



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Computerspielsucht und Narzissmus“ –

**Eine Annäherung an die Ursachen von Computerspielsucht mit Blick auf
den derzeitigen Wissensstand**

Verfasserin

Selina Franzke

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt: Pädagogik

Betreuer: V. Prof. Dr. Christian Swertz

Mein besonderer Dank gilt meinen Eltern Mona und Gerold, ohne deren Geduld und Unterstützung diese Arbeit nicht zustande gekommen wäre.

Weiters danke ich Herrn V. Prof. Dr. Christian Swertz, dessen umfangreiche Hilfestellungen manches klärten, was zuerst unüberwindbar schien.

Nicht zuletzt möchte ich mich bei allen Freunden und Verwandten bedanken, die mir während dieser Arbeit den Rücken gestärkt haben, wobei ich besonders Nihat Alp und Cletus Ojiefoh dankend erwähnen möchte.

1. Einleitung	7
2. Computerspielsucht	11
2.1 Überlegungen zum Verständnis des Begriffs der nicht-stoffgebundenen Sucht	12
2.2 Verhaltenssucht	13
2.3 Das pathologische (Glücks-)spiel	17
2.4 Kriterien für Computerspielsucht	19
2.5 Ergebnisse der Erhebungen zur Computerspielsucht	23
3. Psychoanalyse und Sucht	27
3.1 Psychoanalyse und Glücksspielsucht	28
3.2 Überblick über die psychoanalytischen Suchttheorien	29
3.2.1 Das Neurosenmodell	30
3.2.2 Triebpsychologische Suchttheorien	30
3.2.3 Das Ich- bzw. Selbst- Psychologische Konzept	31
3.2.4 Das objektpsychologische Konzept	32
3.3 Sucht und Narzissmus	33
3.3.1 Begriffserklärung	33
3.3.2 Narzisstische Störungen	36
3.3.3 Narzissmus im Jugendalter	39
3.3.4 Risikofaktor Depression bei Jugendlichen	42
3.3.5 Der narzisstische Restitutionsversuch	43
4. Computerspiele als Spiele	48
4.1 Technische Vorraussetzungen – Begriffsklärung	48
4.2 Computerspielgenres	49
4.3 Faszinationskraft von Computerspielen aus medienpädagogischer Sicht	53
4.3.1 Motivationspsychologisches Grundmodell	55
4.3.2 Die Funktionskreise nach Fritz	57

4.3.3 Spielertypisierung	61
4.4 Die Funktion des Spiels aus psychoanalytischer Sicht.....	65
4.4.1 Von der Passivität zur Aktivität	66
4.4.2 Die innere und äußere Realität.....	68
4.5 Das Computerspiel.....	71
4.6 Wie kann ein Spiel zur Sucht werden? Gegenüberstellung von Spiel und Sucht.....	73
4.6.1 Triebtheorie	74
4.6.2 Angstbewältigung, Selbstermächtigung – ein Selbstheilungsversuch	74
5. Computerspiel und Narzissmus	77
5.1 Düßlers Theorie	77
5.2 Narzissmus und Computerspielsucht.....	81
6. Ausblick	86
7. Literaturliste	91

1. Einleitung

Computerspiele sind Teil der (veränderten) Medienökologie des 21. Jahrhunderts (Klimmt 2008, S. 62) und sollten deshalb Gegenstand aktueller wissenschaftlicher Forschung sein. Seit der stärkeren Verbreitung von Computer- und Videospielen in den 80er Jahren haben einerseits viele Eltern und Pädagogen mit Sorge und Kritik reagiert (vgl. Fromme & Vollmer 2000, S. 9), wobei Turkle (1984) und Volpert (1985) als Vorreiter der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung gesehen werden können. Andererseits ist durch das stärker werdende Bedürfnis nach Beratung von Seiten betroffener Eltern, die ihre Kinder als computerspielsüchtig empfinden (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006) zu erkennen, dass genauere Untersuchungen zum Thema Computerspielsucht von großer Bedeutung sind, um durch fundierte Daten Hilfestellungen ermöglichen zu können.

Die Diskussionen über den Einfluss von Computerspielen auf das Verhalten von Kindern können nicht eindeutig zusammengefasst werden, da die Meinungen oftmals erheblich divergieren. Flitner (2002, S. 191) meint dazu, es werde zwar viel über den Nutzen oder Schaden von Computerspielen gestritten, man sollte aber nicht, trotz bisher fehlenden empirischen Nachweisen über eine direkte Auswirkung der Spiele auf aggressives oder friedliches Verhalten, die Folgerung ziehen, sie hätten überhaupt keinen Einfluss auf das kindliche Verhalten. Neben körperlichen Auswirkungen in Form von Haltungsschäden oder beträchtlichen Veränderungen in der Konzentrations- und Wahrnehmungsfähigkeit (die aber auch unter einem größeren kulturellen Zusammenhang gesehen werden müssen) sind manche Kinder so stark in der Spielverlauf involviert, dass sie von den Computerspielen geradezu „geschluckt“ werden, während sie anderen Tätigkeiten in Familie und Schule und selbst spielerischen Beschäftigungen bald nur noch lustlos und ohne Aufmerksamkeit nachgehen (Flitner 2002, S. 191f). Auf welche empirischen Belege sich diese Aussagen stützen, wird vom Autor jedoch nicht eindeutig ausgeführt. Die Formulierung des „Geschluckt - werdens“ lässt aber den Schluss zu, dass manche Kinder Anzeichen eines süchtigen Verhaltens aufweisen, denn Wilson-Schaef und Fassel (1996) postulieren, dass Sucht jede Substanz oder jeder Prozess ist, der unser Leben bestimmt und dem

gegenüber wir machtlos sind – mit anderen Worten: von dem wir „geschluckt“ werden.

Die bisher einzige veröffentlichte Studie im deutschen Sprachraum zur Computerspielsucht von Grüsser et al. (2005) liefert Daten, die den Schluss zulassen, dass 9,3 % der Jugendlichen zwischen 11 und 14 Jahren die festgelegten Kriterien für exzessives Computerspielen erfüllen und somit stark suchtgefährdet sind. Diese Gruppe von Kindern wies im Vergleich zu ihren Mitschülern starke Defizite in Kommunikationsverhalten, Konzentrationsfähigkeit sowie Bewältigungsstrategien bezüglich negativer Gefühle auf (vgl. Grüsser et al. 2005, S. 188), was auf eine weitgreifende Verhaltensauffälligkeit hinweist, von der das exzessive Computerspielen nur ein Symptom sein könnte.

In der vorliegenden Arbeit wird Computerspielsucht in Anlehnung an bisherige Ergebnisse zur Glücksspielsucht untersucht. Ein Grund dafür, warum der Forschung zu Computerspielsucht große Bedeutung zukommt, liegt darin, dass in einer Untersuchung von Denzer et al. (1995 zit. nach Meyer & Bachmann 2005, S. 46) bei 27,6% der untersuchten Glücksspieler mindestens eine weitere Abhängigkeit (Alkohol, Medikamente, Drogen oder eine Essstörung) vorliegt. Diese Beobachtung weist auf die besondere Relevanz von weiteren Forschungen zum Thema Computerspielsucht bei Kindern hin, da so ein gewisses Suchtpotential schon in der Kindheit und im frühen Jugendalter erkannt werden kann. Suchttendenzen, die sich bei Computerspielen zeigen, könnten sich auch auf andere Suchtmittel verlagern und somit eine weitreichende Konsequenz für das Erwachsenenalter haben (vgl. ebd.).

Obwohl wenige Untersuchungsergebnisse vorliegen, die sich explizit der Computerspielsucht widmen, haben sich einige Autoren dennoch ansatzweise mit der Frage auseinandergesetzt, ob es Kinder gibt, die sich über den normalen Gebrauch hinaus mit Computerspielen befassen und welches Verhalten sich bei den Betroffenen beobachten lässt. Fritz und Misek-Schneider (1995, S. 104) haben in einer Untersuchung erhoben, dass 12% der befragten Mädchen und Jungen zwischen 10 und 20 Jahren angeben, Gefühle intensiven Spielerlebens gehabt zu haben, insbesondere in Verbindung mit dem Gefühl,

kaum noch aufhören zu können. Als Ausgangspunkt für dieses Erleben sehen sie die Erfahrung der eigenen Kompetenz, also das Gefühl, etwas wirklich zu können. Die Bestätigung dafür empfinden sie als besonders befriedigend. Durch das Bedürfnis dies lang genießen zu wollen entsteht eine Art Sogwirkung entsteht. Um diesen Effekt erreichen zu können muss der Spieler sich stark auf das Spielgeschehen einlassen und es emotional besetzen, d.h. Persönlichkeitsmerkmale werden so stark miteinbezogen, dass das Gefühl entsteht, der Spieler selbst sei es, der auf dem Bildschirm agiert. Für das „Eintauchen“ in das Spiel reicht jedoch diese „sensumotorische Synchronisierung“ nicht aus, sie schafft lediglich die Voraussetzungen, Gefühle der Kompetenz erleben zu können (vgl. Fritz & Misek-Schneider 1995, S. 105). Die Ergebnisse der Autoren (ebd.) könnten auf eine bestimmte Gruppe von Kindern und Jugendlichen hinweisen, die besonders auf diese Art der Bestätigung angewiesen sind und sich daher stärker von Computerspielen angezogen fühlen.

Die bisher vorliegenden Überlegungen zu Computerspielsucht sind fast ausschließlich in der Medienpädagogik, der Verhaltenspsychologie oder den Kommunikationswissenschaften anzusiedeln. Deshalb soll hier, aufbauend auf dem bisherigen Forschungsstand, auch psychodynamische Prozesse wie sie die Vertreter der Psychoanalyse postulieren, als Ursachen für die Genese eines möglicherweise süchtigen Computerspielverhaltens miteinbezogen werden.

In der vorliegenden Arbeit wird daher der Frage nachgegangen, ob Kinder und Jugendliche mit besonders stark ausgeprägten narzisstischen Bedürfnissen in Form von Erhöhung des Selbstwertes anfälliger für ein exzessives Computerspielverhalten sind. Ein Computerspiel gibt jedem „die Chance, Sieger zu sein: wenn er nur schnell und präzise genug ist und sich in die fremde Welt ganz hineinbegibt“ (Volpert 1985, S. 68).

Die zu behandelnde Forschungsfrage lautet daher: Kann Computerspielsucht als möglicher Ausdruck einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung im Jugendalter gesehen werden?

Dabei soll jedoch nicht unterstellt werden, dass jeder, der sich für Computerspiele begeistert, eine narzisstische Störung hat oder per se

suchtgefährdet ist. Die vorliegende Arbeit will keineswegs einen Kausalzusammenhang postulieren, sondern nur auf die Anknüpfungspunkte zwischen den beiden Theorien hinweisen, die aus der bisherigen Forschung hervorgehen, und ist als Anstoß für weitere Untersuchungen zur Computerspielsucht zu sehen. Da aufgrund der bisherigen Forschungsergebnisse anzunehmen ist, dass die Gruppe der betroffenen Computerspielsüchtigen zwischen 9 und 10% liegt (Grüsser et al. 2005), wurde in der vorliegenden Arbeit von einer empirischen Untersuchung Abstand genommen, da sie womöglich den Rahmen einer Diplomarbeit gesprengt hätte. Es wird versucht, mittels eines hermeneutischen Verfahrens tiefere Einblicke in das Thema Computerspielsucht zu gewinnen.

Anfänglich wird ein Überblick über die bisherigen Erkenntnisse zu Computerspielsucht als eine Verhaltenssucht im Sinne verhaltenspsychologischer Theorien skizziert, um nachvollziehbar zu machen, von welchem Standpunkt aus die zur Zeit vorliegenden Daten erhoben wurden. Im Laufe der Analyse der vorliegenden Literatur konnte festgestellt werden, dass die verhaltenspsychologische Perspektive die Psychodynamik von Sucht nicht ausreichend erfasst und dadurch ihre (Psycho-)Genese nur verkürzt darstellt. Daraufhin wird im weiteren Verlauf der Arbeit psychoanalytische Erklärungsansätze für süchtiges Verhalten angeführt, wobei vor allem das Augenmerk auf die Theorien gelegt wird, die Sucht als narzisstischen Restitutionsversuch verstehen. Weiters werden psychoanalytische Theorien zum Thema Spiel erläutert, um die Bedeutung von Computerspielen nachvollziehbar zu machen. In Ermangelung psychoanalytischer Theorie, die sich explizit mit Computerspielen beschäftigt, werden aktuelle Überlegungen zur Faszinationskraft von Computerspielen aus medienpädagogischer Sicht in die Diskussion miteinbezogen. Auf der Grundlage der beschriebenen Abhandlung sollen tiefere Einsichten in Spielmotivationen von Kindern und Jugendlichen gewonnen werden, die als Grundlage für einen exzessiven Spielgebrauch und somit als Ausgangspunkt für eine Suchtentwicklung und deren Therapie gesehen werden könnten.

Im Laufe der Erhebung des Forschungsstandes und bei der näheren Analyse von Spielinhalten und Spielertypen (vgl. Fritz 1995) erhob sich die Frage, welche Komponenten ein Spiel, wie auch das Computerspiel, das nach Aussagen der Kinder vorrangig zum Spaß gespielt wird (vgl. Fritz 1995; von Salisch et al. 2007; Grüsser & R. Thalemann 2006) zu einer Sucht werden lassen können. Verhaltenspsychologische Erklärungsansatz sehen die Ursachen in der Belohnungswirkung der Spiele (Grüsser & R. Thalemann 2006). Hier soll der Umstand, dass bestimmte Computerspiele durch ihre Inhalte narzisstische Bedürfnisse der Persönlichkeit ansprechen könnten und daher bei vulnerablen Personen suchtartige Neigungen entstehen lassen, in die Diskussion miteinbezogen werden. Obwohl kein Mensch frei von Narzissmus ist und sogar immer mehr Personen an narzisstischen Symptomen leiden (vgl. Symington 1999, S. 25) bedarf es einer besonderen Ausprägung dieser Tendenz, damit sich ein pathologisches Verhalten, d.h. eine ausgeprägte Version des Normalen (vgl. Lasch 1995, S. 68), wie eine Sucht, entwickelt.

Inwieweit eine narzisstisch geprägte Charakterstruktur als Erklärungsansatz für Computerspielsucht gesehen werden kann, soll im Laufe der vorliegenden Arbeit geklärt werden.

Aus Gründen der Lesbarkeit und da auch die bisherigen Untersuchungen darauf verweisen, dass Computerspielsucht vor allem beim männlichen Geschlecht vorherrschend zu sein scheint, wurde im folgenden Text die männlichen Form gewählt, nichtsdestotrotz beziehen sich die Ausführungen jedoch auf beide Geschlechter.

2. Computerspielsucht

Der Computerspielsektor ist einer der am schnellsten wachsenden Bereiche der Kulturindustrie (vgl. Buckingham 2007, S. 1) und erfreut sich vor allem auch bei Kindern und Jugendlichen wachsender Begeisterung. Ob die Nutzung dieses Mediums möglicherweise negative Folgen auf die Entwicklung von Kindern hat, konnte noch nicht eindeutig geklärt werden. Man sollte daher den neuen Vermutungen über ein gewisses Suchtpotential dieses Mediums Beachtung schenken (vgl. Grüsser & C. Thalemann 2006).

Im folgenden Kapitel wird der Begriff Computerspielsucht, der in der aktuellen Diskussion als eine Art der Verhaltenssucht definiert wird, erläutert und sein Verhältnis zur Glücksspielsucht geklärt. Weiters werden bisherige Forschungsergebnisse zum Phänomen der Computerspielsucht als Grundlage für eine Auseinandersetzung mit dem Thema vorgestellt.

2.1 Überlegungen zum Verständnis des Begriffs der nicht-stoffgebundenen Sucht

Die vorliegende Arbeit verwendet den Begriff ‚Sucht‘ zur Beschreibung des zu bearbeitenden Phänomens. Der Terminus ‚Abhängigkeit‘ beschreibt eher die stoffgebundenen Komponenten in der Debatte und ist daher nicht passend für die vorliegende Diskussion, die eine Art nicht -stoffgebundener Sucht behandelt (vgl. Nissen 1994).

Bei der nicht-stoffgebundenen Sucht werden keine bewusstseinsverändernden Substanzen von außen zugeführt. Der gewünschte, als Belohnung empfundene psychotrope Effekt (Kick-Erleben, Entspannung, Ablenkung) stellt sich durch die körpereigenen biochemischen Veränderungen ein, die durch bestimmte exzessiv ausgeführte Verhaltensweisen ausgelöst werden (Grüsser & R. Thalemann, 2006, S.21).

Computerspielsucht wird, wie auch die (Glücks)Spielsucht, exzessives Sporttreiben und Arbeitssucht, zu den Verhaltenssüchten gezählt. Obwohl so viele Menschen direkt und indirekt durch soziale und berufliche Verknüpfungen betroffen sind, gehört sie zu den bislang noch eher wenig erforschten

Störbildern und hat auch noch keinen Eingang in das gängige internationale Klassifikationssystem psychischer Störungen wie ICD-10 (Dilling et al. 2000) oder DSM-IV-TR (Saß et al. 2003) gefunden (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006, S. 21). Dadurch ist die Diagnosestellung für die verschiedenen Formen der Verhaltenssucht erschwert, wird uneinheitlich gehandhabt und kann nicht offiziell gestellt werden.

Die „neuen Süchte“ stellen ein gesellschaftliches Faktum dar (Vent 1999, S. 15f), was sich im starken Zuwachs von Selbsthilfegruppen veranschaulichen lässt und deutlich zeigt, dass von Seiten der Betroffenen ein Leidensdruck besteht (vgl. auch Meyer 1996; 2005).

Bei den alarmierenden Zahlen von Glücksspielsüchtigen, die Kellermann (1996, S. 24) aus klinischen Erfahrungen herleitet und feststellt, dass nach Alkohol- und Drogenabhängigkeit die Glücksspielsucht schon an dritter Stelle, noch vor der Medikamentenabhängigkeit steht, sollte den „neuen Süchten“ weiterhin Beachtung geschenkt und verlässlichere Datenerhebungen vorgenommen werden. Vor allem unter dem Aspekt, dass eine weitere Form der Spielsucht, nämlich die Computerspielsucht, auch die Generation von Kindern und Jugendlichen erreicht (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006), erscheint eine differenzierte wissenschaftliche Auseinandersetzung notwendig.

2.2 Verhaltenssucht

Die Verhaltenssucht gehört zu den Störungsbildern mit exzessiven belohnenden Verhaltensweisen, über die es im Moment noch wenig Kenntnis gibt. Die Betroffenen zeigen jedoch vergleichbare Merkmale wie andere Suchtkranke in Bezug auf das „süchtige Verhalten“. Es geht ihnen grundsätzlich, wie beim Substanzmissbrauch, darum, durch das exzessiv belohnende Verhalten, schnell und effektiv Gefühle wie Frustration, Unsicherheit und Angst zu regulieren bzw. zu verdrängen. Der Effekt, der beim Gebrauch von psychotropen Substanzen auftritt, kann auch durch exzessives Verhalten, in Form von übermäßigem Computerspielen, erzielt werden. Eine aktive Auseinandersetzung mit Problemen rückt immer mehr in den Hintergrund und kann im Extremfall sogar verlernt werden (vgl. Grüsser und Thalemann, 2006, S. 25f).

Eine suchtartige Tendenz zeigt sich in exzessiven Verhaltensweisen, die die Funktion erfüllen, das Leben für den Betroffenen erträglicher zu gestalten und Stress zu bewältigen. Das süchtige Verhalten wird im Laufe einer krankhaften Verhaltensentwicklung zu einer Bewältigungsstrategie im Sinne einer Selbstmedikation. „Psychische Belastungen und Stressoren wie belastender Alltag, Ängste, Einsamkeit, Schüchternheit, Langeweile, Versagenserlebnisse, Gruppendruck oder schwierige Entwicklungsprozesse sollen auf diese Weise reduziert werden“ (Grüsser & R. Thalemann 2006, S. 26).

Die Grenze zwischen exzessivem Gebrauch und Sucht ist nicht leicht zu ziehen, wobei eine Möglichkeit darin besteht, zwischen Faszination und Sucht zu unterscheiden, indem man eine stärkere Betonung der negativen Konsequenzen, der exzessiven Verhaltensweisen mit einbezieht (Busch 2005, S. 88). „Ein süchtiger Mensch strebt nicht den Konsum einer Droge um ihrer selbst willen an, sondern den durch den Stoff erzeugten psychischen Zustand – vor allem Entspannung, Rausch und Betäubung. Das eigentliche Suchtpotential besteht in der sofortigen stimmungsdämpfenden, stimulierenden oder halluzinogenen Wirkung der Mittel“ (Meyer & Bachmann 2005, S. 44).

