt das scheinbare Desinteresse der Psychoanalytischen Pädagogik überraschend bzw. das nicht Vorhandensein adäquater Literatur zum Thema Sucht und Sucht-

prävention. Die Forschungslücke kann daher mit Bezug auf die zuvor eingeführten Aspekte, wie folgt benannt werden:

1. Allgemein: Als Forschungslücke kann einerseits eine fehlende Implikation psychoanalytisch geleiteter Aussagen zum Thema Sucht in der Psychoanalytischen Pädagogik sowie eine fehlende Anwendung und Umsetzung des damit verbundenen Wissens in Theorie und Praxis benannt werden.
2. Im Speziellen: Andererseits kann mit dem Ziel der Benennung einer Forschungslücke die fehlende psychoanalytisch pädagogische Beschäftigung mit Computerspielsucht festgehalten werden. Dies zeigt sich darin, dass das Thema Sucht und Suchtprävention in der wissenschaftlichen Forschungslandschaft der Psychoanalytischen Pädagogik noch nicht Eingang gefunden hat.

Um das benannte Forschungsfeld nun zu eröffnen, gilt es innerhalb dieser Arbeit in einem ersten Schritt das Besondere der Computerspielsucht psychoanalytisch-pädagogisch zu verstehen. Nur das eröffnet die Möglichkeit in weiteren Forschungen präventive Konzepte zu entwickeln bzw. präventiv psychoanalytisch-pädagogisch zu arbeiten.

Dabei sei angemerkt, dass das Thema Prävention ebenfalls kaum Eingang in den wissenschaftlichen Diskurs der Psychoanalytischen Pädagogik findet, wobei psychoanalytische Theorien (im Besonderen: Triebtheorie und Objektbeziehungstheorie) auf die Bedeutung früher Erfahrungen bzw. der Kindheit bei der Entstehung von Sucht hinweisen. Um die Frage zu beantworten, inwieweit Suchtprävention ein Thema der Psychoanalytischen Pädagogik ist, soll auf Helmut Figdor hingewiesen werden, der die Förderung der psychischen Gesundheit als die wichtigste Aufgabe der Disziplin sieht.

Prävention als Begriff soll hier, der Idee der Psychoanalytischen Pädagogik folgend, der Förderung psychischer Gesundheit und an der Entwicklung des Kindes orientiert, untergeordnet werden. Im Zusammenhang mit psychoanalytisch-pädagogischem Handeln weist auf das benannte Ziel u.a. Helmut Figdor hin, wenn er schreibt:

„Das ändert aber nichts daran, dass 'psychoanalytisch pädagogisches Handeln' sich legitimerweise nur als 'pädagogisch' bezeichnen kann, wenn es an der langfristigen Entwicklung des Kindes orientiert ist, und als 'psychoanalytisch' nur dann, wenn pädagogische Entwicklungsperspektiven psychische Gesundheit als grundsätzliche Konstante, als nicht unterschreitbare Grenzen der Autonomie des Heranwachsenden ebenso wie als Grenze der Freiheit pädagogischen Handelns beinhalten“ (Figdor 2006, S.103).

2.2 Formulierung der leitenden Forschungsfrage und Subfragen

Im Bereich der wissenschaftlichen Beschäftigung mit den Ursachen einer Abhängigkeit lassen sich grundsätzlich vier Ansätze unterscheiden. Dazu zählen das psychoanalytische Modell, das lerntheoretische Modell, das soziologische oder sozialisationstheoretische Modell und das multifaktorielle Modell (vgl. Grubitzsch 1994, S.232f). Inwiefern die einzelnen Ansätze für die

Pädagogik fruchtbar gemacht werden können, stellt allgemein große Herausforderungen an alle beteiligten Disziplinen dar. In der Diplomarbeit soll nun der Beziehung von Psychoanalyse und Pädagogik im Speziellen Raum gegeben und die Herausforderung in Bezug auf das Phänomen der Computerspielsucht problematisiert werden. Aus Sicht der Psychoanalytischen Pädagogik lässt sich so allgemein als Interessensbereich die Frage formulieren, wann in der Kindheit die Prozesse stattfinden, die später zu einem süchtigen Verhalten führen. Ebenso interessant erscheint die Frage, wie diese Einflussgrößen präventiv verändert werden können, um psychische Gesundheit zu erhalten bzw. zu befördern.

Um einer Suchtentwicklung bzw. Computerspielsucht im Speziellen vorzubeugen, suchtpräventive Maßnahmen setzen zu können sowie um in psychoanalytisch-pädagogischer Arbeit mit Kindern und Eltern dem genannten Phänomen begegnen zu können, ist es zunächst aber notwendig, Modelle über verursachende Faktoren der Suchtentwicklung zu kennen und in pädagogisches Denken zu integrieren, denn: Je nachdem, welche Ursachen für Abhängigkeit angenommen werden, entscheiden sich auch unterschiedliche Ansätze in der Vorbeugung, Beratung und Therapie. Anhand dieser Modelle können dann geeignete Maßnahmen entwickelt werden, die mehr leisten, als eine bloße Abschreckung und somit erzieherischen Maßnahmen gleichkommen.

Die diplomarbeitsleitende Fragestellung, die sich aus dem Gesagten ergibt, lautet nun:

Inwiefern liefern psychoanalytische Beiträge zu Theorien zur Sucht, zu kindlicher Entwicklung und der Bedeutung des Spiels Anhaltspunkte, um das Phänomen Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen psychoanalytisch pädagogisch zu verstehen und inwiefern lassen sich Konsequenzen für die Psychoanalytisch Pädagogik ableiten?

Um diese Frage zu beantworten wird folgenden untergeordneten Forschungsfragen nachgegangen:

1. Inwiefern charakterisieren ausgewählte Erklärungsmodelle und empirische Befunde das Phänomen Computerspielsucht als Gegenstand der Forschung und wo verweisen diese auf Aspekte, die ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen des Phänomens Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen befördern können? (vgl. Kapitel II)
2. Inwiefern erklären psychoanalytische Theorien das Phänomen Sucht und wo verweisen diese Theorien auf Aspekte, die ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen des Phänomens Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen befördern können? (vgl. Kapitel III)
3. Inwiefern befördern psychoanalytisch orientierte Theorien kindlicher Entwicklung ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen von Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen und inwiefern zeigen sich Überschneidungen der Computerspielsucht mit dem kindlichen Spiel, dem magischen Denken und der Bedeutung von Märchen im Rahmen kindlicher Entwicklung? (vgl. Kapitel IV)

4. Welche psychoanalytisch-pädagogischen Verstehenszugänge lassen sich in Form von Hypothesen aus den Erkenntnissen zu Erklärungsmodellen und empirischen Befunden des Phänomens Computerspielsucht (vgl. Frage 1), Besonderheiten der Computerspielsucht im Zusammenhang mit psychoanalytischen Suchttheorien (vgl. Frage 2) sowie ausgewählten Aspekten kindlicher Entwicklung und Zusammenhänge zu kindlichem Spiel, magischen Denken und Märchen (vgl. Frage 3) für das Phänomen der Computerspielsucht innerhalb der Psychoanalytischen Pädagogik ableiten? (vgl. Kapitel V)

2.3 Relevanz der Arbeit für die Bildungswissenschaft

Neben der Erschließung eines neuen Themenfeldes für die Psychoanalytische Pädagogik, das mitunter die Zusammenarbeit von „Psychoanalyse“ und „Pädagogik“ in Theorie und Praxis vertieft, erscheinen folgende Aspekte in Bezug auf die Disziplin der Bildungswissenschaft von Relevanz:

- Die Weiterentwicklung pädagogischer Kompetenz und pädagogischer Professionalität im Überschneidungsbereich als auch der Abgrenzung zu Sozialarbeit und Therapie bezogen auf das Phänomen Sucht und Suchtprävention. Dies wiederum kann der Identitätsbildung der Pädagogik dienen und der Etablierung neben anderen Disziplinen, die diesem Bereich ihre Aufmerksamkeit schenken.
- Mehr Wissen über Sucht und im Besonderen über Computerspielsucht befördert pädagogisches Wissen und die Entwicklung pädagogischer Konzepte der Prophylaxe und Prävention dieses Störungsbildes. In der Erschließung neuer Ansätze für die Pädagogik steckt dabei auch die Möglichkeit der Neugestaltung pädagogischer Praxis (pädagogischer Beratung und Begleitung, sowohl in der Einzelarbeit mit betroffenen Kindern und deren Eltern, als auch in der Arbeit im institutionellen Kontext). Es besteht eine Relevanz für die pädagogische Praxis, im Rahmen eines steigenden Problembewusstseins bei ErzieherInnen, KindergartenpädagogInnen, LehrerInnen oder auch Eltern.
- Die Beschäftigung mit dem Thema Computerspielsucht rückt den Umgang mit neuen Medien in den Blick und eröffnet damit zugleich einen Blick auf die Ausgestaltung heutiger Kindheit und Jugend. Die „Orientierung“ und das „Zurechtkommen“ in einer von Medien bestimmten Welt ist dabei nicht nur eine Herausforderung der neuen Generation, sondern ein charakteristisches Merkmal gegenwärtiger Lebensgestaltung.

3 Methodisches Vorgehen und Gliederung der Arbeit

Die Einleitung abschließend wird im Kommenden noch auf den Hintergrund der Methode innerhalb der Diplomarbeit hingewiesen sowie eine Vorschau auf die Gliederung der Arbeit gegeben. In diesem Zusammenhang werden die einzelnen Arbeitsschritte innerhalb der Diplomarbeit verdeutlicht.

3.1 Anmerkungen zum methodischen Vorgehen

Methodologie im wissenschaftlichen Sinn definiert die Beschäftigung mit Problemen und Möglichkeiten von verschiedenen Zugangsweisen oder Wegen, um Wissen über den Objektbereich einer wissenschaftlichen Disziplin zu gewinnen. Ein fester Gegenstand der pädagogischen Methoden ist der hermeneutische Ansatz, in dem es primär um das Verstehen geht. Das hermeneutische Verstehen ist, wie Krüger schreibt „ein Prozess in den man vom elementaren Verstehen zum höheren Verstehen gelangt“ (Krüger 1997, S.184).

Im Rahmen der vorliegenden Diplomarbeit wird nun angelehnt an diesen Gedanken bzw. diesen Zugang zu Wissenschaft und Wissen Literatur zum Thema beforscht, mit dem Ziel zentrale Inhalte herauszuarbeiten, die in der Folge die Ableitung eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens des Phänomens der Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen ermöglicht und zu einer Beantwortung der übergeordneten Forschungsfrage führt.

Die sich daraus ergebende Literaturlarbeit wird dabei im Speziellen der zentralen Forschungsfrage folgend, die Herausarbeitung von Inhalten bzw. Aspekten verfolgen, die in der Folge die Aufstellung von „Hypothesen“ im Sinne eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens ermöglichen. Diese Hypothesenbildung erfolgt dabei in Anlehnung an das von Helmuth Figdor erstellte Wiener Konzept der psychoanalytisch pädagogischen Erziehungsberatung.

Ziel der Herausarbeitung von Hypothesen innerhalb dieses Konzeptes ist es, mögliche (unbewusste) Bedeutungen von Verhaltensweisen, hier der Computerspielsucht, herauszuarbeiten oder anders formuliert, wie Figdor schreibt:

„wir zunächst verstehen müssen, warum das Kind so ist wie es ist, sich verhält wie es sich verhält usw.“ (Figdor 2008, S.61)

Die Herausarbeitung von Hypothesen als Zielpunkt eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens innerhalb dieser Arbeit entspricht dabei in modifizierter Form dem Vorgehen der „diagnostischen Phase“ der Erziehungsberatung, die zu „Hypothesen über die Gründe der kindlichen Symptomatik bzw. des pädagogischen Problems“ (Figdor 2008, S.61) führen. Die gebildeten Hypothesen gründen innerhalb dieser Arbeit allerdings nicht wie in der Erziehungsberatung auf den Ideen der Eltern in Ergänzung zu den Ideen des/der BeraterIn. Innerhalb dieser Arbeit erwachsen sie aus dem zuvor ausgearbeiteten theoretischen Wissen, das in der Folge eine Einfühlung und Identifizierung mit Kindern und Jugendlichen bzw. deren Computerspielsucht ermöglichen soll.

3.2 Übersicht über die Gliederung der Arbeit und die einzelnen Arbeitsschritte

Anschließend an die hier vorliegende Einleitung, die einer ersten Orientierung innerhalb des Themenbereiches dient und das Forschungsvorhaben beschreibt, fokussiert *Kapitel II* mit dem Titel „Das Phänomen der Computerspielsucht – Erklärungsmodelle und empirische Befunde“ unterschiedliche Ansätze, die Versuchen das Erscheinungsbild der Abhängigkeit von Computer-

spielen zu erklären. Dabei werden AutorInnen zu Wort kommen, die über die vergangenen Jahre unterschiedliche Studien unternommen haben, um sich dem Thema anzunähern und eine Charakterisierung der Computerspielsucht zu eröffnen. Diesen ersten Schritt der hier vorliegenden Untersuchung abschließend gilt es, in einer Zusammenfassung jene Aspekte hervorzuheben, die am Ende der Arbeit der Erstellung von Hypothesen zur Bedeutung von Computerspielen als Ausdruck psychoanalytisch-pädagogischen Verstehens dienen können. Im Besonderen werden dabei hier wie auch in den darauf folgenden Unterkapiteln jene Gesichtspunkte Eingang finden, die einerseits auf die kindliche Entwicklung verweisen als auch andererseits auf mögliche Bedeutungen, die in Computerspielen für Kinder und Jugendliche liegen.

Kapitel III schließlich widmet sich im engeren Sinn psychoanalytischen Theorien zur Sucht und bildet damit den zweiten Wissenskorpus, der als Basis für das hier angestrebte psychoanalytisch-pädagogische Verstehen dienen soll. Konkret werden in diesem Kontext neben dem klassischen Ansatz der Psychoanalyse, der den Triebbefriedigungsersatz als Ursache für Abhängigkeit betont und den psychischen Apparat in einen Zusammenhang zur Suchtentwicklung stellt, Ansätze aus der Individualpsychologie und deren Erkenntnisse im Kontext der Abhängigkeit fokussiert. Darüber hinaus wird in diesem Kapitel auch das Narzissmus Konzept der Psychoanalyse im Zusammenhang mit der Entstehung von Abhängigkeit vorgestellt und der Suchtentwicklung aus Sicht der Objektbeziehungstheorie Raum gegeben. Wie auch schon im vorangegangenen ersten Schritt wird auch dieser Arbeitsschritt damit beendet, dass die zentralen Aspekte von Sucht unter besonderer Berücksichtigung früherer Erfahrungen und kindlicher Entwicklung zusammengefasst werden.

Der dritte Schritt des Forschungsvorhabens bzw. *Kapitel IV* knüpft dann an Aspekte im Zusammenhang mit einer psychoanalytisch orientierten Entwicklungspsychologie an. In diesem Kontext wird im Besonderen auf die Bedeutung von Abwehrmechanismen, Wiederholungszwang und Symbolisierung Bezug genommen. Darüber hinaus werden die bereits eingangs erwähnte Bindungstheorie sowie das kindliche Spiel und die psychoanalytischen Theorien des Spiels im Zentrum des Interesses stehen. Der Aspekt des magischen Denkens und die Bedeutung von Märchen sollen diesen Arbeitsschritt abrunden, da diese ebenfalls Möglichkeiten eröffnen das Phänomen der Computerspielsucht psychoanalytisch-pädagogisch zu verstehen. Vor allem zuletzt Genanntes, soll das Ziel die Welt des Computers und des Internets als Medium „virtueller (mythischen bzw. märchenhaften) Welten“ zu verstehen, befördern. Dabei schließt auch dieses Kapitel mit einem Fazit, welches die zentralen Aspekte des Spiels bei Computerspielsucht benennt.

In der Überleitung zu Kapitel V wird an dieser Stelle ein *Exkurs* eingefügt, der einen Ausflug in ausgewählte Welten von Computerspielen unternimmt. Beispielhaft wird dabei für die beiden Spiele „Sims“ und „World of Warcraft“ eine Beschreibung der Spielwelt und ihrer Geschichte, sowie eine Charakterisierung der Hauptfiguren und ihrer Ziele erläutert.

Kapitel V schließlich widmet sich der angekündigten Herausarbeitung von Hypothesen zum Phänomen der Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen. Die vorangegangene

Literaturuntersuchung in den Blick nehmend wird daran anschließend die Formulierung von Hypothesen unternommen, die zugleich dieses Kapitel abschließen.

Der letzte Schritt der Arbeit in *Kapitel VI* mit dem Titel „Resümee und Ausblick“ nimmt die bisherige Abhandlung zusammenfassend in den Blick, wobei sich ein erster Teil den Untersuchungsergebnissen in der Anbindung an die übergeordnete Fragestellung widmet und die Ergebnisse psychoanalytisch-pädagogischen Verstehens von Computerspielsucht thematisiert. Im Speziellen soll der darin angestrebte Erkenntnisgewinn als Grundlage psychoanalytisch-pädagogischer Konzeptentwicklung verstanden werden, was im Weiteren zu Überlegungen über Konsequenzen für die Psychoanalytische Pädagogik führt.

II Das Phänomen der Computerspielsucht – Erklärungsmodelle und empirische Befunde

Computerspielsucht äußert sich über das exzessive Spielverhalten. Stets ausgeübtes und zeitlich ausgedehntes Spielen stellt allerdings alleine noch keine Sucht dar und kann „nicht mit pathologischem Computerspielen gleichgesetzt werden“ (Jäger & Moorman 2008, S.19), denn eine Abhängigkeit setzt krankhaften Medienumgang voraus. Obwohl hier von einer Sucht gesprochen wird, ist Computerspielsucht mit keinem Suchtmittel verankert. Sie gehört zu den nicht-stoffgebundenen Suchtarten. Es gibt verschiedene Suchtarten die nicht stoffgebunden sind, unter anderem Kaufsucht, Sportsucht, Glücksspielsucht, Arbeitssucht, Sexsucht und letztendlich Computersucht, die sich in zwei verschiedenen Suchtarten äußert, nämlich als Internetsucht und Computerspielsucht.

Dabei kann das exzessive und pathologische Spielverhalten eine Reihe an Problemen mit sich bringen. Probleme, die bei exzessiver und pathologischer Computernutzung oft auftreten, sind u.a. der Verlust des Arbeitsplatzes, der Verlust der Partnerschaft, Entzugerscheinungen wie Unruhe oder Nervosität sowie Verstimmungen bei veränderter Computernutzung.

Um sich diesem Phänomen nun anzunähern und der allgemein formulierten Frage nachzugehen, was ist Computerspielsucht, wird in diesem Kapitel in einem ersten Schritt dem Erklärungsmodellen der Computerspielsucht Raum gegeben. Daran anschließend geht es in einem zweiten Schritt darum, Merkmale der Computerspielsucht herauszuarbeiten, um als dritten Schritt eine Charakterisierung der Computerspielsucht zu verfolgen. Das Kapitel abschließen wird, wie in der Einleitung angekündigt, eine Zusammenfassung zentraler Aspekte stattfinden, die potentiell auf Inhalte verweisen, die ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen des Phänomens befördern.

1 Erklärungsmodelle der Internet- und Computerspielsucht

Innerhalb der Einleitung zu dieser Arbeit wurden zur Einführung mehrere Untersuchungen benannt, die Einblicke in Zahlen zur Erfassung der Gruppe der SpielerInnen gegeben haben, die als süchtig eingestuft werden können und zu einer pathologischen Nutzung neigen. Diese Darstellung kann an dieser Stelle erweitert werden, um eine Studie von Electronic Arts (EA). Innerhalb dieser Studie wurden die deutschen ComputerspielerInnen in fünf Subgruppen aufgeteilt, wobei die Attribute zu den SpielerInnen auf die unterschiedliche Art der Nutzung verweisen. Zu finden sind: IntensivspielerInnen 5%, FantasiespielerInnen 6%, DenkspielerInnen 11%, GewohnheitsspielerInnen 25% und FreizeitspielerInnen 54%. Laut Studie beträgt hier das Durchschnittsalter 44 Jahre. Männer und Frauen sind in dieser Gruppe gleich stark vertreten (vgl. EA, 2006 zit. nach Graf 2009, S.24).

Häufiger als im deutschsprachigen Raum wurden im englischsprachigen Raum und hier im Speziellen in England Studien zur Computerspielsucht durchgeführt. Diese Studien kommen dabei zu einem ähnlichen Ergebnis, wie die in der Einführung dargestellten Untersuchungen. Zu nennen ist in diesem Kontext unter anderem Mark Griffiths, der nachweisen konnte, dass 9,1 % der Jugendlichen exzessiv Online-Rollenspiel spielen, die Erwachsenen hingegen waren da nur zu 2,5 % vertreten (Griffiths, Davies, & Chapell, 2004).

Verlassen wir nun den wiedereingeführten Raum der Zahlen zur Erfassung von SpielerInnen und wenden uns Erklärungsversuchen dieses Phänomens zu, so ist zunächst festzuhalten, dass nicht obligatorisch Verhaltensweisen, die mit Befriedigung verbunden sind und exzessiv geführt werden, gleichzeitig Indizien für süchtiges Verhalten sind. Die ExpertInnen betonen, dass das Spiel per se selten süchtig macht, sondern ein gewisses Maß an Vulnerabilität Seitens des Spielers/der Spielerin bestehen muss, da allein die Existenz eines bestimmten Spiels nicht der einzige Grund für eine pathologische Inanspruchnahme ist (Petry 2010a; Jäger /Moorman 2008; Böning 2006; Hornung und Lukesch 2009; Grüsser 2006). Es benötigt also eine spezielle Konfiguration von Faktoren, damit eine harmlose Computerspiel-Situation zu einem pathologischen Computerspiel-Konsum führt.

Es wird angenommen, dass andere Risikofaktoren des süchtigen Spielens hier eine Rolle spielen (vgl. Duhan S. 61, Graf 2009, S.33f). Dieses Wissen könnte, vor allem im Umgang mit exzessiv spielenden Kindern bzw. Jugendlichen, zu erwünschten erzieherischen Maßnahmen führen.

„Besteht der begründete Verdacht eines pathologischen Computerspielgebrauchs, sollte nicht gleich auf strenge Maßnahmen wie Computerspielverbot zurückgegriffen werden. Möglicherweise besitzen die Betroffenen keine andere Strategie, mit ihren Sorgen und Belastungen umzugehen, sodass ein Computerspielentzug den Leidensdruck nur noch erhöhen würde. Sinnvoller ist es, zunächst einmal zu versuchen, sich in das Kind/den Jugendlichen hineinzuversetzen und die Bedeutung des Computerspielens zu verstehen. Es sollte herausgefunden werden, welche Funktion das Computerspielen einnimmt.“ (Jäger & Moorman 2008, S.20).

Es ist nicht nur wichtig die Krankheit zu erkennen bzw. zu diagnostizieren, sondern auch dahinter stehende Mechanismen zu erkunden. Aus welchem Grund ist der Betroffene/die Betroffene computerspielsüchtig geworden, was geschieht in seiner/ihrer Psyche, dass er/sie immer wieder zum Computer greift, um ihn auf exzessive Weise zu nutzen? In diesem Absatz wird gezeigt, welche Gründe für Computerspielsucht in der heutigen Fachliteratur vorzufinden sind. Da dieses Phänomen noch relativ neu ist, gibt es verschiedene Erklärungsversuche die aus verschiedenen Fachbereichen kommen.

Einzelne Untersuchungen zur Computerspielsucht haben im Rahmen der Forschungen gezeigt, dass Online-Computerspiele ein besonders ausgeprägtes Suchtpotenzial haben (vgl. Wölfling 2009, S.132), vor allem auch deshalb, weil sie die Flucht aus dem Alltag ermöglichen, Ängste und Unsicherheitsgefühle besänftigen (vgl. Schuhler 2009, S.7) oder aber scheinbar zur Stärkung des Selbstwertgefühls verhelfen. Zugleich wurde festgestellt, dass Computerspielsucht

eine Krankheit ist, die sehr oft mit anderen psychischen Störungen komorbid auftritt, besonders mit Depression und sozialer Phobie (vgl. u.a. Young 1998, Lehenbauer 2006, Duhan 2009, Stangier 2006, Wölfling 2009, Czincz 2009, Schuhler 2009). Je nach Autor oder Autorin gibt es viele verschiedene Erklärungsversuche, die mögliche Ursachen für die Entstehung dieser Suchterkrankung benennen.

Zusammengefasst, anhand der bisher gesichteten, bestehenden Veröffentlichungen wird die Pathogenese der Internetsucht und der Computerspielsucht im Kommenden beschrieben. Dazu wird auf unterschiedliche Studien und Publikationen Bezug genommen, die die beiden Phänomene in den Blick nehmen. Die Überschneidung von Internetsucht und Computerspielsucht ergibt sich dabei daraus, dass hier angenommen wird, dass auch Erklärungsmodelle zur Internetsucht wichtige Informationen beinhalten, die für das Projekt dieser Diplomarbeit von Relevanz sind. Dies ergibt sich alleine aus der Tatsache, dass ein großer Teil der Computerspiele nicht ohne Internet gespielt werden kann bzw. das Internet und die Vernetzung mit anderen Spielenden dabei eine zentrale Rolle spielen.

Zunächst sollen hier Studien und Erklärungsmodelle zur Internetsucht benannt werden:

- Stefanie Lampen-Imkamp und Bert Theodor te Wildt (2009) führten eine groß angelegte Studie zur Internetabhängigkeit, in der nach DSM-IV (SKID1) diagnostiziert wurde, durch. Weiterhin wurde eine Internetsuchtskala (ISS) und eine Barrat Impulsivness Scale (BIS) benutzt, zusätzlich wurde mit Anwendung der diagnostischen Kriterien von Young (1998) für pathologische Internetnutzung gearbeitet. Alle von der Studie als abhängig eingestuften Internetuser erfüllten Kriterien für eine bekannte psychische Störung

„die das pathologische Mediennutzungsverhalten im Sinne eines gescheiterten neurotischen Konfliktlösungsversuchs als komplexes Symptom verständlich werden ließen“ (Lampen-Imkamp et al. 2009, S.126).

Die Autorin und der Autor tendieren dabei dazu, die Internetabhängigkeit als neuartiges Symptom bestehender psychischer Störungen zu sehen.

- Für Petra Schuhler, Monika Vogelgesang und Jörg Petry (2009) wird der „pathologische PC/ Internetgebrauch als tiefgreifende Störung der Affekt- und Beziehungsregulierung sowie der Selbststeuerung verstanden“ (Schuhler 2009, S.189). Diagnostisch wird die Identitätsdiffusion, Ich-Syntonie und hohe psychische Komorbidität als relevant gesehen. Zentrale Problembereiche bestehen für die AutorInnen in einer unsicheren Bindungsorganisation, ungelösten Problemen in nahen Beziehungen sowie mangelhafter Regulation aggressiver Affekte sowie Defiziten in der Selbstwertregulation (vgl. Schuhler 2009, S.188).
- Depression und Einsamkeit scheinen für Mario Lehenbauer (2006) signifikante Prädiktoren von online-Sozialkontakten zu sein. Er zitiert eine Longitudinal-Studie von Kraut et al. (1998), in der 169 Studienteilnehmer in 73 Haushalten mit einem kostenlosen Computer samt Internet-Zugang ausgestattet wurden. Es stellte sich heraus, dass das Internet vorwiegend für

kommunikative Zwecke benutzt wurde. Je mehr Probanden online waren, desto geringer wurde die Kommunikation zwischen den Familienmitgliedern. Lehenbauer weist auch auf eine positive Korrelation zwischen Internetgebrauch und depressiver Verstimmung hin (vgl. Lehenbauer 2006, S.31f).

- Jörg Petry (2010a) geht von einem psychosomatischen Konzept aus. Vulnerable Personen z.B. sehr schüchterne oder ängstlich-depressive Personen nutzen das Internet, um auf die Entwicklungsstufe des kindlichen Spiels zu regredieren. Oft sind das Personen mit problematischen Erfahrungen im Bereich der Grundbedürfnisse wie Selbstwertsteigerung oder Bindung. Für Petry (2010b) ist Internetabhängigkeit keine Suchterkrankung. Er plädiert jedoch für ein eigenständiges Störungsbild, nämlich für ein entwicklungspsychopathologische Störung des Sozialverhaltens in Verbindung mit dem Medium PC/Internet, eingeordnet unter der noch inoffiziellen Klassifizierung F68.8.

Im Anschluss an Erklärungsmodelle zur Internetsucht, soll weiterhin Petry folgend, die Computerspielsucht in den Blick genommen werden:

- Für Petry stellt pathologisches PC/Internet-Spielen also ein eigenständiges psychisches Störungsbild bzw. eine psychische Erkrankung dar, die über das Medium PC/Internet einen Rückzug in die kindliche Spielwelt ermöglicht und gleichzeitig mit Immersionserleben verbunden ist (vgl. Petry 2010a, S.93). Er baut auf dem biopsychosozialen Ansatz auf, der annimmt, dass sich organische, psychische und soziale Bedingungsfaktoren gegenseitig beeinflussen. Dieses Modell basiert lediglich auf der Zahl von 100 klinischen Fällen und wie Petry es betont

„es bedarf weiterer Forschung zur vergleichenden Einordnung des neuen Störungsbildes und entwicklungspsychopathologischer Längsschnittstudien zur Klärung der komplexen Entstehungsbedingungen.(...) Eine erste klinische Pilotstudie bestätigt einige Kernannahmen des Modells auf der klinisch deskriptiven Ebene“ (Petry 2010a, S.93f).

Trotz der kleineren Stichprobe geht er davon aus, dass eine schwere psychische Störung als Wurzel dieses neuen Störungsbildes zu verstehen ist, die auch durch die permanente online Präsenz einen sozialen Rückzug verstärkt. Das Suchverhalten lässt sich als eine Stressbewältigungsstrategie interpretieren (vgl. Petry 2010a, S.130). Darüber hinaus betont der Autor, dass alle Betroffenen den Wunsch nach sozialer Anerkennung verspüren, wobei

„dieser Wunsch (...) im Sinne Adlers (1974) einem überkompensatorisch ausgebildeten Anschlussmotiv [entspricht], dass aus Frustrationen im realem Leben resultiert“ (Petry 2010a, S.131).

- Klaus Wölfling (2009) betont, dass die pathogenen Hintergründe einer Computerspielsucht noch ungeklärt bleiben und auch er weist auf komorbid auftretende psychische Störungen

hin. In einer neurowissenschaftlichen Forschungsgruppe konnte er mit KollegInnen (vgl. Thalemann, Wölfig, Grüsser 2007) nachweisen, dass bei der Computerspielsucht kortikale Reizverarbeitungsprozesse aussetzen, ähnlich wie es bei stoffgebundenen Abhängigkeiten der Fall ist (vgl. Wölfig 2009, S.145).

- Für Sabine Grüsser und Carolin N. Thalemann (2006a, 2006 b) ist Computerspielsucht eine Verhaltenssucht, wo das Kickerleben, also psychoaktive Reaktionen durch biochemische Veränderungen des Körpers auftreten, die wiederum durch bestimmte exzessiv durchgeführte Verhaltensweisen ausgelöst werden (vgl. 2006b, S.21ff). Grüsser schreibt:

„Bei der nichtstoffgebundenen Sucht, der Verhaltenssucht, werden keine Bewusstseinsverändernden (psychotropen) Substanzen von außen zugeführt oder eingenommen; der gewünschte, als Belohnung empfundene psychotrope Effekt (Kick Erleben, Entspannung, Ablenkung) stellt sich durch körpereigene biochemische Veränderungen ein, die durch bestimmte exzessiv durchgeführte Verhaltensweisen ausgelöst werden. Gemeinsames Merkmal der verschiedenen Formender der Verhaltenssucht ist somit die exzessive Ausführung des Verhaltens, also eine Ausführung über das normale Maß hinaus“ (Grüsser 2006 b, S.21f).

Der Betroffene kann durch exzessives belohnendes Verhalten in seiner pathologischen Form (...) schnell und effektiv seine Gefühle und Affekte regulieren bzw. verdrängen (vgl. Grüsser 2006 a, S.14). Die Erklärungsmodelle für Computerspielsucht die Grüsser entwickelt hat, basieren jedoch auf den Erklärungsansätzen für eine Abhängigkeit von Psychotropen Substanzen.

- Nick Yee (2006) schließlich nimmt an, dass exzessive ComputerspielerInnen junge männliche Spieler sind, die emotionale Probleme bzw. einen niedrigen Selbstwert aufweisen.

Auffallend ist, dass die Studien meistens aus dem Bereich der Psychologie kommen und es zeigt sich ein Mangel an psychoanalytisch orientierten Arbeiten zum Thema Computerspielsucht. Dennoch weisen auch in den genannten Studien einzelne Aspekte auf psychoanalytische Erklärungsansätze hin, die es gilt herauszuarbeiten und zu konkretisieren. Darüber hinaus ist anzumerken, dass u.U. auch Inhalte ohne psychoanalytische Orientierung Anhaltspunkt für psychoanalytisch-pädagogisches Verstehen beinhalten können und damit den angestrebten Verstehensprozess befördern können.

2 Merkmale der Computerspielsucht

In der Fachliteratur wird unterschieden, ob ein Verhalten auf „exzessive Mediennutzung“, „exzessiv-dysfunktionale Mediennutzung“ oder auch auf eine „süchtige Mediennutzung“ hindeutet. Nutzt jemand die Medien exzessiv und hat die Person noch Kontrolle über sie, bringt es demnach keine negativen Folgen mit sich. Nutzt jemand die Medien aber exzessiv-dysfunktional, liegt es nahe, dass es zum Kontrollverlust und zu negativen Folgen im Sozial- und

Berufsleben kommt. Dies erfolgt oft im Rahmen der Persönlichkeitsentwicklung im Jugendalter, vor allem dann

„wenn eine Person in einer konkreten Lebenssituation über geringe persönliche und soziale Ressourcen verfügt“ (Petry 2010a, S.74).

Dieses Phänomen ist dabei für die meisten Heranwachsenden nur ein Übergangsphänomen, welches im Rahmen pädagogisch-therapeutischer Maßnahmen bearbeitet werden kann.

Bei der pathologischen Mediennutzung entsprechen die Verhaltensweisen den Suchtkriterien nach DSM-IV bzw. ICD-10 (Schor 2008, S.2) und müssen als dauerhafte psychische Störung angesehen werden (vgl. Petry 2010a, S.74).

Da weder eine einheitliche Diagnose der Computerspielsucht noch homogene Untersuchungsinstrumente existieren, die bis dato hinreichend validiert sind,

„um im klinischen Sinne psychisch kranke Internetabhängige von gesunden Nutzern zu unterscheiden“ (Lampen-Imkamp et al. 2009, S.121)

unterscheiden sich auch die Skalen der Merkmale voneinander. Das notwendige, wenn auch nicht das einzige Merkmal, ist jedoch das exzessive Spielen.

In Anlehnung an stoffgebundene Süchte schlagen Grüsser & Thelmann folgende Merkmale vor (vgl. Grüsser 2006 b, S.32):

- Einengung des Verhaltensmusters: Das Computerspiel dominiert das Denken des Betroffenen und wird zu seiner wichtigsten Aktivität. Seine Wahrnehmung, sein Verhalten, Gedanken und Gefühle sind verändert.
- Negative Affektregulation: Negative Gefühle werden verdrängt.
- Toleranzentwicklung: Um den affektregulierenden Effekt von Computerspielen aufrechtzuerhalten muss der Betroffene öfter oder länger spielen.
- Entzugerscheinungen: Diese treten beim Versuch das Spiel zu reduzieren bzw. einzustellen ein. Typische Entzugerscheinungen sind Nervosität, Unruhe, Schwitzen, Zittern u.dg.
- Kontrollverlust: Das Computerspielverhalten kann nicht mehr kontrolliert werden, der Betroffene hat de facto keinen Einfluss darauf, wie lange und wie oft er spielen wird.
- Rückfall: Nach Zeiten der Abstinenz kommt es immer wieder zur Wiederaufnahme des exzessiven Computerspielens.
- Schädliche Konsequenzen für das soziale und berufliche Leben: Anhaltendes exzessives Computerspielen führt zu zwischenmenschlichen und innerpsychischen Konflikten bei den Betroffenen selbst.

Eine ähnliche Charakteristiken-Liste wurde von Wölfling (2007b) erstellt, denn seiner Meinung nach, lassen sich Kriterien für Abhängigkeit auch auf das exzessive Computerspielen anwenden.

Zu den Merkmalen des Autors gehören unter anderem „das unwiderstehliche Verlangen, am Computer zu spielen“ als auch die bereits bei Grüsser & Thelmann angesprochene „verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspiels“. Ebenfalls werden von Wölfig Entzugserscheinungen beschrieben, die dann auftreten, wenn eine Nutzung des Computerspiels verhindert wird. Auch hier zählen Nervosität, Schlafstörungen und Unruhe dazu. Schließlich verweist auch Wölfig auf den Nachweis einer Toleranzentwicklung, die er als „Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspiels“ beschreibt. Darüber hinaus benennt er als Merkmal eine „fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen“ sowie das Phänomen des Anhaltens des exzessiven Computerspiels, obwohl bereits Folgen wie Übermüdung, ein Leistungsabfall in der Schule oder auch eine Mangelernährung eintreten. (vgl. Wölfig 2007b)

Bezogen auf die Internetsucht, die wie eingangs erwähnt nicht ganz klar von der Computerspielsucht zu trennen ist bzw. häufig in einem gemeinsamen Kontext betrachtet wird, betonen Hornung und Lukesch:

„Methodisch am besten abgesichert ist die in Anlehnung an die Definition der substanzgebundenen Abhängigkeiten nach ICD-10 und DSM-IV von Hahn und Jerusalem (2001b) entwickelte Skala zur Erfassung der Internetsucht“ (Hornung & Lukesch 2009, S.101).

Diese Skala wurde in fünf Subskalen geteilt (vgl. Hahn & Jerusalem, 2001, S.283). Diese sind:

- Kontrollverlust
- Entzugserscheinungen
- Toleranzentwicklung
- Negative Konsequenzen im Bereich soziale Beziehungen
- Negative Konsequenzen in Bereich Arbeit und Leistung

In diesem Kontext ließen sich noch zwei Subskalen in Anlehnung an Große-Loheide (vgl. Große-Loheide 2008, S.51) kreieren, nämlich:

- Die Bagatellisierung der Tatsache, dass exzessiv gespielt wird und
- wiederholtes Scheitern von jeglichen Versuchen aufzuhören oder das Spielen einzuschränken.

Petry (2010a) nun kritisiert diesen Zugang, den pathologischen Computergebrauch in Anhang an stoffgebundene Süchte zu definieren. Einen anderen Zugang dazu bietet unter anderem Thomas Graf (2009). Graf hat dabei in seinen Ausführungen anhand der Literatur zum Thema Computerspielsucht (Grüsser 2006a; Hahn u. Jerusalem, 2001; Kratzer 2006; Cypra 2005; Grüsser, 2006b; Jäger u. Moormann, 2008; Petry, 2006) ein allgemeines Risikofaktoren-Verzeichnis erstellt. In diesem benennt er die Faktoren: 1. hoher Medienkonsum, 2. Ver-

nachlässigung von Entwicklungsaufgaben in der Adoleszenz, 3. Eine geringe Lebenszufriedenheit, 4. eine inadäquate Stressbewältigung sowie 5. Psychische Störungen.

Für Petry schließlich ist aber bei diesem Zugang nicht ersichtlich, inwiefern diese Risikofaktoren Ursache oder Folge einer exzessiven Computernutzung ausmachen und so weist Petry nachdrücklich darauf hin, dass

„das Medium PC/Internet mit seinen besonderen Eigenschaften (...) nicht isoliert als Verursacher eines problematischen oder pathologischen Prozesses angesehen werden [kann]“.
(Petry 2010a, S.74)

Die Risikofaktorenliste von Petry selbst erfasst dabei folgende Aspekte (vgl. Petry 2010a, S.75):

- eine unsichere Bindungsorganisation
- traumatische Erfahrungen
- schwere Selbstwertstörung
- komorbide psychische Störungen und Suchterkrankungen
- im sozialen Bereich – deprivierende Lebensbedingungen

In diesem Kontext nun betont Petry im Zusammenhang mit der Unterscheidung von Nutzungsmustern und Störungsbildern Folgendes:

„Für die Annahme, dass sich funktionale dysfunktionale und pathologische Nutzungsmuster des Mediums PC/Internet und damit verbundene Störungen unterscheiden lassen, sprechen erste differenziell-psychologische Befunde zur Beziehung zwischen Persönlichkeit und der Nutzung von PC und Internet. So finden sich hinweise darauf, dass der funktionale PC/Internet-Umgang nicht zu einer Erhöhung dissoziativer Erfahrungen führt (Köhler, 2005) und gleichzeitig ein höherer Selbstwert mit einem gezielteren PC/Internet-gebrauch korreliert (Günther et al., 2005). Für Häufignutzer finden sich dagegen erste Belege für einen niedrigen Selbstwert und psychische Auffälligkeiten der Gefühlsregulation (Hahn & Jerusalem, 2001) sowie eine Häufung sozial ungünstiger Lebensbedingungen (Pfeifer et al., 2007). Pathologisches PC/Internet-Spielen scheint nach ersten klinischen Untersuchungen darüber hinaus mit einer hohen Komorbidität von psychischen Störungen und Suchterkrankungen einherzugehen (Kratzer 2006; Six, 2007)“ (Petry 2010a, S.74f).

Die Merkmale die dieses Störungsbild prägen sind laut Petry (vgl. 2010a, S.94):

- Exzessivität des Verhaltens: Es ist meistens ein erstes Zeichen der Abhängigkeit von Computerspielen, aber diese Tatsache alleine ist nicht ausreichend um Computerspielsucht diagnostizieren zu können.

„Klinisch auffällig ist neben der extrem hohen wöchentlichen PC-/Internet-Aktivität, die außerschulisch oder außerberuflich erfolgt (im Extremfall bis zu 100 Stunden pro Woche), die Höchstdauer der ununterbrochenen PC-/Internet-Aktivität bedeutet. Es finden sich dazu Angaben von bis 30 oder gar 50 Stunden 'am Stück'“ (Petry 2010a, S.94).

- Das subjektive Erleben: In diesem Zusammenhang mit dem subjektiven Erleben ist ein besonders starkes Immersionserleben (Versunkenheit) in virtuellen Welten auffällig. Dies tritt dabei auf Grund von Belohnungssystemen ein,

“nämlich die erlebten Kontroll- und Machtgefühle, die Erfahrene Selbstwertsteigerung, das Erleben von Flow im Handlungsfluss, das Eingehen besonders intimer (hyperpersonaler) Beziehungen und die soziale Anerkennung durch virtuelle Partnerinnen und Gruppen (...). Die erlebte Online-Aktivität kann mit Glücksgefühlen (Flow) und Allmachtsphantasien verbunden sein und so als überwältigt beurteilt werden“ (Petry 2010a, S.94).

Die Versunkenheit findet also auf Grund von Belohnung und nicht als Folge einer psychotischen Erkrankung statt, eine prinzipielle Differenzierung zwischen Realen und Unreellen Welten ist weiterhin vorhanden (vgl. Petry 2010a, S.94).

- Soziale Isolierung: Je mehr der Betroffene in virtuelle Welten flüchtet, umso weniger Kontakt zur Außenwelt wird er/sie haben. Er/Sie scheint für die Mitmenschen unerreichbar, letztendlich kommt es zu Vernachlässigung jeglicher sozialer Kontakte außerhalb des Netzes.
- Reduzierung der Selbstkontroll- und Selbstregulationsfähigkeit:

„Die Online Aktivität läuft als unbewusste, automatisierte Handlungsroutine ab“ (Petry 2010a, S.95).

- Beeinträchtigungen körperlicher Art: Die exzessive Medium-Nutzung hat seinen Preis. Dazu gehören körperliche Beschwerden wie Schlafstörungen, Ungepflegtheit sowie psychische Folgen.

3 Die Charakterisierung der Computerspielsucht

In diesem kurzen Abschnitt sollen zentrale Charakteristika der Computerspielsucht über prominente Zitate zusammengetragen werden. Die enthaltenen Aspekte ergänzen sich dabei gegenseitig und eröffnen, neben den zuvor eingeführten Merkmalen, weitere Facetten der Computerspielsucht.

Erstens:

Das Spiel hat eine Schattenseite. Die Realität im Spiel ist manchmal verlockender als die alltägliche Realität und verleitet dazu, sich in ihr zu verlieren (vgl. Oerter 1993, S.316).

„Je attraktiver das Spielzeug, desto leichter kann man der Spielsucht verfallen. Damit wird Spiel, dessen eigentliche Funktion die Lebensbewältigung ist und das daher hauptsächlich eine Domäne der Kindheit sein sollte, zum lebensbedrohlichen Medium. Die Spielsucht vermittelt zwar immer noch das Gefühl von Lebensbewältigung, doch hat sie sich von der sozialen Realität so weit abgesetzt, daß sie im Extremfall das Individuum zu vernichten droht, in

abgeschwächter Form immerhin zu sozialer Diskriminierung und zum Ausschluß aus gesellschaftlichen Bereichen (z.B. Verlust des Arbeitsplatzes) führen kann“ (Oerter 1993, S.316).

Zweitens:

Das Computerspiel steigert mindestens scheinbar das Bewusstsein, denn:

„Nirgends sind Omnipotenz und Ausgeliefertsein im heutigen Alltagsleben so nah beieinander wie vor dem Fernseher und am PC. Das macht die Faszination dieser Medien aus, birgt aber auch die Gefahr des unkritischen Gebrauchs und der Abhängigkeit. Aus psychoanalytischer Sicht wird diese Faszination aus der Aktualisierung dyadischer Primärbeziehungen und narzisstischer Beziehungsmodi gespeist. Dabei symbolisiert das technische Medium die Mutter(brust). Sie verheißt größtes Glück von Harmonie und Befriedigung, verkörpert aber auch die existenzielle Angewiesenheit, letztlich das Ausgeliefertsein. Das Medium fragt nicht, ob die Informationen gewollt werden. Der Rezipient hat hinzunehmen, was angeboten wird. Ihm bleibt höchstens die Restfreiheit, sich zu verweigern und abzuschalten“ (Ermann 2003, S.183f).

Drittens:

Eine klinische Besonderheit des Störungsbildes ist die Reduzierung der Selbstkontroll- und Selbstregulationsfähigkeit.

„Die Online Aktivität läuft als unbewusste, automatisierte Handlungsroutine ab. Durch die besonderen Gratifikationen der Online-Aktivität mit einem überwertigen Immersionerleben etabliert sich eine Gewohnheit, die zur Verminderung alternativer Erfahrungen und Erlebnismöglichkeiten in der Realität führt. Die ohnehin eingeschränkte psychische Funktionsfähigkeit wird weiter geschwächt, die Handlungsweise weniger kontrolliert und unreflektierter. So entstehen Teufelskreise der reduzierten Selbstkontroll- und Selbstregulationsfähigkeit“ (Petry 2010a, S.95).

Viertens:

Die Psychologin Angela Schorr betont, dass sich Onlinesucht stets von anderen Medienabhängigkeiten unterscheidet, da sie vollkommen anders strukturiert ist und anders funktioniert, da die Interaktivität große Relevanz hat. Aus dem Grund plädiert sie für neue Untersuchungen der besonderen psychischen Abhängigkeiten, wie Online-Computerspielsucht, da sich diese mit den bisher bekannten Suchtproblematiken nicht vergleichen lassen. (vgl. Schorr 2008, S.2f)

Fünftens:

Das mystische Design der Spielwelten ist eine der Gründe, warum so viele Spieler und Spielerinnen Computerspiele spielen. Damit wird der Wunsch nach Realitätsflucht angesprochen, der vor allem für vulnerable Menschen einen wichtigen Aspekt darstellt. (vgl. Duhan 2009, S.61)

Sechstens:

Computerspiele ermöglichen die Annahme von Wunschidentitäten und somit Distanzierung von den erdrückenden Problemen im realen Leben. Darüber hinaus wird der Spieler bzw. die Spielerin in einem frei gestalteten Spiel vom passivem zum aktiven Spielleiter, der die Kontrolle über das Spiel und somit über sich hat.

„Das Spiel bietet also Freiräume und das Sprengen von Grenzen, wie sie im echten Leben nicht möglich sind. Kindliche Allmacht-Phantasien werden befriedigt; es kann mit Magie experimentiert werden“ (Baranek et al.2009, S.73).

Spiele befähigen die Bewältigung der Erfolglosigkeit im realen Leben, außerdem erlauben sie die Bildung neuer Vorgehensweisen, um sich mit Niederlagen des Lebens abfinden zu können (vgl. Baranek et al. 2009, S.75). Sie stärken also das Selbstbewusstsein der SpielerInnen.

Gerade wegen der vielen Eigenschaften haben die Computerspiele ein gewisses Maß an Suchtpotenzial in sich. Vor allem wenn sie als eskapistischer Ausweg gesehen werden, wenn in der realen Welt keine soziale Einbettung, keine beruflichen Erfolgschancen vorhanden sind. Je mehr das Spiel eine Abkapselung vom realen Leben ermöglicht und je fragiler das Alltagsleben ist, desto stärkere Anziehungskraft werden die Computerspiele für den Betroffenen haben.

Siebentens:

Ähnlich sieht es Bergmann, der zu der Schlussfolgerung kommt, dass für enttäuschte und gekränkte Menschen, eine selbst gestaltete und geplante Welt sicherer wirkt. In einer selbst gebauten Welt ist die Person von niemanden abhängig und wird auch nicht unbedingt mit Gefühlen und Wahrnehmungen anderer Menschen konfrontiert. Letztendlich kann sich für den gekränkten, emotional labilen und oft zurückgezogenen Jugendlichen diese selbstbezogene und quasi unbeschränkte Unabhängigkeit im Netz wie eine Befreiung anfühlen. (vgl. Bergmann 2006, S.62)

„Zugleich sind es – nun wieder negativ – die genannten narzisstisch-heroischen Charaktermerkmale der Spiele, welche die Realitätsflucht so attraktiv machen. Werden diese Spielererfahrungen auf die Realität ausgedehnt, dann erscheint das Reale immer frustrierender, mühsamer und eben kränkender. Um das zu vermeiden, bindet sich der Spieler immer stärker an die Spielwelt. Die Spielsucht wird von einem sich verfestigtem Abwehrverhalten weiter und weiter getrieben“ (Bergmann 2006, S.66).

Achtens:

Zur Hypothese des Computers als Übergangsobjekt: Im sich entwickelten Prozess des pathologischen Computerspiels wird dem Medium PC/Internet wie Petry mit Bezug auf Oerter (2008) betont immer größere Bedeutung zugeschrieben. Die Bindung an das Medium wird immer enger und es wird immer mehr die Funktion eines Übergangsobjektes im Sinne

Winnicotts (1978) übernehmen, also eines Objektes, das als Ersatz für die Bezugsperson fungiert und bei deren Abwesenheit die Angst mildert und Trost spendet (vgl. Petry 2010a , S.99).

„Das Universalspielzeug PC/ Internet wird mit einer herausragenden subjektiven valenz belegt und fungiert als zentrales Beziehungsobjekt. Dabei kann es im Sinne von Winnicott (1974) zum 'Übergangsobjekt' werden, das Beziehungen zu anderen Personen ersetzt und der Bewältigung von Ängsten dient. Das neue Medium PC-/ Internet erfüllt im Rahmen eines dysfunktionalen Umganges zunehmend die Funktion, die im realem Leben nicht erfüllten Bedürfnisse zu befriedigen und vorhandene Minderwertigkeiten zu kompensieren“ (Petry 2010a, S.56).

Und weiter

„diese Passung zwischen defizitären innerer Bedürfnisstruktur und dem umfassenden Befriedigungsangebot der Kombination aus PC und Internet bildet ein Kernelement der psychischen Ursachen des Störungsbildes“ (Petry 2010a, S.99).

4 Zusammenfassung der Charaktersierung des Phänomens der Computerspielsucht als Gegenstand von Erklärungsmodellen und empirischen Befunden

In dieser Zusammenfassung sollen im Speziellen jene Aspekte zusammengefasst werden bzw. an diese erinnert werden, die am Ende der Arbeit die Bildung von Hypothesen im Sinne eines psychoanalytisch-pädagogischen Verstehens der Computerspielsucht ermöglichen. Aus diesem Grund stehen hier auch jene Gesichtspunkte im Vordergrund, die auf innere Prozesse und unbewusste Bedeutungen verweisen.

Zusammenfassend lassen sich folgende Aspekte der Computerspielsucht erfassen: Allgemein ist Computerspielsucht als ein gescheiterter neurotischer Konfliktlösungsversuch bzw. als eine Stressbewältigungsstrategie und neuartiges Symptom bestehender psychischer Störungen zu sehen. Emotional leicht verletzbare Personen, z.B. sehr schüchterne oder ängstlich-depressive, können durch dieses Medium auf die Entwicklungsstufe des kindlichen Spiels regredieren. Oft weisen diese Personen problematische Erfahrungen im Bereich der Grundbedürfnisse wie Selbstwertsteigerung auf oder auch eine unsichere Bindungsorganisation.

Diagnostisch werden die Identitätsdiffusion, Ich-Syntonie und hohe psychische Komorbidität als relevant benannt. Zentral erscheint auch eine fehlende Fähigkeit der Affektregulation sowie Defiziten in der Selbstwertregulation.

Die wichtigsten Faktoren die aus der Sicht dieser Diplomarbeit für hohe Risikobereitschaft sprechen und benannt worden sind wären: unsichere Bindungsorganisation, traumatische Erfahrungen, schwere Selbstwertstörung, komorbide psychische Störungen und Suchterkrankungen sowie deprivierende Lebensbedingungen im sozialen Bereich.

Charakteristisch für Computerspielsucht sind zudem die verlockende Spielwelt, seine scheinbare Steigerung des Bewusstseins, die Reduzierung der Selbstkontroll- und Selbstregulationsfähigkeit der Spieler und Spielerinnen. Diese Sucht ist auch anders als andere Süchte strukturiert, weil die Interaktivität hier große Relevanz besitzt.

Durch das mystische Design von Computerspielen wird der Wunsch nach Realitätsflucht angesprochen, Computerspiele ermöglichen die Annahme von Wunschidentitäten und somit Distanzierung von den Problemen im realen Leben. Darüber hinaus wird der Spieler bzw. die Spielerin in einem frei gestalteten Spiel vom passivem zum aktiven Spielleiter, der die Kontrolle über das Spiel und somit über sich in einer selbst gestalteten Spielwelt hat, was wiederum ein Sicherheitsgefühl spendet. Im sich entwickelten Prozess des pathologischen Computerspiels wird dem Medium PC/Internet immer größere Bedeutung zugeschrieben, in dem die Bindung an das Medium immer enger wird und es die Funktion eines Übergangsobjektes übernehmen kann.

Online-Computerspiele haben so auch ein besonders ausgeprägtes Suchtpotenzial, da sie unter anderem die Flucht aus dem Alltag ermöglichen, Ängste und Unsicherheitsgefühle besänftigen sowie scheinbar das Selbstwertgefühl stärken .

III Psychoanalytische Theorien zur Sucht als Grundlage eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens von Computerspielsucht

Diese Diplomarbeit handelt über das Thema Sucht und speziell über Computerspielsucht. Ausgangspunkt der Überlegungen war dabei die Wahrnehmung, dass es in der modernen Gesellschaft beinahe unmöglich ist, den Kontakt mit dem Computer zu vermeiden, da er allgegenwärtig ist. Insofern ist Computerspielsucht eine besondere Art einer Suchterkrankung, da der „Gegenstand“ dieser Krankheit ubiquitär ist bzw. das funktionieren im Alltagsleben ohne Computer kaum möglich ist.

Dabei ist anzumerken, dass psychoanalytische AutorInnen sich sehr umfangreich mit dem Thema Sucht auseinandersetzen, wobei u.a. die Position vertreten wird, dass Sucht eine psychische Funktion hat und dass sie eine äußere Erscheinung einer tiefliegenden Psychopathologie darstellt, die in der frühen Kindheit seinen Ursprung hat. Somit ist Sucht ein wichtiges Thema nicht nur für die Therapie, sondern mit dem Verweis auf die frühe Kindheit auch ein Thema für die Pädagogik.

Um verschiedenen tiefenpsychologischen Suchttheorien nachzugehen wird im Kommenden nun zunächst eine kurze Einführung zum Thema Sucht in der Psychoanalyse hinleiten. Daran anschließend wird drei Formen der Suchttheorie nachgegangen: ersten der Erklärung der Triebtheorie, zweitens den Ansätzen zur Sucht der Ich-Psychologie und drittens wird der objektbeziehungstheoretische Ansatz zu Sucht erläutert. In Ergänzung dazu soll die inhaltliche Aufarbeitung der Literatur eine kurze Darstellung der Überlegungen aus dem Bereich der Individualpsychologie zur Seite gestellt werden.

Wie auch schon im vorangegangenen Kapitel schließt dieser zweite Schritt der Arbeit mit einer Zusammenfassung, indem die zentralen Aspekte aus den verschiedenen Ansätzen, die sich gegenseitig ergänzen und aufeinander aufbauen, noch einmal zusammengetragen und geordnet werden.

1 Hinführung zu psychoanalytisch orientierten Theorien zur Sucht

Die psychoanalytische Schule besagt, dass das menschliche Verhalten und Erleben von inneren Kräften gesteuert wird. Ziel ist, der Psyche homöostatische Ruhe zu gewähren. Jeder Konflikt bringt aber die Psyche ins Schwanken. Um ihr Gleichgewicht zu bewahren, bedient sich die Psyche mancher komplizierter Mechanismen, wenn sie beispielsweise in Konflikt gerät oder ihr ein Gedanke unangenehm ist, d.h. von dem man nichts wissen möchte, wird es beispielsweise tief ins Unbewusste verschoben bzw. verdrängt. Die Konflikte lassen sich dadurch nicht lösen, sie sind noch immer da, nur verschleiert. Sie versuchen immer an die Oberfläche des Bewusst-

seins zu gelangen, sei es durch einen Traum oder durch Symptombildungen, die scheinbar mit der richtigen Ursache nichts zu tun haben.

„Die Erfahrung zeigt, dass gerade innere unbewusste Konflikte bei der Entstehung der neurotischen Störungen eine große Rolle spielen“ (Mentzos 1994, S.75).

Kurz gesagt, in der Psychoanalyse werden die unbewussten, psychischen Vorgänge als Grund für pathologische Phänomene gesehen (vgl. Knapp 1976, S.271).

Die Sucht im Besonderen nun wird durch einen inneren Zwang mit Kontrollverlust definiert, wobei das Bedürfnis, ein Rauschmittel einzunehmen oder eine bestimmte Handlung auszuführen, so groß ist, dass seine verhängnisvollen Konsequenzen bewusst oder unbewusst gebilligt werden. Die Sucht schließlich wird in der Psychoanalyse als Ausdruck einer Fehlentwicklung einer inneren Struktur und ein missglückter Selbsttherapieversuch verstanden, wobei vor allem die Persönlichkeitsstruktur und die Psychodynamik der Betroffenen sowie das psychosoziale Milieu für die Psychoanalyse von höchster Relevanz sind (vgl. Lürsen 1976, S.838; Mentzos 1994, S.236f; Bilitza 2000, S.664). Unter anderem schlägt Voigtel folgende Definition der Sucht vor:

„Sucht besteht, wenn ein Mensch regelmäßig sein Körpergefühl manipulativ verändert, um als unerträglich empfundene emotionale Spannungen nicht wahrnehmen zu müssen. Er benutzt dazu Gegenstände mit geeigneter Eigenwirkung. Diese Art der Selbstmanipulation ist lebensgeschichtlich erworben. Die unerträglichen Spannungen sind im Zusammenhang innerer oder äußerer Notlagen entstanden und können nicht willkürlich beherrscht werden“ (Voigtel 2001 zit. nach Feurle 2008, S.134).

Nach Bilitza wird Sucht auch als Zurückgreifen auf den Mechanismus der Regression verstanden, was mit der Persönlichkeitsstruktur des Individuums in Zusammenhang steht. Dessen Entwicklung aus Selbst- und Objektrepräsentanzen durch Internalisierungsprozesse missglückte, was ein unreifes Ichsystem zur Folge hat. Solche Systemstörungen werden versucht vom Betroffenen durch das Suchtverhalten abzumildern (vgl. Bilitza 2008, S.190).

In den Ausführungen Feurles, dessen Arbeit im Bereich der Psychoanalytischen Pädagogik angesiedelt ist, wird der Begriff Sucht als eine psychische Krankheit verstanden,

„die aufgrund von leidvollen Erfahrungen in der (frühen) Kindheit und/oder im Erwachsenenalter ausgelöst wird und dazu dient, die dabei entstandenen unaushaltbaren Affekte abzuwehren“ (Feurle 2008, S.137).

Den Ansätzen folgend werden Störungen in Ausbildung und Funktion der inneren psychischen Strukturen (Es, Ich, Über-Ich) als ursächlich gesehen. Deren Entwicklung aus Selbst- und

Objektrepräsentanzen durch Internalisierungsprozesse missfiel und ein unreifes Ichsystem zur Folge hat. (vgl. Bilitza 2000, S.657).

Allgemein gefasst, wird die Sucht als misslungene Internalisierung der Selbst- und Objektrepräsentanzen verstanden, die als Folge eine Einschränkung der Entfaltung der inneren Strukturen wie Es, Ich, Über-Ich hat und durch das süchtige Verhalten substituiert wird (vgl. Bilitza 2000, S.657; Kuntz 2005, S.22). Es sollte auch darauf hingewiesen werden, dass Sucht auf allen Strukturniveaus psychosozialer Entwicklung vorkommen kann (vgl. Bilitza 2000, S.664).

Die Literatur überblickend kann allgemein das Symptom Sucht als Grundstörung verstanden werden, die in einem engen Zusammenhang steht mit der frühen Kindheit, der Bedeutung von Objekten und den Bindungen zu den Objekten. Aus diesem Grund wird in diesem Teil der Arbeit auf die Objektbeziehungstheorie bzw. dessen Erklärungsansätze zur Sucht eingegangen und an einem späteren Ort die Bindungstheorie thematisiert.

2 Ansatz 1 – klassische Psychoanalyse: Triebbefriedigungsersatz als Ursache für Abhängigkeit

Die Triebtheorie fungiert als älteste Theorie zur Suchtentwicklung. Sigmund Freud selbst hat dabei der Sucht wenig Aufmerksamkeit geschenkt, er hat sie jedoch in sein Triebmodell einbezogen. In diesem Kontext schließlich sind psychische Auffälligkeiten als Triebkonflikt lösende Symptome zu verstehen und die Sucht selbst als ein gescheiterter Versuchung eines Ausgleichs des Triebkonflikts (vgl. Rost 1987, S.30).

Die Triebtheorie geht nun davon aus, dass eine Suchterkrankung eine Äußerung des inneren Konflikts zwischen den psychischen Instanzen „Ich und Es“ darstellt (vgl. Franzke 2009, S.30). Triebe sind dabei nach dem Freudschen Modell des psychischen Apparates jene Kräfte, die ausgehend von einem inneren Drang das Individuum auf ein Ziel zustreben lassen. Dieses Ziel ist die Triebbefriedigung.

Prominent geworden sind dabei Freuds Überlegungen zur kindlichen Entwicklung, die in den Phasen zur psychosexuellen Entwicklung formuliert wurden. Als Triebquelle dienen in dieser Entwicklung in der Kindheit Körperreize bzw. innere Spannungen, wobei dieses Modell aus mehreren Phasen besteht, die sich an Körperorganen und vor allem auf die erogenen Zonen beziehen. (vgl. Fock 1991, S.42)

Unterschieden werden vier erogene Zonen und dazugehörige Arten der Befriedigung (vgl. Schuster 1994, S.18ff):

- die orale Zone: Diese umfasst die Lippenzone.
- die anale Zone: Diese bezieht sich auf die Haut-Schleimhautübergangszone der Afterregion.
- die Urethralerotik: Diese meint die lustvollen Empfindungen bei der Harnentleerung.
- die genitale Zone: Diese bezieht sich auf die Genitalregion.

Als Grund für eine Abhängigkeit wird Fixierung oder Regression auf Objekte und Ziele dieser Phasen gesehen. Wobei Fixierung hier als das Festhalten an bestimmten Verhaltensweisen verstanden wird. Es ist eine Stagnation in einer bestimmten frühkindlichen Entwicklungsstufe (vgl. Fock 1991, S.42ff).

Die Regression ist laut Freud ein Abwehrmechanismus, dem sich die Psyche, vor allem das Ich, bedient, um den Angstgefühlen auszuweichen. Bereits überwundene Handlungsweisen werden wieder in Anspruch genommen, es erfolgt ein Rückschritt auf frühere Formen der Triebbefriedigung (vgl. Schuster 1994, S.46f).

In Anknüpfung an diese Überlegungen ergeben sich nun nachstehend dargestellte Fixierungen im Zusammenhang mit den genannten Phasen der Entwicklung:

- Abhängigkeit als Fixierung oder Regression auf die orale Phase: Im ersten Lebensjahr bedient sich das Kleinkind des Mundes und der Lippen um lustbringende Gefühle zu erzeugen. Saugen, Beißen und Lutschen werden zum Auslösen von Lust bzw. zur Vermeidung von Unlust herangezogen. Diese Art der Bewältigung von Unbehagen wird oft durch Bezugspersonen verstärkt. Dem Kind wird in Situationen der Unzufriedenheit das Fläschchen, Schnuller oder ähnliches angeboten. Das Kind wird getröstet, es wird ihm ein Mittel zur Verfügung gestellt, um sein Wohlbefinden zu regulieren, ohne dass dem wahren Grund des Weinens nachgegangen wird. Dieses Verhalten führt dazu, dass Kinder mit der Zeit lernen, wie sie ihr empfinden regulieren können, ohne dass sie die Bezugspersonen in Anspruch nehmen müssen. Sie greifen gleich zum Ersatzmittel, mit dem sie Lust und Wohlbefinden selbst erzeugen können, zurück. (vgl. Schuster 1994, S.85ff)

Freud hat 1905 in den „drei Abhandlungen zur Sexualtheorie“ auch das Thema des Alkoholismus angesprochen. In seiner Äußerung zur Alkoholsucht hat er angedeutet, dass der Süchtige im Stadium der Oralphase der kindlichen Sexualentwicklung geblieben ist. In seinen späteren Schriften, wie etwa „Das Unbehagen in der Kultur“ (1930) hat er dazu tendiert, die Sucht als Unlust meidende Aktivität und nicht auf Lustgewinnung ausgerichtete Handlungen zu verstehen (vgl. Rost 1987, S.32). In diesem Zusammenhang ist allerdings anzumerken, dass aktuell die Sucht nicht mehr als eine Stagnation in der oralen Phase der psychischen Entwicklung verstanden wird (vgl. Rost 1987, S.37).

- Abhängigkeit als Fixierung oder Regression auf die anale Phase: Im Verlauf der Entwicklung wird die orale Phase von der analen Phase abgelöst, die ihren Höhepunkt gegen Ende des 2. Lebensjahres hat. Als erogene Zone tritt hier die Afterregion in den Mittelpunkt. Lustvolle Empfindungen werden bei der Stuhlentleerung oder -zurückhaltung, sowie durch die Berührung der Mutter hervorgerufen. Wichtig in dieser Phase erscheint die Reinlichkeits-erziehung (vgl. Schuster 1994, S.87f).

Was die Abhängigkeit betrifft, steht sie mit dieser Phase insofern in einem Zusammenhang, als hier das Zwanghafte der Sucht ihren Ursprung nehmen kann (vgl. Fock, S.42f).

- Abhängigkeit als Fixierung oder Regression auf die Urethralerotik und die genitale Phase: In dieser Entwicklungsphase, die durch den Ödipuskomplex beherrscht ist, platziert sich die stärkste Erregungsbildung in der Genitalregion. Gekoppelt an diese Phase treten auch die Kastrationsangst bei Knaben und der Penisneid bei Mädchen auf. Das macht sich in autoerotischen Stimulationen, also über die kindliche Masturbation, und exhibitionistischen Handlungen bemerkbar. In Bezug auf Abhängigkeit findet sich hier allerdings nur eine Beziehung zur Masturbation, die durch die Sucht ersetzt werden kann (vgl. Fock 1991, S.44ff; Schuster 1994, S.89ff). In diesem Zusammenhang wird die Masturbation in Anlehnung an Freud folgendermaßen beschrieben:

„Onanie ist die primäre Sucht, von der die anderen Süchte abgeleitet sind. Sie sind bloß Ersatz für die Onanie“ (Fock 1991, S.45).

Die triebtheoretischen Erklärungsversuche gelten heutzutage als veraltet. Schließlich hat die Triebtheorie versucht, die Erscheinung der Sucht zu erklären und obwohl sie heutzutage als überholt gilt, hat sie dazu beigetragen, dass sich die PsychoanalytikerInnen mit dem Suchtproblem befasst haben und neuere Theorien entwickelt haben. Die triebdynamisch orientierte Betrachtungsweise von Sucht hat bis zu den Arbeiten von Rado, also bis 1926 angehalten (vgl. Mentzos 1994, S.237), die wiederum einen Übergang zwischen triebtheoretischen und Ich – psychologischen Ansätzen bilden.

3 Ansatz 2 – Die Ich-Psychologie und das Narzissmus Konzept der Psychoanalyse im Zusammenhang mit der Entstehung von Abhängigkeit

In diesem Unterkapitel wird eine der neueren tiefenpsychologischen Ansätze erörtert und zwar der Ich-Psychologische.³

³ Um die Ansätze der Ich-Psychologie sowie des Narzissmuskonzepts in Bezug auf Sucht zu thematisieren, sollte zumal das Konstrukt des psychischen Apparates erläutert werden. Freud hat mit diesem Modell, das mit den Begriffen Es, Ich und Über-Ich operiert, ein Konzept geschaffen das psychische Funktionen erklärt. - Der psychische Apparat besteht aus dem Es, das nicht direkt mit der Außenwelt in Verbindung steht. Gekennzeichnet ist diese Instanz durch psychische Repräsentanzen aggressiver und libidinöser Triebregungen, also durch die Kräfte der Triebe, die nach Befriedigung streben. Es ist außerdem der Ursprung aller psychischen Energien. - Das Ich steht im Gegensatz zum Es mit der Außenwelt in Kontakt. Es hat eine Art Mittlerrolle zwischen den Triebansprüchen des Es, den Ansprüchen der Außenwelt und den moralischen Geboten bzw. Verboten (dem Über-Ich). Das Ich bildet im Falle eines psychischen Konfliktes den Abwehrpol der Persönlichkeit. Gekennzeichnet ist es u.a. durch seine Entstehung, die schon am Beginn des Lebens Platz findet. - Das Über-Ich schließlich ist jene Instanz der Persönlichkeit, die moralische und ethische Grundsätze gegenüber dem Ich vertritt. Es entsteht zu einem großen Teil durch Identifizierung mit den Eltern gegen Ende der ödipalen Phase (vgl. Fock 1991, 46 ff; Schuster 1994, 36 ff).

„Um die Suchterkrankungen psychoanalytisch erklären zu können sind die Ich, Selbst und Objektpsychologischen Konzepte notwendig, sie führen nämlich zu frühen Selbst- und Objektbeziehungen und späteren Ich-Strukturellen Defiziten und Störungen des Selbstbezuges“ (Hempfling 1993 zit. nach Petry 1996, S.150).

3.1 Ich- Psychologie

Der bedeutsamste Unterschied zwischen triebtheoretischen und Ich-psychologischen Erklärungsmodellen von Sucht besteht darin, dass das Symptom bei den Ich-psychologischen Ansätzen nicht als Ausdruck und Folge eines inneren Konflikts verstanden wird, sondern als eine Äußerlichkeit einer gestörten Persönlichkeitsstruktur (vgl. Rost 1987 S.51f).