Um die Grenze zwischen süchtigem Computerspielen und „normalem“ Spielverhalten festzumachen, kann man der Aussage von Rost (2004, S. 5) folgen, der den Verlust der Genussfähigkeit und das Leid bzw. die Bekämpfung des Leidens als Indikator für eine bestehende Sucht sieht. Er geht davon aus, dass jeder Sucht eine Komorbidität in Bezug auf eine tiefer sitzende psychische Störung zugrunde liegt und das Suchtverhalten nur Ausdruck und Versuch der Betäubung des menschlichen Leidens ist (vgl. ebd. S. 4). Diesem Verständnis von Sucht zufolge, würde Computerspielsucht dann beginnen, wenn nicht mehr vordergründig zum Spaß gespielt werden würde, sondern um damit vor allem bestimmte Gefühle zu regulieren.

Meyer (2000, S. 10) beschreibt die Suchtentwicklung bei Glücksspielern indem er meint „die Art und Weise der Integration der psychotropen Wirkung in den „psychischen Haushalt“, der beigemessene Bedeutungsinhalt und die Funktionen, die das Glücksspiel für den Spieler erfüllt, entscheiden über die Manifestation der Sucht.“ Als gefährdet betrachtet er eine Gruppe von Menschen, die eher risikobereit sind, Reize und Erregung suchen um ihre

Gefühle zu regulieren („sensation-seeking“) oder die externe Kontrollüberzeugungen haben und für ihre Lebensumstände eher äußere Kräfte und Einflüsse verantwortlich machen. Für die vorliegende Arbeit von Bedeutung ist, dass Meyer (vgl. 2000, S. 12) erkannte, dass impulsive, dissoziale aber auch narzisstische Persönlichkeitszüge als Risikofaktor für die Entstehung einer Spielsucht verantwortlich sein können. Worin die Ursachen für eine derartige Veranlagung liegen und wie sie sich in der Sucht manifestieren, hat er jedoch nicht genauer ausgeführt.

Weiters haben Kellermann und Meyer (1989) in einem Artikel im Deutschen Ärzteblatt festgehalten, dass Sucht nicht an einen Stoff gebunden ist, sondern das Wesentliche die psychische Abhängigkeit ist, bei der es nicht um die Substanz, sondern um die Wirkung (Rausch, Betäubung, Realitätsflucht) geht.

Dem aktuellen Forschungsstand zu Verhaltenssucht nach Grüsser und R. Thalemann (2006, S. 27) zufolge können verschiedene Kriterien festgehalten werden:

- das Verhalten muss auf jeden Fall über einen längeren Zeitraum (min. 12 Monate) in einer exzessiven Form, die deutlich von der Norm abweicht, auftreten,
- Kontrollverlust über Dauer, Häufigkeit, Intensität und Risiko stellen sich bei der betroffenen Person ein,
- das exzessive Verhalten wird vom Patienten als unmittelbar belohnend empfunden,
- es wird eine gewisse Toleranzentwicklung erkennbar, da das Verhalten länger, häufiger und intensiver durchgeführt wird, um zu dem gewünschten Effekt zu gelangen bzw. bei gleich bleibender Intensität und Häufigkeit die gewünschte Erregung ausbleibt,
- das anfangs angenehm empfundene belohnende Verhalten wird im Laufe der Suchtentwicklung immer mehr als unangenehm wahrgenommen,
- es stellt sich ein unwiderstehliches Verlangen nach diesem Verhalten ein,

- die Verhaltensweise übernimmt vorrangig die Funktion Gefühle und Stimmungen zu regulieren,
- es tritt eine regelrechte Wirkungserwartung ein, dass das exzessive Ausüben einen positiven Effekt nach sich zieht,
- ein eingeeengtes Verhaltensmuster hinsichtlich der Vor- und Nachbereitung des Verhaltens wird bemerkbar,
- damit verbunden zeigt sich eine gedankliche Beschäftigung mit Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung und u. U. auch den erwarteten Folgen dieses exzessiven Verhaltens,
- die Wahrnehmung bezüglich der verschiedenen Bereiche der Verhaltensweisen erscheint dem Betroffenen irrational und verzerrt,
- es treten psychische und physische Entzugerscheinungen auf,
- das exzessive Verhalten wird trotz schädlicher gesundheitlicher, sozialer und beruflicher Folgen fortgesetzt,
- bei der realen und gedanklichen Konfrontation mit internalen (im Körper/psychisch wahrgenommen) und externalen (in der Umwelt wahrgenommen) Reizen treten konditionierte Reaktionen auf, die mit dem exzessiven Verhalten assoziiert sind und
- es stellt sich oft ein Leidensdruck ein.

Die beschriebenen Kriterien sollen Anhaltspunkte bieten, um eine mögliche bestehende Verhaltenssucht einordnen zu können, Grüsser und R. Thalemann (2006) haben jedoch nicht klar festgelegt, wie viele Symptome vorhanden sein müssen, um eine Diagnose möglich zu machen.

Der subjektiv empfundene Kontrollverlust und die starke Bindung an das Suchtmittel (die psychische Abhängigkeit im engeren Sinn) sind Merkmale, die für alle Suchtformen ein gültiges Symptom darstellen (Kellermann 2005; zit. nach Meyer & Bachmann 2005, S. 45). Der Terminus Kontrollverlust bezeichnet hier die Beobachtung, dass ein süchtig gewordener Mensch sein Suchtmittel über einen längeren Zeitraum nicht mehr kontrolliert „konsumieren“ kann. Charakteristisch ist die extreme Bezogenheit des Süchtigen an sein Suchtmittel, das für ihn zum obersten Daseinswert wird und auf das er nicht mehr verzichten kann. Im weiteren Verlauf der Suchtentwicklung kann sich eine Art Eigendynamik einstellen (Kellermann 2005; zit. nach Meyer & Bachmann 2005, S.

45), die sich in einer zunehmenden Einengung der Lebensvollzüge und Fixierung auf das Suchtmittel sowie eine abnehmende Befriedigung bei zunehmender Quantität (siehe Toleranzentwicklung) äußert.

Zusammenfassend kann einerseits festgehalten werden, dass in der bisherigen Literatur die Begriffe exzessives Verhalten und Verhaltenssucht nicht immer eindeutig voneinander abgegrenzt werden, wobei die Ausführungen von Grüsser und R. Thalemann (2006) dahingehend verstanden werden können, dass das exzessive Ausführen einer bestimmten Tätigkeit EIN Symptom einer Verhaltenssucht ist.

Andererseits wird nicht deutlich, was genau der Betroffene als belohnend an einer bestimmten Verhaltensweise empfindet. Der Belohnungseffekt ist ein zentraler Aspekt der Theorien zu den Verhaltenssuchten. Er soll es dem „Süchtigen“ ermöglichen, negative Gefühle zu regulieren. Inwieweit jedoch exzessives Sporttreiben, Kaufen oder Spielen im Speziellen belohnend wirkt, wird von den Autoren (ebd.) auf den psychotropen Effekt der körpereigenen biochemischen Veränderung zurückgeführt.

2.3 Das pathologische (Glücks-)spiel

Derzeit ist nur eine Form der suchartigen Verhaltensweisen, das „pathologische (Glücks-) Spiel“, in die Klassifikationssysteme ICD 10 (Dilling et al. 2000) und DSM-IV (Saß et al. 2003) aufgenommen und unter „abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ aufgelistet worden. „Es ist also gegenwärtig nur möglich, die verschiedenen Formen der Verhaltenssucht in Anlehnung an die Einordnung des „Pathologischen (Glücks-) Spiels“ zu diagnostizieren“ (Grüsser & R. Thalemann 2006, S. 23). Aus diesem Grund haben sich Grüsser & R. Thalemann (2006) in ihren Ausführungen zum Thema Computerspielsucht, die sie als eine Art der Verhaltenssucht sehen, an diesen Kriterien orientiert.

Die Autoren (ebd., S. 26) haben den Versuch unternommen einige Merkmale und diagnostische Kriterien des krankhaften (Glücks-) Spielens festzulegen, die

vorab zum besseren Verständnis ihrer weiteren Überlegungen zur Computerspielsucht angeführt werden sollen und wie folgt lauten:

Der Betroffene

- ist stark eingenommen vom bevorzugten Spiel und beschäftigt sich sehr mit dem gedanklichen Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, weiterer Planung von zu setzenden Spielhandlungen und dem Nachdenken darüber, wie er zum nächsten Spiel kommt,
- muss immer höhere Einsätze spielen, um wieder in den gewünschten Erregungszustand zu gelangen (Toleranzentwicklung),
- hat oft schon mehrmals erfolglos versucht, den Spielkonsum zu beschränken, zu kontrollieren oder sogar aufzugeben,
- wurde bei diesen Versuchen der Einschränkung gereizt und unruhig,
- benutzt das Spielen als Problembewältigungsstrategie oder um Gefühle wie Depression, Hilflosigkeit, Schuld und/oder Angst zu verdrängen,
- wendet sich nach einem verlorenen Spiel am nächsten Tag wieder dem gleichen Spiel zu, um den Verlust auszugleichen,
- belügt Familienmitglieder, Therapeuten und andere Personen über das Ausmaß seiner Verstrickungen in das Spiel, um diese zu vertuschen,
- begeht illegale Handlungen, wie Betrug, Fälschung, Unterschlagung und Diebstahl, um sich das Spielen zu ermöglichen,
- hat wichtige Beziehungen, seinen Ausbildungs- oder Arbeitsplatz wegen des exzessiven Spielens riskiert oder sogar verloren und
- zählt auf die (finanzielle) Hilfe anderer, um seine (Geld-)Probleme zu lösen.

Von diesen zehn Kriterien müssen laut Grüsser und R. Thalemann mindestens fünf zutreffen, um die Diagnose „Pathologisches (krankhaftes) Glücksspiel“ stellen zu können. Es muss aber auch immer darauf geachtet werden, dass krankhaftes Glücksspiel auch als Symptom einer bestehenden psychiatrischen Erkrankung auftreten kann (Saß & Wiegand 1990; zit. nach Grüsser & R. Thalemann 2006).

2.4 Kriterien für Computerspielsucht

Das Fehlen operationaler Definitionen oder diagnostischer Kriterien für Computerspielsucht trägt zum Mangel an verlässlichen Daten und Untersuchungen bei (vgl. Griffiths & Hunt 1998, S. 476). Mittels der im vorherigen Kapitel diskutierten Merkmale der Glücksspielsucht sollen in diesem Kapitel die Kriterien für Computerspielsucht zum besseren Verständnis der aktuellen Untersuchungsergebnisse festgehalten werden. Da sich die Kriterien für Computerspielsucht von denen der Verhaltenssucht und der Glücksspielsucht ableiten, erscheinen sie im Folgenden zum Teil als Wiederholung.

Von den Vorgaben aus dem Bereich der Glücksspielsucht leiten Grüsser & R. Thalemann (2006, S. 32) einen Katalog von Kriterien speziell für die Computerspielsucht ab, um eine leichtere Erkennung der Betroffenen zu ermöglichen:

- *Einengung des Verhaltensmusters:* dem Computerspiel wird eine herausragende Bedeutung zugemessen und es wird zur wichtigsten Aktivität. Das Computerspiel dominiert das Denken des Betroffenen (andauernde gedankliche Beschäftigung, auch verzerrte Wahrnehmung und Gedanken in Bezug auf das Computerspielen), seine Gefühle (unstillbares und unwiderstehliches Verlangen) und sein Verhalten (Vernachlässigung sozial erwünschter Verhaltensweisen);
- *Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten):* durch die beim Computerspielen verspürte Erregung (Kick- oder Flow - Erleben) oder Entspannung (Abtauchen) werden negative Affektzustände im Sinne einer vermeidenden Stressbewältigungsstrategie verdrängt;
- *Toleranzentwicklung:* die gewünschte Wirkung des Computerspiels (Kick- und Flow – Erleben, Entspannung, usw.) kann nur durch häufigere oder längere Computerspielzeiten oder extremere Spielinhalte erzielt

werden, da bei gleichbleibenden Spielzeiten der gewünschte affektregulierende Effekt ausbleibt;

- *Entzugerscheinungen*: bei verhindertem oder reduziertem Computerspielen treten Nervosität, Unruhe und/oder vegetative Symptome (Zittern, Schwitzen, usw.) auf;
- *Kontrollverlust*: das Computerspielverhalten kann in Bezug auf zeitliche Begrenzung und Umfang nicht mehr kontrolliert werden;
- *Rückfall*: nach Zeiten der Abstinenz oder kontrolliertem Spielverhalten kommt es beim Betroffenen zu einer Wiederaufnahme des unkontrollierten exzessiven Computerspielens;
- durch die genannten schädlichen Konsequenzen des exzessiven Computerspielens für Beruf/Schule, soziale Kontakte und Hobbys, kommt es zu zwischenmenschlichen Konflikten zwischen den Spielern und ihrem sozialen Umfeld beziehungsweise innerpsychischen Problemen bei den Betroffenen selbst.

Die Kriterien für Computerspielsucht von jenen für das „pathologische Glücksspiel“ abzuleiten, erscheint unter den Gesichtspunkten der Verhaltenspsychologie plausibel, obwohl der Faktor Geld dabei vernachlässigt wird. Griffith und Dancaster (1995, S. 547) meinen, dass Computerspielsucht, obwohl man dabei kein Geld gewinnen kann, deshalb mit dem Glücksspiel vergleichbar ist, da sie gewinnähnliche Erfahrungen, wie das Schlagen des eigenen High-Scores oder eines anderen Spielers, beinhalten.

Grüsser et al. (2005) postulieren, dass sich die strukturellen Merkmale der Glücksspielsucht in Bezug auf Stimulations- und Suchtpotential auf Computerspiele übertragen lassen. So ist die Ereignisfrequenz, also wie viele Aktionen beim Spielen stattfinden, vergleichbar. Weiters können die Auszahlungsintervalle, die im Falle des Computerspiels die Spieldauer bis zum

Erreichen des nächsten Levels darstellen und mit einer Belohnung im Sinne eines Erfolgserlebnisses verbunden sind, als ähnlich stimulierend betrachtet werden. Auch Variabilität der Einsätze und Gewinnchancen, Wahrscheinlichkeit des Gewinns, Assoziation mit anderen Interessen, die bei der Wahl des Spiels mitklingen, aber auch der Einsatz von Ton-, Licht- und Farbeffekten entsprechen den Reizen, die beim Glücksspiel ausgesendet werden. Es besteht dennoch eine Unterscheidung zwischen den beiden Genres, da das Computerspielen viel mehr Fähigkeiten (z.B. Hand-Auge-Koordination) erfordert als das Spielen an Glücksspielautomaten (vgl. Turkle 1984, S. 80) und der Spieler durch die Interaktivität, die verschiedenen Charaktere und die aufbauende Handlung wahrscheinlich viel emotionaler in den Spielverlauf eingebunden ist. Selbst Agierender zu sein und das Angebot zu einer imaginativen Identifikation im Spiel, wurde schon sehr früh als bedeutend für ein Medium von der Unterhaltungsindustrie erkannt (vgl. ebd., S. 88).

Die vorgestellten Kriterien für eine Diagnose der Computerspielsucht geben zwar die Möglichkeit aktuelle Symptome bei Betroffenen zu deuten, gehen jedoch nicht näher auf die hintergründlichen Spielmotivationen der Spieler ein. Ihre Erkennung ist jedoch wichtig für eine weiterführende Arbeit an der zugrundeliegenden psychischen Störung, die eine Ursache für das pathologische Verhalten sein kann. Weiters sind die Merkmale für ein süchtiges Computerspielverhalten nicht einfach zu ermitteln, da eines der wichtigsten Kriterien - der Leidensdruck - bei exzessiv computerspielenden Kindern und Jugendlichen zunächst nicht auftritt (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006, S.11) und eher die Einschätzung der Eltern ausschlaggebend für eine diesbezügliche Intervention ist.

Abstinenz, wie sie in der Therapie von Suchtmittelabhängigkeit meist das Ziel ist, halten die Autoren (ebd.) ebenfalls für schwierig zu definieren. Sie müsse ihres Erachtens bei einer Therapie von exzessiver Computerspielnutzung nicht unbedingt das Ziel sein, da der Computer selbst, als wichtiges Medium im beruflichen und sozialen Alltag, nicht mehr wegzudenken sei. Vielmehr sollte ein angemessener und zweckgebundener Umgang mit Computern angestrebt werden. Diese Auffassung grenzt jedoch, wie es öfters in bisherigen Veröffentlichungen von Grüsser & R. Thalemann (2006) der Fall ist, die Begriffe

Computersucht und Computerspielsucht nicht deutlich voneinander ab. Daher wäre für die weitere wissenschaftliche Diskussion eine klare Abgrenzung der Begrifflichkeiten wünschenswert.

Bisher wurde die Computerspielsucht vorwiegend im englischen Sprachraum (vgl. Griffith & Hunt 1998; Griffith & Wood 2000; Griffith & Davis 2005) und Ländern wie Korea, der Volksrepublik China und Taiwan behandelt und unter dem allgemeinen Phänomen Computersucht in Zusammenhang mit der Internetsucht abgehandelt (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006, S. 30). Bei der Internetsucht stellt sich jedoch die Frage, wonach die Betroffenen im Speziellen süchtig sind, da es ein vielfältiges Angebot gibt, wie zum Beispiel Cyber-sex, Online-Bekanntschaften, Online-Glücksspiele, exzessive Informationssuche, Online-Computerspiele usw. Die Betroffenen sind nicht in dem Sinne Internetsüchtig, sondern nutzen das Medium zur Befriedigung einer anderen Verhaltenssucht wie z. B. Glücksspiel, Kaufen, Sex, Computerspielen (vgl. ebd., S. 30). Unter Computersucht werden in diesem Sinne verschiedenen Formen der Verhaltenssucht, wie exzessives Chatten, Internetsurfen, Computerspielen, usw., verstanden.

Die durch die Mensch-Maschine-Interaktion gekennzeichneten exzessiven Verhaltensweisen, die sich in passive (Fernsehsucht) und aktive (Computersucht) Verhaltensformen einteilen lassen (vgl. Griffiths & Wood 2000), wurden zwar unter dem Begriff „technological addiction“ zusammengefasst, es fehlt jedoch eine genauere wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspielsucht im Speziellen.

In Bezug auf die Kriterien für Computerspielsucht, die sich an verhaltenspsychologischen Theorien orientieren, kann festgehalten werden, dass ein zentraler Aspekt die Regulation negativer Gefühle ist, die dem Spieler durch den erzeugten Erregungszustand ermöglicht wird. Wodurch dieses Gefühl jedoch hervorgerufen wird, wird von Grüsser und R. Thalemann (2006) nicht benannt, wäre jedoch ein bedeutender Aspekt der Spielmotivation im Allgemeinen.

2.5 Ergebnisse der Erhebungen zur Computerspielsucht

Im Moment mangelt es im deutschen Sprachraum und vor allem in Österreich an Studien, die sich dezidiert mit dem Thema Computerspielsucht befassen (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006, S. 33). Weiters beruhen die meisten bisher vorliegenden Untersuchungen zur Nutzung von Computerspielen, die als Grundlage für weitere Untersuchungen zu einem exzessiven Gebrauch von Computerspielen nützlich wären, auf einmaligen Querschnitterhebungen und verwenden Stichproben aus kleinen Grundgesamtheiten oder Daten aus nicht-repräsentativen Gelegenheitsstichproben (vgl. Wolling 2008, S. 73).

Eine Möglichkeit ist, grundlegende Strukturmerkmale der jeweils realisierten Stichprobe verschiedener nicht-repräsentativer Studien mit Befunden aus repräsentativen Erhebungen zu vergleichen. Wolling (2008, S. 73ff) versuchte dies mit Hilfe der Befunde der Studien KIM (Kinder und Medien) und JIM (Jugend, Information und (Multi-)Media), die er den Ergebnissen der ACTA (Allensbacher Computer- und Technik-Analyse) gegenüberstellte.

Der von Grüsser, R. Thalemann, Albrecht und C. Thalemann (2005) erstmals entwickelte standardisierte „Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern“ (CSVK), wurde in einer ersten deutschen Studie bei Berliner Grundschulern der 6. Klasse eingesetzt.