Innerhalb dieses Modells werden die Abwehrmechanismen als wichtigste Leistungen des Ichs gesehen. Als Ausgangspunkt für Sucht wird dabei eine fehlende „konstante und die Entwicklung ihres Selbst stärkende und unterstützende Zuwendung“ (Hildebrandt 2010, S.1) betrachtet, dadurch werden die Ich-Funktionen beschädigt bzw. gar nicht richtig ausgebildet.

Die Ich-Psychologie versucht daher die Sucht als Folge mangelnder guter frühkindlicher Erfahrungen zu erklären. Unzureichend gute Erfahrungen führen möglicherweise zur Ausbildung eines schwachen Selbst.⁴ Das Selbst wird deswegen vom Süchtigen als schwach, hilflos und wertlos erlebt (vgl. Rost 1987, S.62). Das süchtige Verhalten wird als eine Maßnahme zur Herstellung künstlicher Ich-Funktionen eingesetzt.

„Die gestörten frühe Objektbeziehungen führen zu strukturellen Defiziten und Störungen des Selbstgefühls, darauflegend werden künstliche Ich-Funktionen hergestellt um das Ich vor solchen Affekten wie Angst oder Depression zu schützen“ (Petry 1996, S.150).

Schlechte Erfahrungen mit dem Vater sowie mit der Mutter haben zur Folge, dass die Kinder unfähig sind, gute und schlechte Abbilder der primären Bezugspersonen zu integrieren und deren Werte im Inneren der Betroffenen aufzubewahren. Der/Die Betroffene empfindet sich selbst als wertlos (vgl. Burian 1984, S. 234), sein Selbstwert ist also sehr niedrig.

Bei den Süchtigen führt mangelhafte Zuneigung in der frühen Kindheit zur Ausbildung instabiler Selbstrepräsentanzen, die schwach und kompensatorisch mit Omnipotenzphantasien besetzt sind. Die primäre Bezugsperson wird nicht ausreichend gut empfunden, daher werden die Objektrepräsentanzen ambivalent mit Liebe und Hass besetzt (vgl. Rost 1987 S.62). Der/die Süchtige ist unfähig die beiden gespaltenen Anteile des Objekts zu integrieren, was ihm/ihr erneut Angst macht, da er/sie aggressive Gefühle gegenüber dem Objekt hat, die er/sie verdrängen muss.

⁴ Kohut hat eine strikte Definition des Selbst vermieden da „'das Selbst' kein Konzept einer abstrakten Wissenschaft ist“ (Kohut 1979, S.299). Man könnte bezugsnehmend auf Kohut und Scheidt folgende Beschreibung des Selbst vornehmen: Die Struktur des Selbst, die sich auf den Kern der Persönlichkeit bezieht, ist ein Gefühl der die grundlegenden Strebungen einer Persönlichkeit, seine Ideale, Begabungen und Fertigkeiten umfasst. Ein Gefühl einer Einheit in Kontinuum zu sein sowie auch ein Rezipient von Empfindungen-Wahrnehmungen als auch die Leitkraft aller Handlungen (vgl. Kohut 1979, S.155; Scheidt 1976, S. 166).

„Die Objektrepräsentanz wird externalisiert und existiert nunmehr nach außerhalb des Selbst. Damit können Selbst und Objektrepräsentanzen nicht mehr vereinigt werden; die Objektrepräsentanzen werden damit für das Selbst nutzlos“ (Rost 1987, S.63).

Traumatisierende Erfahrungen führen bei den Betroffenen auch zu einer Affektstörung. Sie fühlen sich ihren Gefühlen ausgeliefert.

„Ein differenziertes psychisches Instrumentarium zur Bewältigung und Verarbeitung von Affekten fehlt, und an dessen Stelle wird als ein Selbstheilungsversuch die Droge eingenommen, deren Wirkung die eingeschränkten Ichfunktionen ersetzt“ (Rost 1987, S.53).

Der /Die Süchtige konnte in der früher Kindheit seine Bezugsperson also nicht als jemanden erleben, der seine ersten Affekten zu regulieren weiß. In den ersten Lebensmonaten werden alle Affekte rein körperlich erlebt, das Baby wird von seinen Affekten überschwemmt. Unter günstigen Verhältnissen werden die untragbaren Gefühle des Kindes von den Eltern als Bezugspersonen aufgegriffen, verstanden und psychisch 'verdaut', um dann in verbaler Form zurückgegeben zu werden. Dadurch lernt das Kind, dass es die Affekte regulieren kann, erkennt sie und vergewissert sich, dass sie einen nicht überfluten müssen. Mit Fortschreiten der Sprachentwicklung lernt das Kind selbst, eigene Gefühle zu benennen. Diese affektregulierende Rolle der Bezugsperson wird von Bion (1962) als Containment benannt, weil die Bezugsperson als ein Behälter für die Gefühle des Babys zur Verfügung steht (vgl. Diem-Wille 2003, S. 26 u. 91).

Die tiefenpsychologischen Theorien zur Sucht beschreiben meistens substanzgebundene Süchte. Die vorliegende Diplomarbeit hat aber ihr Augenmerk auf Computerspielsucht und somit auf nicht-stoffgebundene Süchte gelegt. Daher ist anzumerken, wie Lürßen betont, dass materielle Substanzen durch psychische Substanzen ersetzt werden können, weil quasi jede Substanz oder jedes Objekt die Funktion eines Suchtmittels übernehmen kann (vgl. Lürßen 1976, S.844).

Die Ich-Schwäche schließlich, die typisch für Süchtige ist, bringt eine verringerte Realitätsprüfung, Frustrationstoleranz und gestörte Selbsteinschätzung mit sich. (vgl. Rost 1987, S. 52f). Die Über-Ich-Funktion wird ebenso gestört.

PsychoanalytikerInnen und Psychoanalytische PädagogInnen wie Wolf-Detlef Rost (1987), Josef Aigner (2001), Udo Rauchfleisch (1981) oder Thomas Feurle (2008) weisen darauf hin, dass der Vater bei vielen Süchtigen bzw. Antisozialen als positive Identifikationsfigur nicht zur Verfügung stand (vgl. Rost 1987, S.58), weil er zu schwach, psychisch abwesend, abgewertet von der Mutter oder - de facto nicht vorhanden war. Gewalttätige oder rigorose Väter stellen meisten auch keine gute Identifikationsfigur dar. Aigner warnt, dass eine fehlende väterliche Figur zu ernsthaften Folgen führen kann, insbesondere zu Identitätsbildungsprobleme, die mit der Über-Ich Bildung und die Ödipalisierung der psychischen Struktur zusammenhängen (vgl. Aigner 2001, S.415).

Aus diesem Grund wird der Bedeutung des Vaters und der Triangulierung im nächsten Abschnitt Raum gegeben.

Bedeutung des Vaters für die psychische Entwicklung

Heutzutage betonen viele AutorInnen die wichtige Rolle des Vaters in der Entwicklung des Kindes. Der Vater wird als eine wichtige dritte Figur gesehen. Oft wurde seine Rolle reduziert und er wurde nur als Hilfe einer Ablösung dargestellt. Aber derzeit wird er auch als ein entscheidender Faktor für die psychische Gesundheit des Kindes genannt.

Der Vater ist nicht mehr nur eine andere Wahlmöglichkeit, er setzt die Grenzen und bringt Erneuerung mit sich. Er ist bedeutungsvoll für die Konstruierung eines sicheren Bewusstseins. Nur durch diesen Weg kann sich das Kind als eigenständiges Individuum erkennen. In der Triangulierung wird auch der psychische Raum für den Vater (oder andere Bezugspersonen) beschaffen, so dass

„auch in Zweierinteraktionen die dritte Person, zu der beide unabhängig voneinander Beziehungen haben, gegenwärtig bleibt, auch wenn sie nicht an der Interaktion selbst beteiligt ist“ (Overbeck 1995 zit. nach Aigner 2001, S.132f).

Die psychoanalytische Entwicklungspsychologie weist darauf hin, dass Knaben, die sich ohne Väter entwickelten, meistens große Probleme hatten, die primäre Bindung abzutrennen und auch eine männliche Identität anzunehmen (vgl. Aigner 2001, S.240f). Mit nachstehenden Bezugnahmen sollen in diesem Kontext weitere zentrale Aspekte der Bedeutung des Vaters betont werden.

- Renate Barth meint in Anlehnung an Storck (1986), Grunberger (1988) und Chasseguet-Smirgel (1986), dass der Vater und seine symbolische Aufgabe von Geburt des Kindes an, ein großer Verdienst für die psychosexuelle Entwicklung des Kindes ist. Er ist ein Befreier, weil er die Ablösung von den primären Mutterbildern erweckt und damit die Individuation des Kindes unterstützt (vgl. Barth 2002, S.149).
- Muir meint, dass sich eine gute Vater-Kind-Beziehung in früher Kindheit sehr positiv auf das Familienleben und vor allem auf das Kind auswirkt, durch seine Anwesenheit wird die Mutter-Kind-Dyade vom Vater 'gehalten', er wird als eine alternative Bindungsperson angesehen (ein alternatives Objekt). Das Wissen um die zwei verfügbaren Elternteile spendet dem Kind Zuversicht, dass immer jemand zum Liebhaben da ist, auch wenn man gerade einen Elternteil hasst. Der Vater gibt dem Kind auch Individuationsimpulse (vgl. Muir 1989 zit. nach Schon 1995, S.32).
- Mit Herzog kann gesagt werden, dass die präödipalen, triadischen Erfahrungen von der Anwesenheit des Vaters abhängig sind. Ist der Vater anwesend, wird das Kind die Differenzierung, Individuation, die Organisation von Affekten und die Anpassung an die Realität besser meistern können (vgl. Herzog 1998, S.177).

- Wie Winnicott zu Recht bemerkt, ist es eine wichtige Rolle des Vaters, die Mutter ein Stück menschlicher in den Augen des Kindes zu machen, also ein bisschen von ihrer 'magischer Kraft' weg zu nehmen (vgl. Bürgin 1998, S.192).

„Dort, wo keine ausreichende anlehrende, identifikatorische und rivalisierende Kontaktnahme mit bedeutsamen 'Dritten' möglich ist, die seelische Strukturbildung - vor allem das Über- Ich in der geschilderten Art und Weise 'leer' bleibt (...). Es kommt aber nicht oder zu wenig zu entsprechender persönlicher (ödpaler) Auseinandersetzung mit lebendigem Anderen (wie dem Vater), die über Verzicht und Identifikation ihre jeweils einzigartige Struktur im Subjekt hinterlassen würde. Dies auch deshalb, weil schon in präödpalen- oder besser: negativ-ödpalen – Bereich durch die nicht erlebbare dyadische Nähe des Vaters (...) jene ausreichende Grundlagen für die schwierige Aufgabe der Auflösung des Ödipuskomplexes in Pubertät und Adoleszenz in Richtung einer individuell ausgestalteten Männlichkeit fehlten, die kraft ihrer männlichen und weiblichen, nicht abgespaltenen Anteile zum ‚sozialem Problem‘ zu werden droht!“ (Aigner 2001, S.415 f).

Resümieren kann so auch festgehalten werden, dass für die Entwicklung des Über-Ichs die Rolle des Vaters von großer Bedeutung ist.

„Wegen eines nicht ausreichend integrierten dritten Objekts und einer infolgedessen fehlenden Triangularität können innere Konfliktspannungen dann nicht gebildet werden; es kommt zu unerträglichen Unvereinbarkeiten zwischen inneren Positionen, diese werden -im Typischen fall - durch Spaltung auseinander gehalten und so in ihrer Unerträglichkeit gemindert sowie zur Entlastung der Innenwelt in die Außenwelt, die äußere Realität, in die Beziehungen zu den äußeren Objekten (Teilobjekten) verlagert und dort interaktionell verarbeitet“ (Heigl-Evers & Heigl u. Ott 1993 zit.n Heigl-Evers & Nitschke 1995, S.14).

Frühe Triangulierung

Terminologisch ist zunächst zwischen der frühen Triangulierung, die in den ersten 3 Lebensjahren stattfindet und als ein Vorläufer des Ödipuskomplexes gesehen werden kann, und der ödpalen Triangulierung, die das Kind ab den 4. Lebensjahr begleitet, zu unterscheiden. Dieses Unterkapitel wird das Augenmerk dabei auf die frühe Triangulierung legen, die oft auch als präödpale Triangulierung bezeichnet wird.

Die Problematik der Triangulierung (wo die Bedeutung des Dritten, oft des realen oder phantasierten Vaters, dargestellt wird) begleitete die Psychoanalyse schon seit Freuds Überlegungen über den Ödipuskomplex.

In den 1940er Jahren wurde das Forschungsinteresse auf das erste Lebensjahr des Babys verschoben, was eine starke Konzentrierung auf die Mutter-Kind-Dyade hervorgerufen hat. In den letzten 20 Jahren haben die ForscherInnen die Mutter-Vater-Kind-Triade wiederentdeckt (vgl.

Figdor 2007, S.92f). Wobei Abelin als erster den Begriff 'frühe Triangulierung' benutzte, um den Einfluss des Vaters bei der präödipler Entwicklung des Kindes zu beschreiben.

Was ist also mit Triangulierung genau gemeint?

„damit ist die Fähigkeit beziehungsweise die Möglichkeit des Kleinkindes gemeint, zu Mutter und Vater gleichzeitig eine Beziehung aufzunehmen und zu erkennen, dass diese beiden auch eine Beziehung unterhalten sowie auch die Möglichkeit, all diese Beziehungen dann verinnerlichen zu können. Dabei geht es entwicklungspsychologisch um die viel zitierte Ver selbständigung aus der hochambivalenten Beziehung zum Primär objekt Mutter und einer Annäherung an die weniger Ambivalente Beziehung zum Vater, der gerade in dieser Loslösungs- und Wiederannäherungskrise sicherheits-spendend und stabilisierend wirkt, eine ‚Insel der Realität‘ in den Stürmen der Ambivalenz“ (Ermann 1985 zit. nach Aigner 2001, S.95).

Manche ForscherInnen, wie z.B. Rotmann sind der Meinung, dass

„das menschliche Leben überhaupt in einer triadischen Struktur angelegt sei, weil der Vater schon im ersten Lebensjahr eine hervorragende strukturierende Bedeutung als drittes Objekt neben der Mutter innehat, weshalb die ausschließende Zwei-Personen-Beziehung, von welcher in den meisten konventionellen Entwicklungspsychologien die Rede ist, nur eine relativ kurze Durchgangphase ist und ziemlich schnell durch eine Triangulierung mit Hilfe des Vaters abgelöst wird“ (Rotmann 1978 zit. nach Aigner 2001, S.98).

Einige AutorInnen, die über Triangulierung schreiben, platzieren sie erst im zweiten Teil des zweiten Lebensjahres des Kindes (Abelin, Ermann, Demmasch 1998;1999, Metzger 2002). Andere, wie beispielsweise Oliver oder Ehe bald, behaupten, dass 'frühe Triangulierung' viel früher stattfindet. Das Kind existiert schon während der Schwangerschaft in den Gedanken der Eltern und dadurch wird für das Kind ein psychischer Raum frei gehalten. Die Eltern haben Wünsche, Ambitionen Vorstellungen und Sehnsüchte, die mit dem Kind zu tun haben.

„Dieser 'psychische Platz' mit seinen Zuschreibungen, Entwertungen, Idealisierungen und Befürchtungen verändert sich selbstverständlich im Laufe der (psychischen) Geschichte des Paares und später auch in der Geschichte des Paares mit dem Kind. Er bleibt aber ausschlaggebend dafür, wie das Kind sich selbst, seine Existenz, seine Entwicklungsschritte und die ganze Welt erlebt“ (Bauriedl 1998, S.131).

Ehe bald hat ganz deutlich von einer intensiven Vaterbeziehung 'von Anfang an - und zwar vom Beginn der Zeugung an' gesprochen. Der Vater hat hier eine Art 'Holding Funktion' sowohl der Mutter wie auch dem Kind gegenüber (vgl. Ehe bald 1989 zit. nach Aigner 2001, S. 332).

„Heute beginnt das Vatersein, nicht erst nach sechs Monaten, auch nicht in einem Jahr oder dann, wenn die Mutter den Vater präsentiert, indem sie ihn nennt (wie so viele Analytiker es wünschen). Sie müssen ihr Kind gleich mit ihrem Körper aufnehmen, durch neue Empfindungen.

Es kann keinen Raum für den Vater geben, wenn sich die Körper nicht von Geburt an begegnen“ (Oliver 1997 zit. nach Aigner 2001, S.361f).

Der Vater wird also zunehmend als Befreier von der Symbiose mit der Mutter gesehen, durch seine Präsenz im prekären Stadium des sich Lösens aus der symbolischen Beziehung, wird er als Hilfspender in Anspruch genommen. Dadurch wird die Bereitschaft regressive Wünsche zu entwickeln, geringer. Beim Versagen des Vaters auf dieser Entwicklungsstufe, also in der prä-ödipalen Phase, könnten sich archaischen Ängste (Verschmelzung, Verschlungen werden usw.) bis ins Erwachsenenleben aufrechterhalten und beispielsweise in einer Liebesbeziehung wieder aktiviert werden. (vgl. Aigner 2001, S.119)

Resümierend könnte so mit den Worten Abelins, das Phänomen der früheren Triangulierung und Rolle des Vaters mit einer Insel verglichen werden: Eine Insel, die es dem Kind ermöglicht, sich aus dem sicherem 'Hafen Mama', in den weiten Ozean zu wagen, ohne dass es allzu große Angst haben muss (vgl. Figdor 2007, S.96f).

Die ödipale Triangulierung

Mit etwa drei Jahren, unter günstigen Entwicklungsbedingungen, besitzt das Kind mindestens zwei konstante Objekte. Mit etwa vier Jahren werden die Objektinteressen geschlechtsspezifisch verschoben und zwar in Folge des Ödipus- Komplexes.

Ödipus-Komplex heißt, dass das Kind zunehmend Interesse an dem gegengeschlechtlichen Elternteil gewinnen wird. Phantasien wie zum Beispiel, mal die Mutter oder den Papa heiraten zu wollen, werden aktiviert. Der gleichgeschlechtliche Elternteil wird als Rivale angesehen (vgl. Figdor 2001, S.110).

„Die gleichgeschlechtliche Objektbeziehung wird dadurch zu einem Feld massiver psychischer Konflikte, welche für die narzisstischen und die Sicherheitsbedürfnisse des Kindes eine eminente Gefahr bilden“ (Figdor 2001, S.110).

Durch zunehmende Identifikation mit dem 'Rivalen' kommt das Kind aus der Patsche der komplizierten ambivalenten Gefühle gegenüber dem gleichgeschlechtlichen Elternteil. Nach dem Motto „wenn ich so lieb und nett wie die Mami bin, dann wird mich der Papi genauso gerne haben“ oder „wenn ich so stark und klug wie der Papi werde, dann wird mich die Mami auch heiraten wollen“. Auf diese Weise kann das Kind die Hoffnung bewahren, so gut zu sein, dass der/die Geliebte es bevorzugen wird, andererseits löst es damit das Problem, dass es eigentlich auch den gleichgeschlechtlichen Elternteil lieb hat und es doch gar nicht weg schicken möchte. Die sexuellen Wünsche werden von diesem Moment an verdrängt.

Helmuth Figdor betont in diesem Zusammenhang, dass die Bedeutung des Vaters weit über die Funktionen, die er in der frühen Triangulierung übernimmt, reicht. Zu nennen sind (vgl. Figdor 2007):

1. Die Besonderheit der väterlichen Rolle besteht in der Entlastung der mütterlichen Objektbeziehung. Wenn das Kind gerade einen Konflikt mit der Mutter hat, kann es sich leisten, böse auf sie zu sein, aggressive Phantasien zu entwickeln und seinen Ärger auszudrücken. Das ist nur unter der Voraussetzung möglich, dass sich das Kind sicher ist, einen liebenden Vater zu haben (der nicht unbedingt in dem Moment anwesend sein muss, er muss nicht mal von dem Konflikt des Kindes wissen). Ausschlaggebend ist, dass sich das Kind gewiss ist, dass es noch ein anderes liebendes und beschützendes Objekt gibt, wenn die liebevolle Beziehung mit der Mutter gerade erschüttert wird. Gleichzeitig wird auch die Beziehung der Mutter zu ihrem Kind entlastet. Auf diese Weise wird es ermöglicht, mit den Alltagskonflikten zwischen dem Kind und der Mutter auf gesunde Art umzugehen. Im umgekehrten Fall, also wenn der Vater keine stabile Objektbeziehung mit dem Kind hat, wird der Sprössling versuchen, konflikthafte Situationen mit der Mutter zu meiden und aggressive Gefühle ihr gegenüber zu verdrängen, weil sie ja die einzige wichtige Person (Objekt) im Leben des Kindes ist. Von ihr hängt seine ganze Existenz ab. Man könnte sagen, dass die Vaterfunktion eine Holding-Funktion hat.
2. Eine weitere Relevanz des Vaters besteht in seiner Rolle als Liebes- und Identifizierungsobjekt, dies geschieht in der Folge ödipaler Prozesse die soeben beschrieben wurden.
3. Der Vater ermöglicht auch eine sexuelle Identitätsfindung. Die Kinder identifizieren sich mit ihren Eltern, ab dem Eintreten des Ödipuskonfliktes wird die Identifikation immer stärker mit dem gleichgeschlechtlichen Elternteil sein. Meistens wird auch unbewusst eine gegengeschlechtliche Identifizierung stattfinden. Wichtig erscheint unter diesem Aspekt, dass das Kind sich selbst so erlebt, wie es die Beziehung seiner Eltern zu sich erlebt. Gerade da wird eine fehlende väterliche Objektbeziehung eine Reihe problematischer Komplikationen nach sich ziehen. Figdor betont, dass Kinder die überwiegend eine gute Vater-Mutter-Kind Beziehung erleben können, „eine größere Chance auf eine weiblich-männlich ausgeglichene Persönlichkeit, eine bessere narzisstische Ausstattung (Selbstvertrauen), größere Chancen auf einen gelingenden Bildungsweg [haben]“ (Figdor 2007, S. 104).

3.2 Selbsttheorie/Narzissmus-Theorie

Die Selbstpsychologie schließlich kann als Weiterentwicklung der Ich-Psychologie angesehen werden.

Aus psychoanalytischer Sicht ist der Narzissmus eine Frühphase in der kindlichen Entwicklung, in der das Kind seinen eigenen Körper als Sexualobjekt entdeckt. Dieses Konzept ist bei der Entstehung einer Abhängigkeit nicht zu vernachlässigen, denn: so wie die Triebe sich Objekte zu ihrer Befriedigung suchen, braucht auch das Selbst Objekte zur Befriedigung seiner Bedürfnisse. Auch hier kann das Individuum, um dieses Ziel zu erreichen, auf Suchtmittel zurückgreifen (vgl. Fock 1991, S.53; Schuster 1994, S.106f).

Stavros Mentzos unterscheidet dabei zwei verschiedene Kontexte, in denen der Begriff Narzissmus verwendet wird (vgl. Mentzos 1994, S.52):

- Der erste Kontext: Narzissmus wird als eine „libidinöse Besetzung des Selbst“ (Kernberg 1987, S.12), also als eine auf das Selbst gerichtete Libido verstanden. Das Selbst wird hier als eine Struktur, die aus Beziehungserfahrungen mit anderen Menschen-Objekten entsteht definiert (vgl. Kernberg 1987, S.12).
- Der Zweite Kontext: In diesem Sinne wird Narzissmus als Summe von Mechanismen, die Konsolidierung und Regulation des Selbstwertgefühls bezwecken, gesehen (vgl. Mentzos 1994, S.52).

Otto Kernberg (1987, S.12) versteht die narzisstische Libido als

„den Gesamtbetrag der auf das Selbst, als einer Substruktur des Ich-Systems, gerichteten positiven affektiven Besetzung. Die Objekt-Libido, die Gesamtheit der positiven affektiven Besetzungen von Objekten und ihrer psychischen Repräsentanzen, steht in einer dynamischen Beziehung zur narzisstischen Libido“ (Kernberg 1987, S.12).

Narzissmus veranschaulicht die Regulation des Selbstwertgefühls, die von dem ausgeübten Druck des Über-Ichs auf das Ich abhängt und auch stark mit der Internalisierung libidinös besetzter Objekte in Verbindung steht (vgl. Kernberg 1987, S.12f). Die libidinös besetzten Objekt-repräsentanzen sind psychische Abbildungen von Menschen, „die der Betreffende liebt und von denen er sich geliebt fühlt“ (Kernberg 1987, S.13). U.a. beschreibt Kohut die Entwicklung, die das Kind hier durchläuft wie folgt:

„Unter günstigen Bedingungen erfährt das Kind eine schrittweise Enttäuschung durch das idealisierte Objekt, was zu einer Rücknahme der narzisstischen Besetzungen von der Imago des Idealisierten Selbst-Objekts und ihrer schrittweise Verinnerlichung führt, zu dauerhaften psychischen Strukturen, die intrapsychisch die Aufgabe übernehmen, welche zuvor das idealisierte Selbst-Objekt erfüllte. Eine traumatische Enttäuschung verhindert diese Verinnerlichung. Die Psyche bleibt dann an das archaische Selbst-Objekt fixiert, die Persönlichkeit bleibt von den Objekten abhängig, die als Ersatz für fehlende Segmente der psychischen Struktur gesucht werden. Sie dienen nicht als reife Objekte im psychoanalytischen Sinne, sondern werden gebraucht, um die fehlenden Funktionen des psychischen Apparates zu ersetzen“ (Kohut 1976, S.65f zit nach. Rost 1987, S.67).

Für Heinz Kohut ist es wesentlich, dass die Eltern für das Kind als zugängliche Objekte da sind, wenn sie positiv, mit Stolz und Freude auf die neue Fähigkeit des Kindes reagieren, wenn sie dem Kind zeigen können, dass es willkommen ist, wenn sie seine Fortschritte reflektieren und akzeptieren, außerdem für das Kind selbst als ruhige und starke Objekte fungieren, die seinem Bewunderungsdrang dienen, dann ist das für die Entwicklung des Kindes eine gute Basis (vgl. Kohut zit. nach Rost 1987, S.68).

Wenn in einem prekären Entwicklungsstadium, in dem das Kind die Bezugsperson als ein Selbst-Objekt zur Aufbewahrung seines Selbstwertgefühls benötigt, diese aber fehlt, bzw. nicht emphatisch reagiert, wird das Kind unfähig eine psychische Struktur zu entwickeln (vgl. Rost 1987, S.68f).

Als Störungsbildung kann eine narzisstische Persönlichkeitsstörung entstehen. Charaktermerkmale von Personen mit narzisstischer Persönlichkeitsstörung sind (vgl. Kernberg 1987, S.14f):

- pathologische Selbstliebe, die sich in Selbstbezogenheit äußert. Bei den Betroffenen treten abwechselnd Grandiositäts- und Minderwertigkeitsgefühle auf.
- pathologische Objektliebe ist ebenfalls ein Charaktermerkmal von narzisstischen Persönlichkeiten. Charakteristisch für sie sind ein enormer Neid und eine Unfähigkeit von anderen Menschen abhängig zu sein.
- Über-Ich-Pathologie: Personen aus dieser Gruppe sind emotional flach und wenig emphatisch. Sie haben depressive Verstimmungen, die nicht wahrgenommen werden wollen, und ein übermäßig ausgeprägtes Bedürfnis nach Bewunderung durch andere.

Menschen, die an Persönlichkeitsstörungen leiden, haben oft das Gefühl allein zu sein. Otto Kernberg (1987, S.18f) ist der Ansicht, dass die narzisstischen Persönlichkeitsstörungen ihren Ursprung in fehlerhaften Entwicklungen im frühen Alter haben. Im Normalfall entwickeln Kinder um das dritte bis fünfte Lebensjahr herum positive und negative Selbst- und Objektrepräsentanzen, die im Laufe ihrer weiteren Entwicklung integriert werden. Im Fall einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung verschmelzen positive Selbstrepräsentanzen mit positiven Objektrepräsentanzen und ein grandioses Selbst entsteht. Eine Erziehung durch kühle, abweisende und doch bewundernde Eltern fördert dabei die Entstehung solch eines grandiosen Selbst.

Salman Akhtar (1996, S.4) beschreibt die Tendenzen in der Literatur, die sich mit narzisstischen Persönlichkeiten befassen. Zusammenfassend listet er die Narzissten-Charakteristika, die in der früheren Literatur enthalten sind, auf:

- „- ihre Merkmale beinhalten nicht nur die Vorstellung von Grandiosität, eine fortdauernde Suche nach Ruhm sowie Getriebenheit, Dreistigkeit und Artikuliertheit, sondern auch eine beeinträchtigte Liebesfähigkeit, Über-Ich Defekte, eine Tendenz zur Promiskuität und Perversion sowie kognitive Auffälligkeiten;*
- ihr zentrales Merkmal, die Grandiosität, wird als Abwehr gegen Unterlegenheitsgefühle aufgefasst;*
- die Unterlegenheit wird mit schweren Frustrationen in präödipalen und ödipalen Entwicklungsphasen in Zusammenhang gebracht*
- mit der narzisstischen Persönlichkeitsstörung werden unterschiedliche Stufen sozialer Anpassung verbunden“ (Akhtar 1996, S.4).*

In DSM-III werden folgende diagnostische Kriterien von narzisstischen Persönlichkeitsstörungen aufgeführt:

- „- Übertriebenes Gefühl des Selbstwertes oder der Einmaligkeit, z.B. Übertreibung von Leistungen und Begabungen, Konzentration auf besondere Art der eigenen Probleme. Beschäftigung mit Phantasien von grenzlosem Erfolg und von Macht, Glanz, Schönheit oder idealer Liebe.
 - Exhibitionismus: Der Betroffene verlangt dauernde Aufmerksamkeit und Bewunderung.
 - Kühle Gleichgültigkeit oder deutliche Gefühle von Zorn, Minderwertigkeit, Scham.
- Mindestens zwei davon sind Merkmale für Beeinträchtigungen der zwischenmenschlichen Beziehungen:
- Ansprüche: Erwartung besonderer Vergünstigungen, ohne entsprechende Verpflichtungen zu übernehmen, z.B. Überraschung und Ärger darüber, dass andere nicht tun, was von ihnen erwartet wird;
 - Zwischenmenschliche Ausbeutung: andere zu übervorteilen, um die eigenen Wünsche zu erfüllen oder zur Steigerung des Selbstwertgefühls, Missachtung der persönlichen Integrität und der Rechte anderer;
 - Beziehungen, die typischerweise zwischen den Extremen der Idealisierung und der Entwertung schwanken;
 - Mangel an Empathie: Unfähigkeit zu verstehen, wie andere empfinden, etwa die Besorgnis eines schwerkranken Menschen nachzufühlen.“
- (DSM-III: Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen. Weinheim, Belz 1982 zit. nach Akhtar 1996, S.14).

Auch die Sucht kann im Sinne der Selbstpsychologie als Ersatzbefriedigung und als Kompensation eines strukturellen Mangels im Selbst gesehen werden.

Die typischen Abwehrmechanismen, die von gestörten narzisstischen Persönlichkeiten in Einsatz genommen werden, sind nach Mentzos:

„Regression in den primären Zustand, Verleugnung der schmerzlichen Realität (...) und Identifikationen mit den idealisierten (Selbst-) Objekten“ (Mentzos 1994, S.238).

Alle diese Funktionen erfüllt auch das Suchtmittel bzw. das süchtige Verhalten, denn:

„Die Droge und analog auch alle Tätigkeiten, die zur Sucht entarten können, werden sowohl zum Ersatzobjekt als auch zum Ersatz für einen strukturellen Mangel. (...) Die Sucht vermittelt eine narzisstische Zufuhr, die aufgrund struktureller Defekte (und oft damit zusammenhängender schwerwiegender Kontaktstörungen) nicht auf gemäße Weise gewonnen werden kann. Aufgrund solcher Überlegungen bietet sich nun auch der Vergleich des Suchtmittels mit dem Partialobjekt im ersten bis zweiten Lebensjahr an, wodurch auch seine negativ-destruktiven Eigenschaften verstanden werden:

Das Suchtmittel ist ein stark ambivalent besetztes Objekt. Es ist nicht nur subjektiv, sondern objektiv zweideutig, weil es gleichzeitig auch die Selbstzerstörung mit oft grauenhafter

Intensität herbeiführt. Wie schon angedeutet, lässt sich die Funktion der Sucht als narzisstische Ersatzbefriedigung auch bei den drogenlosen Suchtformen demonstrieren“ (Mentzos 1994, S.239).

4 Ansatz 3 - Objektbeziehungstheorie und Sucht

Im Gegensatz zur Ich-Psychologie stützt sich die Objektbeziehungstheorie auf ein dyadisches Modell. Die Objektbeziehungstheorie konzentriert sich dabei auf die Interaktionen zwischen dem Kind und seiner primären Bezugsperson (meistens der Mutter).

Eine ausreichend gute Mutter, die sich in die Bedürfnisse des Kindes einfühlen kann und die Gefühle des Kindes spiegelt, bildet eine gute Basis für eine gesunde psychische Entwicklung des Säuglings. Überwiegend positive Erfahrungen mit der Bezugsperson, also eine als positiv empfundene Objektbeziehung, sind Voraussetzung für die Ausbildung des Urvertrauens im Sinne Eriksons und sind ein wichtiger Ausgangspunkt in der gesunden Entwicklung des Kindes (vgl. Figdor 2001, S.77).

Die Erkenntnisse, die Melanie Klein gemacht hat, spielen für die objektpsychologischen Modelle zur Sucht nun eine große Rolle. Nach Klein beginnt der Säugling, in der Formulierung von Gertraud Diem-Wille, schon in den ersten 3 Monaten seines Lebens

„zu den wichtigen Personen seiner Umwelt eine Beziehung aufzubauen, die jedoch nicht auf die gesamte Person, sondern nur auf Teilaspekte einer Person bezogen ist “ (Diem-Wille, 2003, S.119).

Diese Teilaspekte nennt Klein „Teilobjekte“ und betont dabei, dass sie nicht eine genaue Abbildung der Objekte sind. Diese werden, weiterhin in der Diktion Diem-Willes formuliert,

„immer von der Phantasie, den Wünschen und primitiven Gefühlen des Säuglings modifiziert“ (Diem-Wille, 2003, S.119).

Ab dem 25. Monat bis zum 3. Lebensjahr dauert die Phase der Selbst- und Objektkonstanz:

„Selbst-Konstanz meint die sichere Konsolidierung des Gefühls für das eigene Selbst, einschließlich der kognitiven und emotionalen Kompetenz, die bisher getrennt nebeneinander existierenden Selbst-Repräsentanzen als kohärent zusammengehörig und als abgegrenzt von den Objektrepräsentanzen wahrzunehmen“ (Kuntz 2005, S.107).

Im Zuge der Entwicklung der psychischen Struktur wird die Internalisierung der frühkindlichen Bezugspersonen als Objekt-Repräsentanzen stattfinden. Die emotionale Objektkonstanz setzt auch voraus, dass das Kind ein positives verinnerlichtes Mutterbild hat. Eine beruhigende, beschützende Mutter, die, wenn sie mal genervt oder ablehnend ist, bald wieder gut wird. Durch seine Erfahrungen mit einer Bezugsperson die meistens fürsorglich auf seine Bedürfnisse

reagiert (gutes Objekt) und doch manchmal seinen Wünschen nicht nach gibt oder auch teilweise abwesend ist (böses Objekt), begreift das Kind, dass das physische Fehlen der Mutter nicht automatisch Zerstörung bedeutet und versteht, dass der Ärger der Mutter etwas vorübergehendes ist und auch, dass sein eigener Zorn die Mutter nicht zerstören wird. Die Objektkonstanz ist also zweifach aufgebaut: zuerst durch eine Aufrechterhaltung der Beziehung zur Bezugsperson, auch wenn diese nicht anwesend ist und zweitens durch die Integration der bösen und guten Teilobjektrepräsentanzen. Margaret Mahler bezeichnet dies als Objektkonstanz (vgl. Mahler 1978, S.142). Die integrierten Objektbeziehungen beeinflussen die Entwicklung und Stärkung des Selbst.

Die psychoanalytische Suchttheorie bedient sich nun dieser entwicklungspsychologischen Erkenntnisse über die Entwicklung des Selbst und der Objektbeziehungen. Die objektbeziehungstheoretischen Ansätze, die sich mit der Sucht-Problematik befassen, beruhen dabei meistens auf den Erkenntnissen von Ich- und Selbst-Psychologie, bekräftigen aber zusätzlich die Bedeutung der zwischenmenschlichen Kontakte.

Die objektpsychologische Sichtweise von Sucht erklärt die Suchterkrankung je nach Entwicklungsstufe als Abhängigkeit von einem Objekt. Klaus Bilitza (2000, S.658) teilt problematische Objektbeziehungskonstellationen schließlich in drei Gruppen.

- Erste Gruppe: Sucht erscheint hier als ungelöster neurotischer Trennungskonflikt. Hier fungiert das Suchtmittel als ein total-absoluter Objektersatz.
- Zweite Gruppe: Die Objekte haben im Sinne des narzisstischen Gleichgewichts versagt, das Suchtmittel verhilft zur Aufrechterhaltung des Selbstwertgefühls.
- Dritte Gruppe: Sucht erscheint als Antwort auf eine unreife Entwicklung des Ichs und als primäre Abwehrform von Spaltung. Im Verlauf einer normalen Entwicklung kommt es zur Akzeptanz der bösen und guten Anteile einer Person. Die Fähigkeit die verschiedenen Aspekte einer Person zu attribuieren, ermöglicht die Fähigkeit Respekt für sich als Person (mit guten und bösen Aspekten) zu empfinden (vgl. Diem-Wille 2003, S.120f). Es wird angenommen, dass der Süchtige dieses Entwicklungsstadium nicht erreicht hat und dass er sich der primären Abwehrform der Spaltung bedient. Einerseits hat er ein negatives Selbstbild und andererseits ein idealisiertes Mutterbild. Seine Selbstentwicklung wird gestört. Die bösen Anteile, die er bei sich empfindet, werden auf das Suchtmittel projiziert, welches auch einen Ersatz für das Liebesobjekt darstellen können (vgl. Hildebrandt 2010, S.3), also als nur gutes oder als nur böses Objekt fungiert.

Wie eben erwähnt, werden die negativen frühkindlichen Erfahrungen und Störungen in der Beziehung zur Bezugspersonen beim Süchtigen dadurch kompensiert, dass die/der Betroffene je nach psychischer Entwicklungsstufe das Suchtmittel als pathologische Form des Objekt-

Ersatzes, als Partialobjekt oder aber als Übergangsobjekt⁵ anwendet (vgl. Bilitza 2000, S.657; Petry 1996, S.151). Bezugnehmend auf das Suchtmittel als Objekt lässt sich weiteres festhalten:

„Das Suchtmittel ist ein besonderes Objekt, und zwar häufig ein Partialobjekt, das gute und böse (Mutter)-Aspekte enthält und Projekt und Introjekt zu gleicher Zeit sein kann. Darüber hinaus hat das Suchtmittel die Bedeutung eines dauernd zur Verfügung stehenden Fetisches und ist dabei zugleich auch Übergangsobjekt im Sinne Winnicotts (1971)“ (Lürßen 1976, S.844).

„Wie dem Süchtigen einstmals in der Entwicklung ein vorwiegend gutes Objekt gefehlt hat (...) so muss er auch dauernd das böse Objekt bei sich tragen und die bösen Introjekte und Aspekte des Objekts und damit Teile seiner Selbst vernichten (...) Entscheidend ist, dass das Suchtmittel in Gegensatz zu den äußeren Objekten, insbesondere den Beziehungspersonen, jederzeit genauso wie ein Fetisch verfügbar und greifbar ist und dass es die Bewältigung der Ängste nicht durch eine Konfliktlösung und nicht durch eine aktive Veränderung der Welt, sondern durch die bloße Selbstmanipulation ermöglicht, indem das Selbst verändert und die Wahrnehmung beeinträchtigt wird“ (Glover 1933 zit. nach Lürßen 1976, S.844f).

5 Ansatz 4 – Individualpsychologie

Alfred Adler hat im Gegensatz zu Sigmund Freud die Neurosendeutung von den sexuellen Traumata abgebunden, indem er erklärt hat, dass sie durch unangemessenes Verhalten dem Kind gegenüber entstehen können, durch eine Respektlosigkeit, die die Selbstachtung des Kindes verletzt. So kann im Kind der Minderwertigkeitskomplex wachsen. Bewusst wird eine Affirmation der Eltern erfolgen und unbewusst wird langsam eine Ablehnung eintreten, so wird der Nährboden für eine Neurose geschaffen (vgl. Ringel 1992, S.12).

Adler versteht die Neurose (heute wird in der Psychologie der Begriff einer psychischen Störung benutzt), in der Formulierung von Hermann Hellgardt, als:

„unbewußten Konflikt der unverstandenen Fiktion des Lebensstils mit der Wirklichkeit oder auch als Konflikt verschiedener unverstandener Fiktionen untereinander“ (Hellgardt 1992, S.38).

Diese Fiktionen resultieren aus seelischen Traumatisierungen in den frühen Beziehungserfahrungen und haben einen niedrigen Selbstwert und einen starken Minderwertigkeitskomplex zur Folge (vgl. Hellgardt 1992, S.38).

⁵ Winnicott hat den Begriff des Übergangsobjekts geprägt, er beschreibt es folgendermaßen: “Es ist natürlich nicht das Objekt selbst, das vorübergehend ist, sondern es bedeutet den Übergang des Kindes aus einem Zustand, wo es sich noch nicht getrennt von der Mutter weiß, zu einem Zustand, in dem es die Mutter als etwas außerhalb von sich selbst und von sich getrenntes erkennt“ (Winnicott 1980, S.160). Das Übergangsobjekt ermöglicht dem Kind den Übergang von einer äußeren zu einer inneren Realität und erleichtert den Umgang mit einer Welt ohne Mutter.

Nach der Individualpsychologie Alfred Adlers wird eine Suchterkrankung häufig in einem Minderwertigkeitsgefühl oder im Überlegenheitskomplex seinen Ursprung haben (vgl. Adler 1982, S.387). Dabei ist das Minderwertigkeitsgefühl jedem Mensch von Kindheit an bekannt.

„Bedenkt man, daß eigentlich jedes Kind dem Leben gegenüber Minderwertig ist und ohne ein erhebliches Maß von Gemeinschaftsgefühl der ihm nahestehenden Menschen gar nicht bestehen könnte, faßt man die Kleinheit und Unbeholfenheit des Kindes ins Auge, die lange anhält und ihm den Eindruck vermittelt, dem Leben nur schwer gewachsen zu sein, dann muß man annehmen, daß am Beginn jedes seelischen Lebens ein mehr oder weniger tiefes Minderwertigkeitsgefühl steht. Dies ist die treibende Kraft, von der alle Bestrebungen des Kindes ausgehen, und sich entwickeln, die ein Ziel erfordert, von dem das Kind alle Beruhigung und Sicherstellung seines Lebens für die Zukunft erwartet und die einen Weg einzuschlagen zwingt, der zur Erreichung dieses Zieles geeignet erscheint“ (Adler 1982, S.125).

Daher ist ein Minderwertigkeitsgefühl ein gewöhnlicher Affekt, lediglich in ungünstigen Entwicklungsbedingungen wird er zu einem abnormalen Gefühl, das die Menschen in eine falsche Richtung steuert.

Der Begriff des Lebensstils ist auch in Zusammenhang mit der Suchttheorie von Bedeutung. Der Lebensstil wird hier als ganzheitliches System von unbewussten Ansichten über das Leben verstanden. Ziele des Lebens und Überzeugungen, wie jemand zurechtkommt und vor allem unbewusste Vorstellungen, was jemand begehren sollte, um gefährliche Situationen zu vermeiden (vgl. Obereisenbuchner, S.33).

„Der Angelpunkt, um den sich der Lebensstil in seiner Konstruktion dreht, ist für Adler das Erreichen, Aufrechterhalten oder 'Sichern' eines positiven Selbstwerterlebens. Der Lebensstil als persönlicher unbewußter Plan, wie mit dem Leben zurechtzukommen sei, spiegelt notwendig die individuelle Situation des kleinen Kindes in seiner Familie und Umgebung wieder“ (Obereisenbuchner 1992, S.33).

In dem Zusammenhang ist alleine das subjektive Erleben des Kindes von Bedeutung, das heißt, es könnte sein, dass was es empfindet, nicht einmal der Realität entspricht. Für dieses Kind ist jedoch seine subjektive Wahrnehmung für den Lebensstil ausschlaggebend. Je stärker die negativen subjektiven Überzeugungen das Empfinden des Kindes prägen, umso größer wird sein Unsicherheitsgefühl sein und umso schwieriger wird es für das Kind, weitere Ungewissheiten hinzunehmen. Je stärker die Belastungen der frühen Kindheit waren, sei es Zärtlichkeitsmangel oder zu große Anforderungen an das Kind, umso stärker wird sich das Gefühl der Minderwertigkeit entwickeln (vgl. Obereisenbuchner 1992, S.33).

Bezugsnehmend auf das Minderwertigkeitsgefühl und die exzessive Computer- und Internet-Nutzung hält Petry fest:

„Nach der Individualpsychologie von Adler führt ein Minderwertigkeitskomplex zu überkompensierenden Ausgleichmechanismen (Adler, 1974; Böhlinger, 1987). Das bedeutet, dass frustrierte Grundbedürfnisse zu einer überstarken Ausbildung von Motiven nach Leistung, Kontrolle und sozialer Anerkennung führen. Gemäß der Lewinschen Verhaltensgleichung, nach der innere Bedürftigkeit und äußere Anreize in wechselseitiger Beziehung stehen (Lewin, 1982; vgl. Kap.2.4), bildet eine solche innere Bedürfnisstruktur in Verbindung mit den Anreizen des Mediums PC/Internet eine 'passgenaue' Verhaltensoption. Bei allen Erscheinungsformen des pathologischen PC-/Internet-Spielens (Gamen, Chatten, Surfen) bestehen Möglichkeiten, die Selbstwerterhöhung, Kontrollausübung und sozialen Bindung rasch und jederzeit mittels der medialen Angebote zu befriedigen“ (Petry2010a, S.98f).

Bezogen auf die Gefahr einer Abhängigkeit meint schließlich Kuntz, dass

„Menschen dann süchtig – oder auf eine andere Art seelisch krank – werden, wenn ihre Selbstempfindung, mit ihrem Handeln etwas erfolgreich und konstruktiv bewirken zu können, teilweise oder ganz verloren geht“ (Kuntz 2000 zit. nach Feurle 2008, S.136).

Das Suchtmittel wird also als Regulativ eines niedrigen Selbstwerts benutzt.

Im Gegensatz zu Sigmund Freud hat Alfred Adler nur das Ich als die einzige Instanz in der Psyche deklariert und somit den Weg zur Ich-Psychologie eröffnet.

6 Zusammenfassung zentraler Aspekte von Sucht unter besonderer Berücksichtigung früher Erfahrungen und kindlicher Entwicklung

Zentrales Anliegen dieses Abschnittes war es einerseits in psychoanalytische Theorien, die das Phänomen Sucht erklären einzuführen. Dabei lässt sich nun zusammenfassend festhalten, dass in der Psychoanalyse die unbewussten, psychischen Vorgänge als Grund für pathologische Phänomene gesehen werden. Die Sucht ist als Grundstörung zu verstehen, die in einem engen Zusammenhang mit der frühen Kindheit steht.

Die Triebtheorie sieht die Sucht als den gescheiterten Versuch eines Ausgleichs des Triebkonflikts und als Fixierung oder Regression auf Objekte und Ziele der kindlichen Entwicklungsphasen.

Die Ichpsychologie sieht die Sucht als Folge einer gestörten frühen Selbst- und Objektbeziehungen bzw. unzureichend guter Beziehungserfahrungen und spätere Ich-Strukturelle Defizite und Störungen des Selbstbezuges. In diesem Zusammenhang wird auch der Rolle des Vaters als einer wichtigen Figur besondere Bedeutung zugeschrieben.

Die Selbstpsychologie und Narzissmus-Theorie, die als Weiterentwicklung von Ich-Psychologischen Ansätzen zu sehen sind, heben die Stagnation auf der frühkindlichen Entwicklungsphase hervor, in der das Kind seinen eigenen Körper als Sexualobjekt entdeckt. Laut Mentzos wird Narzissmus entweder als libidinöse Besetzung des Selbst oder als Summe von Mechanismen, die Konsolidierung und Regulation des Selbstwertgefühls bezwecken definiert.

Im objektbeziehungstheoretischen Ansatz wird den Interaktionen zwischen dem Kind und seiner primären Bezugsperson besondere Bedeutung zugeschrieben. Eine emphatisch reagierende Bezugsperson, die auch die Gefühle des Kindes spiegelt, bildet eine gute Basis für seine gesunde psychische Entwicklung. Überwiegend positive Erfahrungen mit der Bezugsperson, also eine als positiv empfundene Objektbeziehung sei markant für die Erlangung einer stabilen und gesunden Psyche.

Die Individualpsychologie schließlich erkennt unangemessenes, respektloses Verhalten dem Kind gegenüber als einer der Gründe für die Ausbildung des Minderwertigkeitskomplexes, der wiederum Ursprung einer Neurose sein kann.

Die Psychoanalyse erklärt die Entstehung einer Suchterkrankung über die dynamische und unbewusste Konfliktbearbeitung und nimmt eine Grundstörung an. Die psychoanalytischen Modelle zur Erklärung von Abhängigkeit betonen vor allem ein gestörtes Selbstkonzept sowie die Internalisierung negativer Beziehungserfahrungen.

Über die unterschiedlichen Ansätze hinweg wurde dabei deutlich, dass die Kindheit bzw. die kindliche Entwicklung, als auch die Beziehung zu den primären Bezugspersonen eine besondere Bedeutung erfahren. Einzelne Aspekte wie leidvolle Erfahrungen, eine schmerzliche Realität, Angstgefühle, ein Empfinden von sich selbst als klein, hilflos und schwach, der Eindruck den eigenen Gefühlen ausgeliefert zu sein, ein fehlender Respekt für sich selbst oder auch Unsicherheitsgefühle können dabei in Folge auch ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen des Phänomens der Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen befördern, die allgemein in der Bewältigung der genannten Aspekte versuchen ein Wohlbefinden zu erhalten oder wiederherzustellen.

IV Psychoanalytisch orientierte Aspekte kindlicher Entwicklung als Hintergrund eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens der Computerspielsucht

Bereits im vorangegangenen Kapitel haben einzelne Passagen, die im Zusammenhang mit psychoanalytischen Erklärungsversuchen von Sucht standen, auf Aspekte kindlicher Entwicklung hingewiesen. Im Kommenden nun soll darauf aufbauend und die vorangegangenen Erläuterungen ergänzend, die kindliche Entwicklung weiterhin in den Blick genommen werden. Im Speziellen wird dabei in einem ersten Schritt eine Einführung stattfinden, wobei im Besonderen angelehnt an Aussagen von Helmuth Figdor, psychische Gesundheit und eine gesunde Entwicklung im Mittelpunkt stehen.

Daran anschließend wird ein Einblick in unterschiedliche Denkrichtungen innerhalb der Psychoanalyse gegeben, die sich mit kindlicher Entwicklung auseinandergesetzt haben. Anschließend wird der Klärung folgender Begrifflichkeiten und Mechanismen Raum gegeben, nämlich Abwehrmechanismus, Symbolisierung und Wiederholungszwang. Als wesentliches Element werden dann zentrale Aspekte der Bindungstheorie und unterschiedliche Bindungsarten thematisiert.

Um schließlich dieses Kapitel abzurunden und sich einem psychoanalytisch-pädagogischen Verstehen der Computerspielsucht anzunähern, wird als Hintergrund dafür noch auf das kindliche Spiel, magisches Denken und die Bedeutung von Märchen für Kinder Bezug genommen.

Wie gewohnt wird diesen Abschnitt eine Zusammenfassung abschließen, die wesentliche Merkmale kindlicher Entwicklung hervorhebt, die für den hier angestrebten Verstehensprozess von Bedeutung sind.

1 Eine Einführung in zentrale psychoanalytisch orientierte entwicklungspsychologische Aspekte

Eine Hypothese dieser Diplomarbeit ist, dass die Sucht und vor allem die Computerspielsucht eine Bewältigungsstrategie ist, bei der etwas aus dem Ruder gerät (bzw. die als ein misslungener Therapieversuch verstanden werden kann).

Um diesen Prozess verstehen zu können, sollte an dieser Stelle der folgenden Frage nachgegangen werden: Warum wird überhaupt ein Bewältigungsmechanismus benötigt, der ja ein Mechanismus ist, welcher das Ich zur Überwindung innerpsychischer Konflikte benötigt?

Wie eben erwähnt ist Computerspielsucht als eine Bewältigungsstrategie einer defizitär ausgebildeten Persönlichkeitsstruktur zu verstehen. Also einer Persönlichkeit, die ungenügend gute Erfahrungen in der früheren Kindheit machen konnte und in Folge dessen, defizitäre Persönlichkeitsstrukturen aufgebaut hat. Aus diesem Grund wäre es von Bedeutung, sich die Einflussfaktoren, die für eine gesunde Entwicklung eines Kindes leitend sind, vorzustellen.

Laut Figdor (2007, S.240f) gilt, wenn einem Kind seine Entwicklungsbedürfnisse möglichst erfüllt werden, dann wird es sich mit größter Wahrscheinlichkeit auch psychisch gesund entwickeln. Zu den wichtigsten Entwicklungsbedürfnissen gehören dabei (vgl. Figdor 2007, S.39):

- Das Bedürfnis der bedingungslosen Liebe, Geborgenheit und Sicherheit.
- Das Bedürfnis nach Anerkennung, Respekt, auf sich selber stolz sein zu dürfen.
- Das Bedürfnis den eigenen aggressiven Gefühlen wie Wut oder Ärger, Ausdruck verleihen zu dürfen.
- Die Zuversicht, dass es sich lohnt, für seine Ziele und Interessen zu kämpfen.
- Die Unterstützung beim Kampf groß und unabhängig zu werden und doch mal wieder 'klein' sein zu dürfen.
- Zwischen den Liebesobjekten beider Geschlechter pendeln zu dürfen.

Die Befriedigung dieser Entwicklungsbedürfnisse deckt schließlich eine ganze Palette von libidinösen, narzisstischen, aggressiven, exhibitionistischen und Objektbeziehungsbedürfnisse ab und ist entscheidend für das, wie das Kind die Beziehung mit den Eltern erlebt (vgl. a.a.O.).

Ausgehend von der Frage, welche Aspekte für eine gute Entwicklung wichtig sind, soll an dieser Stelle ein Einblick in die wichtigsten psychoanalytischen Theorien zu Entwicklungsprozessen in den ersten Lebensjahren erfolgen, der sich an dem Text von Jochen Stork (1976) „Die seelische Entwicklung des Kleinkindes aus Psychoanalytischer Sicht“ orientiert. Die wichtigsten Entwicklungsfaktoren, die für eine gesunde psychische Entwicklung Relevanz haben, werden deutlich, wenn wir die entwicklungspsychologischen Modelle betrachten.

Die psychoanalytischen Theorien basieren auf der Freudschen Erkenntnis des Unbewussten, seiner Dynamik (die in den innerpsychischen Konflikten wurzelt) und dem Ursprung der frühen Kindheit.

Auch Freud selbst hat ein Modell der psychischen Entwicklung vorgestellt, als nacheinander auftretende Organisationsformen unter der Herrschaft der Libido. Auf dieses soll aber nicht näher eingegangen werden. Zudem wurden bereits vorab die Phasen zur psychosexuellen Entwicklung erwähnt.

1.1 Die amerikanische Schule (vgl. Stork 1976)

Die sogenannte amerikanische Schule hat sich um Anna Freud, Margaret Mahler und Rene Spitz konstituiert. Dabei hat eine Verschiebung des Interesses vom Es auf das Ich und konfliktfreie Bereiche des Ichs stattgefunden. Methodologisch wird hier eine Direktbeobachtung angewendet. Die Direktbeobachtung orientiert sich an beobachtbaren Fakten, um diejenigen psychischen Vorgänge zu rekonstruieren, die für das Bewusstsein nicht erfassbar sind. Dabei wird versucht, die psychologischen Erkenntnisse über die frühe Kindheit den biologischen Reifungsprozessen anzunähern.

Das drei Phasen Modell der Libido nach Freud wurde an andere Stelle bereits vorgestellt.

Erik Erikson

Erikson versucht unter anderem Freuds triebtheoretischen Ansatz und Aspekte des Sozialen zu verbinden, wobei der Schwerpunkt der einzelnen Entwicklungsphasen jedoch in den Fähigkeiten und Bedürfnissen des Kindes gesehen wird. Die Entwicklungsphasen sind seines Erachtens nach durch folgende Gegensatzpaare gekennzeichnet, womit sich auch zeigt, dass der Konflikt für Erikson ein zentrales Moment seiner Theorie darstellt. Die Gegensatzpaare sind: Urvertrauen gegen Misstrauen, Autonomie gegen Zweifel und Scham, Initiative gegen Schuldgefühl.

- Die erste Phase, die Freudsche orale Phase, wird bei Erikson mit dem Begriff Urvertrauen gekennzeichnet. In einer genügend guten Mutter-Kind-Beziehung wird das Kind ein rudimentäres Gefühl einer freundlichen Welt erfahren also ein Urvertrauen. Das Urvertrauen ist ein Fundament der gesunden Persönlichkeit, welches ein Wohlgefühl in sich trägt.

Der zweite Teil dieser Phase ist der beißend-einverleibender Modus. In dieser Phase treten das Gute und das Böse in die Welt des Kindes ein. Die Entscheidung, ob das Kind ein Urvertrauen oder ein Urmisstrauen ausbildet, hängt dabei vor allem von der Qualität der mütterlichen Fürsorge ab.

Das Kind muss jedoch die Fähigkeit der Introjektion (alle guten Anteile zu integrieren) und der Projektion (alles Negative nach außen zu verlegen) erlernen. In diesem Prozess wird die Mutter entlassen und verinnerlicht.

- Die zweite Entwicklungsphase nennt Erikson die anal-urethralmuskuläre Phase. Hauptthema ist der Konflikt zwischen Autonomie gegen Zweifel und Scham. In dieser Phase wird das Streben nach Autonomie vordergründig. Dabei gilt: Diese Phase ist entscheidend für das Verhältnis von Liebe und Hass, Bereitwilligkeit und Trotz, freie Selbstäußerung und Gedrücktheit.

Das Kind hat große Lust alles fallen zu lassen und wegzuwerfen und gleichzeitig ein Bedürfnis, es zurückzuhalten und festzuhalten. Der Kampf um die Autonomie wird durch die Empfindung der Selbstbeherrschung ohne Verlust des Selbstgefühls beendet. Hingegen wird durch den Verlust der Selbstkontrolle und dem übermäßigen Eingreifen der Eltern, das Gefühl von Zweifel und Scham ausgelöst.

- Die dritte Entwicklungsphase, die Freudsche phallische Phase, bringt das Thema Initiative gegen Schuldgefühl hervor. Zentrales Element ist hier der Modus des Eindringens. Die Modalität des Eindringens beherrscht diese Phase. Gemeint ist das Eindringen in den Körper der Mutter, das Eindringen mit der Stimme, Wissensgier und Neugier. Gleichzeitig wird Freude an Leistung und Wettbewerb, Zielstrebigkeit, also Initiative empfunden.

Diese Phase wird durch den Ödipuskonflikt dominiert. Der Wunsch nach der geschlechtlichen Liebe mit einem Elternteil, also Inzestwunsch und dem schmerzlichen Bewusstsein, dass man dazu zu klein ist, was das Gefühl hervorhebt, verloren zu haben.

1.2 Die englische Schule (vgl. Stork 1976)

Die englische Schule mit Melanie Klein orientiert sich, aufbauend auf dem Werk von Freud, an dem Unbewussten und dem intrapsychischen Konflikt. Um Zugang zu den innerpsychischen Vorgängen und unbewussten Prozessen zu erreichen, bedient sich Klein der Methode der Spieltechnik, Analyse von Kindern ab zwei Jahren und Psychoanalyse von Psychosen. Es wurde das Konzept der unbewussten Phantasien, der inneren Objekte, sowie der Existenz von Angst vor Vernichtung von Beginn des Lebens an erarbeitet.

Klein sieht dabei das kindliche Spiel als symbolischen Ausdruck unbewusster Konflikte. Durch Ihre Beobachtungen war es ihr möglich ein theoretisches Konzept zu erarbeiten. Dieses hat die Freudschen Theorien der infantilen Sexualität und die ersten Objektbeziehungen bestätigt. Sie konnte auch neue Erkenntnisse über die unbewussten Phantasien, die ja als Abwehrvorgang gegen die innere Realität zu verstehen sind, erarbeiten. Das Spiel stellt eine Symbolisierung des psychischen Geschehens (d.h. die unbewussten Phantasien) des Kindes dar. So lag die Einsicht nahe, dass alle Aktivitäten des Kindes neben der Funktion in der Wirklichkeit unbewusste kindliche Phantasien enthalten und ausdrücken. Klein erkennt im Spiel (Phantasieren) den seelischen Ausdruck von Triebregungen zu verringern. Beim Hungergefühl wird phantasiert, dass ein Partialobjekt (Brust) dieses Unbehagen beseitigt. Dadurch kann angenommen werden, dass eine erste (omnipotent gefärbte) Objektbeziehung sowie primäre Form des Ich von Anfang an existieren.

Melanie Klein

Melanie Klein hat zwei Entwicklungsstufen beschrieben, die der oralen Phase nach Freud entsprechen. Sie wurden von ihr als die paranoid-schizoide Position (vom ersten bis zum vierten Monat) und die depressive Position (vom vierten bis zum zwölften Monat) unterteilt.

- Die paranoid-schizoide Position. Das Kind leidet unter Verfolgungsangst. Das „böse“ Objekt (hier die Brust) könnte in das Ich eindringen und sowohl das Idealobjekt wie auch das Selbst überwältigen und vernichten. Der kindliche Abwehrmechanismus ist hier die Spaltung des Partialobjekts in böse und gute Objekte. Verfolgungsphantasien vermischen sich mit der realen Erfahrung der Versagung und stellen sich symbolisch als „böse“ Brust oder „böse“ Mutter bzw. „böses“ Objekt dar. Wenn aber die guten Erfahrungen über die schlechten dominieren, entwickelt sich der Glaube an die Güte des Objekts und des Selbst. Eine spezifische Abwehrform dieser Position ist die projektive Identifizierung.

Bei der projektiven Identifizierung werden Teile des Selbst und innere Objekte abgespalten und in das äußere Objekt projiziert, das in Besitz genommen, beherrscht und mit den projizierten Teilen identifiziert wird. Bei einer ungelungenen Abwehr kann es zu einer Fragmentierung des Ichs und seiner Objekte kommen. Die projektive Identifikation ist die früheste Form von Einfühlungsvermögen und die Grundlage der Symbolbildung.

- Die depressive Position. Die Spaltung zwischen gutem und bösem Objekt ist vermindert, die Mutter wird als ganzes Objekt erfasst, Liebe und Hass richten sich an das gleiche Objekt. Das Kind hat in dieser Phase mit Verlust- und Trennungsängsten zu kämpfen. Der Integrationsprozess des Ich und des Objekts vervollständigt sich. Das Kind erkennt, dass es mit dem Objekt eine Beziehung hat. Für das Kind bedeutet es auch, sich die eigene Hilflosigkeit und Abhängigkeit gegenüber der Mutter zu gestehen. Die depressive Angst gründet sich in der möglichen Zerstörung und Verlust des Nicht-Selbst-Objekts der Mutter. Die Mutter wird gleichzeitig sowohl als eine Hexe wie auch als eine gute Fee gesehen. Wenn das Kind die Mutter-Hexe hasst, wird die Angst lebendig, auch die Mutter-Fee zu zerstören. Das Kind entwickelt Wiedergutmachungsphantasien, denen der Wunsch zugrunde liegt, den Schaden wiedergutzumachen, das geliebte Objekt äußerlich und innerlich wiederherzustellen. Diese Wiedergutmachungsphantasien und -aktivitäten sind es, welche die Ängste der depressiven Position auflösen. Am Ende dieser Position trauert das Kind um das aufgeben des Gefühls der Allmacht und der Magie, kann aber die psychische Realität hinnehmen, es differenziert zwischen dem Selbst und dem Objekt, das heißt also, es nimmt die äußere Wirklichkeit des Getrenntseins wahr.

Donald Winnicott

Er nimmt eine psychische Entwicklung noch vor der Geburt an. Die Mutter 'erschafft' das Kind, durch die Funktion des Haltens und eigentlich durch ihre Fürsorge. Dabei lernt das Baby, dass es abhängig ist und strebt nach Unabhängigkeit. Der Säugling benötigt eine hinreichend gute Mutter welche die Bedürfnisse des Babys erfüllt und seine Aggressionen hinnimmt. Winnicotts Überlegungen über Aggressionen kommen denen von Melanie Klein sehr nahe.

Zwischen dem Bereich der völligen Abhängigkeit von der Mutter, der Omnipotenz und dem Bereich der Objektbeziehung, sah Winnicott eine Spalte, die er als einen Raum benennt, der von dem Druck, die beiden Bereiche ständig in Verbindung bringen zu müssen, befreit. Es ist ein neutraler Raum. Für Winnicott sind solche neutrale Räume das Spiel, Religion, Kreativität und Philosophie. In der früheren Kindheit ist es das Lallen des Babys oder der Daumen, der Zipfel einer Decke oder ein Plüschtier. Diese Übergangsobjekte werden als Trostspender gesehen und dienen zur Abwehr der Angst. Es ist kein inneres und kein äußeres Objekt, das Kind kann ein Übergangsobjekt nur dann in Anspruch nehmen, wenn das innere Objekt (die Brust) real und vor allem als gut empfunden wird.

Rene Spitz

Durch direkte Beobachtung an Neugeborenen hat Spitz sein Interesse vor allem der Mutter-Kind-Dyade gewidmet. Er hat Methoden wie Kindertests, Filmanalyse und Gespräche mit den Eltern angewendet. Er benennt es als das Phänomen des affektiven Klimas. Die wichtigste Aufgabe ist Erwerb der Fähigkeit zur Objektbeziehung im psychoanalytischen Sinn. Ob die

Entwicklungsvorgänge gelingen, hängt von dem affektiven Klima bzw. der affektiven Beziehung zwischen Mutter und Kind ab. Dabei wird eine sehr wichtige Rolle der unbewussten Haltung der Mutter gegenüber dem Kind zugeschrieben.

Spitz unterscheidet drei Stufen der kindlichen Entwicklungsphasen: die objektlose Stufe, die durch die absolute Vorherrschaft des koenästhetischen Systems dominiert ist; die Stufe des Objektvorläufers und die Stufe des libidinösen Objektes. Mit drei Monaten beginnt der Säugling zu lächeln, was nach Spitz das Erreichen einer ersten psychischen Organisation bedeutet. Das Dreimonatslächeln als Anzeichen für das Erreichen des ersten Organisators kann dabei als eine Übergangsschwelle vom primären Narzissmus, der objektlosen Stufe zur Stufe des Objekt-Vorläufers verstanden werden.

Die Achtmonatsangst ist wiederum ein Anzeichen dafür, dass das Kind die Mutter als ganze Person wahrnimmt und von anderen Menschen unterscheidet. Somit ist die Stufe der Partialobjekte überwunden. Für Spitz ist es ein Moment, in dem das Kind die zweite Organisation der Psyche erreicht hat und in die Stufe des libidinösen Objekts wechselt.

2 Die Bedeutung von Abwehrmechanismen, Symbolisierung und Wiederholungszwang in der kindlichen Entwicklung

Vorweg soll diesem Unterkapitel ein Zitat gestellt werden, das noch einmal auf einen zentralen Aspekt der kindlichen Entwicklung hinweist:

„Seit den bahnbrechenden Untersuchungen von Rene Spitz und Bowlby ist immer wieder darauf hingewiesen worden, dass Fürsorgemängel sowie das Fehlen mütterlicher und väterlicher Zuwendung schwerwiegende Folgen für die Entwicklung des Kindes haben“ (Rauchfleisch 1981, S 64).

Dabei ist in diesem Zitat auch angedeutet, dass Kinder immer wieder einem Erleben oder einer Beziehungsgestaltungen begegnen können, die sie überfordert und die nach Mechanismen der Be- und verarbeitung verlangen.

Dabei stehen Kindern aber bewusste Problembewältigungsstrategien und Konfliktlösungen kaum zur Verfügung, und so sind es im Kindesalter Abwehrmechanismen, Symbolisierung und Wiederholungszwang, die den Kindern als Bewältigungsstrategien im Sinne psychischer Vorgänge und zumeist unbewusst zur Verfügung stehen und die immer wieder auch zu beobachten sind.

Was Abwehrmechanismen, Symbolisierung und Wiederholungszwang bedeuten, klären die kommenden Punkte.

Abwehrmechanismen (vgl. u.a. Eicke 1976, Laplanche/Pontalis 1973):

Abwehrmechanismen sind psychische Mechanismen, die dem Schutz des Bewusstseins dienen, indem bedrohliche Erlebnisinhalte und die Situation an die sie angekoppelt waren, voneinander getrennt und unbewusst gehalten werden. Abwehrprozesse sind eine Formen der Affektregulation und unterstützen das aufrechterhalten des psychischen Gleichgewichts, denn: Affekte verlangen nach einer adäquaten Abfuhr, wenn das nicht möglich ist, gerät das Ich in Gefahr. Aus diesem Grund werden bedrohliche Inhalte ins Unbewusste geschickt und manifestieren sich in Form eines Symptoms. Aber nicht nur Symptome, sondern auch manifestes Erleben, Denken, Wahrnehmen und Handeln sind als Ausdruck und Folge unbewusster Abwehr zu verstehen.

Zu erwähnen ist, dass es viele verschiedene Abwehrformen gibt.

- Einer der grundlegenden Abwehrmechanismen, deren sich der psychische Apparat bedient, ist die Verdrängung.

„Sie besteht in einem fortschieben unannehmbare Vorstellungen und Emotionen in den unbewussten Teil des Apparates, die im Idealfall, vom Bewußtsein getrennt, dort verbleiben“ (Holder 1976, S.237).

- Andere Abwehrmechanismen sind zudem die Abwertung, d.h. um sich etwas nicht eingestehen zu müssen, wird dieses etwas abgewertet. Dabei hilft dieser Mechanismus auch den Selbstwert zu steigern.
- Ein weiterer Abwehrmechanismus ist die Idealisierung. Hierbei werden unliebsame Inhalte, die jemand für eine Person verspürt, verleugnet und gleichzeitig werden ihre positiven Aspekte überschätzt.
- Als eine Rationalisierung bezeichnet werden kann der Mechanismus, bei dem die Antriebskraft der Entscheidungen nicht von den tatsächlichen Motiven beeinflusst werden, sondern allein von scheinbar rationalen Gründen.
- Die Intellektualisierung ist ein weiterer Abwehrmechanismus, wobei sich die Person durch das Intellektualisieren Emotionellen distanziert, indem sie abstrakt bzw. logisch denkt, um sich eigene Gefühle nicht eingestehen zu müssen.
- Bei der Verschiebung schließlich werden Gefühle, die ursprünglich einer Person zugeschrieben wurden, auf eine andere verschoben wohingegen bei der Spaltung als Abwehrmechanismus kognitive Erinnerungen vom Affektiven abgespalten werden.
- Bei der Projektion projiziert die Person eigene aggressive oder ungeliebte Inhalte von innen nach außen, das heißt, sie schreibt eigene unbeliebte Eigenschaften jemand anderem zu. Spaltung und Projektion sind unreife, also in sehr früher Kindheit benutzte Formen der Abwehr.