Die Untersuchung von Grüsser et al. (2005) war darum bemüht, eine wissenschaftlich fundierte Datenbasis zum Phänomen der exzessiven Computernutzung zu liefern. Exzessiv belohnendes Verhalten, das sich hier auf die exzessive Computernutzung bezieht, wurde, da es die Kriterien einer (Verhaltens-) Abhängigkeit zeigt, mit Sucht gleichgesetzt (Grüsser et al. 2005, S. 189).

Die Studie untersuchte das Computerspielverhalten von 323 Kindern im Alter von 11 bis 14 Jahren nach den Kriterien für Computerspielsucht, die schon im vorangegangenen Kapitel besprochen wurden und sich an denen des ICD-10 und DSM-IV anlehnen. Ein Ziel der Untersuchung war es, den Stellenwert des Computers in der Hierarchie der Freizeitgestaltung bei Kindern zu untersuchen und festzustellen, welche Bedürfnisse durch die Computernutzung befriedigt werden. Im Mittelpunkt steht laut den Autoren (Grüsser et al. 2005) die Funktion des Computerspiels, und weiters ob andere „erwünschte“ emotionsregulierende

Verhaltensweisen zur Stressregulierung zugunsten des Computerspiels in den Hintergrund treten.

Grüsser et al. (2005, S. 189) sehen das Computerspielen in der Weise als belohnend, da es unmittelbare schnelle Erfolge ohne Belohnungsaufschub ermöglicht, kaum zu gravierenden Frustrationserfahrungen führt und ein weitgehend risikofreies Agieren in den virtuellen Welten, um ein Gefühl der Anerkennung zu erlangen, möglich macht. Es erlaubt verschiedene Wunsch-Identitäten anzunehmen, die mit den Problemen der realen Welt nicht belastet sind. Die Autoren (ebd.) gingen von der These aus, dass Kinder durch ein exzessiv belohnendes Verhalten in Form von Computerspielen erlernen, schnell und effektiv Gefühle im Zusammenhang mit Frustrationen, Unsicherheiten und Ängsten zu regulieren bzw. zu unterdrücken (vgl. ebd., S. 188). Davon auszugehen, dass jedes Kind für diese Art der Ablenkung empfänglich ist, könnte sich jedoch als nicht haltbar erweisen.

Mittels des „CSVK“ wurde das Computernutzungsverhalten der Kinder untersucht, aber auch Fragen zu Familie und Wohnen, Freizeit und Freunde, Schule, subjektive Befindlichkeit, Fernsehen, Konsum von Drogen sowie Daten zu den Variablen Selbstwert, soziale Akzeptanz und Problemlösungsstrategien wurden erhoben (vgl. Grüsser et al. 2005, S. 190). Um Betroffene identifizieren zu können, die ein inadäquates Computernutzungsverhalten aufweisen, wurden die Kriterien des „Fragebogen zur differenzierten Drogenanamnese“ („FDDA“) und die oben beschriebenen Kriterien für pathologisches Glücksspiel herangezogen. Sie umfassten Dauer, Häufigkeit und Funktion des Computerspielens, Vernachlässigung von Verpflichtungen und negative soziale Folgen sowie die gedankliche Beschäftigung mit dem Computerspiel.

Die Gruppe der exzessiv computerspielenden Kinder („ECK“) betrug nach den Auswertungskriterien der Autoren 9,3% (7 Mädchen und 23 Jungen). Sie wiesen in Bezug auf Computerspiel- und Fernsehkonsum und Computernutzung deutliche Unterschiede gegenüber den „NECK“ (nicht-exzessiv computerspielenden Kinder) auf, da sie den Computer/Fernseher täglich signifikant länger und häufiger nutzten. Beim Kommunikationsverhalten zeigte sich, dass „ECK“ sich wesentlich weniger bei Problemen und schlechten (aber auch guten!) Nachrichten ihrem Umfeld mitteilten, bzw. an ihren Gefühlen

teilhaben ließen. Weiters zeigten sich Defizite dieser Gruppe in Konzentrationsfähigkeit und bei Bewältigungsstrategien negativer Gefühle, da „ECK“ wesentlich häufiger als „NECK“ dann fernsahen oder computerspielten, wenn sie sich ärgerten oder traurig waren. Auch die Schlafdauer unterschied sich bei den beiden Gruppen, indem „ECK“ signifikant später schlafen gingen und auch direkt vor dem Schlafengehen häufiger den Computer benutzten.

In der angeführten Studie von Grüsser et al. (2005) ist einerseits oftmals die Abgrenzung zwischen Computernutzung und Computerspielnutzung nicht explizit ausgeführt, die jedoch von großer Bedeutung ist, da, wie schon weiter oben im Text besprochen, Computer für verschiedene Zwecke genutzt werden können (Internet, Chatten, Informationssuche, Arbeitsmittel usw.). Das Computerspielen ist eine besondere Ausprägung und sollte deshalb gesondert diskutiert werden.

Andererseits wurde nicht genau darauf eingegangen, welche Spiele, oder welche Spielgenres, die Kinder, vor allem die „ECK“, am häufigsten spielen. Wenn davon ausgegangen wird, dass unterschiedliche Spiele unterschiedliche Bedürfnisse befriedigen, wie zum Beispiel den Wunsch nach Anerkennung und Selbstbestätigung (vgl. Meyer 1992; Grüsser & R. Thalemann 2006) oder es bestimmte Spielertypen mit bestimmten Persönlichkeitsmerkmalen gibt, die wiederum bestimmte Spielgenres bevorzugen (vgl. Vollmer 2000b), dann liegt auch die Vermutung nahe, dass gewisse Genres von Computerspiel suchtgefährdender sein könnten als andere. Diese Argumentation wird in Kapitel 4.3 wieder aufgegriffen.

Die beschriebene Untersuchung zur Computerspielsucht (Grüsser et al. 2005) orientiert sich an verhaltenspsychologischen Theorien, die vor allem Lernmechanismen, wie die klassische und die operante Konditionierung, für die Genese von nicht-stoffgebundenen Süchten verantwortlich machen (vgl. R. Thalemann et al. 2004). Sie vernachlässigt dabei Aspekte, die tiefere Eindrücke zu den verhaltensübergreifenden Ursprüngen des Problems in der Psychodynamik des Computerspielsüchtigen beleuchten könnten. Das süchtige Computerspielverhalten könnte EIN Symptom einer zugrundeliegenden psychischen Störung eines Kindes oder Jugendlichen sein, das auch in

anderen Bereichen des Lebens zu Beeinträchtigungen führen kann. Von Seiten psychoanalytischer Theorien wird davon ausgegangen, dass jedes Verhalten, und somit auch jegliche Pathologie, innerpsychische Ursachen im Sinne einer konflikthaften Organisation der Persönlichkeit hat. Unter diesem Aspekt könnten genauere Ursache-Wirkungs-Analysen des Phänomens ins Blickfeld der Forschung gelangen und somit ein besseres Verständnis der Problemlage ermöglichen. Die pädagogische Arbeit mit betroffenen Kindern und Eltern würde dadurch erleichtert werden, indem man die Ursachen der auffälligen Verhaltensweisen, in diesem Fall bezogen auf exzessive bzw. suchartige Tendenzen, die in der Organisation der Persönlichkeit liegen können, in die Überlegungen mit einbezieht.

3. Psychoanalyse und Sucht

Die bisherigen Erhebungen zum Thema Computerspielsucht sind zwar durchaus wichtig für die weitergehende Forschung, vernachlässigen aber „Systemperspektiven“ und die Möglichkeit von übergreifenden Verhaltensmustern, die von Seiten der Psychoanalyse bei der Erklärung von bestimmten Verhaltensauffälligkeiten in Betracht gezogen werden und für das Phänomen Computerspielsucht von Bedeutung sein könnten (vgl. Wachtel 1981, S. 149). Daher wird im folgenden Kapitel diskutiert, welche Erklärungsansätze die psychoanalytische Perspektive für Sucht bietet und welche davon für die geschilderte Problemlage relevant sein könnten.

Griffith und Dancaster (1995, S. 548), deren Studie zu Computerspielsucht von einem verhaltenspsychologischen Modell ausgeht, weisen darauf hin, dass Persönlichkeitsvariablen bei der Untersuchung der Ursachen von süchtigem Computerspielen nicht vernachlässigt werden dürfen. Die unbewussten Prozesse, die diesem Verhalten möglicherweise zugrunde liegen könnten, werden jedoch nicht berücksichtigt. Die Verhaltenspsychologie greift mit ihren Theorien, die sich hauptsächlich an Stimulus-Reaktions-Verknüpfungen orientieren, zu kurz (vgl. Wachtel 1981, S. 149), da ein Symptom stets Ausdruck einer tiefer liegenden Konfliktstruktur der Persönlichkeit oder Persönlichkeitsstörung ist (vgl. Rost 1996, S. 56). Diese Auffassung von der Genese einer Verhaltensauffälligkeit lässt den Schluss zu, dass eine Verhaltenssucht, wie die Glücksspiel- oder Computerspielsucht, ein austauschbares Symptom einer zur Sucht prädisponierenden Grundstörung ist (vgl. ebd.).

In anderen Worten ist süchtiges Verhalten nur die Spitze eines Eisberges, hinter der sich eine menschliche Pathologie verbirgt. Die Psychoanalyse sieht nicht die Einnahme bestimmter Stoffe und die daraus folgenden psychologischen, physiologischen und sozialen Konsequenzen als entscheidende Komponenten einer Sucht, sondern die individuelle Entwicklung der Persönlichkeitsstruktur und der Psychodynamik des Süchtigen (vgl. Lürßen 1976, S. 838).

Auf dem Hintergrund dieses Suchtverständnisses ist es demnach zentral, die Psychodynamik von Süchtigen genauer zu betrachten. Allerdings fehlt es bisher an Theorien zur Psychodynamik von Computerspielsüchtigen. In dieser Arbeit wird daher nach ersten Hinweisen zu einer Skizze der Psychodynamik von Computerspielsüchtigen gesucht.

3.1 Psychoanalyse und Glücksspielsucht

Da in den meisten bisher vorliegenden Untersuchungen, die Computerspielsucht in Anlehnung an Erkenntnisse über Glücksspielsucht beschrieben wurde (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006 und 2005), erscheint es sinnvoll, auch die Überlegungen aus der Psychoanalyse zum Thema Spielsucht, die eine von der Psychoanalyse beschriebene Art der Verhaltenssucht ist, heranzuziehen.

Die Glücksspielsucht ist eine durch psychoanalytische Theorien teilweise beschriebene Art der Verhaltenssucht. Für die Psychoanalyse scheint es nicht besonders problematisch nicht-stoffgebundene Süchte zu verstehen, da sie im Gegensatz zu anderen Suchttheorien, die Bedingungen der Sucht nicht in den Eigenschaften der verwendeten Substanz sieht, sondern in einer konflikthafter Organisation der Persönlichkeit (vgl. Brandt 1993, S. 24). Dennoch sind Spielsüchtige eine schwer zu behandelnde Patientengruppe (vgl. Wurmser 1999, S. 11) und es ist daher wichtig die Frage zu stellen, aufgrund welcher Anteile seiner Persönlichkeit ein Mensch suchtkrank wurde und warum dem Suchtmittel eine so wichtige Bedeutung zugeschrieben wird (vgl. Rost 1994, S. 28). Dies ist eine maßgebliche Unterscheidung gegenüber der Verhaltenspsychologie, da der Fokus darauf liegt, die Hintergründe der Sucht in der Persönlichkeitsstruktur des Betroffenen zu suchen.

Petry (1996b, S. 36) meint, dass erst mit der Anwendung der psychoanalytischen Methode auf die Behandlung von Glücksspielsüchtigen, ein Verständnis für die Psychodynamik dieser entstehen konnte. Nachdem man erkannte, dass die Annahme unbewusster Selbstbestrafungstendenzen bei Glücksspielsüchtigen doch eine Überinterpretation war und daher die psychodynamische Tiefeninterpretation mit den suchttherapeutischen Ober-

flächeninterpretationen zu vereinen versuchte, konnten drei wesentliche Ursachenfaktoren der Glücksspielsucht abgeleitet werden: die Selbstwertproblematik, die Störung der Bindungsfähigkeit und die Beeinträchtigung der Erregungsregulation (vgl. ebd., S.36). Daraus ergeben sich drei wesentliche Behandlungsprinzipien der Glücksspielsucht: Förderung der Verantwortung, Stärkung der Entscheidungskompetenz und Aufbau alternativer Befriedigungsmöglichkeiten (Petry 1996b, S. 36).

3.2 Überblick über die psychoanalytischen Suchttheorien

Wie bei allen psychoanalytischen Thesen, bauen auch die Überlegungen zur Sucht auf den Theorien von Sigmund Freud auf, von dem es zwar keine abgeschlossene oder zusammenhängende Arbeit zu diesem Thema gibt, der in seinem umfangreichen Gesamtwerk aber verschiedene Hinweise dazu geliefert hat. Die klassische Psychoanalyse des 19. Jahrhunderts versuchte, trotz Skepsis über die Behandlungsaussichten der Glücksspielsucht, Erklärungsansätze für das Phänomen zu finden. Ein Ansatzpunkt, warum diese Sucht als fast unbehandelbar galt, war, dass man zuerst glaubte, es handle sich um eine Störung, die in einer sehr frühen Entwicklungsphase entsteht, so dass sie mit Einschränkungen der Ich-Funktionen verbunden sei (vgl. Petry 1996a, S. 149f). Aufgrund der daraus resultierenden Störung der Lust-Unlust-Regulation bestehe auch eine eingeschränkte Veränderungsmotivation bei Glücksspielsüchtigen (vgl. ebd. S 150).

Im Folgenden werden verschiedene Erklärungsansätze der Psychoanalyse für Sucht kurz erläutert, um deren Entwicklung nachvollziehbar zu machen. Aufbauend auf diesen Überlegungen werden im Weiteren die Suchttheorien genauer ausgeführt, die Sucht als einen narzisstischen Selbstheilungsversuch sehen und auf ihren Wert hin geprüft, Computerspielsucht zu erklären.

3.2.1 Das Neurosenmodell

Das exzessive (Glücks)spielen kann, im Gegensatz zu früheren Annahmen, nicht als eine Art der Zwangsstörung oder -neurose gesehen werden, da Betroffene den Zwang als unsinnig, ungewollt, angstgetrieben und Ich-fremd erleben. Ein süchtiges Spielverhalten hingegen ist zumindest subjektiv zuerst ein als sinnvoll empfundenenes, mit der eigenen Person vereinbares, zielgerichtetes, mit lustbetonten freudigen Erwartungen verknüpftes und auf die Steigerung des Selbstwertgefühls abzielendes Verhalten (vgl. Meyer & Bachmann 2005, S. 47). Im Zuge der vorliegenden Suchtdiskussion sollte deshalb nur kurz auf diese Theorie hingewiesen werden, da das Neurosenmodell von einigen Autoren zum Thema Spielsucht postuliert wird. Im Rahmen dieser Arbeit wird es jedoch aus den angeführten Gründen vernachlässigt, da es als wenig plausibel erachtet wird (vgl. ebd.).

3.2.2 Triebpsychologische Suchttheorien

Im triebpsychologischen Konfliktmodell wird Suchtmittelgebrauch als Versuch verstanden, einen unbewussten inneren oder verinnerlichten frühkindlichen Konflikt zwischen psychischen Instanzen zu lösen, der wieder aktualisiert wurde. Dabei handelt es sich um einen Triebkonflikt, der wesentlich zwischen den Instanzen „Ich“ und „Es“ wirksam ist. Symptome wie eine manifeste Sucht werden als Kompromissbildungen zwischen den Anforderungen der verschiedenen psychischen Instanzen gesehen, die jedoch dramatisch die Unzulänglichkeit des Versuches anzeigen (vgl. Eith 1993, S. 115). Er kann sogar als gescheitert verstanden werden, den unbewussten frühkindlichen Konflikt zwischen „Ich“, „Es“ und „Über-Ich“ zu lösen, der in einer bestimmten Lebenssituation wieder hervorgerufen wird (Petry 1996a, S. 150).

Freud Äußerungen, unter anderem in seiner Arbeit 1930, können in Bezug auf Sucht dahingehend gedeutet werden, dass er der Frage nachgeht, mit welchen Mitteln Menschen in einer bestimmten Kultur danach streben, Leiden zu vermeiden und Glück zu erlangen. Die Intoxikation mit einem chemischen Stoff wird dahingehend verstanden, dass sie dem Menschen eine unmittelbare

Lustempfindung verschafft und gleichzeitig die Aufnahme von Unlustregungen verhindert. Weiters erlangt man im Rauschzustand auch das Gefühl der Unabhängigkeit von der Außenwelt und kann sich dem Druck der Realität entziehen (vgl. Eith 1993, S. 122f). Diese Indikatoren der Sucht können auch auf die Computerspielsucht umgelegt werden. Exzessives Computerspielen wird von den Spielern oft als Flucht vor der (schmerzlichen) Realität und Abtauchen in eine andere Welt empfunden (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006).

Dennoch wird auf die triebpsychologischen Suchttheorien in der vorliegenden Arbeit nicht genauer eingegangen, da sie in ihrer ursprünglichen Form als überholt gelten (vgl. Petry 1996b). Im Folgenden werden weitere Modellvorstellungen der Psychoanalyse zu Glücksspielsucht genauer betrachtet.

3.2.3 Das Ich- bzw. Selbst-Psychologische Konzept

Hartmann, ein Vertreter der Ich-Psychologie, führte 1939 den Begriff des Selbst ein, aus dem die Theorie der Selbststruktur entwickelt wurde (zit. nach Heinemann & Hopf 2001, S. 3). Die Weiterentwicklung der Psychoanalyse begründete sich darauf, dass das „Dreiinstanzenmodell“ mit Ich, Es und Über-Ich, narzisstische Störungen im Selbsterleben, wie zum Beispiel die Depression, nicht zu erklären vermochten. Der Begriff „Selbst“ bezeichnet das Gesamt der psychischen Repräsentanzen (inneren Bilder) der eigenen Person, während das „Ich“ die regulierende Instanz, die im Mittelpunkt einer ständigen dynamischen Auseinandersetzung mit den Kräften des Es, des Über-Ich und der Außenwelt steht, darstellt (vgl. Henseler 1976, S. 459f).

„Das Selbst entsteht aus der Verinnerlichung von Interaktionserfahrungen, die sich als Selbst- und Objektrepräsentanzen im Selbst niederschlagen“ (ebd.). Reale wie auch fantasierte Erfahrung mit der Umwelt werden in innere Charakteristika und Regulationen verwandelt. Dabei geht es nicht um objektive reale Beziehungen per se, sondern um Erlebnisse, die das Subjekt mit ihnen gehabt hat, also auch um Fantasien über Beziehungen. Nicht nur die Charakteristika des Objekts werden verinnerlicht, sondern auch die Interaktionen, ganze Objekte oder Teilaspekte werden internalisiert. Der Mensch

führt dann ein Leben lang einen inneren Dialog mit den verinnerlichten Objekten.

Hierzu ist festzuhalten, dass bei einer Suchtentwicklung angenommen wird, dass das Suchtmittel von Personen, die aufgrund früh gestörter Objektbeziehungen Ich-strukturelle Defizite und eine Störung des Selbstwertgefühls aufweisen, eingesetzt wird, um eine künstliche Ich-Funktion herzustellen, die das Ich gegen negative Gefühle wie Angst und Depression schützt (Petry 1996, S. 150).

3.2.4 Das objektpsychologische Konzept

In der Objektbeziehungstheorie wird die Triebtheorie in Anlehnung an das selbstpsychologische Konzept noch weiter modifiziert. Diese Richtung der Psychoanalyse geht davon aus, dass die Entwicklung der psychischen Strukturen das Ergebnis von Internalisierungsprozessen ist, bei denen „äußere Objekte“ inneren „Objekt-Repräsentanzen“ entsprechen (vgl. Petry 1996a, S. 151). Die Beziehungserfahrungen zu den „äußeren Objekten“, wie zum Beispiel den Bezugspersonen, wirken sich auf die Entwicklung der „Selbst-Repräsentanzen“ aus. In Bezug auf eine Suchterkrankung bedeutet das, dass das Suchtmittel als eine Art Ersatzobjekt dient, um die Störung der Beziehung zu den frühkindlichen Bezugspersonen auszugleichen.

Kind (1988) geht hinsichtlich der Glücksspielsucht davon aus, dass diese negativen Erfahrungen mit früheren Objektbeziehungen das Eingehen von neuen Objektbeziehungen verhindert. Statt dessen wird eine Ersatzbeziehung zu einem „unbelebten Objekt“, wie zum Beispiel einem Computer, aufgenommen. Es kommt zu einer Art von Übertragung, bei der der Betroffene mit dem Spielautomaten die Auseinandersetzungen austrägt, die er mit dem lebenden Objekt vermeidet.

Die aktuellen objektpsychologischen Theorien sehen das Glücksspiel als einen Selbstheilungsversuch auf dem Hintergrund einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung. Das Glückspielverhalten diene dazu, Ich-Defizite, die aus der Frustration des frühkindlichen Bedürfnisses nach elterlicher Zuwendung entstanden sind, zu bewältigen (vgl. Petry 2003, S. 36). Es wäre zu erforschen, ob auch dem Computerspiel diese Funktion zugeschrieben werden kann.

Die Wandlung der psychoanalytischen Modellvorstellungen über die Glücksspielsucht im Laufe der Jahre spiegelt auch die Entwicklung der Psychoanalyse von den ursprünglichen triebtheoretischen Ansätzen, die von einer Regression auf frühe Stufen der Libidoentwicklung ausgingen, bis zu neuen objektpsychologischen Theorien, die das pathologische Glücksspiel als Selbstheilungsversuch einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung sehen, wider (vgl. Petry 1996b, S. 38).

Der kurze Überblick über die Wandlung der psychoanalytischen Suchtkonzepte soll darauf hinleiten, dass in den vorliegenden Überlegungen Sucht als ein narzisstischer Selbstheilungsversuch verstanden wird. Dazu wird im folgenden Kapitel eine genauere Auseinandersetzung mit dem Narzissmus-Begriff folgen, um zu verdeutlichen, welche Charakteristika dieses Phänomen aufweist, die als relevant für die Suchtdebatte in Hinblick auf Computerspielsucht erscheinen.

3.3 Sucht und Narzissmus

In der vorliegenden Arbeit wird das Phänomen Computerspielsucht von dem Standpunkt aus beleuchtet, ein Ausdruck einer narzisstischen Störung zu sein. Dazu soll nun die Phänomenologie des Begriffs Narzissmus und narzisstischer Störungen umrissen werden.

3.3.1 Begriffserklärung

Der Terminus ‚Narzissmus‘ kommt aus der griechischen Sage über Narzissos, dem Sohn der Nymphe Leiriope, die vom Flussgott Kephissos vergewaltigt wurde. Narzissos war von seiner eigenen Schönheit so geblendet, dass er jegliche Liebeswerbungen abwies. Als Strafe dafür wurde ihm die unerfüllbare Selbstliebe auferlegt und er verliebte sich in sein eigenes Spiegelbild, das ihm im Quellwasser erschien. Als ihm die Unerfüllbarkeit seiner Selbstliebe und damit seine Einsamkeit bewusst wurden, stach er sich einen Dolch in die Brust und aus dem Blut der Wunde entsprang eine Narzisse (vgl. Ovidius 1948).

Der Begriff ‚Narzissmus‘ wird in der Umgangssprache mit dem Begriff ‚Selbstliebe‘ gleichgesetzt. Dies ist, wie sich auch im Mythos zeigt, ein vielschichtiges Phänomen (Crain 2005, S. 131).

Freud, der den Begriff in die Psychoanalyse einführte, verstand unter Narzissmus vorerst die libidinöse Besetzung der Selbstrepräsentanz, d.h. des inneren Bildes von der eigenen Person (zit. nach Henseler 1976, S. 459). Die ursprüngliche Definition ist also durchaus nicht negativ besetzt. Im Gegensatz dazu steht das heutige klischeehafte Alltagsverständnis, das mit dem Narzissmus-Begriff Egoismus, Arroganz, Kaltblütigkeit, Selbstverliebtheit und ständigen Partnerwechsel in Verbindung bringt und ihn nicht als Grundlage des Verständnisses für individuelle Entwicklungsverläufe sieht (vgl. Düßler 1989, S. 43).

Die Ausgangsdefinition von Freud, der als erster versuchte, die hinter der Narzissmusproblematik verborgene psychische Dynamik systematisch zu verstehen, wurde in weiteren Verlauf ausgeweitet und wird nun in der psychoanalytischen Literatur in vier verschiedene Phänomenbereiche unterteilt (Henseler 1976, S. 459):

- o als Bezeichnung der verschiedenen Zustände des Selbstwertgefühls, das sich zwischen dem ungetrübten narzisstischen Hochgefühl und der hochgradigen Selbstunsicherheit bewegt,
- o für eine libidinöse Entwicklungsstufe,
- o als Charakterisierung einer besonderen Art der Objektbeziehung, der narzisstischen Objektbeziehung und
- o gelegentlich auch für eine sexuelle Perversion.

Freud, dessen Überlegungen zum Narzissmus eng mit seiner Libidotheorie verbunden waren, unterschied zwischen dem „primären“ und dem „sekundären“ Narzissmus. Im Stadium des „primären Narzissmus“, das sich zwischen dem Autoerotismus und der reifen Objektliebe verorten lässt, ist die Objektwahl bereits erfolgt, aber das Objekt fällt noch mit dem eigenen Ich zusammen (Freud 1913, S. 112f; zit. nach Düßler 1989, S. 44). Der Begriff „sekundärer

Narzissmus“ bezeichnet die Zurücknahme der Libido von ihren Objektbeziehungen im späteren Leben (Freud 1914, S. 42; zit. nach Düßler 1989, S.44). In diesem Sinne kann man den Narzissmus als eine durchaus gesunde Eigenschaft des Seelenlebens verstehen und mit dem Begriff „Selbstliebe“ gleichsetzen (vgl. Düßler 1989, S. 45).

Die neueren Konzepte zum Narzissmus sehen diesen, losgelöst von Freuds Libidokonzept, als Teil einer parallelen und autonomen Entwicklung des Selbst (ebd., S. 47), oder anders formuliert, die Entwicklung des Selbst kann im Großen und Ganzen als die narzisstische Entwicklung bezeichnet werden (Heinemann & Hopf 2001, S. 13).

Die Theorien der Psychoanalyse zum Narzissmus sind nicht leicht auf einen Nenner zu bringen, da sie eines der meist umstrittensten und widersprüchlichsten Konzepte in der Psychoanalyse sind (vgl. Schütte 1987, S.3). Dies begründet sich auch darauf, dass die Psychoanalyse hauptsächlich mittels Einzelfallstudien arbeitet, an denen psychodynamische und pathologische Aspekte modellhaft analysiert werden und deshalb zwar durchaus interessante und sinnvolle Ergebnisse liefern, die aber nicht ohne weiteres generalisierbar sind (vgl. ebd.). Während also die psychoanalytischen Theorien zum Narzissmus im Detail sehr strittig sind, können jedoch ihre grundlegenden Strukturen als ähnlich angesehen werden.

Die aktuellen Konzepte stellen fest, dass die Entwicklung des Selbst als die narzisstische Entwicklung bezeichnet werden kann (Heinemann & Hopf 2001, S. 13). Die Narzissmus-Theorien sind nicht unumstritten, dennoch kann die prinzipielle Entwicklungslinie des Narzissmus als schlüssig betrachtet werden: „Es gibt eine objektlose Phase des primären Narzissmus (eventuell schon im intrauterinen Stadium anzusetzen); mit dem Beginn der Wahrnehmung von Objektbeziehungen als solcher setzt das Stadium des sekundären Narzissmus ein. Der Übergang vom einen zum anderen ist problematisch. Im Falle zu starker, wie auch immer gearteter Belastungen, kommt es zu einer Fehlentwicklung. Die sekundärnarzisstische Lebensphase bleibt in einem unguten Sinne primärnarzisstisch getönt“ (Düssler 1989, S. 56).

In der vorliegenden Arbeit soll nicht der Anspruch erhoben werden, die vielfältigen Narzissmustheorien in ihrem gesamten Ausmaß zu erfassen. Die

Narzissmusproblematik wird in stark verkürzter Weise skizziert und deren zentrale Aspekte sollen in der aktuellen Diskussion festgehalten werden, um sie anwendbar für Überlegungen zur Entstehung von Computerspielsucht zu machen.

Narzissmus sollte jedoch auch nicht als ein isoliertes Phänomen betrachtet werden. Sein vermehrtes Auftreten in den westlichen Industriestaaten lässt einen Zusammenhang zwischen den gesellschaftlichen Verhältnissen und der narzisstischen Persönlichkeit vermuten, deren Ursprung in der durch Entfremdung geprägten Lebenswelt gesehen werden kann (Schütte 1987, S. 128; vgl. auch Lasch 1995).

Der Begriff Narzissmus ist durchaus nicht nur negativ zu sehen, da sich bei der Ausbildung des Selbst das narzisstische System als ausschlaggebend erweist und es in den meisten Fällen zu einer gesunden Entwicklung kommt. Im Rahmen dieser Überlegungen ist jedoch die Pathologie des narzisstischen Systems von Interesse, auf die im folgenden Kapitel eingegangen werden soll.

3.3.2 Narzisstische Störungen

Obwohl in zahlreichen Untersuchungen die normalen Ausprägungen des Narzissmus hervorgehoben werden (vgl. auch Grunberger 1982; Argelander 1972), bleiben die negativen Ausprägungen jedoch das Problem, das es zu behandeln und dessen Begrifflichkeit es zu klären gilt. Der Begriff narzisstische Störung wird bei einer Vielzahl von Zuständen verwendet, in denen sich Störungen der Einstellungen zum Selbst und der Regulierung von Wohlbefinden, Selbstachtung und Identität widerspiegeln, wozu auch depressive Reaktionen gehören (Henseler 1976, S. 476).

Ungeachtet der Frage, wodurch eine narzisstische Störung nun entsteht, kann von einem zentralen Symptom ausgegangen werden: das mehr oder weniger labile Selbstwertgefühl, das sich in Selbstunsicherheit, Verletzlichkeit, Neigung zu Minderwertigkeitsgefühlen und Selbstzweifeln äußert und als besondere Anfälligkeit für (narzisstische) Kränkung zusammengefasst werden kann (ebd., S. 470). Die narzisstische Kränkung bezeichnet vereinfacht gesagt, dass die Ansprüche, die die Person an die Umwelt, sich selbst und ihre Bezugspersonen

stellt, an der Realität scheitern. Die Suche nach ständiger Bestätigung kann nicht erfüllt werden, da oftmals Ablehnung und Misserfolg erlebt wird (vgl. Düßler 1989, S. 58).

Diese Merkmale gehen auf spezifische Entwicklungsstörungen in der Kindheit zurück. Zum besseren Verständnis werden im Folgenden die narzisstische Entwicklung und die Ursachen ihrer möglichen pathologischen Ausformung skizziert.

Die Entwicklung der Persönlichkeit beginnt mit dem Omnipotenzgefühl. Sie ist abhängig von der Fähigkeit der Mutter, die Wünsche ihres Babys zu erfüllen. Wenn es gelingt, lässt dies beim Kind ein Gefühl der vollkommenen Macht über die (seine) Welt aufkommen (vgl. Crain 2005, S. 132). Je differenzierter die kognitiven Funktionen eines Kindes ausgebildet sind, desto mehr kommt es mit der äußeren Realität in Berührung, die sich nicht seinen eigenen Gedanken und Handlungen unterwirft. Im Idealfall entwickeln sich die Allmachts- und Omnipotenzvorstellungen zu einem Verständnis der äußeren Realität, wobei der Wunsch nach einer Rückkehr zu den Omnipotenzempfindungen der ersten Zeit einen Menschen ein Leben lang begleitet (vgl. ebd.).

Kohut, der Begründer der selbstpsychologischen Richtung der Psychoanalyse, definierte das Selbst als „Mittelpunkt des psychologischen Universums des Individuums“ (1988, S. 299). Das Selbst ist jener Teil der Persönlichkeit, der dem Menschen ein gesundes Empfinden von seiner Person, sowie das Gefühl der Selbstachtung und es Wohlbefindens, geben kann. Es ist also Inhalt des psychischen Apparates, aber nicht einer seiner Bausteine, d.h. selbst keine psychische Instanz wie Ich, Es und Über-Ich. Im Gegensatz dazu meint jedoch Kernberg (1983), das „Selbst“ sei ein fester Bestandteil des Ichs. Die Unterscheidung der beiden Theorien wird in der vorliegenden Arbeit nicht verfolgt, da sie die hier angestrebte Debatte über die negativen Folgen einer gestörten narzisstischen Entwicklung nicht ausschlaggebend beeinflussen.

Selbststörungen können dazu führen, dass sich das Subjekt nicht mehr als „authentisch“ empfindet (Crain 2005, S. 134). Um dieses Gefühl der Selbstachtung und der Kohärenz entwickeln zu können ist der Mensch auf andere Personen, aber auch Tätigkeiten und Symbole angewiesen. Diese

Objekte üben Selbstobjektfunktionen aus. Das Selbstobjekt, bzw. die „Selbstobjekt-Aspekte (der) Liebesobjekte“, sind jene Funktionen des Objekts, die für die Aufrechterhaltung des narzisstischen Gleichgewichts, d.i. ein Gefühl der Ausgeglichenheit und Selbstsicherheit, gebraucht werden (vgl. ebd., S. 135).

Um ein intaktes Selbst entwickeln zu können, muss ein Baby in einem empathischen Milieu aufwachsen – einem „Selbstobjekt-Milieu“. Nach einer gewissen Zeit zerbricht das anfängliche Empfinden von Omnipotenz, Verschmelzung und Einheitlichkeit in Bezug auf die Mutter und muss der äußeren Realität angepasst werden. Der Verlust dieser symbiotischen Erfahrung kann intrapsychisch auf zwei Arten aufgefangen werden: einerseits bildet das Kind in seiner Phantasie ein „grandioses exhibitionistisches Größenselbst“ indem im Idealfall die empathische Umgebung dem Kind seine Anerkennung zeigt und diese auch spiegelt; andererseits schafft sich das Kind „idealisierte Eltern-Imagines“, das sind intrapsychisch entstandene Vorstellungen idealisierter und omnipotenter Eltern, mit denen das Kind subjektiv verschmilzt (Crain 2005, S. 136). Diese beiden Komponenten bilden die Grundlage für ein frühes Vertrauen in sich und die Welt.

Gelingt es der Mutter in den ersten Monaten nach der Geburt des Kindes nicht, ein vollkommenes Selbstobjektmilieu zu schaffen, kann das Baby nur unzureichende Erfahrungen von Omnipotenz und symbiotischer Verschmelzung machen. Die Folge kann ein tief sitzendes Urmissstrauen sein (Crain 2005, S. 143). Denn die Phantasien über das „grandiose exhibitionistische Größenselbst“ und die „idealisierten Eltern-Imagines“ können nicht schrittweise den realen Bedingungen angepasst und in die wachsende Persönlichkeit integriert werden, sondern es geschieht eine Regression auf diese Phantasien – dem „primärnarzisstischen Zustand“ –, um sich von der als bedrohlich empfundenen Realität zu schützen.

Ein anderes Problem, das die positive Entwicklung des Selbst zu stören vermag, kann der krisenhafte Prozess der Loslösung und Differenzierung von der Mutter sein. Dies geschieht, wenn es der Mutter nicht gelingt, ihr Kind als ein von ihr verschiedenes Wesen wahrzunehmen und die symbiotische Einheit nicht aufgeben kann (vgl. Crain 2005).

Die frühen Beeinträchtigungen der Selbstentwicklung nennt Kohut (1988) den „primären Defekt“. Der Begriff bezeichnet die „präverbale Empfindung des Individuums, es sei verlassen, entfremdet, ohne lebendiges Echo und „psychisch tot““ (Crain 2005, S. 144).

Die Folge sind eine depressive Grundstimmung, Minderwertigkeitsgefühle, Angststörungen, Panikattacken oder Depression. Da solche Stimmungszustände schwer auszuhalten sind, entwickeln die Betroffenen entweder kompensatorische oder defensive Strukturen, um die Angst vor Desintegration oder Fragmentierung kontrollieren zu können. Die defensiven Strukturen versuchen den primären Defekt abzuwehren und der Mensch wirkt unangepasst und impulsiv. Diese Tendenzen können sich bei Erwachsenen und älteren Kindern in Triebimpulsen oder „Triebfixierungen“, Gewaltbereitschaft, aber auch in Suchttendenzen manifestieren. Alle Verhaltensauffälligkeiten sollen zur Stabilisierung des bedrohten Selbst dienen.

Wenn der „primäre Defekt“ weniger gravierend ausfällt, kann mittels kompensatorischer Strukturen, in Form von Verhaltensmustern und Fähigkeiten, auf eine sozial anerkannte Weise abgewehrt werden, z.B. kann das Erzielen von äußeren Erfolgen über die Selbstunsicherheit hinwegtäuschen.

Dagegen kann es auch sein, dass der Betroffene auf „süchtige Weise auf äußere Anerkennung angewiesen ist und sich über einen Erfolg nicht wirklich freuen kann“ (Crain 2005, S. 145). Für die zu untersuchende Forschungsfrage ist das relevant, da es einen Erklärungsansatz für die Spielmotivation und Spielbegeisterung bei Computerspielen bieten könnte, die fortwährend Erfolgserlebnisse und positive Bestätigung („Belohnung“), z.B. im Erreichen des nächsten Levels usw., verschaffen (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006).

3.3.3 Narzissmus im Jugendalter

Da die vorliegende Arbeit vor allem an der Computerspielsucht-Gefährdung von Jugendlichen interessiert ist, soll in diesem Kapitel der Bezug zu jugendspezifischen Narzissmustheorien eingebracht werden.

Vor allem Ziehes (1981) Theorien werden mit dem Narzissmusbegriff im Jugendalter in Verbindung gebracht. Er postulierte die Existenz eines „neuen Sozialisationstypus“, der Aufgrund der gesamtgesellschaftlichen Entwicklung des Spätkapitalismus durch die Veränderung der Subjektivität entstanden ist. Die Folgen der gesellschaftlichen Veränderung interpretiert er dahingehend, dass sie zu einer Schwächung der Elternidentität führen, welche die Eltern dazu veranlasst, ihre Kinder als Stabilisatoren ihrer eigenen Identitätsfindung zu „missbrauchen“ (Ziehe 1981, S.112). Da die Eltern für die Heranwachsenden keine stabilen Identifikationsobjekte mehr darstellen, entwickeln sie einen, dem narzisstischen Charakter entsprechenden, „neuen Sozialisationstypus“ (ebd. S. 108).

Dieser Verallgemeinerung widerspricht jedoch die Untersuchung von Dambmann (1985, S. 199f), die feststellte, dass narzisstische Tendenzen keineswegs bei allen Jugendlichen ein vorherrschendes Merkmal der Persönlichkeit sind. Sie untersuchte dazu die Begriffe Außenlenkung, narzisstische Beziehungsform, Labilität des Selbstwertgefühls, Apathie und Rückzug auf ihren Bedeutungsgehalt zur Beschreibung der Charakteristika von jugendlichen Persönlichkeiten (ebd. S. 189). Dennoch konnte eine Minderheit identifiziert werden, über die Dambmann (1985) keine prozentuale Feststellung äußert. Das weist jedoch darauf hin, dass zumindest ein Teil der Jugendlichen im Sinne Ziehes (1981) eine narzisstische Störung aufweisen könnten. Für die vorliegende Arbeit ist das deshalb interessant, da zwar keineswegs davon ausgegangen werden kann, dass alle Jugendlichen narzisstische Tendenzen aufweisen und/oder Computerspielsüchtig sind, jedoch könnte somit eine weitere Differenzierung der Risikogruppe ermöglicht werden.

Die genannte Minderheit der Jugendlichen weist hinsichtlich ihrer Einstellungs- und Verhaltensstruktur verstärkt die Tendenz auf, sich dem narzisstischen Kategoriesystem zu nähern. „Diese Jugendlichen zeigen wenig Eigenverantwortung und Selbstbewusstsein. Stabilität scheinen sie vor allem über Vorbilder zu beziehen, die ihnen Entscheidungshilfen und Orientierungsleitlinien für ihre Wertvorstellungen gewähren. Ihr Wunsch nach Partizipation an der „Stärke“ anderer lässt sie autoritätsgebunden erscheinen. Ihre besondere Wertschätzung gilt Menschen die ´Macht haben` und ´immer wissen, was richtig

und was falsch ist', hingegen lehnen sie Menschen ab, die ihre Schwäche zeigen, tolerant und offen sind" (Dambmann 1985, S. 193). Beziehungen, wobei vorrangig nach partnerschaftlichen Liebesbeziehungen gefragt wurde, nehmen vor allem Stabilisierungsfunktionen ein, die vor allem ein großes Harmoniebedürfnis, oft auf Kosten der Bedürfnisstruktur des anderen, erfüllen müssen. Kann die Beziehung den Erwartungen nicht mehr standhalten, steht ein sofortiges Ende dieser, sowie ein radikaler Bruch mit dem Partner, bevor (ebd. S. 194). Durch ihr geschwächtes Selbstwertgefühl versuchen die Jugendlichen Konflikten aus dem Weg zu gehen und sind verstärkt auf Bestätigung und Bewunderung angewiesen. Sie entziehen sich, aus Angst nicht zu genügen, dem Leistungs- und Konkurrenzdruck durch ein passives Verhalten im Unterricht, das eng mit der Angst vor (narzisstischer) Kränkung verbunden ist. Die Auseinandersetzung mit den eigenen Problemen scheuen sie und ziehen „narzisstische Abwehrformen“ wie Rückzug, Flucht in Phantasien und lautes Musikhören vor (ebd. S. 194).