Wiederholungszwang:

Es scheint so, dass Kinder beim Spielen vor allem unlustvolle Sequenzen gerne wiederholen, weil es ihnen die aktive Bearbeitung der starken unlustvollen Empfindungen ermöglicht. Durch die Wiederholung wird die Intensität dieses Gefühls nachlassen (vgl. Gartner 2004, S.157). Das Kind wiederholt also die Situation, um sie besser beherrschen zu können.

Prominentestes Beispiel dafür ist Freuds Beschreibung des Spiels seines Enkels Ernst mit der Holzspule. Der kleine Ernst meistert mit dem Fort-Da Spiel eine unlustvolle Situation des Fortseins seiner Mutter, indem er dieses Spiel immer wieder wiederholt.

Nicht nur Wiederholungen im Spiel sind wichtig, auch die Symbolik hat im Spiel einen großen Stellenwert.

Symbolisierung:

Die Symbolisierung bzw. der große Stellenwert des Symbols im Spiel beruht auf dem Konstruieren von symbolischen Lösungsmodellen für Konflikte, die das Kind gerade beschäftigen und helfen, diese zu bewältigen. (vgl. Gartner 2004, S.169). Bezüglich der Symbolisierung schreibt Orban:

„ Ein ursprünglicher Zusammenhang darf in seiner bestimmten Ausprägung nicht mehr beibehalten werden; er muß aus dem System des Bewußtseins in ein anderes System überführt werden. An seiner Stelle tritt ein anderer Zusammenhang, der mit dem ursprünglichen zwar genetisch verbunden ist, vorderhand jedoch mit ihm nichts zu tun hat“ (Orban 1976, S. 532).

Ein Kind schließlich kann die Phase der Symbolisierung nur dann erreichen, wenn es auf eine sichere Basis (einfühlsames Primärobjekt) zurückgreifen kann. So ein Kind ist beispielsweise in der Lage Übergangsobjekte im Sinne Winnicotts zu schaffen, die primäre Teil/Objekte symbolisieren.

Unter anderem machen Wilfried Datler und KollegInnen auf eine sehr frühe Form der präverbalen Symbolbildung aufmerksam, die Alfred Lorenzer 'sinnlich symbolisches-Spiel' nennt. Dieses könnte für einen Säugling mehrere Funktionen erfüllen, z.B. mentale Auseinandersetzung mit dem Problem des Weggehens und Kommens der Objekte (Datler 2002, S.133).

3 Bindungstheorie

Nach dem heutigen Wissensstand können wir festhalten, dass bei der Entwicklung einer Computerspielsucht oft bedeutsame Gründe vorausgehen. Es scheint, dass vor allem schlechte Erfahrungen während der Kindheit und das daraus resultierende gestörte Bindungsmuster, ein Grund für abhängiges Computerspielverhalten sein können.

„Es erscheint heuristisch produktiv, den Schlüssel zur Erklärung dieses obsessiven Verhaltens, sei es nun Gamen, Chatten oder Surfen, in der Kindheit und der Beschaffenheit des Bindungsmusters zu suchen“ (Schuhler 2010a, S.60).

Bezugnehmend zur Computerspielsucht bzw. Internetsucht schreibt Petra Schuhler:

„Als Arbeitshypothese kann davon ausgegangen werden, dass defizitäre Bindungserfahrungen der Vergangenheit durch einen dysfunktionalen Selbstheilungsversuch auszugleichen versucht werden. Dies geschieht an einer dem Betroffenen nicht bewussten Ebene. Als Hinweis auf eine Bindungskompensation durch dysfunktionalen PC-/Internet – Gebrauch und pathologisches PC-/Internet Spielen kann die Sehnsucht genannt werden, die bei der Betroffenen auftritt, wenn sie an ihre PC-/ Internet-Existenz erinnert werden, weiterhin das subjektiv erlebte positive 'Auftanken' und eine erlebte Beruhigung durch den Aufenthalt in der virtuellen Welt“ (Schuhler 2010a, S. 63).

Die Bindungstheorie thematisiert nun zwischenmenschliches Verhalten, Objektbeziehungen und dessen Einflussnahme auf die Persönlichkeitsentwicklung. Zwischen dem Kind und der primären Bezugsperson entsteht eine Bindung die Mary Ainsworth folgendermaßen definiert:

„Bindung kann definiert werden als das gefühlsmäßige Band, welches eine Person oder ein Tier zwischen sich selbst und einem bestimmten anderen knüpft - ein Band, dass sie räumlich verbindet und das zeitlich andauert. Kennzeichnend für Bindung ist ein Verhalten, dass darauf ausgerichtet ist, einen bestimmten Grad an Nähe zu dem Objekt der Bindung herzustellen und aufrechtzuerhalten, was, je nach den Umständen, von nahem körperlichen Kontakt bis zur Kommunikation über größere Entfernungen reichen kann.

Bindungsverhaltensweisen sind solche Verhaltensweisen, die Nähe oder Kontakt fördern. Beim menschlichen Kind umfasst ein solches Verhalten aktive Nähe- und Kontaktsuchende Verhaltensweisen wie Annäherung, Nachfolgen und Anklammern sowie Signalverhalten wie Lächeln, Weinen und Rufen“ (Ainsworth & Bell 1970 zit. nach Grossmann 2003, S. 243).

Als Folge der Interaktionen entstehen Bindungsrepräsentationen, die als 'innere Arbeitsmodelle' in der Bindungstheorie bezeichnet werden. Sie spiegeln verschiedene Bindungsqualitäten wieder. Das Wesen der inneren Arbeitsmodelle liegt in der erwarteten Erreichbarkeit der primären Bezugsperson vor. Je nachdem, wie das Kind die Beziehung der Mutter zu sich empfindet, also als erwünscht und akzeptiert oder eher als unerwünscht oder abgelehnt, wird sich selbst nach dem einschätzen. Mit Worten Winnicotts, das Kind sieht sich selbst in den Augen der Mutter. Daraus folgt: Wenn das Kind sich von der Mutter nicht geschätzt fühlt, wird es sich selbst als wenig wertvoll und nicht liebeswert einschätzen. (vgl. Diem- Wille 2003, S.124f).

Während der Arbeit in seiner Forschungsgruppe erkannte Bowlby, dass es mehrere Bindungsarten gibt.

Je nachdem, wie gut sich die Mutter in das Kind einfühlen konnte, wie sensibel sie auf es reagiert hat, wird das Kind spezifische (sichere, unsicher – vermeidende oder unsicher – ambivalente) Bindungsart ausbilden (vgl. Diem-Wille 2003, S.124).

Diese mütterliche Sensibilität wird hier als Feinfühligkeit genannt und gehört zu dem wesentlichen Gegenstand in der Bindungstheorie.

“Unter feinfühligem Verhalten werden folgende Fähigkeiten in der Wahrnehmung und im Verhalten verstanden: Große Aufmerksamkeit bei der Wahrnehmung der kindlichen Signale, bedeutungskompetenz bei der Entschlüsselung der Signale aus der Perspektive des Kindes, angemessene Reaktionen auf die Signale des Kindes, also Spielanregung bei langweile, Beruhigung bei Angst etc. ohne durch Über- und oder Unterstimulation die Mutter-Kind-Interaktion zu erschweren und eine prompte Reaktion, d.h. , dass die Reaktion innerhalb einer für das Kind tolerablen Frustrationszeit erfolgen muss“ (Schuhler 2010a, S.60f)

Mary Ainsworth untersuchte die Bindungsarten ausführlich. Ainsworth entwickelte einen Test (Fremde Situation Test), mit dem die Qualität der Bindung des einjährigen Babys an seine Mutter gemessen werden konnte.

„Der Säugling entwickelt nämlich zu denjenigen Personen eine sichere Bindung, die durch ihr Pflegeverhalten seine Bedürfnisse feinfühlig befriedigen. Aus vielen Interaktionserfahrungen, in denen sich die primäre Bezugsperson und das Kind voneinander trennen und wieder zusammenkommen, bildet das Kind ein inneres Arbeitsmodell heraus. Ein solches Modell ist am Anfang noch flexibel, wird im Entwicklungsverlauf aber zunehmend stabiler und verfestigt sich in einer psychischen Repräsentation, der Bindungsrepräsentation, welche über die Kindheit hinaus bis ins Erwachsenenalter stabil bleibt“ (Schuhler 2010a, S. 58).

Zur Erklärung einer Sicheren (B) Bindung ist nun festzuhalten, dass sicher gebundene Kinder erfahren haben dass,

„sowohl ihre Wünsche nach Nähe und Schutz als auch ihre Wünsche nach ungestörter Exploration und Spielen von den Eltern feinfühlig erwidert wurden. Sie haben gelernt, dass sie ihre Gefühle frei äußern und ihr Bindungsverhalten zeigen dürfen. Sie erhalten Hilfe, wenn sie dies wünschen (...) Sie haben erfahren, als Gesamtperson liebevoll akzeptiert zu werden“ (Grossman 1998, S.75).

Sie erfahren die Eltern bzw. die Bezugspersonen als zuverlässig und herzlich. Bei der Trennung von der Bezugsperson werden diese Kinder traurig sein und bei deren Rückkehr wenden sie sich ihnen wieder zu und lassen sich trösten.

Bezüglich einer Erklärung einer unsicher-vermeidenden (A) Bindung ist festzuhalten, dass Kinder aus dieser Gruppe scheinbar weniger Anzeichen von Kummer zeigen als die erste Gruppe, wenn ein Elternteil den Raum verlässt. Sie spielen, erkunden den Raum und sind auf

den ersten Blick weder ängstlich noch ärgerlich über das Fortgehen der Bindungsperson. Diese Kinder protestieren nicht bei einer Trennung, dennoch sind ihre Cortisolspiegel 30 Minuten nach einer Trennung deutlich höher als von denjenigen Kindern, die ihre Traurigkeit bei einer Trennung der Bezugsperson preisgeben. Kommt die Bindungsperson zurück, wird sie ignoriert, da diese Kinder gelernt haben,

„dass sie das Wohlwollen und die Schutzbereitschaft ihrer Bindungsperson am besten dadurch erhalten, dass sie viel allein spielen, keine negativen Gefühle zeigen und keine Forderungen nach Nähe und Kontakt stellen“ (Grossmann 1998, S.74f).

Eine unsicher-ambivalente (C) Bindung soll als dritte Gruppe beschrieben werden, wobei diese Form der Bindung auch Angstbindung genannt wird. Kinder, die dieser Gruppe zuzuordnen sind, können ihre Bezugspersonen nicht einschätzen, da die Bindungsperson für das Kind oft nicht verständlich reagiert und unabsehbar handelt. Kinder die für diese Gruppe beschrieben werden, zeigen sich oft ängstlich und abhängig von ihrer Bindungsperson. Der ständige Wechsel von einmal feinfühligem, liebevollem und dann wieder abweisendem Verhalten führt dazu, dass das Kind verwirrt ist. Es kann schwer einschätzen, wie sich die Bindungsperson verhalten wird, weil der Erwachsene in Interaktion mit dem Kind seinen Stimmungen nachgeht und mal unzugänglich ist, dann wiederum unvorhersehbar zärtlich auf das Kind reagiert. Diese Inkonsistenz in der Handlung der Bezugsperson hat zur Folge, dass das Kind permanent herauszufinden versucht

“welche seiner Signale wie beantwortet werden, und was er tun muss, um entweder Zuwendung zu bekommen oder in Ruhe explorieren zu können“ (Grossmann 1998, S.75).

Die Kinder bauen keine positive Erwartungshaltung auf, weil die Bezugsperson oft nicht verfügbar ist, auch wenn sie in der Nähe weilt. Dementsprechend haben sie große Angst verlassen zu werden und reagieren extrem gestresst, verstört und ängstlich innerhalb der „fremden Situation“. Bei Rückkehr des Elternteils zeigt das Verhalten der Kinder abwechselnd den Wunsch nach Nähe oder Abstoßen. (vgl. Grossmann 1998, S.75; Diem- Wille 2003, S.168).

Als letztes soll noch auf die vierte Bindungsart verwiesen werden, die desorganisierte (D) Bindung. Der desorganisierte Bindungstyp wurde erst wesentlich später festgestellt. Mary Main führte die Klassifikation ein. Desorganisiertes Bindungsverhalten tritt bei den eindeutigen Bindungsstörungen ein. Dies zeigt sich durch unlogische Bewegungsabfolgen und unerwartetes schwer nachvollziehbares Verhalten.

Bei Rückkehr der Bindungsperson sind desorganisiert gebundene Kinder verwirrt und zeigen eine Reihe von verschiedenen Verhaltensweisen, oft eine Mischung von unsicher-vermeidendes und unsicher-ambivalentes Verhalten. Einige der desorganisiert eingestuft Kinder schreien nach der Trennung nach ihren Bindungspersonen, entfernen sich aber bei der Wiedervereinigung

von ihnen. Andere reagieren wie gelähmt, erstarren und zeigen stereotype Bewegungen (vgl. Ahnert 2004, S.7; Diem- Wille 2003, S.168).

„Bei drohendem Verlust von Bindung wird Angst auch als Affekt mobilisiert, um dadurch das Bindungsverhalten der Interaktionspartner zu aktivieren und nicht allein gelassen zu werden“ (Hopf 2007, S.274).

„Der Verlust des Objektes, von dem existentielle Abhängigkeit besteht, bedeutet Verlust des Selbst und damit Auslöschung der eigenen Existenz“ “(Hopf 2007, S. 275).

In der Wiederannährungsphase schließlich sind die Kinder vielen Ängsten ausgesetzt. Ängste von Autonomieverlust oder auch von dem Verlust der Liebe der Beziehungsperson. Erst nach dem Erreichen der Objektkonstanz können diese Ängste ausgehalten werden.

Wie nun die exzessive Computer bzw. Internet Nutzung und das pathologische Spielen als defizitäre Bewältigungsstrategie in einem bindungsdynamischen Bezugsrahmen verstanden werden kann, zeigt unter anderem Schuhler auf, wenn die Autorin schreibt:

„Auf diesem Hintergrund lässt sich der dysfunktionale PC-/Internet-Gebrauch und die pathologische Form des PC-/ Internet -Spielens als Bewältigungsstrategie interpretieren: Es wird versucht, ungünstige frühe Bindungserfahrungen in einer virtuellen Beziehungswelt zu kompensieren. Darüber hinaus tragen die subjektiv stärker erlebte Kontrolle und Geborgenheit in der virtuellen Welt im Vergleich zur Realität zur Aufrechterhaltung dieses Verhalten bei“ (Schuhler 2010a, S. 57).

4 Kindliches Spiel, magisches Denken und Märchen als Anknüpfungspunkte für psychoanalytisch pädagogisches Verstehen der Computerspielsucht

Anfang der dreißiger Jahre wurde die psychoanalytische Spieltheorie entwickelt. Dabei wird die Ansicht vertreten, dass das Spiel dazu verhilft, vor allem die Bewältigungsproblematik in einem Entwicklungsstadium in dem keine anderen verfügbaren Bewältigungsstrategien vorhanden sind, zu lösen. Es hat also ihre Wurzeln in psychischen Verarbeitungsmechanismen (vgl. Waelder 1978, S.86f).

Für Kinder nun sind Spiele allgemein von größter Relevanz und Bestandteil ihrer normalen Entwicklung. Spielen verhilft der kindlichen Psyche ihr Gleichgewicht zu erlangen. Spielen gehört außerdem in jeder Altersstufe zu der Freizeitgestaltung dazu (vgl. Grüsser 2006a, S.167). Dass nun das Spiel ein zentraler Anknüpfungspunkt dieser Arbeit ist, basiert auf der Annahme, dass sowohl das kindliche Spiel, aber auch die Faszination und Bedeutung von Geschichten und Märchen und Computerspiele und ihre virtuellen Welten, etwas Gemeinsames haben und daher helfen das Phänomen Computerspielsucht psychoanalytisch-pädagogisch zu verstehen.

So wird hier im Kommenden auf mehrere AutorInnen verwiesen, die im Besonderen das Spiel, das Magische Denken und die Bedeutung von Märchen ins Zentrum des Interesses stellen. Vorneweg soll aber noch auf Petry verwiesen werden, der eine erste Beziehung zwischen dem Spiel zum Computerspielen herstellt, wenn er schreibt:

„dass, das pathologischer PC-/ Internet- Spielen alle Merkmale des kindlichen Spielens zeigt (...) Wie beim kindlichen Spiel kann die PC- und internet Aktivität die Funktion erfüllen, eine erlebte Unterlegenheit und Minderwertigkeit durch illusionäre Wunscherfüllungen zu kompensieren“ (Petry 2010a, S.98).

4.1 Das kindliche Spiel:

Die Ich-Psychologie misst dem Spiel, vor allem dem Rollenspiel, große Bedeutung zu. Über das Spiel identifiziert sich das Kind mit verschiedenen Rollen, um sich selbst zu finden und auf diese Weise auch sein Ich zu stärken.

Hans Zulliger hat den großen Stellenwert, den das Spiel für Kinder hat erkannt. Für Zulliger ist das Spiel dabei eine Realität die eine andere Stufe des Denkens und Verstehens erreicht (vgl. Zulliger 1952, S.78). Das Spiel hat in dem Zusammenhang noch eine besondere Funktion, nämlich Befreiung von Ängsten und Reinigung in psychoanalytischem Sinne (die Katharsis Hypothese). Diese Bedeutung des kindlichen Spiels als Katharsis ist vor allem in Schriften Zulligers zu finden, der wie Oerter festhält,

„dem Spiel reinigende Kräfte zuschreibt“ (Oerter 1993, S.176).

Mit einem Beispiel schließlich veranschaulicht Zulliger sehr deutlich, was das Spiel für ein Kind bedeutet:

„Wir sehen ein Kind mit einem Holzscheit spielen (...) Es (...) reicht ihm Essen und Trinken, bettet es in eine Kartonschachtel als 'Wiege' usw. (...) Das Scheit ist nicht 'an Stelle' der Puppe, es ist nicht einmal nur 'die' Puppe: es ist das Kind des Kindes, und was es mit dem Scheite treibt ist viel mehr als das, was uns Erwachsenen ein Spiel bedeutet. Das mit dem Scheit spielende Kind hält das, was wir als sein 'Spielzeug' auffassen, für sein lebendiges Kind, das es pflegt“ (Zulliger 1952, S.14).

Hans Zulliger hat dem Erlebniswert des Spiels per se große Bedeutung zugesprochen. Aus Sicht des Kindes sind Illusion und Wirklichkeit identisch. Kinder können nicht zwischen äußerer und innerer Realität unterscheiden. Sogar der Traum ist für Kinder real (vgl. Zulliger 1952, S.16).

Diesem zuletzt genannten Gedanken Zulligers steht die klassische Position Sigmund Freuds gegenüber.

„Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern Wirklichkeit. Das Kind unterscheidet seine Spielwelt sehr wohl, trotz aller Affektbesetzung, von der Wirklichkeit und lehnt seine imaginierten Objekte und Verhältnisse gerne an greifbare und sichtbare Dinge der wirklichen Welt an“ (Freud 1908, S.214).

Freud verbindet Spiel sowie Traumthematik und vergleicht sogar das Spielen mit dem Phantasieren.

„Die liebste und intensivste Beschäftigung des Kindes ist das Spiel. Vielleicht dürfen wir sagen: Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigene Welt erschafft oder, richtiger gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt. Es wäre dann unrecht zu meinen, es nähme diese Welt nicht ernst; im Gegenteil, es nimmt sein Spiel sehr ernst, es verwendet große Affektbeträge darauf. (...) Nichts anderes als diese Anlehnung unterscheidet das 'Spielen' des Kindes noch vom 'Phantasieren'“ (Freud 1908, S.214).

Wie oben genannt laut Freud, unterscheidet sich das kindliche Spiel nicht viel von dem Phantasieren der Erwachsenen. Wenn ein Heranwachsender auf ein Spiel verzichtet, verzichtet er nur scheinbar auf die lustbereitende Tätigkeit. Es ist im Grunde nur eine vermeintliche Aufopferung, da der Verzicht de facto mit einer anderen Lustgewinnungsquelle ersetzt wird, nämlich mit dem Phantasieren (vgl. Freud 1908).

Und tatsächlich - etliche Erwachsene verspüren den Drang zu phantasieren sogar immer mehr und befriedigen ihre Bedürfnisse quasi durch das spielen, beziehungsweise über das Computerspielen.

Für Freud ist das kindliche Spiel insofern bedeutend, da es als Ersatzbefriedigung fungiert und die libidinösen Wünsche befriedigt:

„Nach ihm eignet sich das Spielen bestens dazu, diejenigen Erlebnisse abzureagieren, deren Erfahrung mit Unlust verbunden war, und es ist vorzüglich dazu geeignet, diejenigen Wünsche zu befriedigen, die verdrängt werden mussten, weil eine reale Befriedigung im übrigen Leben nicht möglich war. Das Spiel als Forum der Ersatzbefriedigung“ (Mogel 1994, S.25).

Das veranschaulicht Freud auch in „Jenseits des Lustprinzips“ mit dem Beispiel eines Kindes, das mit einer Holzspule spielt:

„Das Kind hatte eine Holzspule, die mit einem Bindfaden umwickelt war. Es fiel ihm nie ein, sie zum Beispiel am Boden hinter sich herzuziehen, also Wagen mit ihr zu spielen, sondern es warf die am Faden gehaltene Spule mit großem Geschick über den Rand seines verhängten Bettchens, so daß sie darin verschwand, sagte dazu sein bedeutungsvolles o-o-o-o und zog dann die Spule am Faden wieder aus dem Bett heraus, begrüßte aber deren Erscheinen jetzt mit einem freudigen »Da«. Das war also das komplette Spiel, Verschwinden und Wiederkommen,

wovon man zumeist nur den ersten Akt zu sehen bekam, und dieser wurde für sich allein unermüdlich als Spiel wiederholt, obwohl die größere Lust unzweifelhaft dem zweiten Akt anhing“ (Freud 1920, S.12f).

Freud hat dabei zwei Ebenen unterschieden: eine Ebene außerhalb des Spiels, in der das Realitätsprinzip regiert und eine zweite Ebene innerhalb des Spiels, in der das Lustprinzip herrscht, wo die Wünsche im Spiel in Erfüllung gehen, entweder durch

„das ausleben des tabuisierten Impulses in der Schutzzone des Spiels oder durch Identifikation mit mächtigen Personen, die entweder bewundert, geliebt und verehrt oder aber gefürchtet werden“ (Oerter 1993, S.175).

Robert Waelder erklärt, wenn ein Kind ein Erlebnis mitmacht, dass größer ist als seine Assimilationsfähigkeit, dann drängt das Unbewusste auf ihn und es wird diese Situation im Spiel wieder beleben und in kleineren Portionen verarbeiten bzw. abreagieren. Die Wiederbelebung der erlebten Situation im Spiel wird dem Kind ermöglichen, von der Passivität zur Aktivität zu wechseln und somit gemachte Eindrücke psychisch zu bearbeiten (vgl. Waelder 1978, S.86f). Eine Antwort auf die Frage: Warum spielen Kinder nun so viel und so gerne, gibt ebenfalls Waelder. Wie schon erwähnt, so Waelder, versuchen Kinder das Erlebte zu assimilieren und zu verarbeiten. Für Kinder ist fast jedes Erlebnis neu und nicht selten bedrohlich, deswegen spielen sie so oft und so gerne, um die Menge an Neuerlebtem zu überwinden und in kleinen Spielportionen zu bearbeiten (vgl. Waelder 1978, S.88). In diesem Kontext betont Waelder (1978, S.91), dass die Verwischung der Grenzen zwischen Realität und Phantasie im kindlichen Spiel einen wichtigen Aspekt darstellt. Erst wenn dieses Verschwimmen von Realität und Phantasie eine Anforderung ist, können die Kinder mit dem Spiel das Erlebte bearbeiten.

Donald Winnicott wiederum hat das Spiel als Möglichkeit einer freien Ausdrucksform des Kindes gesehen. Es begünstigt die kindliche Bearbeitung und Assimilation emotionaler Beziehungen und somit weitere Entfaltung sozialer Kontakte. Letztendlich verhilft das Spielen zur Festigung der Persönlichkeit und erweist sich auch als ein Kommunikationsmittel, wenn etwa an die Kinderpsychotherapie gedacht wird (vgl. Winnicott 1980, S.135) die Melanie Klein oder Hans Zulliger gerne in Anspruch genommen haben. Die Traumthematik in Bezug auf das kindliche Spiel ist auch in Werken Winnicotts vorhanden, er meint dass,

“beim Spielen bedient sich das Kind äußerer Phänomene im Dienste des Traumes und besetzt ausgewählte äußere Phänomene mit Traumbedeutung und Gefühl“ (Winnicott 1995, S.63).

Der Individualpsychologe Alfred Adler erläutert unter anderem, dass das kindliche Spiel vor allem als Bewältigungsstrategie, die dem Minderwertigkeitsgefühl entgegen wirken sollte, fungiert (vgl. Mogel 1994, 25).

Lew Wygotski hat das Spiel systematisch untersucht. Er war der Ansicht, dass die Kinder spielen, um unerfüllte Wünsche illusorisch sofort zu realisieren, da sie bekannterweise ihre Wünsche und Bedürfnisse nicht verschieben können. Im Spiel ist es auch möglich Affekte zu erleben, ohne dass die Motive dieser Handlung dem Kind bewusst werden (vgl. Oerter 1993, S.178).

Laut Jean Piaget und Bärbel Inhelder (1978, S.132) bezieht sich das symbolische im Spiel oft auf unbewusste Konflikte, wie sexuelle Interessen, Angstbewältigung, Phobien, Aggressivität. Piagets Theorie betont die Aspekte des „Egozentrismus“, „Finalismus“, „Animismus“ und „Artifizialismus“ sowie das „magische Denken“ in dem kindlichen präkausalen Denken.

„Im Gegensatz zum objektiven Denken, das sich an die Erfordernisse der äußeren Realität anzupassen versucht, stellt das Spiel der Phantasie in der Tat nur eine symbolische Transposition dar, die die Dinge der eigenen Aktivität unterordnet, und zwar ohne Regel oder Beschränkungen. Das Spiel ist so fasst reine Assimilation, d.h. es ist Denken, das ausgerichtet ist durch das vorherrschende Bedürfnis nach individueller Bedürfnisbefriedigung“ (Piaget 1969, S. 117).

Eine aus Sicht dieser Diplomarbeit wichtige Anmerkung zur Relevanz des Spiels hat Hans Mogel gemacht, er betont, dass das Spiel im Dienste der Selbstwertsteigerung steht.

„Eine weitere Bedeutung des Spielens für das Kind besteht also in einer Kompetenz- und Selbstwertsteigerung, die in diesem Fall nicht durch äußeres Lob und Bestätigung seitens anderer Personen sondern durch das eigene Spielen herbeigeführt wird“ (Mogel 1994, S.16).

Mogel betont darüber hinaus, dass über das Spiel das Kind den Bezug zu seiner subjektiven Wirklichkeit herstellen kann. Er schreibt:

„Im freien Spiel stellt das Kind seinen eigenen und eigentlichen Bezug zur Wirklichkeit her, und zwar zu der Wirklichkeit, wie es sie selbst erlebt und erfährt“ (Mogel 1994, S.191).

Bezugnehmend zur Suchterkrankung erscheint es wichtig zu betonen, dass nur ein frei (also ohne fremden Einfluss) ausgeübtes Spiel die Kinder so stärken kann, dass sie als eine Suchtvorbeugung fungieren kann. Leider scheint gerade heutzutage das freie Spiel bedroht zu sein, wenn wir an den Gesellschaftswandel und die Urbanisierung denken. Durch diese Veränderungen, die ja eigentlich als positiv gesehen werden können, sind viele Nachteile für die Kinder entstanden. Die Kinder haben heutzutage weniger Freiraum zum Spielen, sie verbringen mehr Zeit in Gebäuden und nicht mehr auf dem Hof oder im ländlichen Bereich, gar im Garten, auf den Weiden und Feldern. Im Kontext des freien Spiels erscheint auch wichtig, das immer stärker werdende Postulat der Förderung der kognitiven Entwicklung, sowohl im familiären wie

auch im institutionellen Bereich und eine enorme Leistungsorientierung schon im frühen Kindesalter.

Katharina Gartner, die einen systematischen Literaturüberblick zur psychoanalytischen Spieltheorie präsentiert hat und die zum Abschluss dieses Unterkapitels noch Erwähnung finden soll, betont, dass das kindliche Spiel mehrere Funktionen erfüllt. Zu diesen gehören:

Alternativbefriedigung, Angstbewältigung, Stärkung der Identitätsentwicklung, vor allem verhilft es auch das psychische Gleichgewicht zu erlangen und trägt zur Entwicklung des Kindes bei. In einem freien Spiel haben die Kinder die Möglichkeit Erlebnisinhalte, die sie gerade beschäftigen auf unbewusste Weise zu bearbeiten, zu verarbeiten und durchzuarbeiten (vgl. Gartner 2004, S.153). Das bedeutet, dass hier ein Prozess psychischer Arbeit stattfindet der

„ ein Integrierbar- Machen und Integrieren von Erlebnisinhalten-welche die Bewältigung von Erlebtem oder auch positive bzw. heilsame Veränderung von psychischen Strukturen bewirkt“ (Gartner 2004, S.154).

Gartner beschreibt in diesem Kontext vier Vorgänge, die sich am Prozess des spielerischen Bearbeitens beteiligen:

- Übergang von Passivität zur Aktivität (dieser Vorgang tritt auch beim Computerspielen ein, Anm.d.V.): dabei werden die Aktivitäten wiederholt und Portionsweise bearbeitet. Gartner weist darauf hin, dass nach Waelder hier ein Assimilationsprozess im Sinne des Wiederholungszwanges stattfindet (vgl. Gartner 2004, S.158).
- Abreagieren (das abreagieren wird oft von Computerspieler/Innen benannt, zB. den Schulstress im Computerspiel abreagieren zu wollen, Anm.d.V.): Das Abreagieren von unterdrückten Affekten wird dadurch möglich, dass sie auch während des Spiels unbewusst bleiben. (vgl. Gartner 2004, S.161). Abreagieren wird hier als eine emotionelle Abfuhr verstanden.
- Transformation von Unlust in Lust (Erfüllung von Wünschen des Akzeptiertseins, des sozialen Kontakts, Erfolgreich zu sein, das Sich-geborgen-fühlen, all diese Wünsche werden mittels Computerspiel erfüllt, Anm.d.V.). Die Lust wird durch wunscherfüllende Mechanismen im Spiel erreicht.

„Die Funktion der Herstellung von Lust im Spiel wird in psychoanalytischer Spieltheorie im Allgemeinen als eine seiner zentralsten erachtet“ (Gartner 2004, S.162).

- Entwerfen: Nach Erikson haben die Spielsituationen ein schöpferisches Element in sich, in denen Kinder Modelle der vergangenen Situationen entwerfen, sie beleben und antizipieren. Das wird von Erikson mit dem erwachsenen Denken und Planen verglichen (vgl. Gartner 2004, S.163f). (Auch Computerspiele sind sehr stark von dem strategischen planen geprägt, Anm.d.V.)

4.2 Magisches Denken

Gertrude Bogyi schreibt, dass die Welt des Vorschulkindes nicht nur vom Spiel und deren Bedeutung geprägt ist, sondern vor allem auch von den dahinter liegenden magisch-animistischen Vorstellungen (vgl. Bogyi 2006, S.39). Die EntwicklungspsychologInnen akzentuieren so auch übereinstimmend, dass sich im kindlichen Spiel das kindliche magische Denken äußert.

Wird vom Denken gesprochen, so gilt es zuerst, sich mit den Schriften von Jean Piaget auseinanderzusetzen. Jean Piaget hat die Denkentwicklung in verschiedene Stufen aufgeteilt.

- Die erste ist die Stufe des sensomotorischen Denkens und dauert von der Geburt an bis zirka in das zweite Lebensjahr hinein. Diese Phase des Lebens wird vor allem durch Wahrnehmung, Eindrücke und motorische Aktivitäten geprägt.
- Die zweite Stufe des Denkens umfasst das zweite bis vierte Lebensjahr des Kindes und wird als Phase des symbolischen oder vorbegrifflichen Denkens benannt. Das Kind ist hier in der Lage mit Symbolen umzugehen.
- Die nächste Stufe wird als Stufe des anschaulichen Denkens benannt und umfasst das vierte bis siebte Lebensjahr. Das Kind ist hier in der Lage Kategorien zu bilden. Sein Weltbild ist stark vom Egozentrismus geprägt, es bezieht alles auf sich selbst. Der kindliche Egozentrismus impliziert auch den Animismus (alle Dinge der Welt haben einen eigenen Willen und Intentionen), Anthropomorphismus (Vermenschlichung) und Finalismus (Zweckdenken).

Kinder versuchen sich die Welt und seine Phänomene so gut wie sie können zu erklären. Da sie nicht imstande sind alles logisch zu argumentieren, wenn sie auf eine Wissenslücke stoßen, erfinden sie fantastische Theorien, die helfen Ungewissheiten zu klären. z.B. die Schwangere hat das Baby gegessen, deswegen hat sie es jetzt im Bauch. Die Kinder erfassen dabei die Realität mit Bildern und wie Rolf Göppel zusammenfasst:

„Die Dinge der Welt werden als belebt und beseelt erfahren, den eigenen Vorstellungen, Wünschen und Ängsten wird unmittelbare Wirkung auf die Ereignisse der Außenwelt zugesprochen“ (Göppel 2006, S.21).

Diese Art des kindlichen Denkens wird oft als Magisches Denken genannt, es ist

„Form des Denkens die durch fehlen von Rationalität und Logik gekennzeichnet ist. Ereignisse werden stattdessen aus irrationalen Zusammenhängen heraus erklärt ... Magisches Denken ... stellt eine Vorstufe zum Rationalen Denken dar“ (Schrader /Fischer 2008, S. 212).

Die Kinder glauben, dass entweder ihre Handlungen oder Operationen einen Einfluss auf bestimmte Ereignisse ausüben können. Sie sind auch der Meinung, dass sie alleine mit den Gedanken (Freudsche Allmacht des Denkens) oder dem Blick die Realität bestimmen können.

Typisch für das kindliche magische Denken ist auch der Glaube, dass das Kind den Naturphänomenen wie Sonne, Mond, Wind, Wolken usw. Befehle geben kann (vgl. Piaget 1978a, S.115).

Das Phänomen des Animismus und des magischen Denkens hängen laut Piaget nun sehr eng zusammen. Wenn ein Kind meint, dass die Sonne ihm spontan folgt, ist das Animismus, wenn aber die Sonne dem Kind folgt, weil es das Kind an sich heranzieht, das ist schon eine infantile Art zu Denken wobei die Magie partizipiert (vgl. Piaget 1978a, S.114).

Damit ist festzuhalten: Ein Kind denkt anders als die Erwachsenen, denn es denkt, so wie Zulliger es formuliert:

„nicht 'logisch', nicht im unserem Sinne 'kausal' und 'rationalistisch', nicht 'Vernunft – und verstandesgemäß' ..., sondern prälogisch, ", anthropomorphisierend und magisch“ (Zulliger 1952,S.25).

Das magische Denken ist dabei sehr deutlich in kindlichen Spielen zu sehen und dient der „Bemächtigung der Umwelt“ (vgl. Zulliger 1952 S.23). Darüber hinaus ist festzuhalten, dass bei dieser spezifischen Art die Wirklichkeit zu erfassen, sich die Kinder der Phantasie bedienen.

„Für das Kind (...) ist die Begegnung mit der Fülle der Objekte und Erscheinungen vor allem ein beeindruckendes, ein wunderbares und daher als Ausdruck eines magischen Gegenüber empfundenes Erlebnis (...)“ (Beit 1965, S.43).