Schließlich stellt Dambmann (1985, S. 199) mittels ihrer Untersuchung fest, dass Ziehes (1981) Ansicht über die Einstellungs- und Verhaltensweisen einer durch eine sogenannte „narzisstische Sozialisation“ geprägten Generation, nicht zu teilen sind. Denn narzisstische Tendenzen sind kein vorherrschendes Merkmal ihrer Persönlichkeit, wobei auch deutlich wurde, dass die Einstellungs- und Verhaltensweisen nicht losgelöst von ihrem sozialen Kontext betrachtet werden können. Männliche Jugendliche, sowie Heranwachsende der „unteren Schicht“ oder aus kleinstädtischen und dörflichen Gegenden neigen eher zu narzisstischen Persönlichkeitsmerkmalen (vgl. ebd. S. 195ff).

Wenn man also den beschriebenen Erkenntnissen Folge leistet, kann die Narzissmus-Problematik im Jugendalter als eine Identifikationsproblematik gesehen werden. Es ist demnach jedoch nicht eindeutig geklärt, ob sich das Phänomen in dieser Ausprägung auf die Adoleszenz beschränken lässt oder auch in das Erwachsenenalter hineinwirken kann.

3.3.4 Risikofaktor Depression bei Jugendlichen

Von der Risikogruppe der Kinder und Jugendlichen, die computerspielsüchtig sind, ist anzunehmen, dass sie bestimmte psychische Beeinträchtigungen im Laufe ihrer Entwicklung erlitten haben, jedoch die äußeren Umstände eine pathologische Entwicklung noch begünstigen. Im folgenden Kapitel soll daher genauer auf weitere Ursachen einer Suchtentwicklung, die sich speziell auf die Adoleszenz beziehen, hingewiesen werden.

Ausgehend von den bisherigen Erkenntnissen kann angenommen werden, dass Kinder, die exzessiv Computer spielen, dies tun, da sie das Verhalten auch zur Kontrolle und Ablenkung von negativen Gefühlen nutzen (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006), was auf eine depressive Verstimmung hinweisen könnte. Depressionen im Kindesalter sind meist sehr schwer zu erkennen, da sie sich hinter anderen Verhaltensstörungen „verstecken“. Mädchen zeigen Symptome wie Verstimmungszustände, Ängste und Schlafstörungen, die eine depressive Verstimmung ansatzweise erkennen lassen. Bei Jungen hingegen, die in den bisherigen Untersuchungen als besonders computerspiel-suchtgefährdet eingestuft wurden, zeigt sich oft Hyperaktivität und Getriebenheit, aggressive Durchbrüche und ausagierende, sozial störende Verhaltensweisen, die eine dahinterliegende Depression abwehren (vgl. Heinemann & Hopf 2001, S. 107). „Eine hohe Ansprüchlichkeit und die Größenphantasien lassen eine depressive Erkrankung nur bei genauem Hinsehen vermuten, weil vordergründig die narzisstische Störung beeindruckt“ (ebd. 2001, S. 107).

Heinemann & Hopf (2001, S. 108) beschreiben die wesentliche hintergründige Psychodynamik der Depression im Jugendalter durch drei „Circuli vitiosi“: chronische, nicht bewältigte Trauer führt zur Ich-Hemmung, die daraufhin zu einer Herabsetzung des Selbstwertgefühls beiträgt. Die Aggression wird nicht nach außen, sondern nach innen gegen das Selbst gewendet. Es kommt zu einer Introjektion eines außerordentlich ambivalenten Objektes. Die gegen das Selbst gerichtete Aggression wendet sich gegen die ungeliebten Objektanteile. Das rigide Über-Ich sowie das unerreichbare Ich-Ideal verhindern eine gesunde

narzisstische Entwicklung. Introjektion bedeutet in diesem Sinne die passive Übernahme von Lebens- und Moralauffassungen von Personen, mit denen sich der Heranwachsende identifiziert.

Allen „Circuli vitiosi“ ist ein Aspekt gemein, der allen narzisstischen Störungen innewohnt – der narzisstische Rückzug. „Viele depressive Zustände beginnen nach einem faktischen oder symbolischen Objektverlust und/oder einer narzisstischen Traumatisierung oder Kränkung. Da die Objekte der Kindheit meist abwesend oder stark ambivalent besetzt waren, kam es in der Regel nicht zu stabilen Internalisierungen. Die Stabilisierung erfolgt durch Anklammerung an äußere Objekte oder durch übermäßige Leistungsansprüche“ (vgl. ebd. 2001, S. 106). Das bedeutet, dass durch Entwicklungsbeeinträchtigungen in Form eines unzureichenden Verhaltens der Bezugspersonen der Selbstwert des Kindes nicht ausreichend gestärkt werden konnte. Deshalb ist es im späteren Leben auf Bestätigung von außen angewiesen, um ein positives Selbstbild zu bekommen.

Das weist darauf hin, dass narzisstische Störungen im Kindesalter ein vielschichtigeres Problem darstellen könnten, als in den bisherigen Ausführungen angenommen wurde. Weitere Überlegungen zum Thema Computerspielsucht wären daher auch unter diesen Gesichtspunkten wünschenswert.

3.3.5 Der narzisstische Restitutionsversuch

Im Rahmen gegenwärtiger Überlegungen wird der Narzissmus als eine phasenübergreifende Persönlichkeitsstörung verstanden. Psychische Defizite aus allen Entwicklungsphasen fließen in die Symptomatik ein, wie es auch Schütte (1987, S. 114) beim pathologischen Glücksspieler erkannt hatte. Er sah im Glücksspiel die Möglichkeit der Befriedigung sämtlicher narzisstischer Defizite, da es den Spieler in ein „ozeanisches Gefühl“ versetzt, das der Narzisst in der Kindheit nie erfahren hat (ebd., S. 114). In dem rauschartigen Zustand verliert sich der Spieler jenseits der Grenzen des Ichs total im Spiel und alles andere befindet sich außerhalb seiner Wahrnehmung (vgl. Berkman 1958, S. 93; zit. nach Schütte 1987, S. 114). Die Sehnsucht nach diesem

Gefühl und die Möglichkeit sich mächtig zu fühlen und auch Aggressionen abzubauen, sieht Schütte (1987) als Erklärung für die Spielsucht.

Daher soll in diesem Kapitel erläutert werden, inwieweit ein süchtiges Verhalten die oben beschriebene narzisstische Störung zu kompensieren versucht, wobei wieder der Rückgriff auf Theorien einiger Autoren zur Glückspielsucht erfolgt, da sie eine zur Computerspielsucht verwandte Ausformung der Verhaltenssucht darstellt.

Meyer und Bachmann (1993, S. 63) merken an, dass narzisstische Persönlichkeitsstörungen pathologischer Spieler von fast allen psychoanalytischen Autoren angeführt werden, jedoch meist nur in Form der Beschreibung der einzelnen Symptome wie Allmachtsfiktionen oder Omnipotenzphantasien (vgl. Bergler 1936; Fenichel 1945; Livingston 1974; zit. nach Meyer & Bachmann 1993, S.63).

Simon (1980; zit. nach Meyer & Bachmann 1993) definiert als erster das Glücksspiel in einer umfassenderen Weise als narzisstischen Selbstheilungsversuch, da er meint, der Spieler sei aufgrund „frühkindlicher emotionaler Deprivation“ unfähig Liebesbeziehungen einzugehen und versuche mittels des Spiels ersatzweise anerkannt und geliebt zu werden. Um die kränkende Realität ertragen zu können klammere er sich an die Illusion eines Idealzustandes – des Gewinnens – von dem er sich eine Selbstwertsteigerung erhofft.

Battegay (1979, S. 69) beschreibt Sucht in Zusammenhang mit Narzissmus als ein „Vorhandensein eines unwiderstehlichen und unstillbaren Verlangens nach – wenigstens scheinbarer – Überwindung der dem Individuum in der sozialen Realität gesetzten Schranken mit Hilfe von Mitteln oder Handlungen, die in der Phantasie der Betroffenen zur Introjektion eines Objekts bzw. zu einer Fusion mit einem idealisierten Selbstobjekt, zum Entstehen eines Größenselbst oder, besonders bei gemeinsamer Suchtmittleinnahme, zur Förderung von Spiegelübertragungen führen soll.“ Dieses Verhalten soll Lustgewinn, Unlustvermeidung, Verminderung sozialer und/oder psychologischer Distanz und Leistungssteigerung ermöglichen. Die individuelle Lebensgeschichte, insbesondere das Fehlen von Liebeszuwendung der primären Bezugspersonen, sowie aktuelle Lebensumstände und die damit verbundenen bewussten und

unbewussten Konflikte, stellen die beschriebenen Grenzen dar, die kompensatorisch zu überwinden sind. Der "Wunsch zur Korrektur der psychosomato-sozialen Realität" (vgl. ebd., S. 69) begründet sich auf einem narzisstischen Defizit, das durch ein schlechtes „Selbstobjekt-Milieu“ entstanden ist. Aus dieser Definition von Battegay (1979) geht hervor, dass Sucht als eine Art Selbstheilungsversuch verstanden werden kann. Durch einen Mangel an Gefühlswärme wird die Selbst-Entwicklung beeinträchtigt und die Betroffenen suchen daher ständig nach einem Objekt, das ihr Selbst zu stärken vermag (vgl. ebd., S. 69). Die Bestrebung, sich mehr Selbstwertgefühl verschaffen zu wollen, ist alleine jedoch noch nicht pathologisch, erst wenn sie ein bestimmtes Maß übersteigt, kann von einer Sucht gesprochen werden. Anfangs soll der Griff zum Suchtmittel das Selbst noch (fiktiv) stärken und erfolgt im Kontakt mit dem Ich, doch im Verlauf der Wiederholungstendenz tritt eine zunehmende Automation der Handlung ein (Battegay 1979, S. 17). Unlustvermeidung ist bei einer narzisstischen Persönlichkeit ein sehr häufiges Merkmal, da die Betroffenen in der Regel nicht genügend Kraft verspüren, sich gegen „Widerwärtigkeiten“ durchzusetzen (vgl. ebd., S. 73). Im Falle des Glücksspiels kann die Grenze für den Kontrollverlust darin gesehen werden, wenn ab einem bestimmten Zeitpunkt das Spiel nicht mehr zum Spaß, sondern nur noch zweckgebunden zum Regulieren bestimmter Gefühle dient.

Ein weiteres Merkmal einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung ist laut Ammon (1974; zit. nach Schütte 1987, S. 118) der Wunsch nach einer symbiotischen Vereinigung, um das „Loch im Ich“ mit Hilfe infantiler Allmachtsfiktionen immer wieder aufzufüllen. Ein narzisstischer Charakter ist rastlos und leidet sehr schnell an Langeweile, sobald „die äußere Fassade ihren Glanz verliert“ und keine neuen Quellen der Selbstbestätigung zur Verfügung stehen (vgl. Schütte 1987, S. 119). Typisch ist auch, dass der Betroffene mit Kränkung und Frustration nicht umgehen kann. Schütte sah (1987, S. 120) einen Erklärungsansatz für exzessives Glücksspielen darin, dass es als Konfliktbewältigungsmittel dient und das rastlose Spielen das Aufkommen depressiver Gefühle verhindert.

Rosenthal (1986, zit. nach Meyer & Bachmann 1993, S. 63) erkennt bei der Mehrheit der pathologischen Glücksspieler eine narzisstische Persönlichkeits-

störung, die „mit einem gestörten Selbstwertgefühl, Identitätskonflikten, Abgrenzungsproblemen und unangemessenen Anspruchshaltungen“ einhergeht. „Das Glücksspiel gaukle eine Ersatzwelt vor, in der sich der Spieler bedeutend, respektiert, mächtig und omnipotent fühlen könne“ (ebd.)

Wenn die oben angeführten Theorien eine Glücksspielsucht zu erklären vermögen, erscheint damit auch eine Erklärung der Computerspielsucht naheliegend. Ein Computerspiel ermöglicht eine Identifikation mit einer heldenhaften Figur, die sich dem „Bösen“ entgegenstellt. Der Spieler kontrolliert jegliche Bewegung und Handlung seiner Figur, was einer Art Symbiose gleichkommt. Durch das starke Auftreten der Spielfigur, kann sich auch der (narzisstische) Spieler gestärkt fühlen, der laut Battegay (1979), wie aus den obigen Ausführungen hervorgeht, nach einem Objekt sucht, das sein Selbst stärken kann.

Die Erkenntnisse, die dadurch für die Untersuchung eines möglichen Zusammenhangs zwischen einer Computerspielsucht und einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung gewonnen werden können, beziehen sich auf die kompensatorischen Möglichkeiten, die das Computerspiel dem „User“ bieten kann, indem es ihm, durch seine immanente Gewinnorientierung und ständigen Erfolgserlebnissen, das Selbstwertgefühl zu stärken vermag, was für eine narzisstisch gestörte Persönlichkeit von großer Bedeutung ist. Allmachtsfiktionen und Omnipotenzphantasien können in Computerspielen sehr realitätsgetreu ausgelebt werden, da die Spielfigur meist eine mächtige Rolle innehat. Selbst wenn sie einige Niederlagen gegen stärkere „Gegner“ hinnehmen muss, besteht immer die Möglichkeit einer Wiederholung des „Kampfes“, was wiederum dem narzisstischen Unvermögen entspricht, mit Kränkung und Frustration umgehen zu können.

Die bisherigen Untersuchungsergebnisse der verhaltenspsychologischen Richtung, die den Belohnungseffekt von Computerspielen als deren zentralen Anreiz sehen, sind demnach dahingehend zu hinterfragen, was der Spieler als Belohnung empfindet. Offenbar ist es das Erlangen von Macht und damit die Erhöhung des Selbstwertes. Für Menschen, die aufgrund einer narzisstisch gestörten Persönlichkeit ein besonders ausgeprägtes Bedürfnis nach

Bestätigung und Stärkung ihres Selbstwertgefühls haben, findet dieses Verlangen seine Entsprechung im Spielverlauf eines Computerspiels.

4. Computerspiele als Spiele

Um die Faszination, die Computerspiele auf Kinder und Jugendliche ausüben, besser nachvollziehen zu können, ist es wichtig zu klären, welche Bedeutung dem Spiel in der Entwicklung beigemessen wird. Welche Anreize das Spiel bietet, soll im nachstehenden Kapitel geklärt werden. Der Belohnungseffekt der Computerspiele, auf den sich die derzeitigen verhaltenspsychologischen Theorien als Erklärungsansatz berufen, scheint nicht eindeutig zu sein. Warum spielen Menschen gerne und hat das etwas mit Belohnung zu tun? Wie manifestiert sich diese Belohnung im Spiel? Warum werden Computerspiele besonders gerne gespielt? Als Hilfe zur Beantwortung dieser Fragen werden im folgenden Kapitel psychoanalytische Spieltheorien skizziert und weiteren Theorien zur Spielmotivation, die sich auf Computerspiele beziehen, gegenübergestellt.

Weiters wird von Interesse sein, ob bestimmte Spielinhalte narzisstischen Entwicklungsdefiziten entgegenkommen und daraus möglicherweise das besondere Interesse für diese Spiele erwächst.

4.1 Technische Vorraussetzungen – Begriffsklärung

Zur begrifflichen Abgrenzung der verwendeten Termini soll geklärt werden, was in der vorliegenden Arbeit unter dem Begriff ‚Computerspiel‘ verstanden wird und welche Formen von Bildschirmspielen von der Geräteseite her unterschieden werden (vgl. Fritz 1995, S. 20):

- die Arcade – Games: das sind Spielautomaten, die man vornehmlich in Spielhallen finden kann und die ein actionreiches Spiel gegen Geldeinwurf bieten. Geschicklichkeit und Können der Spieler entscheiden, wie lange man für eine Münze in der „Welt am Draht“ verweilen darf;

- die Computerspiele: als Software steht eine kaum noch zu überblickende Mengen an Spielen zur Verfügung: früher noch in Diskettenform, heute fast ausschließlich als CD-ROM-Disk;
- die Videospiele: dieser Computertyp ist „nur“ für das Spielen vorgesehen und für diesen Zweck optimiert: Schneller Prozessor, gute Grafik, guter Sound, einfache Bedienung. Datenträger sind Einsteckmodule oder CD-ROM-Disks. Die Videospielcomputer kann man in der Regel an den Fernseher anschließen und benötigen keinen zusätzlichen Monitor (wie beim Computer);
- die tragbaren Videospiele: hier ist alles noch einfacher und unkomplizierter, um schnell und überall ins Spiel zu kommen. Nach dem Prinzip der „All-in-One“ ist schon alles integriert: Bildschirm, Prozessor, Joystick, Stromversorgung und es müssen nur noch die Spielmodule eingesteckt werden. Es verwundert daher nicht, dass diese Art der Spiele eine besondere Beliebtheit erlangt hat.

Im Rahmen der gegenwärtigen Überlegungen wird jedoch zwischen diesen Arten der Bildschirmspiele nicht explizit unterschieden, da das Grundprinzip der Mensch-Maschine-Interaktion allen innewohnt, vor allem ein Augenmerk auf deren Wirkung gelegt werden soll und die Spiele größtenteils ohnedies für alle Geräteformen erhältlich sind. Der Terminus „Computerspiel“ wird vorwiegend verwendet, da er inklusiver ist und darunter auch die Begriffe Videospiel und Bildschirmspiel erfasst werden können (vgl. Buckingham 2008, S. 4f).

4.2 Computerspielgenres

Unter der Annahme, dass Computerspiele immer im Kontext zum Alltag und zur Lebenssituation des Spielers stehen und seine Vorlieben, Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und Defizite widerspiegeln (vgl. Poeplau 1992, S. 146), erscheint es von Bedeutung, die verschiedenen Genres von Computerspielen und ihre Merkmale festzuhalten, um zu erkennen welche Inhalte für narzisstische Persönlichkeiten besonders ansprechend sein könnten. Es ist

anzunehmen, dass nicht alle Computerspiele in gleichem Maße den Kampf oder die Suche nach Macht und Kontrolle als zentralen Inhalt haben und deshalb auch nicht in gleichem Maße narzisstische Bedürfnisse ansprechen.

Zum besseren Verständnis und der Abgrenzung der verschiedenen Computerspielgenres soll im Folgenden geklärt werden, welche Spielinhalte sie auszeichnen und in wie weit sie den narzisstischen Bedürfnissen entgegenkommen könnten.

Von Salisch et al. (2007, S. 56) haben in einer Studie zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele zwischen folgenden Spielgenres unterschieden:

- Action-Adventure: nach und nach erschließt sich eine abenteuerliche Aufgabe vor eher fantastischem Hintergrund. Der Spieler steuert seine Figur actionorientiert durch Dschungel, Katakomben, Verliese usw.;
- Klassisches Adventure: opulente Welten und stundenlanges Spielespaß ohne Zeitdruck – die Romane des Computerspiels. Der Spieler muss verschiedene Rätsel lösen und sieht sich oft in Abenteuer, Verschwörungen oder Kampagnen verwickelt, deren Ausmaß er erst später erkennt;
- Jump'n Run: der Spielende steuert skurrile Spielfiguren, um hüpfend, springend und rennend verschiedene Plattformen zu erklimmen und Hindernisse zu überwinden. Jump'n Runs sind immer öfter mit Missionen, Adventure-Elementen und Waffen angereichert;
- Rollenspiel: der Spielende als Retter. In einer oft mittelalterlich geprägten, von allerlei Ungemach heimgesuchten Welt geht er innerhalb einer mehr oder weniger langatmigen Storyline in die Heldenposition;
- Rollenspiel actionorientiert: der Spieler führt seine Spielfiguren in Echtzeit als einsamer Retter durch eher düstere Kerker oder monsterübersäte Gruschkeller;

- Rollenspiel online: Spielende aus aller Welt können sich mittels einer Basissoftware ins Netz einloggen und handeln gemeinsam oder gegeneinander in Clans. Es gibt Riesenwelten zu erkunden und der Spielende kann aus einer Vielfalt an Professionen wählen. Besonderes Unterhaltungserleben bietet die Kommunikation unter den Spielern in Echtzeit;
- Shooter: der Schutz der eigenen Figur, das Schießen und Treffen von gegnerischen Spielfiguren steht als Spielkonzept im Vordergrund. Es sind Missionen zu erfüllen, der Spielende führt seine Spielfigur durch offenes Gelände, Katakomben, Lagerhallen oder Einrichtungen, um Gegnerfiguren auszuschalten und die eigene Figur zum Ziel zu führen;
- Ego-Shooter: in diesem Spiel wird aus der Perspektive des Hauptcharakters gespielt, d.h. der Spieler übernimmt dessen Sicht auf die Umgebung und die jeweilige Waffe in den Händen;
- Third-Person-Shooter: die Kamera fliegt hinter dem Hauptcharakter her und der Spieler sieht auf die eigene Spielfigur und die Umgebung. Der Taktikanteil ist höher und Story-Elemente sind präsenter als in Ego-Shootern;
- Taktik-Shooter: hier stehen HiTech-Gerätschaften, multiple Lösungen, Teamaspekte oder unbemerktes Vorgehen im Vordergrund. Schießen ist zwar eine Option, sollte aber zugunsten „leiser“ Lösungen nicht dominierend eingesetzt werden;
- Online/LAN – Shooter: der Spieler führt seine Figur nicht mehr gegen computergesteuerte Kontrahenten, sondern misst sich mit der Intelligenz der anderen Mitspieler via LAN (Local Area Network – ein lokales Computernetz) oder im Internet;

- Sportspiele: echte Sportarten werden realistisch nachgestellt. Geboten werden Originallizenzen, Kommentatoren und Gesichter, sodass auch Nichtspieler sich schnell und ohne Hürde zuhause fühlen, weil sie die Regeln kennen. Sportspiele sind in der Regel mehrspielerfähig und werden TV-ähnlich oder zumindest realitätsnah präsentiert;
- Lernspiele: im Falle von Lernspielen für Kinder beinhaltet das Spiel eine Kinderlernsoftware, die alle Programme rund um die Themen Kinder, Lernen und Multimedia umfasst.

Indem der Computerspieler selbst zum Akteur wird, kann er, im Gegensatz zu traditionellen Unterhaltungsmitteln wie z.B. Fernsehen, bei dieser interaktiven Variante, das Geschehen aktiv mitgestalten, bzw. muss dies sogar, um die Handlung voranzutreiben. Dadurch manifestiert sich der Leistungsaspekt, da der Spieler aufmerksam sein, sich konzentrieren, schnell agieren und reagieren muss, um so besser als sein Gegner zu sein (vgl. Vorderer 2006, S. 61). Neben der bedingten Kontrolle des Erlebens durch die Bestimmung des Schwierigkeitsgrades der Anforderung, sieht Vorderer (ebd.) die Leistungskomponente als Ursache für die Attraktivität von Computerspielen. Die Begriffe „Mission“ und „der Spieler als Retter“ in der „Heldenposition“ (vgl. Salisch et al. 2007, S. 56) verdeutlichen, dass Computerspiele zwar einen Charakter von Aufgabenlösungen (vgl. Flitner 2002, S. 186) haben, sich der Spieler dadurch aber stets in eine bedeutende Funktion als Held versetzt, was seinen Selbstwert, wenn auch nur innerhalb des Spiels, zu erhöhen vermag.

Bei allen wettbewerbsorientierten Spielen (Sportspiele, Geschicklichkeitsspiele usw.) geht es (auch) um Macht und Ohnmacht der Spieler (Fritz 1997, S. 183). Die Balance zwischen den beiden Extremen zu finden, hat ihre Entsprechung im Leben aller Menschen und bestimmt mehr oder weniger alle menschlichen Beziehungen. Zum Leben aller Menschen gehören Gefühle der unzureichenden Macht (ebd., S. 183f). An diesem Punkt knüpfen die Computerspiele an, indem sie vielfältige Spielräume bieten, um virtuelle Machtkämpfe ausüben zu können. Festzuhalten ist, dass die meisten Computerspiele darauf ausgelegt sind „etwas“ oder jemanden zu besiegen, was dem Bedürfnis des Spielers nach Selbstermächtigung entgegenkommt. Auch die Sicherheitsbestrebungen

narzisstischer Charaktere finden ihre Erfüllung darin, dass bei einer Niederlage gegen einen Kontrahenten das Spiel nie gänzlich verloren und eine Wiederholung jederzeit möglich ist.

In der vorliegenden Arbeit wird davon ausgegangen, dass Selbstermächtigung, die Stärkung des Selbstwertes und die Sicherheitsbestrebungen zentrale Komponenten für die besondere Beliebtheit von Computerspielen sind. Weiters wird angenommen, dass dies besonders für Spieler mit einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung von so großer Bedeutung ist, dass sie schließlich ein suchtartiges Verhalten entwickeln. Es soll nun herausgefunden werden, welche Spiele diese Bedürfnisse besonders befriedigen könnten.

Um diese Annahme genauer betrachten zu können, sollen im folgenden Kapitel die Ergebnisse bereits bestehender Untersuchungen zur (Computer-)Spiel-motivation angeführt werden, um so mögliche Zusammenhänge identifizieren zu können.

4.3 Faszinationskraft von Computerspielen aus medienpädagogischer Sicht

Die Spielmotivation ist ein zentraler Punkt zur Klärung des Sachverhalts, warum Computerspiele interessant sind. Während bei verschiedenen Überlegungen, die vor allem aus den Kommunikationswissenschaften stammen, die Einflussfaktoren der Computerspielnutzung im situativ-personalen, sozialen und gesellschaftlich-historischen Kontext gesehen werden (vgl. Wolling et al. 2008 S. 17f), sollten psychische Prozesse, die dem Verhalten zugrunde liegen, nicht außer Acht gelassen werden. Das folgende Kapitel stellt Theorien vor, die sich speziell auf die Motivationshintergründe von Computerspielern beziehen und zur Klärung ihrer Faszinationskraft beitragen sollen.

Visuelle Medien übernehmen laut Fritz (1995, S. 11) heutzutage häufig die traditionellen Funktionen der Eltern, wie Tröster, Einschlafhelfer, Märchen-erzähler, Spielpartner usw. Sie sind fest in den Alltag integriert und strukturieren ihn auch teilweise. Die Auswirkungen dieser Entwicklung auf den Lebens-entwurf, die Moral, die Aggressionsbereitschaft, die Intelligenz usw. der Jugend

sind jedoch sehr umstritten und eine genaue Analyse der Wirkung der Medien scheint angesichts der vielen intervenierenden Variablen sinnlos (vgl. ebd.).

Da durch die Komplexität der Wirkung von Computerspielen die Erhebung empirischer Befunde erschwert wird, sollte als erster Schritt ein Blick auf die Motivation und das Erleben der Kinder und Jugendlichen, die Computerspiele konsumieren, geworfen werden. Wie in einigen Studien erhoben (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006; Mayer 1992) erfüllen Computerspiele Wünsche nach Selbstbestätigung und Anerkennung, sowie Ersatzbefriedigungen für Erfahrungen, die im realen Leben nicht gemacht werden können. Sie machen Jugendliche unabhängig von der Kontrolle der Erwachsenenwelt, befriedigen den Drang nach Entfaltung und Freiheit und ermöglichen das Ausleben von Omnipotenzgefühlen und Entdeckerwünschen.

Von weiterer Bedeutung kann die sozialisationsspezifische Funktion sein, da durch Computerspiele grundlegende Werte unserer Gesellschaft, wie Leistung, Erfolg, rationelles Denken, Einsicht in hierarchische Strukturen usw. durch Identifikation und Imitation angeeignet werden können (vgl. Fritz 1995, S. 15). Das lässt den Schluss zu, dass gesellschaftliche Normen das Computerspielen fördern, da der Spieler mittels der Erfolgserlebnisse, die sie bieten, den Leistungsanforderungen wenigstens virtuell gerecht werden kann.

In einer Untersuchung von Fritz und Misek-Schneider (1995) an 114 Schülerinnen und Schülern aus verschiedenen Schultypen zwischen 11 und 20 Jahren wurde versucht, das Erleben und die Reaktion von Kindern und Jugendlichen auf Computerspiele nachzuvollziehen, um so die entscheidenden Faktoren für deren Faszinationskraft zu identifizieren. Als Spielanlässe wurden dabei Langeweile und Abreaktion, Ablenken und Stressabbau von den Kindern genannt. Eine Erwartung dem Computerspiel gegenüber haben Mädchen und Jungen gemein und zwar: Erfolg zu haben, Kontrolle auszuüben und das Spiel zu beherrschen. Der Beherrschungsaspekt ist bei Jungen jedoch deutlicher sichtbarer als bei Mädchen (vgl. Fritz & Misek-Schneider 1995, S. 96). Eine positive Rückmeldung von Seiten des Spiels, in Form von Erfolgserlebnissen durch das Besiegen des Gegners und/oder das Erreichen des nächsten Levels, ist für die Beliebtheit eines Computerspiels von großer Bedeutung, da es sonst nach kurzer Zeit, aus aufkommendem Desinteresse, beiseite gelegt werden

würde. Das Computerspielen ist also im Großen und Ganzen ein „Kampf um Kontrolle“ (vgl. ebd., S. 102).

Die Kontrolle über das Spiel ist für Motivation und Spielerleben von zentraler Bedeutung, wie Fritz und Misek-Schneider (1995, S. 102f) feststellen konnten. Bei einer systematischen Beobachtung der Spieler waren überwiegend Gefühlsäußerungen, die als Auswirkung auf die Versuche, das Spiel zu kontrollieren, verstanden werden können, zu beobachten. Ebenso waren die spontan geäußerten Spielbewertungen und Kommentare während des Spiels stets auf den Erfolg oder Misserfolg bezogen. Dabei zeigten die mimischen und verbalen Reaktionen der Spieler auf das Spielgeschehen, wie stark die Spieler in den Spielverlauf und dessen Anforderungen involviert waren (vgl. ebd.).

Vor allem bei älteren Spielern kann es zu Stressreaktionen kommen, wenn kein rascher Erfolg eintritt und damit der aufkommende Leistungsehrgeiz nicht erfüllt wird. Um den Anforderungen gerecht zu werden, lernen die Spieler sich ruhig und gelassen auf das Spiel zu konzentrieren und starke Gefühlsreaktionen und Nebengedanken auszublenden. Das kann sogar so weit gehen, dass bei manchen Spielern die Notwendigkeit zur Konzentration zum eigentlichen Spielreiz wird, da sie sich so aneignen, sich gegen äußere Störungen zu „immunisieren“ oder zu unangenehmen Dingen Distanz herzustellen (Fritz & Misek-Schneider 1995, S. 97).

In Bezug auf die vorliegende Forschungsfrage sind diese Erkenntnisse dahingehend von Bedeutung, da die Suche nach Kontrolle, die besonders wichtig ist, um vor (narzisstischen) Kränkungen zu schützen, ein Hinweis darauf ist, dass Computerspiele ein narzisstisches Bedürfnis in Form einer Art Sicherheitsbestreben erfüllen (vgl. Düßler, S. 94).

4.3.1 Motivationspsychologisches Grundmodell

Von Seiten der Medienpädagogik gibt es verschiedene Modelle, anhand derer versucht wird die Mediennutzung von Individuen zu verstehen.

Eines davon ist der „uses and gratifications“-Ansatz zur Nutzungsmotivation von Medien, der am weitesten verbreitet ist und aus der Kommunikationswissenschaft stammt. Er basiert auf der Annahme, dass der Mensch bestimmte

soziale und psychologische Bedürfnisse hat, die durch die Nutzung bestimmter Medien befriedigt werden sollen (vgl. von Salisch 2007, S. 30f). Dabei wird zwischen der erwarteten Wirkung in Bezug auf die Bedürfnisbefriedigung des Medium („gratifications sought“) und der tatsächlichen subjektiven Bewertung dieser („gratifications obtained“) unterschieden. Dieser Ansatz geht jedoch, weitgehend ohne theoretische Vorannahmen, davon aus, dass sich Computerspieler bewusst sind, was an bestimmten Spielen für sie so attraktiv ist und sie auch bereit sind offen und ehrlich im Rahmen einer Befragung darüber Auskunft zu geben (vgl. Vorderer 2006, S. 55). Man kann jedoch, obwohl die Theorie zu viele implizite Voraussetzungen unterstellt, zumindest festhalten, dass sie einen bestimmten – den bewussten und legitimierbaren – Anteil der Attraktivität der Computerspiele erklärt.

Eine weitere Theorie ist das "Motivationspsychologische Grundmodell" (Fritz 1995, S. 18). Es folgt der Vermutung, dass Computerspiele durch ihre Eigenart ein Motivierungspotential haben, das seine volle Wirkkraft entwickeln kann, wenn es bestimmte Persönlichkeitsmerkmale des Spielers anspricht. Diese Annahme entspricht der hier bearbeiteten Fragestellung am besten und wird daher näher behandelt.

„Das Modell führt eine Reihe solcher Personenmerkmale auf, z.B. die individuelle Ausprägung verschiedener Motive, die Fähigkeit des Menschen, seine emotionalen Vorlieben und Gewohnheiten, die jeweiligen Interessen des Spielers und die Ziele, die man in der Regel für wichtig erachtet (z.B. erfolgreich sein, sich mächtig fühlen) oder in einer bestimmten Situation verfolgt (z.B. Streß loswerden, Langeweile verhindern)“ (Fritz 1995, S. 19).

Da die Motivierungspotentiale der verschiedenen Spiele und die Persönlichkeitsmerkmale der Spieler sehr verschieden sein können, geht dieses Modell davon aus, dass die Faszinationskraft bzw. die Höhe der Spielmotivation hauptsächlich davon abhängt, ob eine gewisse Übereinstimmung zwischen den beschriebenen Größen „Angebot“ und „Nachfrage“ vorhanden ist.

Auf dieser Grundlage baut die in dieser Arbeit verfolgte Annahme auf, dass ein Spieler, dessen Persönlichkeit ausgeprägte narzisstische Tendenzen aufweist, besonders die Spielinhalte gewalthaltiger Computerspiele (vgl. „Spielertyp Eins

A“ nach Vollmer 2000b) bevorzugt, da ihm das Ringen um Macht und Kontrolle besonders wichtig ist, um seinen narzisstisch gekränkten Selbstwert zu steigern.

In den meisten Studien (vgl. Fritz 1995; von Salisch et al. 2007; Grüsser & R. Thalemann 2006) nennen die befragten Jugendlichen jedoch die Suche nach Spaß und Spannung als Hauptmotivation für das Spielen von Computerspielen. „Was aber bewirkt diesen Spaß und diese Spannung? Ist es der Leistungsaspekt, der Teil jedes Bildschirmspiels ist? Ist die Faszinationskraft von den permanenten Rückmeldungen während des Spiels abhängig? Oder ist eine Kombination aller dieser Faktoren dafür verantwortlich, daß Kinder von Bildschirmspielen fasziniert sind?“ (Fritz 1995, S. 28)

Nähere Einblicke auf die Motivationsgrundlagen von Computerspielern bieten die Funktionskreise nach Fritz (1995), die nun näher ausgeführt werden sollen.

4.3.2 Die Funktionskreise nach Fritz

Für das wichtigste Element hält Fritz (1995) in Zusammenhang mit der Computerspielfaszination das Gefühl der Spieler, am Geschehen auf dem Bildschirm teilzuhaben, was er mittels vierer ineinandergreifender Funktionskreise zu erklären versucht:

- **Sensumotorische Synchronisierung / pragmatischer Funktionskreis:**

in diesem ersten Funktionskreis erlernt der Spieler, seine eigenen Bewegungsmuster und Wahrnehmungsformen auf die programmgesteuerten Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten der Spielfigur abzustimmen (vgl. Fritz 1995, S. 29). Durch den Fluss permanenter Bilder als Rückmeldung auf seine Körperbewegungen (mittels Joystick, Maus, usw.) entwickelt sich die Basis der sensumotorischen Synchronisierung. Im Laufe der Perfektionierung dieser Fähigkeit erlangt der Spieler immer mehr das befriedigende Gefühl, die Spielfigur, als Erweiterung des eigenen Körperschemas, beherrschen zu können. Dies gilt jedoch nicht direkt für jene Spiele, denen ein „elektronischer Vertreter“ fehlt (zum

Beispiel bei Denkspielen) und in denen der Spieler im trickfilmartigen Geschehen Spielelemente versetzt und verändert (vgl. Fritz 1995, S. 30). Das ist eine entscheidende Veränderung im pragmatischen Funktionskreis, da der Spieler nicht mehr nur eine elektronische „Marionette“ steuert, sondern ein Teil der „Welt am Draht“, also des Spielgeschehens, wird (vgl. Fritz 1995, S. 30);

- Bedeutungsübertragung / semantischer Funktionskreis

Der Spieler deutet jegliches Geschehen auf dem Bildschirm und verbindet mit der Übertragung der Bedeutung „kulturelle Erfahrungen, moralische Bewertungen und dadurch bedingte unterschiedliche Gefühle“ mit dem Spiel (Fritz 1995, S. 30). Das Computerspiel bietet die Möglichkeit zur Verwandlung und die Chance, ein anderes Leben in einer anderen Rolle leben zu dürfen und darin ernst genommen zu werden.

„Im semantischen Funktionskreis „belebe“ ich meinen „elektronischen Stellvertreter“ durch die Bedeutung, die ich ihm in Bezug auf meinen kulturellen Hintergrund gebe“ (Fritz 1995, S. 31). Somit gewinnt das Spiel und die Spielfigur wesentlich an Bedeutung für den Spieler und erklärt sein wachsendes Interesse daran.

- Regelkompetenz / syntaktischer Funktionskreis

Jedes Bildschirmspiel unterliegt festen Regeln, welche die Beziehung der Objekte zueinander bestimmen, denen sich der Spieler bewusst wird und die er nach und nach erlernen muss. Im weiteren Spielverlauf kann der Spieler diese dann für seine Spielziele nutzen und somit entsteht die Spannung im Spiel. Die Leistungsanforderungen und Spannungselemente lösen gefühlsmäßige Reaktionen des Spielers in Hinblick auf das Spielergebnis aus: Freude, Stolz, Enttäuschung, Verärgerung, Überraschung (Fritz 1995, S. 31). Durch die Spannung im Spiel steigt auch die Anspannung des Spielers und er versucht die Regeln der Spielwelt zu verstehen und Handlungsmöglichkeiten und Strategien zu entwickeln um den Spielverlauf nach seinen Wünschen zu lenken und die Ereignisfolgen

zu beherrschen. Wenn dies gelingt, entsteht das befriedigende Gefühl der Wirkkraft und Kompetenz.

- Selbstbezug / dynamischer Funktionskreis

Dieser ist für die vorliegende Arbeit am bedeutsamsten, da er die Narzissmustheorie in Bezug auf die Computerspiele mit einbezieht. Die drei vorab beschriebenen Funktionskreise bilden die Grundlage dafür, dass sich ein Spieler überhaupt mit dem Bildschirmspiel in Beziehung setzen kann. Die motivationale Kraft des Spiels wächst, indem Thematiken, Rollenangebote und Szenen des Spiels zum Lebensbereich des Spielers mit seinen kulturellen Hintergründen, Rollen und Lebens-thematiken in Beziehung gesetzt werden (Fritz 1995, S. 33). Das Spiel wird somit zu einem „mehrfädig geflochtenen Band bedeutsamer Metaphern, die in ihren vielfältigen Verweisungen Individuelles mit Gesellschaftlichem verbinden“ (ebd. S. 34).

Ein wichtiger Aspekt für die Faszinationskraft eines Spieles ist folglich, inwieweit der Spieler sich in den Spielinhalten wiederfindet. Der Selbstbezug zeigt sich in den bevorzugten Spielinhalten und ist auf bestimmte Aspekte des menschlichen Lebens ausgerichtet.

Laut Fritz (1995, S. 34) gibt es grundlegende Handlungsszenen, die allen Spielen innewohnen. Man kann daher zwischen sieben Grundmustern unterscheiden:

- o Kampf,
- o Erledigung,
- o Bereicherung und Verstärkung / personale Ausdehnung,
- o Verbreitung / räumliche Ausdehnung,
- o Ziellauf,
- o Prüfung und Bewährung,
- o Ordnung.