Das magische Denken hat schließlich zur Folge, dass es dem Kind schwer fällt Realität und Phantasie voneinander zu trennen.

Phantasiewelten sind aber auch Märchenwelten. Das Thema Märchen wird im nächsten Kapitel behandelt.

4.3 Die Bedeutung von Märchen und das Eintauchen in fremde Welten

Märchen sind instinktiv entstandene Erzählungen, die über Generationen weiter erzählt werden. Im Laufe der Zeit haben sie durch häufiges Erzählen ihre Endgestalt erlangt. In bildhafter Form legen sie symbolisch allgemeine Probleme der Menschheit dar. Trotz der Komplexität der latenten Thematik sind sie durch ihre Art sehr leicht zu verstehen (vgl. Birkhäuser-Oeri 2003, S.11).

In den Märchen wird nun wie auch im kindlichen Denken immer mit Symbolen agiert. Dabei ist das Symbol ein aus zwei Teilen bestehendes Bild, in dem zwischen sinnlicher Erscheinung und abstrakter Bedeutung nicht unterschieden wird (vgl. Beit 1965, S.240). Hedwig Beit schreibt:

„Im Symbol besteht eine geheimnisvolle Verklammerung von Sinn und Bild ...“ (Beit 1965, S. 241).

Gerade durch seine symbolische Sprache erreichen die Märchen nun den Rezipienten auf einer bewussten sowie unbewussten Ebene (vgl. Bettelheim 1999, S.47). Dabei eröffnen sie dem Kind im Speziellen neue Dimensionen, die ihm sonst nicht zugänglich wären (vgl. Bettelheim 1999, S.13).

Es wurde bereits erwähnt, dass das kindliche Spiel und ein Traum sehr nahe zueinander stehen (siehe u.a. Anmerkungen Freuds und Winnicotts), wobei das was sie verbindet, die Phantasie ist. Als ein drittes Element konnte nun das Märchen benannt werden, wobei gilt: Alle drei Bestandteile, d.h. das Spiel, der Traum und die Märchen gehen auf den gleichen Ursprung zurück, nämlich auf die Phantasie. Nur im Gegensatz zum Traum, der die unbewussten Probleme erhebt aber nicht zu lösen weiß, deutet das Märchen die Probleme, bietet Lösungen und bringt Hoffnung auf ein gutes Ende (vgl. Bettelheim 1999, S.45).

Auf die tiefenpsychologische Theorien zurückführend, lässt sich festhalten, dass sich das Spiel, der Traum und die Märchen auf symbolische Weise mit latenten Inhalten befassen. Die Märchen im Besonderen befassen sich auf symbolische, bildhafte Weise mit Themen, die die Kinder beschäftigen, die sie aber verbal nicht erfassen können. Zugleich liefern Märchen dem Kind Antworten auf verschiedene dringende Fragen (vgl. Zulliger 1952, S.21).

Durch ihre besondere Form nun fördern die Märchen die Reifungsprozesse und somit befördern sie „die kindliche Bereitschaft, sich dem Übermächtigen zu stellen“ (Bilz zit. nach Lüthi 1969 ,S.422). Dabei eröffnen Märchen den Kindern noch eine weitere Möglichkeit, die Bettelheim formuliert mit den Worten:

„In den Märchen kommen, die schweren inneren Spannungen des Kindes so zum Ausdruck, daß es diese unbewußt versteht; und ohne die heftigen inneren Kämpfe des Heranwachsenden herunterzuspielen, bieten sie Beispiele dafür, wie bedrückende Schwierigkeiten vorübergehend oder dauerhaft gelöst werden können“ (Bettelheim 1999, S. 12).

Je nach dem auf welcher Etappe seiner Entwicklung sich ein Kind mit einem Märchen befasst, wird es für ihn verschiedene Bedeutungen haben. Auf unterschiedlichsten Entwicklungsstufen werden seine derzeitigen Bedürfnisse verschieden sein, das Kind wird sich, je nach dem welches dringende Problem es gerade beschäftigt, dem Märchen einen unterschiedlichen Sinn entnehmen (vgl. Bettelheim 1999). So könnten Märchen auch als Container im Sinne Bion bezeichnet werden (vgl. Figdor 2007, S.162).

Ähnlich wie beim Spielen können Kinder unbearbeitete bewusste und unbewusste Konflikte symbolisch über Märchen bearbeitet. Daraus ergibt sich auch der bekannte Buchtitel und die Tatsache in der Wahrnehmung Bettelheims: „Kinder brauchen Märchen“ (Bettelheim 1999). Diese Feststellung von Bettelheim ist nach wie vor aktuell, in den Märchen können Kinder ihre Ängste und Wünsche ausleben und bearbeiten, indem sie sich mit den Märchenfiguren identifizieren, bzw. ihre Gefühle in das Märchen projizieren. Auf diese Weise könnten die

Märchen dem Kind ermöglichen mit dem „Chaos seiner Gefühle“ (Bettelheim 1999, S.11) zu Recht zu kommen.

In Einführung zu eben erwähntem Buch schreibt Bettelheim:

„Die Märchen vermitteln wichtige Botschaften auf bewußter, vorbewußter und unbewußter Ebene entsprechend ihrer jeweiligen Entwicklungsstufe. Da es in ihnen um universelle menschliche Probleme geht und ganz besonders um solche, die das kindliche Gemüt beschäftigen, fördern sie die Entfaltung des aufkeimenden Ichs; zugleich lösen sie vorbewußte und unbewußte Spannungen. Sie verleihen den Es- Spannungen Gestalt und Glaubwürdigkeit und zeigen Möglichkeiten auf, diese in Übereinstimmung mit den Erfordernissen des Ichs und des Über-Ichs zu lösen“ (Bettelheim 1999, S.12).

Allerdings ist in diesem Kontext auch festzuhalten: Nicht jedes Märchen wird tiefenpsychologisch bedeutend für die Kinder sein, diesen Anspruch erfüllen meistens nur die Volksmärchen, die mit ihrer besonderen Art genau auf die Bedürfnisse und Probleme der Kleinsten zugeschnitten sind. Die Volksmärchen, mit tiefenpsychologischer Relevanz, haben dabei typische Eigenschaften bzw. haben Märchen besondere Eigenschaften.

- Eine davon ist ihr spezifischer Anfang wie z. B. 'vor sehr langer Zeit' oder 'es war einmal ', der dazu dient, um anzudeuten, dass das was geschieht nicht hier und jetzt passiert, sondern räumlich oder zeitlich nirgends verankert ist und somit allgemeingültig ist. Das wiederum „fordert geradezu eine spontane Ergänzung durch die kindliche Phantasie“ (Bühler 1961 zit. nach Gerstl 1969, S.419). Diese Abgrenzung vom wirklichen Leben mindert die Angst, da im Märchen wundersames aber auch oft gefährliches passiert.
- Die Märchen sind darüber hinaus allgemein, d.h. die Märchenfiguren haben meisten sehr allgemeine Namen z.B. der dritte Bruder, die böse Hexe. Wenn Vornamen benutzt werden dann auch gewöhnliche Namen. Das erleichtert den Kindern die Identifikation mit den Märchenfiguren.
- Obwohl die Märchen auch oft über Prinzen und Prinzessinnen handeln, spüren die Kinder denen sie vorgelesen werden, dass sie im Grunde von Erlebnissen und Empfindungen realer Kinder erzählen. Über Kinder die manchmal brav und manchmal trotzig sind, Kinder die sich mal bemühen den Eltern zu folgen und ein anderes mal wieder ihren Trieben folgen, also über einen 'ganz normalen Kinder Alltag' mit seinen widersprüchlichen Gefühlen (vgl. Figdor 2007, S.153).
- Im Märchen gibt es oft Spaltungen, d.h. sie grenzen stark zwischen Gut und Böse, Reich und Arm ab. Die Märchenfiguren werden sehr allgemein geschildert, ihr Charakteristikum beschränkt sich auf das wesentliche, sie haben meistens nur ein einziges Merkmal, sie sind entweder nur gut oder böse, fleißig oder faul, schön oder hässlich udg. machen.

„Es ergibt sich aus dieser polaren und das Extrem bevorzugenden Charakteristik der Eindruck, als seien alle im Märchen auftretenden Gestalten keine individuellen Personen, sondern Typen“ (Beit 1965, S.41).

- Das Böse schließlich muss im Märchen immer verlieren und richtig zerstört werden, z.B. die böse Hexe muss verbrannt werden (Katharsis) und so gewinnen am Ende immer die Guten. Da das Kind nun auf ein gutes Ende im Märchen hoffen kann, braucht es auch keine Angst zu haben

„wenn es sein Unbewußtes dem Inhalt der Geschichte entsprechend die Oberhand gewinnen läßt“ (Bettelheim 1999, S. 40)

weil es weiß, wie dem auch sei, alles wird wieder gut. Das Ende spendet nicht nur Trost, sondern führt das Kind von der wunderbaren Reise der Märchenwelten wieder glücklich Heim in die Wirklichkeit. Daraus lernt das Kind, dass es sich erlauben kann in der Phantasie zu verbleiben und sie auszuleben, aber dass es nicht in ihr verstrickt bleibt (vgl. Bettelheim 1999, S.75).

- Ein weiteres Charakteristikum von Märchen ist, dass die Hauptfigur zu Beginn meistens als schwach oder benachteiligt vorgestellt wird und sich dann zum Helden entwickelt, das heißt eine Art Verwandlung bzw. Entwicklung stattfindet.
- Schließlich bestehen die Märchen aus einer Reihe symbolischer Bilder, ihre Welten sind magisch und animistisch. Pflanzen und Tiere können beispielsweise reden. Phantasiewelten und Figuren werden erschafft, das alles spricht das magische Denken der Kinder an, die ja magisch und symbolisch bildhaft denken. Das bildhafte Erfassen der Realität prägt also das kindliche Denken genauso wie die Logik der Märchen.
- Wiederholungen oder Rituale bestimmen oft den Aufbau der Erzählung, sie geben den Kindern Sicherheit, weil sie Bestätigung finden und wissen, was als nächstes passiert.
- Im Märchen hat das Extreme die Oberhand, z.B. eine Prinzessin wird 1000 Jahre schlafen müssen, ein Held muss an das andere Weltende gehen. Dadurch, wie Bettelheim (1999, S.40) ausführt werden erst Reaktionen oder Handlungen verständlich, da den Kinder auch im realen Leben Handlungen oft als extrem vorkommen, z.B. wenn die Mutter für kurze Zeit abwesend ist, kommt das dem Kind genau wie 1000 Jahre vor. Aus dem Grund findet das Kind die übertriebenen Erzählungen im Märchen akzeptabel.
- Schon alleine beim Aufbau der Märchen wird ersichtlich, dass es im Märchen Parallelen zur kindlichen Entwicklung gibt. Charlotte Bühler meint, dass die geistige Welt des Kindes der Welt des Märchens entspricht. Sie schreibt:

„Schon rein formal entspricht das Märchen den Bedürfnissen des kindliches Geistes“ (Bühler 1961 zit. nach Lüthi 1969, S.421.)

In diesem Zusammenhang ist daran zu erinnern, dass die Geschehnisse des Alltagslebens für Kinder oft neu und eindrucksvoll sind. Durch das kindliche Spiel versuchen Kinder damit zurechtzukommen ebenso wie mit Hilfe von Märchen, wenn auch nicht in den ersten vier

Lebensjahren. Charlotte Bühler hat den Begriff 'Märchenalter' geprägt, der etwa das vierte bis achte Lebensjahr umfasst (vgl. Gerstl 1969, S.419).

Die psychoanalytische Märchendeutung versucht auf ähnliche Weise wie in der Traumdeutung voranzukommen, nämlich über Deutung unbewusster Inhalte. In Anlehnung an die Schülerin von Gustav Jung, Marie-Louise von Franz (1986), lassen sich in diesem Kontext bestimmte Märchenfiguren oder Symbole wie folgt deuten:

- ein König als das göttliche Prinzip und Symbol des Selbst, weil er so wie das Selbst ein Mittelpunkt des Selbstregulationssystems der Psyche ist,
- der Held stellt eine gesunde Situation her und zeigt ein Modell eines Ichs,
- ein Vogel z.B. eine Taube bedeutet im allgemeinen ein psychisches Wesen, einen geistigen Charakter,
- der Wind ist ein Symbol für die geistige Qualität des Unbewussten,
- wie schon erwähnt sind Wiederholungen oft ein wichtiger Bestandteil eines Märchens. Die Zahl drei hat hier eine große Bedeutung. Sie symbolisiert Bewegung und somit die Zeit. Im Märchen sind es immer drei Brüder oder es gibt drei Fragen zu beantworten, oder es gibt drei Hindernisse zu überwinden, dann kommt das vierte es ist immer ein definitives Geschehen,

„Die Eins, Zwei, Drei führen zur eigentlichen Lösung, die im vierten dargestellt wird und im allgemeinen etwas Statisches ist; es gibt keine weiterführende, dynamische Bewegung mehr darin, sondern etwas kommt zur Ruhe“ (von Franz 1986, S. 82),

- eine Hexe symbolisiert oft die Mutter,
- ein Schuh ist Symbol für Macht (vgl. von Franz 1986).

Solche Deutungen sind aber, und das sei auch erwähnt, mit Vorbehalt zu behandeln, wenn sie wie hier aus dem Kontext des Märchens rausgenommen werden. In der Hinsicht weist Lutz Röhrich auf Folgendes hin:

„Seit den Märchenbeschäftigungen der Freud-Schule, repräsentiert etwa durch Otto Ranks psychoanalytische Beiträge, ist die volkswissenschaftliche Märchenforschung gegenüber psychologischen Märchenbetrachtungen mit Recht skeptisch. Irreführend sind diese Deutungen besonders dann, wenn sie von einer außerhalb des Märchens vorgebildeten Theorie ausgehen und diese dann ins Märchen hineinlegen, anstatt sie deduktiv erst aus ihm zu gewinnen“ (Röhrich 1969, S.375).

Friedrich von der Leyen weist sogar darauf hin, dass die Freudsche Schule die Märchen einseitig aus sexuellen Erlebnissen her deutet. Diese Befangenheit in sexuellen Deutungen hat Carl Jung entfliehen können, er findet und deutet lediglich die Urbilder der menschlichen Psyche, die im Märchen vorhanden sind, die er Archetypen nennt (vgl. von der Leyen 1969, S. 386f). Jedoch auch die Deutungsversuche Jungs sind umstritten. Max Lüthi wirft Jung auch eine Einseitigkeit

und Konzentration auf das Geschehen im Kollektivunterbewusstsein vor, weil wie Marie-Louise von Franz schreibt:

„Märchen sind der reinsten und einfachsten Ausdruck kollektivunbewusster Prozesse“ (von Franz 1986, S.11).

Einen weiteren und hier zuletzt genannten wichtigen Aspekt des Märchens betont darüber hinaus Figdor, in dem er erklärt, dass Märchen den Kindern die Botschaft vermitteln, dass sie nicht die einzigen sind die böse, trotzig oder hilflos sind. Dass sie nicht alleine schlimme Gedanken haben, dass es auch andere Menschen gibt, die so sind. Dieses Wissen schließlich bringt eine narzisstische Entlastung und mildert Angstgefühle, vor allem Angst vor Liebesverlust der Eltern. (vgl. Figdor 2007, S.174) So erscheinen Märchen (ähnlich wie das kindliche Spiel) auch als 'eine Art Alltags-Therapie', in der sich freie Räume finden, um unerlaubte Gefühle auszuleben und zu bearbeiten (vgl. Figdor 2007, S.164).

5 Zusammenfassung zentraler Aspekte kindlicher Entwicklung unter besonderer Berücksichtigung des kindlichen Spiels und magischen Denkens

Dieses Kapitel abschließend, soll nun wie gewohnt eine Zusammenfassung stehen, die auf Aspekte verweist, die einerseits im Zusammenhang mit einer gesunden Entwicklung eines Kindes stehen als auch andererseits Anhaltspunkte für ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen der Computerspielsucht liefern.

Schlagworte in diesem Kontext waren unter anderem die Ausbildung des Urvertrauens, das Streben nach Autonomie und Initiative, die infantile Sexualität und die ersten Objektbeziehungen sowie kindliche Abwehrmechanismen wie Spaltung und die projektive Identifizierung. Wichtig erschienen darüber hinaus im angestrebten Kontext des Verstehens von der Computerspielsucht auch der Aspekt des Übergangsobjekts, der Mechanismen der Symbolisierung und des Wiederholungszwanges.

Bei all den vielen Aspekten ist nun zu betonen, dass viele Elemente kindlicher Entwicklung und damit zusammenhängende Aktivitäten der Kinder darauf abzielen, Konflikte zu lösen und der Bewältigung unlustvoller Inhalte dienen. Zudem unterstützen unterschiedliche Mechanismen die Kinder dabei, ihr Bewusstsein vor bedrohlichen Inhalten zu schützen oder auch defizitäre Bindungserfahrungen zu kompensieren. Eine zentrale Rolle spielen also allgemein formuliert bedrohliche Erlebnisinhalte, die die Gefahr in sich tragen, das psychische Gleichgewicht zu stören.

Ziel der Mechanismen und Aktivitäten ist dabei die Aufrechterhaltung des psychischen Gleichgewichts über die Bearbeitung unlustvoller Empfindungen und Erlebnisse. Zu diesen

bedrohlichen Inhalten zählen unter anderem das fehlende Empfinden geliebt zu werden oder ein drohender Liebesverlust.

Unterschiedliche Mechanismen, die dem Kind zur Verfügung stehen, bieten nun "Lösungsmodelle" an bzw. sind sie dabei dienlich und hilfreich, die Psyche des Kindes im Gleichgewicht zu halten. Dazu zählen:

Die Symbolisierung und der Wiederholungszwang als gezielte Erneuerung von unlustvollen Inhalten für ihre bessere Bewältigung. Dazu gehören zudem auch Abwehrmechanismen, die im Besonderen dem Schutz des kindlichen Bewusstseins dienen.

Das kindliche Spiel und die Bedeutung von Märchen (und unter Umständen eben auch Computerspiele) bieten bei den vielschichtigen Belastungen und Herausforderungen von Kindern ebenfalls einen wichtigen Raum, um unterschiedliche Gefühle zu bewältigen bzw. unerlaubte Gefühle auszuleben oder zu bearbeiten.

Kinder brauchen dabei diese Räume, um ihr psychisches Geschehen zu bearbeiten bzw. die eigenen Triebregungen, die empfundenen Ängste, Ohnmachtsgefühle, Hilflosigkeit und Gefühle der Abhängigkeit auch aushalten zu können. Darüber hinaus braucht es auch psychische Mechanismen, um den "Glauben an das Gute" bezogen auf einzelne wichtige Personen behalten bzw. aufrechterhalten zu können. Damit ist eine symbolische Wiedergutmachung gemeint, die in einem Raum, abgekoppelt von der Realität erfolgt.

Schließlich gilt: Wenn in der Realität Entwicklungsbedürfnisse zu kurz kommen oder massiv enttäuscht werden, braucht das Kind die Möglichkeit sich von den belastenden Inhalten und dem damit verbundenen Druck zu befreien und sich selbst zu beruhigen. Die Funktion der Beruhigung ist dabei daran gekoppelt, das eigene Ich zu stärken im Sinne einer Selbstwertsteigerung und dient nicht zuletzt der im kindlichen Alltag unumgänglichen Reinigung im psychoanalytischen Sinn.

Exkurs: Die Welt der Computerspiele als „Ort von besonderer Bedeutung“ für Kinder und Jugendliche

Anhand der hier angedeuteten Erkenntnisse zum kindlichen Spiel und der Bedeutung von Märchen stellt sich die Frage, inwiefern Computerspiele nicht auch ähnliche Bearbeitungsmöglichkeiten wie das kindliche Spiel oder Märchen beinhalten und inwiefern Facetten des magischen Denkens bei der Computerspielsucht eine Rolle spielen? Da dieser Aspekt als zentral erscheint, bekommt er auch Bedeutung in der angestrebten Untersuchung, die ein psychoanalytisch-pädagogisches Verstehen des Phänomens befördern soll.

„Je sicherer sich der Mensch in der Welt fühlt, umso weniger hat er es nötig, an 'infantilen' Projektionen, mythischen Erklärungen oder Märchenlösungen für die ewigen Probleme des Lebens festzuhalten (...)“ (Bettelheim 1999, S.63).

Mit diesem Satz von Bettelheim wird ersichtlich, dass der eigentliche Grund des Versinkens in den Phantasiewelten, sei es im kindlichen Spiel, sei es in Märchenwelten oder aber in virtuellen Welten, eigentlich aus einem Ohnmachtsgefühl erwächst. Die Kinder tauchen dabei über spezifische Arten des Denkens, das magische Denken, in die Phantasiewelten ein, um dort ihre bewussten sowie unbewussten Probleme zu bearbeiten. In diesen Welten kommen sie sich nicht ohnmächtig vor. Ein ähnliches Phänomen findet wahrscheinlich auch beim Computerspielen statt. Ähnlich wie bei den Märchen oder im Spiel, wird mittels der Computerspiele eine spezielle Wirklichkeit kreiert.

„Was Kinder beim Spielen erzeugen und gestalten, das ist ihre Wirklichkeit, in der Subjektivität und Objektivität der inneren und äußeren Tatsachen zu einer Einheit verschmelzen: dem kindlichen Spielen“ (Mogel 1994, S.10).

In den Computerspielen werden unreelle Welten kreiert. Die SpielerInnen können magische Welten erschaffen, in denen Vieles möglich ist. Mystisch gestaltet versetzen die Computerspiele die SpielerInnen in märchenhafte Szenen, in denen sie (ähnlich wie im Kindermärchen) heldenhafte Handlungen ausüben können. Dabei besteht die Möglichkeit des Vergessens und Verweilens in den virtuellen Welten. Das Thema des sich Vergessens in Phantasiewelten wurde Bezug nehmend zum Märchen bereits angesprochen. Es wurde ausgeführt, dass über die besondere Abschlussart des Märchens gelernt wird, dass jemand von der wunderbaren Reise in Märchenwelten wieder glücklich in die Wirklichkeit heimkehren kann. Daraus lernt das Kind, dass es sich erlauben kann, in der Phantasie zu verbleiben und sie auszuleben, ohne in ihr verloren zu gehen (vgl. Bettelheim 1999, S.75). Aber gerade die Computerspiele besitzen diese Eigenschaft nicht ganz, im Gegenteil, sie scheinen endlos zu sein.

Mogel akzentuiert, dass sich die Computerspiele nur dann negativ auf Kinder und Jugendliche auswirken wenn

„aufgrund zerrütteter Familienverhältnisse eine Ersatzfunktion (...) beim Kind die familialen Bedingungen emotionaler Verarmung und Ungeborgenheit kompensieren müssen“ (Mogel 1994, S. 181).

Im Bezug zu den Märchen schreibt Hans Dieckmann:

„Überall, wo der Mensch in etwas Neues übergreift, etwas bisher nicht Gekanntes oder Gekonntes sich zu eigen macht, geschieht etwas Ähnliches wie der Übergang des Märchenhelden aus der Alltagswelt in ein verzaubertes, unbekanntes magisches Reich, der erlöst werden muß, oder aus dem ein Wert, der die alltägliche Existenz erhöht, zu holen ist. Die Hexen und Ungeheuer sind dann unsere eigenen personifizierten Ängste und Ungeschicklichkeiten, mit denen wir zu kämpfen haben; die hilfreichen Tiere und die Feen sind die uns noch nicht bekannten Fähigkeiten und Möglichkeiten, die uns in solchen Situationen zuwachsen können. So wird auf einer anderen Ebene das, was im Märchen Bild oder Phantasie ist, zur Wirklichkeit“ (Dieckmann 1969, S.443).

Um einen Einblick in die Welt der Spiele zu gewährleisten wurden Fragen ausgearbeitet, nach denen ausgewählte Spiele präsentiert werden. So gilt es, Antworten auf folgende Fragen zu finden:

1. Wie sieht die Welt aus, in die ich mich im Spiel begeben?
2. Was hat diese Welt für eine Geschichte?
3. Wer sind die Hauptpersonen/Hauptfiguren in dieser Welt und wie lassen diese sich charakterisieren?
4. Wer bin ich als SpielerIn in dieser Welt?
5. Was sind meine Aufgaben und meine Ziele?

Das Spiel "Sims" (vgl. Fritz/Fehr 1997)

Ad Frage 1: Wie sieht die Welt aus, in die ich mich im Spiel begeben?

Es ist eine Welt, wie wir sie kennen. Im Spiel wird das Leben der Menschen nachgemacht. Es passiert, ähnlich wie im wirklichen Leben, Interessantes sowie Langweiliges oder Trauriges und Fröhliches (das alltägliche Leben wie z.B. der WC-Besuch, Hochzeiten, Baby Adoptionen bis hin zu Streit oder tragischen Unfällen).

Ad Frage 2: Was hat diese Welt für eine Geschichte?

Die Geschichten in Sims, sowie auch im realen Leben, schreiben die Menschen die dort agieren. Somit ist es nicht möglich alle diese Geschichten zu erfassen.

Ad Frage 3: Wer sind die Hauptpersonen/Hauptfiguren in dieser Welt und wie lassen diese sich charakterisieren?

Die Menschen.

Ad Frage 4: Wer bin ich als SpielerIn in dieser Welt?

Im Spiel bin ich ein Mensch (der nicht unbedingt vom gleichen Geschlecht sein muss, wie im wahren Leben). Ich kann selbst mein Aussehen am Anfang des Spiels gestalten und auswählen, wie ich aussehen möchte. Ich kann als Junggeselle oder Familienmensch auftreten. Ich kann entscheiden welchen Beruf ich im Spiel haben möchte.

Ad Frage 5: Was sind meine Aufgaben und meine Ziele?

Der Spieler bzw. die Spielerin hat die Aufgabe das Leben von seiner Spielfigur zu gestalten und zu beeinflussen, wobei er/sie dabei Kontrolle über sein virtuelles Ich hat. Er/Sie soll sein Haus selbst bauen oder kaufen. Er/Sie hat ein Startkapital von 20.000 SIM-Dollar zur Verfügung:

Im Spiel gibt es vier verschiedene Modi: den Bau-, Kauf-, Kamera- und Live-Modus.

- Im Bau-Modus kann der Spieler/die Spielerin das Haus selbst bauen und nach dem eigenen Geschmack gestalten. Beispielsweise Wände anmalen, Parkettböden verlegen usw.
- Im Kauf-Modus besteht die Möglichkeit ein fertig gebautes Haus sowie die Haushaltseinrichtung zu kaufen. In den beiden Modi besteht die Möglichkeit sich als Dekorateur, Planer oder Architekt zu beweisen, weil mehrere Einrichtungen oder Gestaltungsmodelle ausprobiert werden können, die einzige Begrenzung besteht im ökonomischen Bereich.
- Aus diesem Grund muss sich der Spieler/die Spielerin im Live-Modus bemühen eine Arbeit zu wählen, die dem Charakter entspricht.

Da die menschlichen Grundbedürfnisse, vor allem die physiologischen wie Schlaf oder Essen, auch im Spiel ihren Ausdruck finden, muss sich der Spieler/die Spielerin darum bemühen, dass diese befriedigt werden.

Unabhängig davon aber kann der Spielende viele Bereiche seines virtuellen Lebens beeinflussen. Beispielsweise können Freundschaften gepflegt werden und Partys organisiert werdenn. Im Berufsleben kann sich der Spieler/die Spielerin weiterbilden und aufsteigen, im Familienleben Zärtlichkeiten austauschen usw. Wenn eine harmonische Beziehung in der virtuellen Familie des Spielers/der Spielerin besteht und er/sie diese vergrößern möchte, wird u.a. telefonisch eine Babyadoption angeboten.

Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr betonen, dass sich sowohl Mädchen wie Jungs von Sims angezogen fühlen, aber erst Kinder ab 12 Jahren würden mit dem Spiel zurechtkommen.

Alle Angaben zum Computerspiel Sims wurden dem Fachartikel von Fritz und Fehr entnommen, die unter „spielbar.de“, einer interaktiver Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung publiziert wurde.

Das Spiel World of Warcraft (vgl. Blizzard Entertainment SAS 2012)

Ad Frage 1: Wie sieht die Welt aus, in die ich mich im Spiel begeben?

World of Warcraft ist ein Spiel, das in einer Fantasiewelt, die Azeroth heißt, spielt.

Azeroth teilt sich in verschiedene Kontinente auf, in denen auch Städte und Dörfer sowie von der Außenwelt abgeschirmte Teile existieren. Diese Welt ist mystisch, gefährlich und wird von phantastischen Kreaturen sowie Menschen bewohnt.

Es ist eine Onlinewelt voller Mythen, Magie und endloser Abenteuer, wie die Hersteller selbst betonen.

Ad Frage 2: Was hat diese Welt für eine Geschichte?

Die Geschichte, die im WoW erzählt wird, ist sehr lang und komplex, eine genauere Darstellung würde den Rahmen dieser Diplomarbeit sprengen. Um jedoch einen kleinen Einblick in die Welt dieses Spiels, sowie die literarischen Bemühungen der Hersteller zu gewähren, werden hier von der offiziellen Hersteller-Homepage ein paar Ausschnitte entnommen. Die Geschichte selbst handelt dabei im Allgemeinen über Titanen und die Entstehung des Universums sowie die Zeiten die danach gekommen sind.

„Ein Volk mächtiger Wesen entstand, das für Stabilität in den verschiedenen Welten sorgte und den Lebewesen, die in seine Fußstapfen traten, eine sichere Zukunft gewährleistete (...). Die Titanen (...) erkundeten das neu entstandene Universum und machten sich auf den Welten, die sie fanden, an die Arbeit. Sie gestalteten ihre Welten und das alles als Teil ihres unbegreiflichen Planes, Ordnung aus dem Chaos zu erschaffen. Sie verliehen sogar primitiven Völkern die Macht, ihre Arbeit zu tun und die Integrität ihrer jeweiligen Welt zu erhalten.

Die Titanen, die von einer Elitegruppe regiert wurden, die man Pantheon nannte, brachten im ersten Zeitalter der Schöpfung Ordnung zu hundert Millionen, (...).

Das gütige Pantheon, das die geordneten Welten beschützen wollte, war stets auf der Hut vor drohenden Angriffen der bösen, extradimensionalen Wesen der wirbelnden Nether-Welt.

Die Nether-Welt, eine astrale Dimension chaotischer Magie, die die Myriaden Welten des Universums verbindet, war die Heimat einer unendlichen Zahl von hinterhältigen dämonischen Wesen – die das Leben zerstören und die Energien des lebenden Universums verschlingen wollten. Die Titanen konnten sich das Böse oder Hinterhältige in keiner Form vorstellen und suchten nach einer Möglichkeit, die konstante Bedrohung durch die Dämonen zu beenden.(...)

Die von Dath'Remar angeführten Nachtelfen verließen Kalimdor und suchten neue Heimat. Die Reise würde immer gefährlicher. Da sie von den Leben spendenden Energien des Brunnens der Ewigkeit abgeschnitten waren, erkrankten viele in dem kalten Klima oder verhungerten. Die gravierendste Veränderung war jedoch, dass sie ihre Unsterblichkeit und auch ihre Immunität gegen die Elemente verloren. Ihre Größe nahm ein wenig ab und ihre Haut verlor den charakteristischen violetten Farbton. Und trotz aller Härten begegneten sie vielen wundersamen Kreaturen, die man nie zuvor in Kalimdor gesehen hatte (...).

Nach langen Jahren fanden die Hochelfen schließlich ein Land, das Kalimdor gleichkam. Tief in den Wäldern im Norden des Kontinents gründeten sie das Königreich Quel'Thalas und

schworen, ein mächtiges Reich aufzubauen. Leider fanden sie bald heraus, dass sie Quel'Thalas auf einer alten Trollstadt erbaut hatten, die den Trollen immer noch hochheilig war. Schon nach kurzer Zeit griffen die Trolle die Siedlungen der Elfen in großer Zahl an.

Die störrischen Elfen wollten ihr neues Land aber keinesfalls aufgeben und hielten die wilden Trolle mit der Magie des Brunnens der Ewigkeit in Schach. Unter Führung von Dath'Remar konnten sie die Amani-Kriegsmeuten besiegen, die ihnen eins zu zehn überlegen waren. Einige Elfen jedoch gedachten der alten Warnungen der Kaldorei und fürchteten, der Einsatz der Magie könnte die Aufmerksamkeit der Brennenden Legion geweckt haben. Aus diesem Grund beschlossen sie, ihre Länder mit einer schützenden Barriere zu verbergen, hinter der sie aber dennoch an ihren Verzauberungskünsten arbeiten konnten (...).

Im Lauf der Zeit wurde Quel'Thalas zum strahlenden Monument der Anstrengungen und magischen Leistungsfähigkeit der Hochelfen. Die atemberaubenden Paläste wurden im selben architektonischen Stil wie die alten Hallen von Kalimdor errichtet und dennoch harmonisch in die natürliche Beschaffenheit des Landes eingefügt. Die Hochelfen blieben von ihrer schützenden Barriere umgeben, schlugen die alten Warnungen der Kaldorei in den Wind und nutzten ihre Magie weiterhin ausufernd in fast allen Aspekten ihres Lebens.

Fast viertausend Jahre lang lebten die Hochelfen friedlich in der Abgeschlossenheit und Sicherheit ihres Königreichs. Doch die rachsüchtigen Trolle gaben nicht so leicht auf. Schließlich stürmte eine mächtige Trollarmee aus dem Schatten der Wälder und belagerte abermals die leuchtenden Türme von Quel'Thalas(...)

Die unter einem Banner vereinigten Stämme der Menschen begründeten eine starke, optimistische Kultur. Thoradin, der König von Arathor, wusste wohl, dass die geheimnisvollen Elfen in den Ländern des Nordens unablässig von den Trollen belagert wurden, wollte sein Volk aber keiner Gefahr aussetzen, indem er einsiedlerische Fremde verteidigen half. Viele Monate vergingen, bis Gerüchte über eine angebliche Niederlage der Elfen von Norden eintrafen. Aber erst als erschöpfte Botschafter aus Quel'Thalas in Strom eintrafen, wurde Thoradin klar, wie groß die Gefahr, die von den Trollen ausging, wirklich war.

Die verzweifelten Elfen, die dringend militärischer Unterstützung bedurften, willigten hastig ein, bestimmte auserwählte Menschen den Umgang mit der Magie zu lehren, falls diese ihnen gegen die Kriegsmeuten beistanden. Thoradin(...) sagte den Elfen in Ermangelung von Alternativen seine Hilfe zu. Unmittelbar danach trafen Elfen-Zauberhexer in Arathor ein und unterwiesen eine Gruppe Menschen im Gebrauch der Magie.

Einhundert Menschen wurden in die Grundzüge der magischen Geheimnisse der Elfen eingeführt: nicht mehr, als unbedingt erforderlich waren, um gegen die Trolle zu kämpfen (...).

Dann endlich stoben die Armeen der Trolle auseinander und wollten fliehen, doch Thoradins Soldaten hetzten sie und metzelten sie bis auf den letzten Mann nieder. Von dieser Niederlage erholten sich die Trolle nie mehr; ihre Tage als starke Nation waren endgültig gezählt. In der Gewissheit, dass Quel'Thalas sicher war, schworen die Elfen der Nation Arathor und dem Geschlecht des Königs Thoradin ihre Treue. Menschen und Elfen lebten fortan Jahrhunderte lang in friedlicher Verbundenheit“.

Die Geschichte geht weiter, Jahrhunderte vergehen...

Aus Angst vor der Horde: „trafen sich die Anführer der sieben Menschennationen und vereinten ihre Völker zur Allianz von Lordaeron. Zum ersten Mal seit fast dreitausend Jahren wurden die entzweiten Nationen von Arathor wieder unter einem Banner vereinigt. Fürst Lothar, der

Oberkommandierende der Streitmacht der Allianz, bereitete seine Armeen auf die Ankunft der Horde vor“.

Ad Frage 3: Wer sind die Hauptpersonen/Hauptfiguren in dieser Welt und wie lassen sie sich charakterisieren?