„Diese Grundmuster machen die Dynamik der Bildschirmspiele aus und geben ihr eine jeweils charakteristische „Gestalt“ und Anmutung. Sie sind zugleich auch das „Gelenkstück“ für Bezüge zur Lebenssituation und zu Lebens-thematiken der Spieler“ (ebd. S. 34). Die Grundmuster der Computerspiele verweisen auf bestimmte Aspekte der kulturell-gesellschaftlichen Verhaltensmuster ihrer Spieler und haben eine eindeutige Gemeinsamkeit in ihrer Ausrichtung auf das Ziel, sich in der virtuellen Welt zu behaupten. Um dies zu erreichen muss der Spieler über sich selbst und über das Spiel Kontrolle erlangen. Der Kern des Spiels kann somit als ein Ringen um Macht, Kontrolle und Herrschaft verstanden werden, was zu einem wesentlichen Teil die Faszinationskraft der Computerspiele bestimmt.

Fritz (1995, S. 35) postuliert, dass das Drama auf dem Bildschirm (meist unbewusst) als Metapher für das reale Leben verstanden wird. „Im dynamischen Funktionskreis findet sich der Spieler mit seinen narzißtischen Wünschen (Macht, Beherrschung, Kontrolle, Reichtum, Kraft) ebenso wieder, wie mit seinen erworbenen gesellschaftlichen und kulturellen Wertvorstellungen, Normen, Einstellungen“ (ebd. S. 35).

Das Gemeinsame von Bildschirmspielen und Lebenswelten ist das zentrale Motiv der Beherrschung und Kontrolle (Fritz 1995, S. 38). Dies mag vielleicht vorerst als etwas eng gefasst scheinen, bestätigt sich aber wie er (ebd.) schon ausgeführt hat bei den aktuellen Befragungen zur Spielmotivation der Jugendlichen. Fritz meinte „eine der wichtigsten Thematiken überhaupt für Kinder, Jugendliche und Erwachsene ist die Auseinandersetzung mit Macht und Kontrolle und der Wunsch, anstelle des permanent erlebten Kontrollverlustes das eigene Leben selbst zu bestimmen.“ ... „Die Spieler nutzen Bildschirmspiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt. Im Wesentlichen dienen die Spiele jedoch zur „Selbstmedikation“ gegen Mißerfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können“ (Fritz 1995, S. 38).

Computerspiele bieten Erfolgserlebnisse in Leistungsbereichen, die sich der Spieler selbst aussuchen kann und deren Schwierigkeitsgrad er selbst

bestimmt. Das könnte seine Zuversicht stärken, sich auch in der Realität behaupten zu können.

Die beschriebenen Erkenntnisse weisen darauf hin, dass das Motiv der Kontrolle eine zentrale Komponente für die Begeisterung für Computerspiele ist, da es ein starkes narzisstisches Bedürfnis ist, das den Sicherheitsbestrebungen entgegenkommt, womit eine Kränkung vermieden werden kann. Das weist darauf hin, dass unter diesen Gesichtspunkten das Computerspiel eine Tätigkeit ist, die jemandem, dessen narzisstische Entwicklung nicht positiv verlaufen ist, sehr entgegenkommt. Dies beweist jedoch keineswegs, dass jeder, der sich für Computerspiele begeistert, eine narzisstische Störung aufweist. Vielmehr deutet es darauf hin, dass ein Betroffener auf bestimmte Inhalte der Computerspiele besonders ansprechen könnte und dies vielleicht, durch ein besonders starkes Bedürfnis nach dem Gefühl von Macht und Kontrolle, in ein süchtiges Verhalten münden kann. Es ist jedoch auch der umgekehrte Schluss, dass jeder, der eine narzisstische Störung aufweist, Computerspielsüchtig wird, keinesfalls zu vertreten.

Eine weitere Differenzierung der Risikogruppe von Computerspielern, deren ausgeprägtes Verlangen nach Ausübung von Macht eine Entwicklung in Richtung Computerspielsucht fördern könnte, lässt sich durch die nachstehend beschriebene Spielertypisierung vornehmen.

4.3.3 Spielertypisierung

Bekanntlich ist nicht jedes Kind bzw. jeder Jugendliche gleich stark von Computerspielen fasziniert und möglicherweise suchtgefährdet. An welchen Faktoren die Suchttendenzen festgemacht werden können ist jedoch unklar. Der Erklärungsansatz in der vorliegenden Arbeit ist, dass die Spielinhalte bestimmte narzisstische Bedürfnisse ansprechen, die bei verschiedenen Personen unterschiedlich stark ausgeprägt sein können.

Vollmer (2000b) versuchte, anhand der Bewertung verschiedener Spielmerkmale, bevorzugter Genres und Spielhäufigkeit, drei verschiedene Spielertypen zu definieren. Für die vorliegende Arbeit ist dies von Bedeutung, da es ein weiterer Hinweis auf die besonderen Persönlichkeitsmerkmale und die

Bevorzugung bestimmter Spielgenres bei suchtgefährdeten Computerspielern ist.

- Spielertyp Eins: der involvierte Action - Spieler

Diesem Spieler ist eine realitätsnahe mediale Darstellung der virtuellen Welt besonders wichtig. Bilder, Farben, Ton und Spielfiguren sollen so realitätsgetreu wie möglich sein. In Bezug auf die Dramaturgie des Spieles legt der „Spielertyp Eins“ großen Wert auf „Spannung durch Kampf und Wettbewerb“ (vgl. Vollmer 2002b, S. 139). Sein liebstes Genre sind daher die Kampfspiele in denen er die Rolle des Kämpfers bevorzugt. Auch bei anderen Spielen nimmt er am liebsten die Rolle des Raumschiff- oder Flugzeugpiloten, des Herrschers, Managers, Kaufmanns, Bürgermeisters oder des Rennfahrers ein.

Aktives kämpferisches Spielgeschehen, bei dem man „vieles gleichzeitig machen“, „cool bleiben“ und „schnell reagieren“ (vgl. ebd., S. 139) muss, bevorzugt er. Auch eine strenge hierarchische Ordnung innerhalb des Spiels, in der er am Liebsten die Rolle des Helden einnimmt aber auch mal gerne der „Bösewicht“ sein kann, ist ihm wichtig.

Dem „Spielertyp Eins“ geht es besonders um „Macht und Kontrolle“, was seine Hauptmotivation für das Spielen von Computerspielen zu sein scheint (vgl. ebd., S. 139). Durch die naturalistische Darstellung wird die imaginäre Kraft seiner Phantasie verstärkt und somit wird auch die virtuelle Welt weniger als Phantasiewelt erkennbar. Von allen Spielertypen ist daher laut Vollmer (2000b, S.193) „Spielertyp Eins“ am stärksten emotional in das Spiel involviert und unterliegt am ehesten der Gefahr in das Spiel hineingezogen zu werden, ist also am stärksten suchtgefährdet. Spieler des „Spielertyp Eins“ sind laut den Untersuchungen von Vollmer (2000b) mit 70-prozentiger Wahrscheinlichkeit männlich, gehen eher in die Hauptschule als ins Gymnasium. Ihre Fernsehnutzungen sind auch überdurchschnittlich und sie spielen signifikant häufiger Bildschirmspiele als die anderen Spielertypen. Zu diesem Spielertyp zählen laut Vollmers (2000b) Untersuchung 41% der Heranwachsenden, was sehr viel und

alarmierend ist, wenn man diese Gruppe als Risikogruppe für suchtähnliche Tendenzen einstuft.

In seinen weiteren Untersuchungen hat Vollmer (2000b, S. 165) beim „Spielertyp Eins“ noch eine weitere Unterteilung in die Typen A und B vorgenommen, da er bei einer Befragung einer Gruppe von Kindern Unterschiede innerhalb des Spielertyps feststellen konnte. Gemeinsam ist beiden, dass sie kämpferische und actionreiche Aspekte in Bildschirmspielen bevorzugen und den sensumotorischen Kompetenzanforderungen (Schnelligkeit, Geschicklichkeit) der Spiele besondere Bedeutung beimessen. Die oben beschriebene „Echtheit“ der medialen Darstellung scheint jedoch für den Typ „Eins B“ von größerer Bedeutung zu sein als für „Eins A“. Auch das, was unter Action verstanden wird, differiert bei den beiden Untergruppen, z.B. durch ihr Verhältnis zur Gewaltdarstellung. Typ „Eins A“ ist mit seiner Vorliebe für Prügelspiele möglicherweise näher an eigenen Alltagserfahrungen (Ohnmachtsgefühlen und Machtphantasien) (Vollmer 2000b, S. 165). Typ „Eins B“ versteht unter Action eher Renn- und Flugbewegungen und ist daher an der möglichst realitätsnahen Darstellung von Rennwagen und Flugzeugen interessiert.

- Spielertyp Zwei: der sich und die Spiele testende Spieler

Gegenüber den anderen ist dieser Spielertyp am meisten distanziert und zurückhaltend gegenüber dem Spiel. Er zieht im Gegensatz zum „Spielertyp Eins“ die „harmlosen“ Bildschirmspiele vor, in denen nicht gekämpft wird und die Spielsituationen bei ihm kein Gefühl von Stress verursachen. Den Reiz des Computerspiels sieht er im Entdecken und Lösen von Rätseln und seine Neugier überwiegt gegenüber den kämpferischen Aspekten. Der Spieler vom „Spielertyp Zwei“ ist meist eher jünger als der vom „Spielertyp Eins“ und mit höherer Wahrscheinlichkeit ein Mädchen als „Typ Eins“. Er testet die Spiele und seine Fähigkeit damit umzugehen und ist erst nach einer gewissen „Aufwärmzeit“ positiv emotional involviert (vgl. Vollmer 2000b, S. 140f). Von der gesamten

Stichprobe in Vollmers (2000b, S. 141) Untersuchung macht dieser Spielertyp ca. 17% aus.

- Spielertyp Drei: der gelassen sich unterhaltende Spieler

„Spielertyp Drei ist begeisterter von Bildschirmspielen als Spielertyp Zwei, lässt sich davon aber nicht so faszinieren wie Spielertyp Eins“ (Vollmer 2000b, S. 141). Er ist sich eher als „Typ Eins“ bewusst, dass das Computerspiel nur ein Spiel ist und nicht eine alternative virtuelle Welt und legt auch daher weniger Wert auf die Echtheit der Darstellung. Er bevorzugt eher phantasievolle Rollen wie Comic-Tierfiguren oder Abenteurer und Entdecker gegenüber Kampfspielen und Gewaltdarstellungen in den Bildschirmspielen. Es geht ihm zwar um den Wettbewerb im Spiel, jedoch im Gegensatz zum „Spielertyp Eins“ nicht vorrangig darum, am Ende als Held dazustehen. Spaß und Spannung sind diesem Spielertyp sehr wichtig, aber er ist nicht so stark fasziniert und involviert in das Spielgeschehen wie „Spielertyp Eins“, kann daher mehr Distanz zum Spiel wahren und leichter wieder aussteigen.

Dieser Typ ist wahrscheinlicher ein Mädchen als ein Junge und könnte zwischen 11 und 12 Jahre alt sein und konnte laut Vollmers Untersuchungen (2000b, S. 142) 41% der gesamten Stichprobe zugeordnet werden.

Trotz dieser Spieler-Kategorisierung lässt sich kein Kind eindeutig zu einem der genannten Spielertypen zuweisen (vgl. Vollmer 2000b, S. 165). Mit Hilfe der Typisierung kann jedoch ein Dreieck konstruiert werden, in dem die einzelnen Spieler zu verorten sind (Vollmer 2000b, S. 164).

Die Spielertypisierung lässt darauf schließen welche Komponenten des Spiels für verschiedenen Computerspieler besonders attraktiv sind. Speziell der „Spielertyp Eins“ kann, wenn man Vollmers (2000b) Ausführungen folgt, als besonders suchtgefährdet eingestuft werden. Auch die schon angemerkten Indizien, die auf eine Störung der narzisstischen Entwicklung in Form einer ausgeprägten Suche nach Macht und Kontrolle hinweisen, sind bei diesem Spielertyp zu erkennen.

4.4 Die Funktion des Spiels aus psychoanalytischer Sicht

Da im vorangegangenen Kapitel Motivationsmodelle vorgestellt wurden, die sich auf Computerspiele beziehen und medienpädagogischen Überlegungen entspringen sind, soll aufgrund der Orientierung dieser Arbeit an Theorien der psychoanalytischen Pädagogik im Folgenden erläutert werden, welche Bedeutung das Spiel aus Sicht psychoanalytischer Theorien für die kindliche Entwicklung hat.

Die Frage, ob der Begriff ‚Spiel‘ in Zusammenhang mit Computerspielen aus psychoanalytischer Sicht gerechtfertigt ist, hängt sehr stark damit zusammen, an welchen Kriterien man die Definition festmacht. Laut der Festlegung des ‚Spielens‘ von Flitner (2002, S. 186) sind Computerspiele eine Randerscheinung, da ihnen vieles fehlt, was das Spiel charakterisiert – die freie Gestaltbarkeit, die Materialerfahrung, die der Spannung folgenden Phasen der Entspannung und die Abspiegelung der Lebensfülle in der eigenen Aktivität. Das Computerspiel habe meist den Charakter einer Folge von Aufgabenlösungen (ebd.).

Aus Sicht psychoanalytischer Theorien ist die Frage relevant, welches die zugrundeliegende Motivation eines Kindes ist, ein Spiel zu spielen. Dies kann in weiterer Folge vielleicht eine besonders große Spielbegeisterung für Computerspiele erklären, wenn man annimmt, dass jeglicher Spielhandlung unbewusste psychische Verarbeitungsprozesse zugrunde liegen. Hinzu kommt die Frage, ob eine der folgenden Spielmotivationen auf ein besonderes Bedürfnis einer Persönlichkeit, in diesem Fall auf einen durch eine defizitäre narzisstische Entwicklung verursachten Mangel, hinweist, der mittels eines Computerspiels in gewissem Maße befriedigt werden kann.

Da das Spiel ein vielbeachtetes Phänomen ist, gibt es bis dato eine Vielzahl von Theorien dazu. Um den Begriff besser eingrenzen zu können wird im Folgenden das psychoanalytische Verständnis von Spiel erläutert. Fraglich ist jedoch, ob den Computerspielen, die Bewältigungsfunktionen, die das Spiel laut psychoanalytischer Theorien innehat, überhaupt zugeschrieben werden kann. Im weiteren Verlauf soll der Frage nachgegangen werden, wie das Spiel zu einer Sucht „entarten“ kann. Daher wird anschließend das Phänomen Spiel in Bezug auf Computerspiele genauer abgehandelt, um gemeinsame

Komponenten zwischen Spiel und Sucht zu finden, die einen Erklärungsansatz dafür bieten könnten.

Die Theorien der Psychoanalyse zum Spiel sind ursprünglich von den Überlegungen zum Träumen, Tagträumen und Phantasieren abgeleitet worden. Dabei folgte man der Annahme, dass der Mensch träumt, um sich mit seelischen Spannungen und der Bewältigung von erlebten Situationen auseinanderzusetzen, sie zu wiederholen, zu verwandeln und zu bearbeiten (vgl. Flitner 2002, S. 71). Die Psychoanalyse geht von einer reinigenden Funktion des Spiels aus, die unter den Begriff ‚Katharsis‘ gefasst wird, da der Mensch sich so von den Spannungen des alltäglichen Lebens entlasten kann. Dem Spiel können aber auch noch verschiedene andere Bedeutungen beigemessen werden und es kann verschiedene Funktionen erfüllen (vgl. Waelder 1973, S.82) die im Folgenden festgehalten werden sollen.

4.4.1 Von der Passivität zur Aktivität

Das Spiel war aus Sicht früher psychoanalytischer Theorien eine Art *Triebbetätigung*, bei der der ganze Körper und alle Sinne eingesetzt werden. Es bietet eine Alternativbefriedigung für die Triebbedürfnisse, die nicht andauernd in das Verhalten eindringen dürfen. Durch diesen Aspekt lässt sich das Spiel direkt in Bezug zur Auffassung vom Traum bringen, dem Fehlleistungen und neurotische „Es-Bedürfnisse“ zugrunde liegen sollen (vgl. Schäfer 1986, S. 19).

Ein späterer Ansatz ist, dass das Spielen eine Phantasieleistung und somit eine Ausdrucksform des Unbewussten ist (vgl. Flitner 2002, S. 71). Es ist eine Fähigkeit des psychischen Apparates, Spannungen im seelischen Haushalt des Menschen, der auf Homöostase angelegt ist, auszugleichen. In der Phantasie werden belastende Erlebnisse verändert, ergänzt und ausgemalt, um sich so den Wünschen des Menschen zu fügen und über die verletzende Wirklichkeit hinwegzutragen. Ein Kind fühlt sich oft klein, schwach und abhängig gegenüber den Erwachsenen. Im Spiel kann es seine Rolle wechseln, Macht ausüben und unabhängig von Anderen Selbstbestätigung finden. Das Spiel fungiert somit als eine Art der *Selbstermächtigung und Angstbewältigung*. Ein Kind strebt danach,

sich aktiv und selbstständig in eine Situation zu versetzen, in der es sich normalerweise passiv und schwach erlebt (vgl. Schäfer 1986). Meist versetzen sich Kinder im Spiel in die Position von Erwachsenen, wie zum Beispiel im „Vater-Mutter-Kind-Spiel“. Sie verarbeiten so Gefühle, die sie im alltäglichen Familienleben erlebt haben. Aus dem psychoanalytischen Zugang ist die Deutung von Rollen, die das Kind nach Angst- und Verletzungserlebnissen einnimmt, von besonderem Interesse. Es übernimmt in dem Falle die Rolle des „Schreckenerregenden“ selber und aktiv, um ihm nicht passiv ausgeliefert zu sein (vgl. Flitner 2002, S. 77).

Dieser Aspekt könnte ein Erklärungsansatz für die Beliebtheit von gewalthaltigen Computerspielen bei Kindern sein, da sie so in einer Phantasiewelt in die Rolle des Mächtigen schlüpfen, also aktiv werden und Angstgefühle bewältigen, können.

Die Annahme, dass Kinder ihre traumatischen Erfahrungen nachträglich aktiv im Spiel durcharbeiten, wird in der Psychoanalyse als *Wiederholungszwang* bezeichnet. Hierzu ist festzuhalten, dass der psychische Organismus nur imstande ist, die Reize der Außenwelt in gewissen Dosen aufzunehmen. Treffen die Reize in „zu großen Portionen“ (Waelder 1978, S. 87f) auf den Menschen, was hier als traumatische Erfahrung benannt wurde, dann versucht die Psyche sie mittels des erwähnten Wiederholungszwangs zu bewältigen. Das Kind stellt die erlebte spannungsvolle Situation im Spiel symbolisch wieder her und setzt sie immer wieder neu in Szene, bis sie seelisch gemeistert ist (vgl. Flitner 2002, S. 74). Das heißt, das es in der Wiederholung von der Passivität zur Aktivität übergeht, um die zuerst passiv empfangenen Leidenseindrücke psychisch bewältigen zu können (vgl. Waelder 1978, S 86).

Der beschriebene Ansatz lässt die Assimilation von Neuem im Spiel besser verstehen. Neue Erlebnissituationen machen dem Individuum immer gewisse Schwierigkeiten, da zuerst neue Muster gefunden und psychischen eingliedert werden müssen, was man mit einem enttraumatisierenden Wiederholungszwang vergleichen kann (vgl. Schäfer 1986, S. 20). Daher muss es bei der Assimilation von Erlebnissen im Spiel nicht immer nur um vergangene Traumata gehen, sondern auch um die verschiedenen Schwierigkeiten, die die Aneignung von neuen Erfahrungen hervorrufen. Traumata werden hier hauptsächlich im Sinne von negativen Erfahrungen oder Frustrations-

erfahrungen verstanden, die in Alltagssituationen vorkommen, sie können aber in Einzelfällen auch als Form der lebensbedrohenden schweren Traumata auftreten.

Die Tatsache, dass Kinder sich mit Hilfe des Phantasiespiels in erfreuliche und mächtige Situationen versetzen, erklärt noch nicht, warum sie auch gerne Sensationelles, Erregendes, Unangenehmes und Schmerzvolles spielen. Auch bezüglich dieses Phänomens kann davon ausgegangen werden, dass Kinder die Spannungen, die sie erlebt haben, im Spiel in eine aktive Situation verwandeln und manchmal immer wieder in Szene setzen, bis sie assimiliert und gemeistert werden können (vgl. Flitner 2002, S. 74).