Es gibt zwei gegeneinander kämpfende Fraktionen, die Horde und die Allianz.

Zur Allianz gehören: Worge, Zwerge, Menschen, Gnome, Draenei.

- Worge können eine von zwei Gestalten annehmen und sind sehr schnell.
- Zwerge sind unerschrocken und mutig.
- Menschen sind sehr mutig und diplomatisch.
- Gnome sind klein, flink und sehr klug.
- Draenei können sich selbst heilen, und sind resistent gegen Schattenmagie.

Zur Fraktion der Horde gehören: Orcs, Goblins, Tauren, Blutelfen, Trolle

- Orcs sind widerstandsfähig, wenn sie zornig werden.
- Goblins sind habgierig und geschickt im Handel.
- Tauren haben Durchhaltevermögen, sind groß und stark, können in Gruppen die Erde zum Beben bringen.
- Blutelfen sind in der mystischen Kunst gewandt und können auch fremde Magie unterbrechen.
- Trolle sind besonders Grausam und können sich selbst regenerieren.

Ad Frage 4: Wer bin ich als SpielerIn in dieser Welt?

Die SpielerInnen können selber entscheiden, welcher Fraktion sie zugehören möchten. Innerhalb dieser Fraktionen können sie sich für eine der oben genannten Völker entscheiden. So bleibt es den Spielenden überlassen, wie sie aussehen möchten und welche Fertigkeiten sie besitzen möchten.

Ad Frage 5: Was sind meine Aufgaben und meine Ziele?

Je nachdem welcher Fraktion ich zugehöre, kämpfe ich auf der Seite meiner Fraktion mit dem Gegner. Ich bringe, die für mein Volk auszeichnenden Fertigkeiten in Geltung und erledige Aufgaben, die für meinen Beruf typisch sind.

Ein paar Beispiele für Berufe sind:

- Alchemisten: Diese verwenden Kräuter zur Herstellung magischer Gebräue, die heilen und Kräfte verleihen können sowie andere positive Effekte hervorrufen können. Dazu gehören Unsichtbarkeit, Widerstandsfähigkeit und vieles andere.
- Bergbauspezialisten: Diese sind immer auf der Suche nach wertvollen und nützlichen Erzen und entreißen sie der Erde mit der Hilfe ihrer Spitzhacke.
- Schmiede: Diese Berufsgruppe nutzt ihre Fertigkeiten im Umgang mit Hammer und Amboss, um tödliche Waffen, schwere Ketten- und Plattenrüstungen sowie weitere spezialisierte Gegenstände herzustellen.
- Talentierte Schmiede: Diese spezialisierte Berufsgruppe kann zudem ihre eigene Ausrüstung modifizieren, indem sie ihr Sockel für magische Edelsteine hinzufügen.
- Verzauberer: Diese können überzählige magische Gegenstände entzaubern. Die dadurch entstandenen Rückstände lassen sich schließlich verwenden, um die Ausrüstung ihrer Wahl langfristig zu verstärken. Mit den richtigen Zauberformeln und Materialien kann ein Verzauberer Rüstungen und Waffen verbessern.

V Psychoanalytisch pädagogisches Verstehen und die Herausarbeitung von Hypothesen zum Phänomen der Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen

Psychoanalytisch-Pädagogisches Verstehen richtet seine Aufmerksamkeit darauf, wie pädagogisch Handelnde bestimmte Situationen erleben bzw. wie ein Kind oder Jugendlicher eine pädagogische Situation erlebt. Mit Figdor kann gesagt werden, dass psychoanalytisch pädagogisches Verstehen das Einfühlen in die Gefühlswelt des Kindes ist (vgl. Figdor 2007, S.48).

Um dieses Verstehen nun in einem letzten Schritt zu befördern, wird im Kommenden in einem ersten Schritt psychoanalytisch pädagogisches Verstehen erläutert bzw. wird der Prozess der Hypothesenbildung ergänzend dargestellt.

In einem zweiten Schritt werden die Hypothesen selbst vorgestellt, die den Ausdruck psychoanalytisch pädagogischen Verstehens des Phänomens der Computerspielsucht bilden.

1 Die Erläuterung psychoanalytisch pädagogischen Verstehens und der Prozess der Hypothesenbildung als Ausdruck eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens

Psychoanalytisch pädagogisches Verstehen ist ein Versuch über ein manifestes Handeln hinaus, latente Inhalte sowie Gründe und Motive für dieses Handeln zu verstehen. Über weitere Strecken hinaus ist das Manifeste auch als ein Ausdruck der unbewussten Abwehr zu verstehen. Somit könnte das psychoanalytisch pädagogische Verstehen im weitesten Sinn auch als ein Versuch der Entschlüsselung von Unbewusstem und von dynamischen Prozessen, die sich durch das beobachtbare Verhalten äußern, verstanden werden.

Psychoanalytisch pädagogisches Verstehen kann also als Bestreben das manifestes Erleben und Verhalten von Personen, die in einer pädagogischen Situation partizipieren, zu verstehen definiert werden. Die psychoanalytischen Theorien helfen dabei zu verstehen, wie es dazu kommt, dass Menschen in bestimmter Weise bewusst und unbewusst apperzipieren und bestimmte Folgeaktivitäten setzen. Die psychoanalytischen Theorien helfen darüber hinaus abzuschätzen, welche Erfahrungen in der Gegenwart zu welchen strukturellen Veränderungen führen.

Eine besondere Art des psychoanalytischen Erfassens ist das szenische Verstehen, in dem versucht wird, die Kooperation von Übertragung und Gegenübertragung zu begreifen und somit einen besseren Zugang zur Gefühlswelt des Gegenübers zu finden. Wobei es nach Datler zu akzentuieren gilt:

„daß in Prozessen des szenischen Verstehens Unbewußtes nicht einfach entdeckt, aufgefunden oder gar 'aufgedeckt' wird. Auch in Prozessen des szenischen Verstehens werden

Bedeutungszusammenhänge, die mit der Annahme unbewußter Aktivitäten und Erlebnisinhalte aufs engste verknüpft sind, von den am Verstehensprozeß beteiligten Personen gemeinsam geschaffen, kreiert, konstituiert“ (Datler 2005, S.197).

Für Zwecke dieser Diplomarbeit wurde der Prozess der Hypothesenbildung, als eine diagnostische Methode, die in der psychoanalytisch pädagogischer Beratung nach Figdor verwendet wird, herangezogen und assimiliert. Dabei konnten im Besonderen durch eine Auseinandersetzung mit der Fachliteratur Hypothesen zur Computerspielsucht entwickelt werden, wobei analog zum diagnostischen Prozess der psychoanalytisch pädagogischen Beratungsarbeit mit den Eltern hier Literaturrecherchen durchgeführt wurden, die ähnlich wie das diagnostische Gespräch mit den Eltern, zu einer Ideensammlung führten. Um dies noch kurz zu erläutern, soll im Kommenden auf Figdor Bezug genommen werden.

In der psychoanalytisch-pädagogischen Beratungsarbeit nach Figdor wird versucht im Gespräch mit Bezugspersonen ein Problem zu erkennen, Diagnosen zu erstellen und Ideen, sprich Hypothesen, darüber zu entwickeln, welche unbewussten Konflikte in der Situation des Kindes eine Rolle spielen. Diese Hypothesen werden im Testverfahren mit dem Kind selbst im Anschluss verworfen oder bestätigt.

„Gut begründete Hypothesen über die Topik, die Grammatik und eventuell reale und subjektive Bedeutungen von Motiven des Testmaterials sind die Voraussetzung dafür, einen zentralen Anspruch jeder Psychodiagnostik, die sich als psychoanalytisch verstehen will, zu erfüllen: die Rekonstruktion der zentralen inneren Konflikte und ihrer Abwehr“ (Figdor 2008 , S.56).

Die diagnostische Phase der Erziehungsberatung beinhaltet die von Eltern selbst entworfenen Hypothesen sowie die vom Erziehungsberater ergänzten entworfenen und ausführlich sowie anschaulich begründeten Hypothesen.

„Die Hypothesen des /der EB gründen auf theoretischem Wissen und der Fähigkeit, mit der Einfühlung bzw. Identifizierung zwischen den Eltern und dem (abwesenden) Kind pendeln zu können“ (Figdor 2008, S. 61).

2 Die Bildung von Hypothesen zum Phänomen der Computerspielsucht als Ausdruck psychoanalytisch pädagogischen Verstehens

Allgemein sei vorweg festgehalten, dass die Computerspielsucht bzw. die dahinter liegende Bedeutung bei einer zwanghaften Nutzung ganz allgemein darin liegt, dass Kinder und Jugendliche ihr psychisches Gleichgewicht zu erhalten oder wiederzuerlangen versuchen. Dabei wird über das Mittel des Computerspiels allgemein Unlust in Lust oder anders formuliert ein

Mangel in der Erfüllung von Entwicklungsbedürfnissen in eine Bedürfnisbefriedigung umgewandelt.

Die Notlagen, die in diesem Kontext den Ausgangspunkt für eine Computerspielsucht darstellen, können dabei individuell sehr unterschiedlich sein bzw. können die unterschiedlichsten Lebenssituationen von Kindern dazu führen, dass ihr (psychisches) Gleichgewicht ins Wanken gerät. So sind auch in einer Beratungssituation die jeweiligen individuellen Lebenssituationen der Kinder und Jugendlichen zu betrachten, soll das Problem einer Computerspielsucht verstanden werden.

Im Kommenden sollen dennoch allgemeine zentrale Hypothesen im Zusammenhang mit den erarbeiteten Inhalten angeführt werden, wobei diese auf häufige Konstellationen in der kindlichen Entwicklung des Heranwachsens verweisen. Diese können in der Folge als Anhaltspunkt bei der Erarbeitung von spezifischen Hypothesen, die in einzelnen Situationen zutreffen, dienen.

Dabei ist in diesem Kontext auch darauf hinzuweisen, dass sich die formulierten Hypothesen zum Teil inhaltlich überschneiden bzw. sich gegenseitig ergänzen.

Hypothese 1: Computerspielsucht als Ausdruck einer Flucht vor der Realität

Diese Hypothese der Realitätsflucht als Versuch das psychische Gleichgewicht zu halten, benennt ganz allgemein ein häufiges Phänomen bei Kindern und Jugendlichen. Befinden sich Kinder oder Jugendliche in ihrem eigenen Empfinden (bewusst oder unbewusst) in einer dauerhaften Notlage, die mit immer wiederkehrenden Ohnmachtsgefühlen, Ängsten, Trauer, Wut etc. verbunden sind und sich auf die gesamte Lebenssituation bezieht, entsteht eine geringe Lebenszufriedenheit. Diese Probleme können sehr vielfältige Auslöser haben wie z.B. ein fehlender Freundeskreis oder fehlende Akzeptanz im Freundeskreis, Konflikte mit den Eltern, eine Scheidungsproblematik oder ähnliches.

Als ein Lösungsversuch kann ein eskapistischer Ausweg unternommen werden, der eine Flucht aus der belastenden Realität hinein in Wunschildentitäten und Wunschwelten darstellt. In diesen virtuellen Räumen erfahren die Kinder und Jugendlichen dann auch, was sie in der Realität vermissen. Das kann Anerkennung, Respekt, Zuwendung etc. sein. Damit kann auch das Gefühl einer positiven Lebensbewältigung verbunden sein. Die schmerzliche Realität tritt in den Hintergrund und die virtuelle Welt wird zum Garant der Erfüllung von Entwicklungsbedürfnissen. Kinder und Jugendliche können so in ihren Ausflügen in die virtuellen Welten eine positive Seite von Welt erfahren.

Welche Belastungen es sind, die Kinder und Jugendliche zu diesem Mechanismus greifen lassen, sind aus den individuellen Lebenssituationen herauszuarbeiten.

(Dieser zuletzt genannte Aspekt gilt hier, wie auch für die folgenden Hypothesen.)

Hypothese 2: Computerspielsucht als Ausdruck einer Überforderung im Alltag

Diese Hypothese verweist auf reale und greifbare Sorgen und Belastungen von Kindern und Jugendlichen in ihrem Alltag und ihre fehlenden Kapazitäten, damit umzugehen. Belastungen

können sich dabei im Bereich der Schule aber auch im Privaten ergeben als auch durch einzelne Ereignisse (Traumata) verursacht werden. In der Abgrenzung zu Hypothese 1, bei der die gesamte Lebenssituation als belastend erlebt wird, ist hier ein bestimmter Teilbereich des Lebens betroffen. Die Belastung und die Sorgen in diesem einen Bereich, wirken sich dabei so aus, dass die Kinder und Jugendlichen mit ihren eigenen Affekten nicht mehr zu recht kommen. Die Gefühle „kommen durcheinander“ und lösen das Empfinden aus, die eigenen Gefühlsregungen nicht mehr kontrollieren zu können. Die Kinder und Jugendlichen werden sich in ihrer eigenen Gefühlswelt fremd.

Um diesem Problem zu begegnen und zwar im Sinne einer Stressbewältigung können Computerspiele ein Ventil bieten. Sie eröffnen die Möglichkeit aggressive Gefühle im Spiel auszuleben bzw. aggressive Handlungsweisen zu setzen, ohne Angst vor Sanktionen oder Konsequenzen haben zu müssen. Damit können Gefühle wie Wut oder Ärger, die mit Sorgen und Belastungen verbunden sind, abgeführt werden bzw. finden sie im Spiel einen Container, der diese negativen Gefühle auffängt. Allgemein formuliert können im Spiel also unterdrückte Gefühle Raum finden sowie unlustvolle Affekte bearbeitet werden. Dabei kann durch das Spiel Lust bzw. Wohlbefinden erzeugt werden, wobei durch die Symbolisierungen und die Wiederholungen im Spiel die Überforderung im Alltag im subjektiven Empfinden bearbeitet werden kann.

Auch bei dieser Bewältigungsstrategie gilt es im konkreten Fall bei Kindern und Jugendlichen in ihrer persönlichen Biographie und Lebenssituation nach den individuellen Bedeutungen zu suchen, damit bei der Bewältigung der Überforderung geholfen werden kann.

Hypothese 3: Computerspielsucht als Ausdruck einer speziellen Verbindung zwischen Mutter und Kind

Hypothese 3 verweist darauf, dass das Computerspiel auch die Funktion einer Verbindung zwischen Mutter und Kind im Sinne eines Übergangsraumes darstellen kann. Dabei stellt das Spiel den Ersatz für die abwesende Mutter dar bzw. zieht sich das Kind im Alleinsein auf die virtuelle Welt des Spiels zurück. Bei einer Computerspielsucht kann dabei im Speziellen auf die Situation vieler Kinder und Jugendlichen verwiesen werden, deren Mütter (als auch Väter) z.B. bedingt durch die Notwendigkeit einer Berufstätigkeit von Alleinerzieherinnen oder anderen familiäre Belastungen, emotional für die Kinder und Jugendlichen nicht zur Verfügung stehen.

Dabei kann das Spiel einerseits Trost spenden, in der Zeit in der die Mutter abwesend ist, andererseits kann die Beziehung zum Spiel, als Ausdruck des Mutterbildes, mehr Harmonie und Befriedigung als die reale Mutter gewähren. Die auf das Spiel verschobene Beziehung beinhaltet also auch weniger Konflikte, weniger Frustration und durch die klar strukturierten Regeln auch weniger das Gefühl, dem Gegenüber ausgeliefert zu sein.

Das Kind oder der Jugendliche erhält über das Spiel also einerseits die Möglichkeit der Bewältigung von Ängsten als auch ein Stück Kontinuität und Struktur. Damit wird das Spiel zum „sicheren Hafen“.

Zugleich wird die Ablösung von der Mutter, die ja im Spiel nach wie vor vorhanden ist, scheinbar ermöglicht und damit im Sinne eines Übergangsobjekts eine Verbindung von innerer und äußerer Realität geschaffen, die der Reifung bzw. den Weg in die Welt im Erleben der Kinder und Jugendlichen zu erleichtern scheint.

Hypothese 4: Computerspielsucht als Ausdruck einer Kompensation unbefriedigender Beziehungserfahrungen

Diese Hypothese verweist auf die Computerspielsucht als Lösungsversuch von Problemen, die durch defizitäre Beziehungserfahrungen im Allgemeinen über einen länger anhaltenden Zeitraum entstanden sind. Im Speziellen werden hier also im Computerspiel Probleme bzw. ein Mangel in den nahen Beziehungen, die gekennzeichnet sind durch eine fehlende konstante und unterstützende Zuwendung seitens der Eltern, bewältigt. Eine Belastung von Kindern und Jugendlichen, die mit dem Aspekt von belasteten Beziehungserfahrungen häufig verbunden ist, ist dabei die Schwierigkeit gute und schlechte Abbilder der primären Bezugspersonen zu integrieren. Infolgedessen besitzen Kinder und Jugendliche einerseits ein negatives Selbstbild und andererseits ein idealisiertes Mutterbild (oder Vaterbild). Zudem haben defizitäre Bindungserfahrungen auch oft eine Abhängigkeit vom primären Objekt zur Folge, welche die Kinder und Jugendlichen innerlich ebenfalls vor große Herausforderungen stellt.

Computerspielsüchtige Kinder und Jugendliche können nun die mit der Objektabhängigkeit verbundenen Belastungen durch ein exzessives Computerspielen binden. Somit kann die starke Bindung an die Bezugsperson, zumindest scheinbar, durch eine Bindung an das Computerspiel ersetzt werden und die damit verbundenen Angstgefühle gemildert werden. In dem Sinne übernimmt die Sucht die Rolle eines Übergangsobjektes sowie auch eines Ersatzes für das Liebesobjekt, das als gutes Objekt in der Zuwendung zum Spiel erhalten bleiben kann. Zudem muss die große Angst, vom Liebesobjekt verlassen zu werden, nicht gespürt werden, weil das Computerspiel immer da ist.

Mangel an guten Erfahrungen mit den primären Beziehungspersonen, wie z.B. eine strenge Elternerziehung, die sich durch hohe Anforderungen, Leistungsorientierung und Strafen äußert, können im Kind oder Jugendlichen das Gefühl erwecken, nie den Anforderungen der Eltern gerecht zu werden. Die Computerspielsucht kann sich in dem Fall für Kinder und Jugendliche als scheinbar erlösend erweisen. Erstens ist es in einer virtuellen Welt möglich positive Beziehungserfahrungen zu sammeln und zweitens sind die Computerspiele wenngleich leistungsorientiert, mit Belohnungssystemen verbunden, die eine spezifische Art der Zuwendung beinhalten und damit in veränderter Form Entwicklungsbedürfnisse befriedigen. Darüber hinaus können die bösen Anteile, die ein Kind oder ein Jugendlicher bei sich empfindet, auf die Spielfiguren projiziert werden, ohne Angst von der Bezugsperson verlassen oder bestraft zu werden.

Hypothese 5: Computerspielsucht als Ausdruck der Verarbeitung fehlgeleiteter Formen von Sozialkontakten oder Lebensbedingungen

Dieser Hypothese liegt die Annahme zugrunde, dass Kinder und Jugendliche, die über geringe persönliche und soziale Ressourcen verfügen, weil sie aus sozial ungünstigen bzw. deprivierenden Lebensbedingungen kommen, eine erhöhte Computerspielbereitschaft mitbringen bzw. tendenziell häufiger eine Computerspielsucht entwickeln. In diesem Kontext liegt ebenfalls die Vermutung nahe, dass in Familien, in denen negative Interaktionserfahrungen vorherrschen als auch in so genannten broken-home Familien, häufiger Gefahr der Entwicklung dieser Sucht besteht.

Als unlösbare Problemfelder von Kindern und Jugendlichen sind damit defizitäre innere Bedürfnisstrukturen als auch deprivierende Lebensbedingungen angesprochen, denen häufig auch Traumatisierungen in den frühen Beziehungserfahrungen vorausgegangen sind. Entbehrungen auf materieller als auch auf emotionaler Ebene oder das Vermissen bzw. der Verlust von Vertrautem führt so bei vielen Kinder und Jugendlichen zu einer Benachteiligung, mit der sie nur schwer zurechtkommen. Sozial ungünstige Lebensbedingungen als auch ein Fürsorgemangel überfordern dabei die Heranwachsenden, die eine Kompensation im Computerspiel suchen und so auch besonders viel Zeit mit Computerspielen zubringen. Das Gefühl einer fehlenden Geborgenheit kann im Spiel in Geborgenheit und Sicherheit umgewandelt werden und erleichtert den Kindern und Jugendlichen damit das Aushalten ihrer Lebenssituation. Darüber hinaus können sie durch die Vernetzung der Spielenden in der Community soziale Kontakte pflegen und damit das Gefühl, alleine gelassen zu sein, verändern. Im Spiel, das eine Entfaltung sozialer Kontakte ermöglicht, fühlen sie sich in der Spielgemeinschaft umsorgt.

Hypothese 6: Computerspielsucht als Ausdruck einer Kompensation eines schwachen Selbstwertgefühls

Diese Hypothese, deren Aussage im Gegensatz zu Hypothese 5 von vielen ExpertInnen geteilt wird, versteht Computerspielsucht als Ausdruck einer Kompensation eines schwachen Selbstwertgefühls. Angesprochen ist damit, dass sich Kinder und Jugendliche in einem prekären Lebensstadium befinden, in dem sie sich auch und immer wieder als schwach oder fehlerhaft erleben. Diese Gefühle können nun für Heranwachsende aber zu einem sie immer begleitenden Gefühl werden, sie fühlen sich dann immer schwach, klein und minderwertig. In diesem Zustand bleibt zudem das Entwicklungsbedürfnis nach Respekt und Anerkennung häufig auch in der Realität unbeantwortet und unbefriedigt bzw. gestaltet sich das reale Leben oft in einer Spirale nach unten, was die Frustration noch erhöht.

So bilden sich infolgedessen instabile Selbstrepräsentanzen aus, die schwach und kompensatorisch mit Omnipotenzphantasien besetzt sind. Wiederkehrende Ohnmachtsgefühle und defizitäre Selbstwertregulation sind die Folgen und führen die Kinder in eine Krise, die es auszuhalten gilt.

Prägnant für diese Kinder oder Jugendlichen ist der stark ausgebildete Wunsch nach Anerkennung und Kontrolle. Auch hier bieten sich diverse Computerspiele an, um das Gefühl der Unterlegenheit und Minderwertigkeit zu mildern und in einer Flucht aus der Realität das eigene Selbstwertgefühl zu steigern.

Durch das eigene agieren im Spiel erfahren die Kinder und Jugendlichen dabei, dass es sich lohnt, für seine Ziele und Interessen zu kämpfen, weil am Ende dafür auch eine Belohnung und Bewunderung wartet. Durch die Erfahrungen von Kontroll- und Machtgefühlen, die die Kinder und Jugendlichen im Computerspiel sammeln, sowie die soziale Anerkennung durch SpielpartnerInnen ist die Steigerung und Aufrechterhaltung des Selbstwertgefühls gegeben und so können auch kindliche Allmacht-Phantasien befriedigt werden.

Das Computerspiel wird hier einmal mehr zum Garanten der Erfüllung von Entwicklungsbedürfnissen, da sich Kinder und Jugendliche an diesem virtuellen Ort als groß und mächtig erleben können.

Hypothese 7: Computerspielsucht als Ausdruck eines Kompensationsversuchs eines Mangels innerhalb der Identitätsbildung

Computerspielsucht kann auch als Ausdruck eines Kompensationsversuchs eines Mangels innerhalb der Identitätsbildung verstanden werden. Dabei soll in diesem Kontext im Besonderen auf das Problem des fehlenden Vaters Bezug genommen werden.

Ist der Vater abwesend, sei es durch eine Scheidung, sei es, dass der Vater emotional unerreichbar ist, entstehen Identitätsbildungs-Probleme, sowie Probleme eine psychische Struktur zu entwickeln. Fehlt diese so wichtige Identifikationsfigur also, entsteht in den Kindern und Jugendlichen ebenfalls eine Not. Kinder (und hier vor allem Buben) suchen nach einer Vaterfigur, die sie dann in virtuellen Welten bzw. Computerspielen finden. Dabei bieten sich in den unterschiedlichen Spielen eine Reihe von Ersatz-Vaterfiguren an, die verschiedene Eigenschaften wie Stärke, Ausdauer oder besondere Größe besitzen und symbolisch die fehlenden väterlichen Attribute einer Identifikationsfigur darstellen.

Für Kinder und Jugendliche, die mit dem Problem der Identitätsbildung zu kämpfen haben, erweist sich das Computerspiel so auch gut geeignet, um diesen Mangel zu kompensieren. Durch die Möglichkeit verschiedene Identitäten im Spiel ausprobieren zu können, kann die eigene Persönlichkeit (scheinbar) ausgebildet werden und das psychische Gleichgewicht erhalten bleiben. In einer schonenden, weil anonymen Umgebung, darf das Kind oder Jugendliche mit verschiedenen Rollen und Geschlechtern experimentieren.

Hypothese 8: Computerspielsucht als Schutz des Ichs vor inneren Konflikten und zur Sicherung des psychischen Gleichgewichts

Mit der letzten Hypothese soll auf jenen Mechanismus verwiesen werden, der die Computerspielsucht als Ausdruck und Folge unbewusster Abwehr verstehbar macht, d.h. als Versuch

miteinander in Konflikt stehende Tendenzen, Bedürfnisse und Regungen zu bewältigen bzw. zu kompensieren. In diesem Kontext sei daran erinnert, dass im Laufe der Entwicklung Konflikte dazugehören und unvermeidbar sind. Im Speziellen zählen hier jene Konfliktlagen dazu, die Erikson in seinem Modell kindlicher Entwicklung benannt hat, aber auch Konflikte zwischen unterschiedlichen Triebregungen, Wünschen, Werten und Normen.

Die Flucht in ein Computerspiel kann nun helfen die Konfliktlage auszuhalten, indem die widerstrebenden Bedürfnisse und Regungen einerseits an diesem besonderen Ort gefahrenfrei ausgelebt werden können, sie also Raum bekommen. Andererseits bietet der Rückzug in die Spielwelt die Möglichkeit, das mit den Konflikten verbundene Gefühl des Unbehagens nicht spüren zu müssen. Einzelnen Spielsequenzen können dabei als eine Reinigung empfunden werden.

Die Bildung von Hypothesen abschließend sei an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, dass Computerspiele in vielfältiger Weise dazu prädestiniert sind, als ein Ausweg in Notlagen für Kinder und Jugendliche zu fungieren, da in diesen Räumen des Spiels auf die Erfüllung von Entwicklungsbedürfnissen gehofft werden kann.

Zu bedenken ist in diesem Kontext zudem auch, dass – wie eingangs erwähnt – ein Computer- und Internetgebrauch heute zu den alltäglichen Tätigkeiten von Kindern und Jugendlichen gehört. Sie sind mit dem Computer vertraut bzw. wachsen mit dem Computer auf. Und: Vertrautes bedeutet für Kinder immer auch Geborgenheit.

Darüber hinaus bieten die virtuellen Welten auch Zugänge zu Lebenserfahrungen (im weitesten Sinn) und das in einem gefahrfreien Raum, was auch bedeutet, dass Computerspiele ähnlich wie Märchen, in einer sicheren Umgebung Lösungen und Auswege anbieten für Probleme und Herausforderungen von Kindern und Jugendlichen, die sie beständig begleiten.

VI Resümee und Ausblick

Diese Arbeit abschließend wird im Kommenden zusammenfassend auf die Untersuchungsergebnisse in Anbindung an die übergeordnete Fragestellung Bezug genommen. Dabei stehen die Ergebnisse aus der Untersuchung mit dem Ziel eines psychoanalytisch pädagogischen Verstehens von Computerspielsucht im Zentrum des Interesses. Hintergrund und Anhaltspunkte, um diesem Anliegen nachzukommen, waren dabei – neben allgemeinen empirischen Befunden zur Computerspielsucht – einerseits psychoanalytisch orientierte Theorien zur Sucht und andererseits wissenschaftliche Erkenntnisse zu kindlicher Entwicklung und der Bedeutung des Spiels.

Anschließend an diesen Teil des Resümees wird dann in einem zweiten Abschnitt auf mögliche Konsequenzen für die Psychoanalytisch Pädagogik Bezug genommen bzw. wird im Speziellen der angestrebte Erkenntnisgewinn als Grundlage psychoanalytisch pädagogischer Konzeptentwicklung diskutiert.

1 Zusammenfassung der Ergebnisse der Diplomarbeit und zentrale Aspekte der Computerspielsucht im Überblick

Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen soll zunächst der Suchtbegriff sein, den Thomas Feurle vorschlägt, wobei der Autor Sucht als psychische Krankheit verstanden wissen will, die in Folge traumatischer Erfahrungen in der (frühen) Kindheit und/oder im Erwachsenenalter entstanden ist und verhilft untragbare Affekte abzuwehren (vgl. Feurle 2008, S.137).

Zusammenfassend könnte die Computerspielsucht aus dem Blickwinkel dieser Arbeit nun als „Stimme der leidenden Seele“ von Kindern und Jugendlichen charakterisiert werden, die in vielerlei Hinsicht als Antwort der Psyche auf unterschiedlichste Belastungen zu verstehen ist bzw. als Kompensationsversuche der Heranwachsenden von Empfindungen, die unaushaltbar sind. Sie reagieren damit auf Erfahrungen im Rahmen ihrer kindlichen Entwicklung, die im subjektiven Erleben zu Überforderungen werden. Um diesem Umstand der Überforderung nun zu entfliehen, reagieren die Kinder und Jugendlichen mit unterschiedlichen Symptomen, wovon eines der Rückzug in die virtuellen Welten der Computerspiele bzw. eine daraus erwachsende Computerspielsucht sein kann.

Ziel dieser Reaktion ist dabei allgemein der Schutz der eigenen Person im Sinne einer Sicherung des psychischen Gleichgewichts. Zudem ist in diesem Kontext auch festzuhalten, dass diese Suchtart sich besonders gut dazu eignet, all die Probleme die Kinder und Jugendliche aus allen sozialen Sichten haben, auszudrücken und an diesem speziellen Ort zu bearbeiten, denn: im Übergang vom 20. ins 21. Jahrhundert bietet das Computerspiel neue Formen des Spiels mit all seinen vielfältigen Möglichkeiten des Eintauchens in selbst geformte Welten und zahlreichen symbolischen Inhalten. Eröffnet werden in diesen neuen Formen des Spielens schließlich auch

neue Wege, um Mechanismen wie Abwehr und Symbolisierung als Bewältigungsstrategie des Alltags oder spezifischen Belastungen unterzubringen.

Dabei können hinter dem Symptom der Computerspielsucht verschiedene psychische Mechanismen verborgen sein, wie neurotische Konfliktlösungsversuche, verschiedene Abwehrmechanismen und vielfältige Umsetzungen von Symbolisierungen.

Als zentrale Aspekte, die zu diesen Mechanismen führen, konnte allgemein die Flucht vor der (unerträglichen) Realität und eine Überforderung im Alltag benannt werden. Gleichzeitig war immer wieder auch die Beziehungsebene zu den Eltern ein wichtiges Element, wobei die Rolle von Müttern und Vätern mit ihren unterschiedlichen Funktionen für das Kind bzw. die kindliche Entwicklung angesprochen wurden. In diesem Zusammenhang ist hier auch zu bedenken, dass Kinder und Jugendliche vielen Belastungen ausgesetzt sind, die sie allzu oft im Tempo der modernen Welt alleine schaffen müssen, da die Eltern wiederum eigenen Alltagsbelastungen ausgeliefert sind. So konnte die Computerspielsucht auch als Ausdruck einer Kompensation unbefriedigender Beziehungserfahrungen verstanden werden und als ein „Ort“, der Kindern und Jugendlichen vertraut ist und damit auch ein Gefühl der Geborgenheit vermitteln kann.

Darüber hinaus konnte die zwanghafte Nutzung von Computerspielen auch als Ausdruck der Verarbeitung fehlgeleiteter Formen von Sozialkontakten oder Lebensbedingungen verstanden werden. Ebenfalls benannt wurde die Computerspielsucht als Ausdruck einer Kompensation eines schwachen Selbstwertgefühls bzw. eines gestörten Selbstempfindens sowie als Ausdruck eines Kompensationsversuchs eines Mangels innerhalb der Identitätsbildung.

Zudem konnte die Sucht auch als Reaktion einer psychisch gesunden Persönlichkeit auf schwere Trauma oder dauerhafte Notlage verstanden werden, bei der das Computerspiel zur Manipulation unangenehmer Gefühle genutzt werden kann.

Nicht zuletzt soll allgemein noch einmal auf den wohl zentralsten Aspekt verwiesen werden, der den Schutz des Ichs vor inneren Konflikten in den Mittelpunkt stellt und die Sicherung des psychischen Gleichgewichts betont.

Zusammenfassend kann schließlich festgehalten werden, dass das kindliche Spiel allgemein als eine Möglichkeit eines Bearbeitungsmechanismus figuriert und die Sucht eine Form des Anhaltens in einer der früheren Entwicklungsstadien darstellt. Bedenken wir diese beiden Aspekte, dann kann auch konstatiert werden, dass für die exzessiven SpielerInnen das Computerspiel zu einem Bearbeitungsmechanismus geworden ist, in dem sie zuerst der Realität entfliehen können (ähnlich wie beim substanzgebundenen Süchten) und anschließend, so wie im kindlichen Spiel, die Problem- bzw. Notlagen ihres Lebens symbolisch zu bearbeiten versuchen.

2 Die Ergebnisse als Ausgangspunkt für Überlegungen zu Konsequenzen für die Psychoanalytische Pädagogik

Innerhalb der Einleitung wurden bereits Aspekte benannt, die die Relevanz der vorliegenden Arbeit benannt haben. Diese waren erstens die Weiterentwicklung pädagogischer Professionalität der Pädagogik im Allgemeinen als auch einer Psychoanalytischen Pädagogik im Speziellen sowie zweitens die Erweiterung des Wissenskorporus bezüglich der Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen, der wiederum die Entwicklung pädagogischer Konzepte der Beratung, der Prophylaxe als auch der Prävention befördern kann.

Zudem eröffnet das Thema der Computerspielsucht einen kritischeren Blick auf den Umgang mit neuen Medien, worauf bereits ebenfalls im genannten Kontext verwiesen wurde, und die Veränderungen, die neue Medien für das Aufwachsen und die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zeitigen.

Mit Bezug auf die Pädagogik stellt sich nun abschließend die Frage: Wo können pädagogische Maßnahmen greifen, um ungünstige Entwicklungen in frühen Jahren entgegen zu wirken? In diesem Zusammenhang sollen zwei Aspekte erläutert werden.

Erstens: Familienfördernde sozialpolitische Entscheidungen treffen

- Einer dieser Maßnahmen könnten pränatale und postnatale unterstützende Interventionen von Seiten der Pädagogik im Allgemeine und im Speziellen auf der Basis psychoanalytisch-pädagogischer Konzepte sein wie z.B. Gespräche mit der Mutter (viele Mütter fühlen sich allein gelassen, haben das Gefühl keine genügend gute Mutter zu sein, leiden unter ambivalenten Gefühlen Karriere machen zu wollen und doch die Mutterschaft genießen zu dürfen (vgl. Feurle 2008, S.137)).
- Dazu gehören unter Umständen auch aufklärende Gespräche über die psychische Entwicklung des Kindes, die die Einfühlung von Eltern in die eigenen Kinder befördert und Widerständen als auch das, was Helmuth Figdor als pädagogische Geister (vgl. dazu Figdor 2008, S.46) bezeichnet, entmacht.
- Schließlich zählen zu diesen Entscheidungen auch politische Interventionen. Die hohen gesellschaftlichen Anforderungen stellen Eltern vor große Herausforderungen, nämlich einerseits alles rund um das Baby richtig machen zu wollen, andererseits die familiäre Existenz, vor allem im ökonomischen Bereich, sichern zu müssen. Viele Eltern fühlen sich dabei einem starken Druck ausgesetzt, zumal wird von ihnen erwartet, dass die Familie den Kindern ein richtiges Sprungbrett ist, welches ein Urvertrauen bildet und sie so stärkt, dass sie als psychisch gesunde Menschen funktionieren können, andererseits gibt es zu wenig gesellschaftliche Unterstützung. Aus dem heutigen Gesichtspunkt ist auch eine Unterbringung der Kinder in Kindergartenstätten eigentlich eine Zumutung (mehr dazu in Figdor 2008, Feurle 2008). Die Wissenschaft im Allgemeinen, im Besonderen aber einzelne Disziplinen wie die Psychoanalytische Pädagogik können dabei auf solche Phänomen

aufmerksam machen und durch ihre Etablierung sowohl gesellschaftlich als auch politisch eine wichtige Basis für Veränderungen schaffen.

- Der Gesellschaftswandel hat den Frauen die Verbindung von Arbeit und Mutterschaft ermöglicht, es wurde jedoch zu wenig getan, um den Frauen Hilfestellungen anzubieten. Einerseits gibt es zu wenige Arbeitsstellen die flexible Arbeitszeitgestaltung ermöglichen, andererseits zu wenige Kindergärten mit flexiblen Öffnungszeiten. Das damit verbundenen Dilemma bedarf nun nicht nur auf politischer Seite einer Lösung, sondern auch in den Familien selbst, die die mit der Mehrfachbelastung verbundenen Herausforderungen zu meistern haben. Leicht zugängliche Beratung und Begleitung von Eltern kann dabei, wie auch schon im ersten Punkt angesprochen, eine sinnvolle Hilfe darstellen.
- Nicht zuletzt sei als letzter Punkt noch einmal auf das Fehlen politischer Entscheidungen verwiesen, die unter anderem eine gut funktionierende Väterkarenz ermöglichen könnte. Also eine Karenz, wo die Väter nicht gefährdet werden ihre Position in den Arbeitsstätten zu verlieren oder mit Lohneinbußen zu rechnen haben, wenn sie in Väterkarenz gehen. In diesem Kontext ist dabei auch auf die zu forcierende Einbeziehung „des Männlichen“ in Kindergarten und Schule zu achten, wie dies innerhalb der Psychoanalytische Pädagogik immer wieder gefordert wird, im Zusammenhang mit der Wahrnehmung des Überhangs an weiblichen Bezugspersonen in den genannten Institutionen.

Zweitens: Pädagogische Prävention anleiten

Feurle legt in seiner Schrift dar, dass eine spezifische Suchtprävention nicht möglich ist, da jeder Mensch anders auf traumatische Erlebnisse oder Zwangslagen reagiert und für sich spezifische Abwehrformen entwickelt (sei es Depression, Sucht oder eine andere psychische Störung). Somit kann die Prävention nur unspezifisch bleiben. Aus dem Grund schlägt er anstatt Suchtprävention einen anderen Begriff vor, nämlich den einer pädagogischen Prävention oder Gesundheitsförderung. Ziel dieser Prävention soll die psychische Gesundheit im Sinne Figdors sein. Um dieses Ziel zu erreichen, heißt es Unterstützung in Ausbildung spezifischer Persönlichkeitseigenschaften wie z.B. positiver Selbstwert oder Selbstbehauptung zu fördern, um darüber die Chance auf Bewältigung prekärer Lebenssituationen zu erhöhen und die Gefahren der Ausbildung einer krankhaften Abwehrentwicklung zu reduzieren (vgl. Feuerle 2008, S.137). Dies schließlich könnte dadurch erreicht werden, dass dazu auch Bedingungen geschaffen werden, in denen eine gesunde Entwicklung möglich ist. Möglichkeiten der pädagogischen Prävention im Sinne Feurlese sind dabei das Erschaffen freien Raumes für eine symbolische Affektregulation, d.h. Räume, in denen innere Konfliktlagen und Sehnsüchten sowie den dazugehörigen Affekten symbolisch Ausdruck verliehen werden kann (vgl. Figdor 2007, S.162). Dies wiederum könnte durch Erzählungen von Märchen im Kindesalter erreicht werden oder durch freies Spiel, künstlerische Beteiligungen, im kreativen Bereich und vor allem beim freien Basteln, Malen oder Musizieren.

Eltern zu vermitteln, dass Kinder ihre kindliche Sexualität und auch aggressive Gefühle besitzen, die auch Teil einer normalen kindlichen Persönlichkeit sind, gehört hier ebenso dazu, wie das diesbezügliche Aufbrechen gesellschaftlicher Tabus. Dazu gehört es auch, Räume zu schaffen, wo die diese kindlichen Anteile in einer gesellschaftlich tolerierten Form ihren Ausdruck finden können wie z.B. durch symbolische Bearbeitung im kreativen Spiel sowohl in institutionellem Rahmen als auch an öffentlichen Spielorten. So geht es letztlich darum, wie Helmuth Figdor formuliert:

„Psychologisch ausgedrückt, geht es darum, den Kindern bei der Symbolisierung ihrer Regungen und Strebungen zu helfen: in Form von Spielen, des Hörens, Lesens und Erfindens von Geschichten oder des kreativ-künstlerischen Gestaltens“ (Figdor 2007, S.53).

Anhang

Abbildung des Fragenkatalogs und Überblick über die Kapitel

Übergeordnete Forschungsfrage:

Inwiefern liefern psychoanalytische Beiträge zu Theorien zur Sucht, zu kindlicher Entwicklung und der Bedeutung des Spiels Anhaltspunkte, um das Phänomen Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen psychoanalytisch pädagogisch zu verstehen und inwiefern lassen sich Konsequenzen für die Psychoanalytische Pädagogik ableiten?

Um dieser übergeordneten Frage nachzugehen, werden innerhalb der Diplomarbeit folgende untergeordnete Fragestellungen bearbeitet:

1. Inwiefern charakterisieren ausgewählte Erklärungsmodelle und empirische Befunde das Phänomen Computerspielsucht als Gegenstand der Forschung und wo verweisen diese auf Aspekte, die ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen des Phänomens Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen befördern können?

(vgl. Kapitel II)

2. Inwiefern erklären psychoanalytische Theorien das Phänomen Sucht und wo verweisen diese Theorien auf Aspekte, die ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen des Phänomens Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen befördern können?

(vgl. Kapitel III)

3. Inwiefern befördern psychoanalytisch orientierte Theorien kindlicher Entwicklung ein psychoanalytisch pädagogisches Verstehen von Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen und inwiefern zeigen sich Überschneidungen der Computerspielsucht mit dem kindlichen Spiel, dem magischen Denken und der Bedeutung von Märchen im Rahmen kindlicher Entwicklung?

(vgl. Kapitel IV)

4. Welche psychoanalytisch pädagogischen Verstehenszugänge lassen sich in Form von Hypothesen aus den Erkenntnissen zu Erklärungsmodellen und empirischen Befunden des Phänomens Computerspielsucht (vgl. Frage 1), Besonderheiten der Computerspielsucht im Zusammenhang mit psychoanalytischen Suchttheorien (vgl. Frage 2) sowie ausgewählten Aspekten kindlicher Entwicklung und Zusammenhänge zu kindlichem Spiel, magischen Denken und Märchen (vgl. Frage 3) für das Phänomen der Computerspielsucht innerhalb einer Psychoanalytischen Pädagogik ableiten?

(vgl. Kapitel V)

Zusammenfassung

Aus der Erkenntnis heraus, dass die sich veränderten Lebenswelten vom 20. ins 21. Jahrhundert, die ja stark von Medien geprägt sind, in vielen Lebensbereichen des Alltags von Kindern und Jugendlichen präsent sind und deren Existenz heute mitbestimmen, betrachtet diese Diplomarbeit das Phänomen der Computerspielsucht als mögliche Gefahr gegenwärtiger Kindheit und Jugend. Damit gerät die Veränderung heutiger Kindheit und Jugend in den Blick und im Besonderen die Bedeutung, die Computerspiele für die Entwicklung der Heranwachsenden haben.

Die zentrale Forschungsfrage, die sich daraus ableitet, stellt sich der Herausforderung, psychoanalytische Beiträge zu Theorien zur Sucht sowie psychoanalytisch orientierte Theorien kindlicher Entwicklung zu beleuchten, um das Phänomen der Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen psychoanalytisch pädagogische zu verstehen. Im Besonderen sind dabei Ansätze über die Bedeutung des kindlichen Spiels, aber auch die Bedeutung von Märchen(welten) zu beachten.

Ziel der Arbeit ist es schließlich über ein erweitertes Verstehen des beobachtbaren Verhaltens von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit diesen Formen des Spielens neue Verstehenszugänge zu eröffnen, die wiederum Grundlage für psychoanalytisch pädagogische Konzepte bilden können. Im Speziellen steht dabei der zentralen Forschungsfrage folgend die Herausarbeitung von Hypothesen im Vordergrund, die mögliche (unbewusste) Bedeutungen von Computerspielsucht darstellen und als Ausdruck psychoanalytisch pädagogischen Verstehens anzusehen sind.

Abstract

The way of life children and adolescents have been exposed to in the 20th and 21st century is heavily influenced by the media. This thesis deals with computer game addiction and its possible effects on and dangers for them. Thus, we focus on the persistent changes children and adolescents are subjected to, in particular on the significance new media has on adolescents.

The starting point of this work is to analyse psychoanalytical articles of the literature on general addictive behaviour as well as developmental psychology and thus gain a psychoanalytical-pedagogic understanding of computer game addiction of children and adolescents. A particular focus will be set on the significance of game-playing and fairy tales (with their realms).

The main goal of this thesis is to obtain a detailed understanding of the observable behaviour of children and adolescents in their interaction with new media. This understanding shall then serve as a basis for the deduction of psychoanalytic-pedagogic concepts. More precisely, following the literature analysis, in the thesis we postulate new hypotheses that point out the potential, previously unknown significance of computer game addiction and that should be understood as manifestation of a deep, psychoanalytic-pedagogic understanding of the subject.

Literaturverzeichnis

- Ahnert, Liselotte (Hrsg.): Tagesbetreuung für Kinder unter drei Jahren – Theorien und Tatsachen. - Bern: Verlag Hans Huber, 1998
- Aigner, Josef Christian: Der ferne Vater. Zur Psychoanalyse von Vatererfahrung, männlicher Entwicklung und negativem Ödipuskomplex. - Gießen: Psychosozial -Verlag, 2001
- Akhtar, Salman: Deskriptive Merkmale und Differentialdiagnose der narzisstischen Störung. In: Kernberg, Otto F. (Hrsg.): Narzisstische Persönlichkeitsstörungen. - Stuttgart, New York: Schattauer, 1996, S.1-29
- APA 2009: Computerspielsucht ist weit verbreitet. - Unter URL: <http://sciencev1.orf.at/news/156041.html> [28.03.2012]
- Baacke, Dieter: Die 6- bis 12-jährigen. Einführung in Probleme des Kindesalters. - Weinheim, Basel: Beltz, 1992, 4. Auflage
- Baranek, Angelika/ Cramer-Düncher, Uta/ Baier, Stefan: Das Online-Rollenspiel 'World of Warcraft' und 'Counter- Strike'. - In: Hardt, Jürgen (Hrsg.), 2009, S.68-86
- Barth, Renate: Mutter-Kind-Symbiose bei Schlafstörungen. Eine psychoanalytische Betrachtung zum Ausschluss des Dritten. - In: Steinhardt, Kornelia/ Datler, Wilfried/ Gstach, Johannes (Hrsg.), 2002, S.142-158
- Batthyány, Dominik 2009, zit. nach APA 2009. - Unter URL: <http://sciencev1.orf.at/news/156041.html> [28.03.2012]
- Bauriedl, Thea: Die Triangularität menschlicher Beziehungen und der Fortschritts Glaube in der psychoanalytischen Entwicklungstheorie. - In: Bürgin, Dieter (Hrsg.), 1998, S.131
- Beit, Hedwig: Das Märchen. Sein Ort in der geistigen Entwicklung.- München: Francke, 1956
- Bergmann, Wolfgang: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. - Düsseldorf : Walter, 2006
- Bettelheim, Bruno. Kinder brauchen Märchen.- München: Taschenbuch-Verlag, 1999
- Bilitza, Klaus: Sucht. Psychoanalytische Therapie. - In: Senf, Wolfgang/ Broda, Michael (Hrsg.), 2000, S.657-661
- Bilitza, Klaus: Ein psychoanalytisches Modell zur männlichen Suchtentwicklung unter Berücksichtigung von struktureller Störung und Konfliktpathologie. - In: Bilitza, Klaus (Hrsg.), 2008, S.189-214
- Bilitza, Klaus (Hrsg.): Psychodynamik der Sucht. Psychoanalytische Beiträge zur Theorie. - Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2008

- Birkhäuser -Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung der Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. - Künsnacht:Verl. Stiftung für jungsche Psychologie, 2003
- Blizzard Entertainment SAS: WoW-Spielguide. - Unter URL:
<http://eu.blizzard.com/de-de/games/wow/?gclid=CNDh6b3UkbECFcNN3wodMzHjgA>
 [10.07.12]
- Bogyi, Gertrude: Magisches Denken und die Verarbeitung von traumatischen Ereignissen. - In: Steinhardt (Hrsg.), 2006, S.39-56
- Böning, Jobst: Vorwort. - In: Grüsser, Sabine/ Thelmann, Ralf 2006, S.7-9
- Bürgin, Dieter (Hrsg.): Triangulierung. Der Übergang zur Elternschaft. - Stuttgart: Schattauer,1998
- Büttner, Christian/ Krebs,Heinz/ Winterhager-Schmid, Luise: Einführung in den Themenschwerpunkt. - In: Büttner, Christian/ Krebs,Heinz/ Winterhager-Schmid, Luise (Hrsg.), 2000, S.9-21
- Büttner, Christian/ Krebs,Heinz/ Winterhager-Schmid, Luise (Hrsg.): Gestalten der Familie – Beziehungen im Wandel. Jahrbuch für Psychoanalytische Pädagogik 11. - Gießen: Psychosozial-Verlag, 2000, S.9-21
- Cypra, Olgierd: Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. - Mainz: Diplomarbeit, 2005. - Unter URL:
<http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/> [10.11.09]
- Czincz, Jennifer/ Hechanova, Regina: Internet Addiction. Debating the Diagnosis: Journal of Technology in Human Services, 27. 2009,:Heft 4, S. 257 — 272
- Datler, Wilfried/ Müller, Burkhardt/Finger-Trescher, Urte (Hrsg.): Sie sind wie Novellen zu lesen... Zur Bedeutung von Falldarstellungen in der psychoanalytischen Pädagogik.- Gießen: Psychosozial-Verlag, 2004
- Datler, Wilfried/ Steinhardt, Kornelia/ Ereky, Katharina: Vater geht zur Arbeit...Über Triadische Beziehungserfahrungen und die Ausbildung triadischer Repräsentanzen in ersten Lebensjahr. - In: Steinhardt, Kornelia/ Datler, Wielfried/ Gstach, Johannes (Hrsg.), 2002, S. 122-141
- Datler, Wilfried: Bilden und Heilen. Auf dem Weg zu einer pädagogischen Theorie psychoanalytischer Praxis. - Wien: Empirie, 2005
- Der Standard 2009: Computerspielsucht auch in Österreich ein Problem. - Unter URL:
<http://derstandard.at/1244460713326/Neue-Studie-Computerspielsucht-auch-in-Oesterreich-ein-Problem> [12.07.2012]

- Dieckmann, Hans: Die symbolische Sprache des Märchens. - In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.), 1969, S. 442- 471
- Diem-Wille, Gertraud: Das Kleinkind und seine Eltern. Perspektiven psychoanalytischer Babybeobachtung. - Stuttgart: Kohlhammer, 2003
- Dilling, Horst/ Mombour W./ Schmidt, MH.:Internationale Klassifikation psychischer Störungen. Kapitel V (F) ICD-IO/ klinisch -diagnostische Leitlinien. - Bern, Göttingen, Toronto, Seattle: Weltgesundheitsorganisation , 1999, 3. Auflage
- Duhan, Ines: Computerspielsucht aus der Sicht von Experten. Charakteristika, Einflussgrößen und Therapiemethoden. - Wien: Diplomarbeit, 2009
- Eicke, Dieter (Hrsg.): Die Psychologie des 20. Jahrhunderts. Freud und die Folgen.- Zürich: Kindler 2, 1976
- Ermann, Michael: Über die Mediale Identifizierung. - In: Forum der Psychoanalyse, 19. 2003, S. 181-192
- Feurle, Thomas: Das Projekt Suchtprävention im Kindergarten. - In: Figdor (Hrsg.), 2008, S. 132-156
- Figdor, Helmuth: Kinder aus geschiedenen Ehen. Zwischen Trauma und Hoffnung. - Mainz: Matthias-Grünwald-Verlag, 2001, 7. Auflage
- Figdor, Helmuth: Psychoanalytische Pädagogik und Kindergarten. Die Arbeit mit der ganzen Gruppe. - In: Steinhardt, Korelia/ Büttner, Christian/ Müller, Burkhard (Hrsg.), 2006, S. 97-126
- Figdor, Helmut: Praxis der psychoanalytischen Pädagogik II. - Gießen: Psychosozial-Verlag, 2007
- Figdor, Helmuth (Hrsg.):„Denn wir können die Kinder nach unserem Sinne nicht formen...“ Festschrift zum 10jährigen Bestehen der Arbeitsgemeinschaft Psychoanalytische Pädagogik (APP). - Wien: Empirie, 2008
- Flintner, Andreas (Hrsg.): Das Kinderspiel-München: Pippner, 1978, 4. Auflage
- Fock, Renata: Verursachende Faktoren für die Drogenabhängigkeit. - Wien: Diplomarbeit, 1991
- von Franz, Marie Louise: Psychologische Märcheninterpretation. - München: Kösel, 1986
- Franzke, Selina: Computerspielsucht und Narzissmus. Eine Annäherung an die Ursachen von Computerspielsucht mit Blick auf den derzeitigen Wissensstand. - Wien, Diplomarbeit, 2009
- Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren. - In: Gesammelte Werke, Bd. 7, 2010, 11. Auflage, S. 213-223 - Erstveröffentlichung: Neue Revue, Bd. 1 (10), 1908
- Freud, Sigmund: Jenseits des Lustprinzips: Neurose und Kinderspiel als Wiederholung.- In: Gesammelte Werke, Bd. 13, 2010, 11. Auflage, S. 1-69 - Erstveröffentlichung 1920

- Fritz, Jürgen/ Fehr ,Wolfgang : Wie lassen sich Computer- und Konsolenspiele pädagogisch beurteilen? - In: spielbar.de. Unter URL: <http://www.spielbar.de/neu/2008/06/wie-lassen-sich-computer-und-konsolenspiele-padagogisch-beurteilen/> [09.07.2012]
- Gartner, Katharina: Warum der kleine Ernst eine Holzspule schleudert. Oder: Die psychoanalytische Theorie der Bearbeitung von Erlebnisinhalten im Spiel. - In: Datler, Wilfried/ Müller, Burkhardt/Finger-Trescher, Urte (Hrsg.), 2004, S. 152-179
- Gerstl, Quirin: Das Märchen in psychologischer Sicht. In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.), 1969, S. 418-421
- Giesecke, Hermann: Das Ende der Erziehung. Neue Chancen für Familie und Schule.- Stuttgart: Klett-Cotta, 1996, 7. Auflage
- Göppel, Rolf: Kinder denken anders als Erwachsene. Die Frage nach dem magischen Weltbild des Kindes angesichts der These von der Kindheit als Konstrukt und Angesicht der neuen Bildungsansprüche an den Kindergarten. - In: Steinhardt, Korelia/ Büttner, Christian/ Müller, Burkhard (Hrsg.), 2006, S.15-38
- Graf, Thomas: Trendsetter Onlinegames. Zwischen Spielmarkt und Spielsucht. - In: Hardt, Jürgen (Hrsg.), 2009, S. 21- 44
- Griffiths, Mark / Davies, Mark, N. O.: Does video game addiction exist? - In: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg.), 2005, S. 359 – 369
- Griffiths, Mark/ Hunt, Neil: Dependence on computer games by adolescents, 1998. - Unter URL: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9621722> [27.05.2010]
- Grossmann, Klaus u.a. (Hrsg.): Bindung und menschliche Entwicklung. John Bowlby, Mary Ainsworth und die Grundlagen der Bindungstheorie. – Stuttgart: Klett-Cotta, 2003
- Grossmann, Karin/ Grossmann, Klaus E.: Bindungstheoretische Überlegungen zur Krippenbetreuung. In: Ahnert, Liselotte (Hrsg.), 1998, S. 69-81
- Große-Loheide, Mike. - In: Lauffer, Jürgen/Röllecke, Renate (Hrsg.), 2008, S. 50-54
- Grubitzsch, Siegfried / Rexilius, Günter (Hrsg.): Psychologische Grundbegriffe. Mensch und Gesellschaft in der Psychologie. Ein Handbuch. - Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt's Enzyklopädie, 1994
- Grüsser, Sabine, M. / Thalemann, Ralf / Albrecht, Ulrike / Thalemann, Carolin, N.: Exzessive Computernutzung im Kindesalter. Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. - In: Wiener Klinische Wochenschrift. 117, 2005, Heft 5- 6, S. 188 –195
- Grüsser, Sabine/ Thalemann, Carolin N.: Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung.- Bern: Huber, 2006 a, 1. Auflage

- Grüsser, Sabine/ Thelmann, Ralf: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. - Bern: Huber, 2006 b, 1. Auflage
- Grüsser, Sabine, M. / Thelmann, Ralf / Griffiths, Mark: Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology and Behavior*, 2007, 10, (2) 290-292.
- Hahn, Andre' / Jerusalem, Mathias: Internetsucht. Jugendliche gefangen im Netz. - In: Raithel J. (Hrsg.), 2001
- Hardt, Jürgen (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. - Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009
- Heigl-Evers, Annelise (Hrsg.): Suchtkranke in ihrer inneren und äußeren Realität. Praxis der Suchttherapie im Methodenvergleich.- Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1995
- Hellgardt, Hermann: Zur individualpsychologischen Therapie und Selbstbestimmung. - In: Witte, Karl Heinz (Hrsg.), 1992, S. 36- 47
- Herzog, James: Frühere Interaktionen und Repräsentanzen. - In: Bürgin, 1998
- Hildebrandt, Adolf: Psychoanalyse der Sucht. Eine kritische Bilanz. - Unter URL: www.hans-adolf-hildebrandt.de/media/pub2.pdf [03.02.10]
- Holder, Alex: Freud Theorie des psychischen Apparates. In: Eicke, Dieter (Hrsg.): Die Psychologie des 20 Jahrhunderts. Freud und die Folgen.- Zürich: Kindler 2, 1976, S. 226-266
- Hopf, Hans: Angst und Angststörungen.- In: Hopf, Hans (Hrsg.): Lehrbuch der Psychotherapie für die Therapie zum Kinder –und Jugendlichenpsychotherapeuten und für die ärztliche Weiterbildung. - München: CIP- Medien , 2007, S. 273-289
- Hornun, Antje; Lukesch, Helmut: Den unheimlichen Miterzieher. Der Internet und Computerspiele und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche. - In: Hardt Jürgen (Hrsg.), 2009, S. 87-114
- Jäger, Reinhold, S. / Moormann, Nina: Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter, 2008. - Unter URL: www.zepf.uni-landau.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Computerspielnutzung.pdf [21.09.2009]
- Kernberg, O.F. Pathologischer Narzissmus. Eine Übersicht. In: Rauchfleisch, Udo (Hrsg.): Allmacht und Ohnmacht. Das Konzept des Narzissmus in Theorie und Praxis.- Bern, Stuttgart, Toronto: Huber, 1987
- Knapp, Guntram: Theoriebildung der Psychoanalyse. Das Unbewusste. Begriff und Bedeutung des Unbewussten bei Freud. - In: Eicke, Dieter (Hrsg.), 1976, S.267-289
- Kohut , Heinz: Die Heilung des Selbst.- Frankfurt am Main: Shurkampf, 1979

- Koller, Hans-Christoph: Grundbegriffe, Theorien und Methoden der Erziehungswissenschaft. Eine Einführung. - Stuttgart: Kolhammer, 2004
- Kratzer, Silvia: Pathologische Internetnutzung. Eine Pilotstudie zum Störungsbild.- Lengerich, Berlin,Bremen (u.a): Pubst Scince Publishers, 2006
- Krüger, Heinz: Einführung in Theorien und Methoden der Erziehungswissenschaft.- Opladen: Leske und Budrich, 1996
- Kuntz, Helmut: Der rote Faden in der Sucht. Neue Ansätze in Theorie und Praxis. - Weinheim, Basel: Beltz, 2005, 3. Auflage
- Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): Märchenforschung und Tiefenpsychologie. - Darmstadt: Wiss. Buchges.,1969
- Lampen-Imkamp, Stefanie/ te Wildt, Bert Theodor: Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit. - In: Hardt, Jürgen (Hrsg.), 2009, S.120-131
- Laplanche, Jean; Pontalis, Jean-Bertrand: Das Vokabular der Psychoanalyse. - Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1973
- Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Berühmt im Netz? Neue Wege in der Jugendhilfe mit Web 2.0. - Bielefeld 2008
- Lehenbauer, Mario: Pathologischer Internetgebrauch und Sozialphobie. Spezifische maladaptive Kognitionen. - Wien: Diplomarbeit, 2006
- von der Leyen, Friedrich: Das Märchen. In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): Märchenforschung und Tiefenpsychologie.- Darmstadt: Wiss. Buchges.,1969, S.386-391
- Lürßen, Ernst: Die Psychoanalyse. Neue Wege in der Psychoanalyse. Sucht. Das Suchtproblem in neuerer psychoanalytischen Sicht. - In: Eicke, Dieter (Hrsg.): 1976, S. 838-867
- Lüthi, Max: Psychologie des Märchens. - In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.), 1969, S. 421-429
- Mahler, Margaret/ Pine, Fred / Bergmann, Anni: Die psychische Geburt des Menschen. Symbiose und Individuation. - Frankfurt: Fischer, 1978
- de Mause, Lloyd (Hrsg.): Hört ihr die Kinder weinen: Eine psychogenetische Geschichte der Kindheit. - Frankfurt am Main: Shurkamp, 1978
- Mentzos, Stavros: Neurotische Konfliktverarbeitung. Einführung in die psychoanalytische Neurosenlehre unter Berücksichtigung neuer Perspektiven. - Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 1994
- Mesdag, Thomas / Pforr, Ursula (Hrsg.): Phänomen geistige Behinderung. Ein psychodynamischer Verstehensansatz. - Giessen: Psychosozial-Verlag, 2008
- Mogel, Hans: Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung. - Berlin (u. a.): Springer, 1994, 2. Auflage

- Müller, Erwin: Traum und Märchenphantasie. In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): Märchenforschung und Tiefenpsychologie.- Darmstadt: Wiss. Buchges.,1969, S.71-88
- Müller, Patrizia Zita: Psychoanalytische Pädagogik und Suchtvorbeugung. Zur Möglichkeiten pädagogischen Relevanz psychoanalytischer Theorien über Suchtentstehung. - Wien, Diplomarbeit, 2011
- Obereisenbuchner, Mathias: Freiheit und Onmacht. In: Witte, Karl Heinz: Praxis und Theorie der Individualpsychologie heute. - München: Reinhardt, 1992, S. 23- 36
- Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. - München: Quintessenz, 1993
- Orban, Peter: Über den Prozess der Symbolbildung. In: Eicke, Dieter (Hrsg.): Die Psychologie des 20 Jahrhunderts. Freud und die Folgen. - Zürich: Kindler , 1976, 2. Auflage , S. 527-563
- Petry, Jörg: Psychotherapie der Glückspielsucht. - Weinheim: Beltz, Psychologie Verl.-Union, 1996
- Petry, Jörg: Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. - Göttingen, Wien (u.a.): Hogrefe, 2010a
- Petry, Jörg: Exzessiver Pc- und Internetgebrauch ist keine Suchterkrankung. - In: Wiener Zeitung, 2010b. - Unter URL:
<http://www.wienerzeitung.at/default.aspx?tabID=5313&alias=Dossiers&cob=513452>
[08.04.11]
- Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde.- Stuttgart: Ernst Klett Verlag, 1969
- Piaget, Jean/ Inhelder, Bärbel: Das symbolische Spiel. - In: Flintner, Andreas (Hrsg.), 1978, S. 130-133
- Piaget, Jean: Das Weltbild des Kindes. - Stuttgart: Klett-Cotta, 1978a, 1. Auflage
- Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey: Online – Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. - In: Wolling, Jens/ Quandt, Thorsten/ Wimmer Jeffrey (Hrsg.), 2009, S.169-192
- Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of computer game studies. - Cambridge: The MIT Press, 2005
- Raithel J. (Hrsg.): Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Erklärungen, Formen und Prävention.- Opladen: Leske und Budrich, 2001
- Rauchfleisch, Udo: Dissozial. Entwicklung, Struktur und Psychodynamik dissozialer Persönlichkeiten. - Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht , 1981

- Rauchfleisch, Udo: Menschen in psychosozialer Not. Beratung, Betreuung, Psychotherapie. - Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1996
- Riklin, Franz: Wunscherfüllung und Symbolik im Märchen. In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): Märchenforschung und Tiefenpsychologie. - Darmstadt: Wiss. Buchges., 1969, S.13-44
- Ringel, Erwin: Individualpsychologie- eine Psychotherapie des einzelnen oder der Gesellschaft? - In: Witte, Karl Heinz (Hrsg.), 1992, S. 11-23
- Robertson, Priscilla: Das Heim als Nest. Mittelschichten-Kindheit in Europa im neunzehnten Jahrhundert. - In: de Mause, Lloyd (Hrsg.), 1978, S. 565- 600
- Rost, Wolf-Detlef: Psychoanalyse des Alkoholismus. Theorie, Diagnostik, Behandlung.- Stuttgart: Klett-Cotta, 1987
- Röhrich, Lutz: Die Deutung von Volksmärchen. In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): Märchenforschung und Tiefenpsychologie. - Darmstadt: Wiss. Buchges., 1969, S. 375-379
- Scheidt, Jürgen vom: Der falsche Weg zum Selbst. Studien zum Drogenkarriere. - München: Kindler, 1976
- Schiffer, Eckhard: Warum Huckelberry Finn nicht süchtig wurde. Anstiftung gegen Sucht und Selbstzerstörung bei Kindern und Jugendlichen. - Weinheim, Basel: Beltz, 1993, 4 Auflage
- Schon, Lothar: Entwicklung des Beziehungsdreiecks Vater- Mutter- Kind. Triangulierung als lebenslanger Prozess. - Stuttgart: Kolhammer, 1995
- Schorr, Angela: Antworten zum Fragenkatalog des Ausschusses für Kultur und Medien des Deutschen Bundestages zum Thema „Onlinesucht“. - Siegen am 09.04.2008. - Unten URL: <http://www.bundestag.de/ausschuesse/a22/anhoerungen/onlinesucht/Stellungnahmen/Schorr.pdf> [23.09.2009]
- Schrader, Sabine/ Fischer, Anke: Psychologie. Allgemeine Psychologie. Entwicklungspsychologie, Sozialpsychologie. - Compact, 2008
- Schuhler, Petra / Vogelgesang, Monika/ Petry, Jörg: Pathologischer PC/ Internet – Gebrauch. Krankheitsmodell, diagnostische und therapeutische Ansätze. - In: Psychotherapeut, 54. 2009, S. 187-192
- Schuhler, Petra: Bindungsdynamische Sichtweise. - In: Petry, Jörg (Hrsg.), 2010a, S. 57- 65
- Schuster, Peter/ Springer-Kremser, Marianne: Bausteine der Psychoanalyse. Eine Einführung in die Psychoanalyse. - Wien: WUV, 1994
- Senf, Wolfgang/ Broda, Michael (Hrsg.): Praxis der Psychotherapie. Ein integratives Lehrbuch: Psychoanalyse, Verhaltenstherapie, Systemische Therapie.- Stuttgart: Thieme, 2000, 2. Auflage
- Stangier, Ulrich/ Clark, David M. /Ehlers, Anke: Soziale Phobie. - Göttingen: Hogrefe, 2006

- Steinhardt, Kornelia/ Büttner, Christian/ Müller, Burkhard (Hrsg.): Kinder zwischen drei und sechs. Bildungsprozesse und Psychoanalytische Pädagogik im Vorschulalter. Jahrbuch für Psychoanalytische Pädagogik 15.- Gießen: Psychosozial -Verlag, 2006
- Steinhardt, Kornelia/ Datler, Wilfried/ Gstach, Johannes (Hrsg.): Die Bedeutung des Vaters in der frühen Kindheit. - Gießen: Psychosozial-Verlag, 2002
- Stork, Jochen: Die seelische Entwicklung des Kleinkindes aus Psychoanalytischer Sicht. In: Eicke, Dieter (Hrsg.): Die Psychologie des 20 Jahrhunderts. Freud und die Folgen. - Zürich: Kindler 2, 1976, S.867-932
- Waelder, Robert: Die psychoanalytische Theorie des Spiels. In: Flintner, Andreas (Hrsg.): Das Kinderspiel. - München: Piper, 1978, 4. Auflage, S. 81-93
- Winnicott, Donald W.: Kind, Familie und die Umwelt. - München, Basel: Reinhardt, 1980, 3. Auflage
- Winnicott, Donald W. : Vom Spiel zur Kreativität. - Stuttgart: Klett-Cotta., 1995, 8. Auflage
- Witte, Karl Heinz (Hrsg.): Praxis und Theorie der Individualpsychologie heute. - München: Reinhardt, 1992
- Wölfling, Klaus, 2007b: Online/Computerspielsucht: Ein Störungsbild in der modernen Mediengesellschaft . - Unter URL:
<http://www.praevention.at/seiten/index.php/nav.6/view.32/level.2/> [24. Mai 2007]
- Wölfling, Klaus: Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht. - In: Hardt, Jürgen 2009, S. 132-148
- Wolling, Jens/ Quandt, Thorsten/ Wimmer Jeffrey (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames.- Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften , 2009 , 2. Auflage
- Yee, N. : Motivations of play in online games. - In: Cyber Psychology & Behavior, 9. 2006, Heft 6, S.772–775
- Young, Kimberly S.: Caught in the Net. To recognize the signs of Internet addiction- and a winning strategy for recovery.- New York: Wiley, 1998
- Zulliger, Hans: Heilende Kräfte im kindlichen Spiel. - Stuttgart: Klett, 1952

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig verfasst, andere als die angeführten Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und ich mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe.

Ich versichere darüber hinaus, dass ich diese Diplomarbeit bisher weder im In– noch im Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Datum

4. September 2012

Unterschrift

Edyta Bichler Penn

Curriculum Vitae

Persönliche Daten:

Name: Edyta Bichler Penn
Geboren am: 27.09.1976
Geburtsort: Ustrzyki Dolne, Polen
Staatsbürgerschaft: Polen
Familienstand: Verheiratet
Kinder: Nicole (2007), Ralf (2011)
Ehemann: Rene Bichler Penn

Ausbildung:

1991 - 1995: Allgemeinbildendes Lyzeum in Ustrzyki Dolne/Polen.
Abiturabschluss.
1996 - 2000: Baltische Humanistische Hochschule – Fachhochstudium in
Richtung Pädagogik abgeschlossen mit Diplom und Lizenziattitel.
Diplomarbeitstitel „ Emotionale Störungen bei Kinder im frühen
Schulalter“
2001 bis Dato: Studium der Pädagogik an der Universität Wien

Praktika:

06/2006: Kinder Uni Wien unter der Projektleitung von Karoline Iber
07/2007: Pisa Studie Projektleitung von
Univ. Prof. Dr. Stefan T. Hoppman
2009 - 2010: Wiener Kinderkrippen Studie unter der Projektleitung von
Ao. Univ. Prof. Wilfried Datler

Berufliche Aktivitäten:

1995 - 1997: Baby-Sitting
Sommerferien 1197: Au-Pair in Salzburg
03/1998 - 08/1998: Büro Festival Krakau 2000. Public Relations and Promotion
09/1998 - 08/2000: Baby-Sitting
04/2006 bis Dato: Pension Lerner Rezeptionistin (derzeit in Karenz)