Dazu ist festzuhalten, dass die *Katharsisthese* davon ausgeht, das Spiel diene zur Reinigung der Seele. Ein Kind kann eine zuvor schmerzhaft empfundene Situation neu inszenieren, in der es vorher das Opfer war, um sich nun in der Machtposition zu erleben und keiner fremden Übermacht ausgesetzt zu sein.

Die hiermit angeschnittenen Erklärungsversuche, die aus psychoanalytischer Sicht im Rahmen der Spieltheorien vertreten werden, deuten darauf hin, dass das Spiel eines Kindes keinesfalls als ein bedeutungsloser Zeitvertreib abgetan werden kann, sondern die Funktion hat, den ‚psychischen Haushalt‘ zu regulieren. Die Frage, die noch weiterer Untersuchung bedarf, ist, ob einem Computerspiel diese Funktion zugeschrieben werden kann.

Zur Differenzierung des Spiel-Begriffs soll festgehalten werden, wie sich das Spiel von der Wirklichkeit unterscheidet und somit ein schöpferischer Akt des Kindes ist.

4.4.2 Die innere und äußere Realität

Unter der Annahme, dass dem Spiel eine bedeutende Aufgabe in der kindlichen Entwicklung zukommt, ist es wichtig zu verstehen, welche Funktion es erfüllt. Freud (1999a, S. 214) bestimmte den Kern des Spiels, der sich eindeutig von der Realität unterscheidet. Er schrieb dazu: „Jedes Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigene Welt schafft 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. Der Gegensatz von 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 gern an greifbare und sichtbare Dinge der wirklichen Welt an“ (Freud 1999a, S. 214). „Das Spielen des Kindes wurde von Wünschen dirigiert, eigentlich von dem einen Wunsche, der das Kind erziehen hilft, vom Wunsche: groß und erwachsen zu sein“ (Freud 1999a, S. 216).

Diese Annahmen können dahingehend interpretiert werden, dass für ein Kind drei Realitäten existieren. Es kennt die Alltagsrealität, die zur äußeren materiellen Welt gehört, welche ihm Anfangs völlig unbekannt ist und die es erst im Laufe der Zeit kennenlernt. Im Gegensatz dazu steht die immaterielle innere Welt der Phantasie und der Träume, die keinen äußeren Zwängen unterworfen ist. Das Spiel gehört weder zur einen noch zur andere Realität und ist somit einen Art eigene Welt, eine dritte Realität (vgl. Gieselmann 2002, S. 11). Im Spiel findet eine Vermittlung zwischen der inneren psychischen und der äußeren materiellen Welt des Kindes statt. „Die innere Realität enthält den Es-Anteil des Unbewussten, sein Triebpotential, das nach sofortiger und vollkommener Befriedigung strebt“ (Gieselmann 2002, S. 11). Der Säugling lebt anfangs nur in der inneren Realität, in der sein Tun und Handeln vollkommen vom Lustprinzip, der sofortigen vollkommenen Triebbefriedigung, beherrscht wird. Mit zunehmendem Alter realisiert er die Existenz der äußeren Realität, die jenseits seines Kontrollbereichs liegt und dafür sorgt, dass seine Triebe manchmal zeitlich verzögert oder auch gar nicht befriedigt werden. Das Handeln des Kindes bleibt zwar weiterhin auf Triebbefriedigung angelegt, es muss allerdings lernen sie zeitlich aufzuschieben. In diesem Lernprozess hat „das Spiel die Funktion, zwischen Lustprinzip und Realitätsprinzip zu vermitteln, da der Übergang vom Lustprinzip zum Realitätsprinzip mit extremen Schwierigkeiten verbunden ist“ (Gieselmann 2002, S. 12).

Das kindliche freie Spiel entspricht in seiner Struktur den altersgemäßen Interessen des Kindes, seinem Reifegrad und der damit verbundenen Denkstruktur (vgl. Diepold 2005, S. 8). Das Kind lernt Schritt für Schritt seine innere Realität mit der äußeren zu verknüpfen und dabei bietet das Spiel eine

Art Vermittlungsraum, in dem innere Zustände verarbeitet und die äußere Realität angeeignet werden kann (vgl. Gieselmann 2002, S. 12).

Winnicott (1979, S. 59) nannte dies den „intermediären Spielplatz“, in dem sich das Kind von seiner inneren Welt, in der es Omnipotenz besitzt, in die unbekannte äußere Realität hinauswagt. Die Triebwünsche werden im Spiel nicht auf die Objekte projiziert und sie sind auch kein bloßes Abbild der äußeren Realität, sondern sie bekommen eine neue „magische Bedeutung“. Über die Bedeutung besitzt das Kind die alleinige Kontrolle und kann auf diese Weise eigene Erfahrungen mit den Objekten machen. Die Spielwelt bleibt aber immer klar abgegrenzt von der inneren und der äußeren Realität und dem Kind sind diese Grenzen auch stets bewusst.

Die beschriebene Anpassung des Kindes an seine Umwelt kann mit der narzisstischen Entwicklung verglichen werden. Wie schon in Kapitel 3.2.2 beschrieben, ist ein gutes „Selbstobjekt-Milieu“ essentiell für eine gesunde Ausformung der Persönlichkeit. Ist dies nicht gewährleistet, stellen sich bestimmte Entwicklungsdefizite ein, die in der aktuellen Diskussion als narzisstische Störung verstanden werden. Die erforderlichen kompensatorischen Strukturen könnten in Form des Spielens auftreten. Die Realität, die im Spiel aufgebaut wird und die Gefühle der Selbstermächtigung ermöglicht, kommt den Bedürfnissen einer narzisstisch gestörten Persönlichkeit entgegen, die bekanntlich durch das labile Selbst nach einer Möglichkeit sucht, sich mächtig zu fühlen (vgl. Schütte 1987).

Der bestehenden Frage, ob ein Computerspiel die Aufgabe einer Bewältigungsfunktion erfüllen kann, wurde bisher in der psychoanalytischen Literatur keine Beachtung geschenkt. Es ist festzustellen, dass sich ältere Theorien, wie die von Freud, weniger sinnvoll auf neue Spielformen anwenden lassen und psychoanalytische Ansichten durch ihren stark theoretischen Charakter und die kaum vorhandene und schwierige empirische Belegbarkeit, ein unsicheres Gebiet für Überlegungen zu neuen Spielformen, wie den Computerspielen, sind.

Da jedoch jeglicher menschlichen Handlung, von Seiten psychoanalytischer Theorien, unbewusste psychische Prozesse zugrunde liegen sollen, kann dies

auch von einer Spielhandlung wie beim Computerspiel angenommen werden. Es könnte sogar sein, dass die Abstraktheit der psychoanalytischen Begriffe der Virtualität des Computerspiels entgegenkommt, da ihnen ihr nicht dinggebundener Charakter gemeinsam ist.

Wenn einer Garnspule (vgl. Freud 1999b, S. 224) zugeschrieben werden kann, eine symbolische Funktion zur Bewältigung eines unlustvollen Erlebnisses einzunehmen, kann dies dann nicht auch für die symbolhaften Figuren in Computerspielen zutreffen? Zwar sind die Symbole im Computerspiel nicht eigens vom Spieler gewählt, die Bedeutung, die ihnen jedoch zugeschrieben werden kann, liegt in dessen Phantasie.

Auch wenn ein Computerspiel im eigentlichen Sinne der Psychoanalyse nicht als Spiel gesehen werden kann, so ermöglicht es doch Gefühle der Macht und Kontrolle. Wovon es jedoch ablenken soll und wie stark das Bedürfnis nach Ablenkung und Flucht aus der unbefriedigenden Realität ist, die diese Gefühle nicht ermöglicht, könnte sich als wichtiger Faktor für eine Suchtentwicklung herausstellen. Denn in der vorliegenden Diskussion wurde schon erläutert, dass die Ursache für eine Sucht der Versuch ist, die dem Menschen in der Realität gesetzten Schranken zu überwinden (Battegay 1979, S. 69). „Die Flucht in realitätsferne, symbolische Welten ist also nichts Neues. Neu ist aber, daß der Computer ein leicht zugängliches Mittel dieser Flucht geworden ist“ (Volpert 1985, S. 64).

4.5 Das Computerspiel

Hervorzuheben ist, dass die obigen Annahmen jedoch auf der Theorie des „freien Spiels“ beruhen. „Seine reinigende Wirkung kann das Spiel nur erfüllen, wenn das Kind sein Spielthema selber wählt und den Spielverlauf genauso einrichtet, wie es seinen seelischen Bedürfnissen entspricht“ (Flitner 2002, S. 75).

„Am Computer wird in einem virtuellen Raum gespielt, der sich klar gegen die innere Realität des Spielers und die äußere Realität abgrenzt“ (Gieselmann 2002, S. 13) und es findet eine Vermittlung zwischen beiden statt.

Gieselmann (2002, S. 13) meint, dass der Spieler auch in einer vorproduzierten virtuellen Welt schöpferisch sein kann, da er durch die Wahl des Spiels den

geeigneten virtuellen Raum wählen kann, der seine inneren Konflikte und Bedürfnisse mit der äußeren Realität vermittelt. In vielen Spielen ist es mittlerweile möglich, die virtuelle Spielwelt nach den Bedürfnissen des Spielers zu modifizieren. Auch in einem Computerspiel übt der Spieler omnipotente Kontrolle über die virtuelle Welt aus. Somit kann es nach Gieselmann (2002, S. 14) auch von seinem Grundsatz her als eine Art von Spiel gesehen werden. Inwieweit unbewusste psychische Vorgänge in einem Computerspiel mitwirken, bleibt jedoch weiterhin offen.

Die Beliebtheit von Computerspielen kann man vor allem daran festmachen, dass sie ein schnelles, unkompliziertes Eintauchen in phantastische Welten bieten, deren Themen meist auf die Interessen von Kindern und Jugendlichen zugeschnitten sind (Grüsser & R. Thalemann 2006). Sie ermöglichen „mehrfach unmittelbar, schnelle Erfolge ohne Belohnungsaufschub (d.h. der Erfolg wird unmittelbar erkennbar), da es durch die konzeptuellen und technischen Gegebenheiten kaum zu gravierenden Frustrationserfahrungen kommt“ (Grüsser & R. Thalemann 2006, S. 18f).

Somit können die für das Spiel wichtigen Komponenten im Computerspiel aufgegriffen werden. Die altergemäßen Interessen und im Idealfall auch der Reifegrad des Kindes spiegeln sich im gewählten Computerspiel wider. Es besteht die Möglichkeit mittels der zwar nur vorgegebenen Symbole in Form der Spielfiguren bestimmte Situationen sinnbildlich nachzustellen und dabei in eine andere Rolle zu schlüpfen, in der das Kind die Machtposition innehat, womit es zum Akteur wird und Selbstbestätigung finden kann.

Dazu ist festzuhalten, dass durch die vorangegangenen Erläuterungen nicht geklärt wird, warum das Computerspielen in gewissen Fällen so exzessiv werden kann, dass es suchtartige Tendenzen annimmt und dem Kind in seiner psychischen und körperlichen Entwicklung dadurch im Weg stehen kann. Ein Gesichtspunkt, der das exzessive Computerspielen in ein kritisches Licht rückt, ist, dass man eigentlich davon ausgeht, dass Spielen eine Tätigkeit ist, die jederzeit ausgesetzt werden kann und somit die fortgesetzte schädigende Wirkung, in diesem Kontext in Bezug auf Schulleistungen usw., als pathologische Abweichung vom Normalen interpretiert werden kann (vgl. Brandt 1993, S. 36).

Daraus folgt nun die Annahme, dass noch eine weitere, tiefer liegende Spiel-motivation diesem Verhalten zugrunde liegen muss. Die vorliegende Arbeit folgt der Annahme, dass Kinder und Jugendliche mit stärkeren Defiziten in ihrer narzisstischen Entwicklung besonders auf die Art der Bestätigung durch Computerspiele angewiesen sind und daher dazu neigen sich durch sie die Stärkung ihres Selbstwertes zu ermöglichen.

4.6 Wie kann ein Spiel zur Sucht werden? Gegenüberstellung von Spiel und Sucht

In diesem Kapitel wird versucht ansatzweise zu klären, welche Komponenten ein Spiel zu einem Suchtmittel werden lassen könnten, wenn angenommen wird, dass den Verhaltensweisen ähnliche Motivationen zugrunde liegen. Von Seiten der psychoanalytischen Theorien zu diesen zwei Phänomenen gibt es verschiedene, sich überschneidende Erkenntnisse, die im folgenden Kapitel kurz dargestellt werden sollen, um einen tieferen Einblick in die (verhaltens-übergreifenden) Ursachen der Computerspielsucht gewinnen zu können.

Bei der exzessiven Computerspielnutzung wird das Spiel nicht mehr aufgrund seines ursprünglichen Zweckes (z.B. Unterhaltung), sondern zweckentfremdet, wie zum Beispiel als Stressbewältigung, gegen Einsamkeit usw., eingesetzt. Grüsser und R. Thalemann (2006, S. 40) sehen das Suchtpotential der Computerspiele darin, dass sie durch das belohnende Verhalten die Unterdrückung der negativen Gefühle verstärken, was ihrer Meinung nach einer Art Konditionierung, die das „Belohnungsmittel“ zum Suchtmittel werden lässt, gleichkommt. Wie aber schon oben angemerkt, vernachlässigt diese Auffassung Hintergründe, wie unbewusste Prozesse, die das Verhalten beeinflussen und mit Hilfe psychoanalytischer Theorien beleuchtet werden können.

4.6.1 Triebtheorie

Aus den obigen Beschreibungen geht hervor, dass das Spiel von Seiten der Psychoanalyse zuerst als eine Art der Triebbetätigung verstanden wird und als Alternativbefriedigung für Triebbedürfnisse dienen soll (vgl. Schäfer 1986, S. 19). Auch die triebpsychologischen Suchttheorien verstanden den Suchtmittelgebrauch als einen Versuch, unbewusste innerliche oder verinnerlichte frühkindliche Konflikte zwischen den psychischen Instanzen zu lösen (vgl. Eith 1993). Diese Theorie greift jedoch zu kurz, da sich menschliche Verhaltensweisen nicht rein auf triebpsychologische Aspekte reduzieren lassen und soll hiermit nur festgehalten werden, um zu veranschaulichen, inwiefern Spiel- und Suchttheorien überschneidende Erkenntnisse zugrunde liegen.

4.6.2 Angstbewältigung, Selbstermächtigung – ein Selbstheilungsversuch

Einerseits kann bei den psychoanalytischen Theorien zu Spiel und Sucht eine Übereinstimmung hinsichtlich der Angstbewältigung bzw. Angstvermeidung erkannt werden. Das kindliche Spiel kann dazu dienen, Spannungen im seelischen Haushalt auszugleichen, um belastende Erlebnisse zu verändern, zu ergänzen oder auszumalen und in eine andere Rolle zu wechseln, die eine mächtige Position in dieser Situation inne hat (vgl. Flitner 2002, S. 71; Schäfer 1986). Somit ist das Spiel eine Art der Angstbewältigung und Selbstermächtigung, in der sich das Kind nicht mehr passiv und schwach erlebt, sondern aktiv wird.

Andererseits versuchen Suchtkranke innerpsychische Spannungen mit Hilfe des Suchtmittels abzubauen (vgl. Burian 2003). Ihr Handeln kann von der Angstvermeidung und dem Streben, mit Hilfe bestimmter Substanzen, ihre Innenwelt vor der bedrohlichen Außenwelt abzuschirmen, bestimmt sein (vgl. ebd.). Durch eine Störung des Selbstwertgefühls aufgrund früh gestörter Objektbeziehungen, kann der Betroffene sich nur durch das Suchtmittel gegen negative Gefühle wie Angst und Depression schützen. Der Gebrauch eines Suchtmittels kann als eine Art Selbstheilungsversuch verstanden werden, um ein gestörtes Selbstwertgefühl wiederherzustellen (vgl. Petry 1996a). Im S

piel könnte dieses gestörte Selbstwertgefühl ebenfalls wieder gestärkt werden, indem das Kind die Rollen wechseln und sich in die Position des Mächtigen versetzen kann. Somit findet es unabhängig von Anderen Selbstbestätigung.

Dem Spielen sowie dem Gebrauch psychoaktiver Substanzen liegen Motivationen zugrunde, die durch einen innerpsychischen Konflikt verursacht wurden. Dies sind Bestrebungen, das psychische Gleichgewicht wieder herzustellen. Im Spiel werden jedoch nur alltägliche Konflikte ausgeglichen, während ein Suchtmittelmissbrauch auf größere Beeinträchtigungen des psychischen Gleichgewichts schließen lässt. Gemeinsam ist ihnen hingegen die Tatsache, dass sie auf ein Spannungsverhältnis zurückzuführen sind.

Ein Kind lernt im Laufe seiner Entwicklung, neue Erfahrungen zu integrieren, wobei das Spiel ein Hilfsmittel dafür sein kann. Diese Assimilationsfähigkeit ist vom Alter abhängig (vgl. Waelder 1978, S. 88). Im Idealfall wird das „Ich“ im Laufe der Entwicklung so stark, dass die Fähigkeit wächst, auch Schweres zu ertragen. Was passiert aber, wenn das „Ich“ sich nicht ausreichend entwickeln kann und sozusagen schwach bleibt? Rost (1994, S. 29) geht in seiner Suchttheorie davon aus, dass der Suchtmittelmissbrauch eine Art Selbstheilungsversuch einer „Ich-schwachen“ Persönlichkeit ist. Das „Ich“ wäre demnach nicht hinreichend entwickelt, um die für das alltägliche Leben erforderlichen Anpassungsleistungen zu erbringen. Affekttoleranz und Affektdifferenzierung, wie auch Frustrationstoleranz und Fähigkeit zur Realitätsprüfung sind schlecht ausgebildet. Daher lässt sich das schwache Ich auch leicht von Gefühlen überwältigen. Durch den Alkohol, auf den sich Rost (1994, S. 30) in seiner Argumentation bezieht, soll eine Art „Selbstheilungsversuch“ unternommen werden, der auch von exzessiven Computerspielern in Bezug auf das Computerspiel berichtet wurde, da er die bedrohlichen Affekte dämpft.

In Erweiterung der Theorien, dass eine defizitäre Ich-Entwicklung Ursache für eine Suchtentwicklung sein könnte, wurde von Battegay (1979) postuliert, dass süchtiges Verhalten dem Zwecke des Lustgewinns, der Unlustvermeidung, der Verminderung sozialer und/oder psychologischer Distanz und der Leistungssteigerung dienen soll und eine Art Selbstheilungsversuch eines schwachen Selbst ist.

Es kann festgehalten werden, dass es durchaus einen Zusammenhang zwischen den Funktionen, die ein Spiel übernimmt und den Ursachen für eine Suchtentwicklung gibt, die vor allem an den Begriffen ‚Selbstermächtigung‘ und ‚Selbstheilungsversuch‘ festgemacht werden können. Diese Überschneidungen konnten jedoch nur kurz angedeutet werden und bedürften genauerer Analysen, die den Rahmen der Arbeit übersteigen würden. Es sollte auf die Bedeutung des Selbstwerts im Rahmen dieser Debatte hingewiesen werden und warum dessen Stärkung wahrscheinlich eine bedeutende Komponente in Bezug auf die Anreize von Computerspielen sein kann.

5. Computerspiel und Narzissmus

Im folgenden Kapitel wird erläutert, warum das Computerspiel für Menschen mit einer narzisstischen Störung besonders anziehend wirken könnte. Die bereits vorliegenden Theorien dazu werden erläutert. Weiters ist Gegenstand des Interesses, welche Computerspiele im Speziellen narzisstischen Bedürfnissen, z.B. nach Selbstermächtigung, besonders entgegenkommen, und inwieweit bereits bestehende Theorien zur Beliebtheit von Computerspielen die vorliegende These bestätigen.

5.1 Düßlers Theorie

Düßlers (1989) Theorie zum Zusammenhang zwischen Narzissmus und Computerspielen wurde schon in der vorherigen Argumentation teilweise aufgegriffen. Trotzdem soll sie im folgenden Kapitel noch einmal genauer beleuchtet und hinterfragt werden, um ihre Bedeutung für die vorliegende Arbeit zu klären.

Düßler, der den Zusammenhang zwischen Computerspiel und Narzissmus in seinem gleichnamigen Werk postulierte, ging von einem Anstieg narzisstischer Störungen in der Gesellschaft aus und erkannte schon Ende der 80er Jahre den Computerspielboom. Seine zentrale These war, dass es eine positive Korrelation zwischen dem Anstieg narzisstischer Störungen und dem verstärkten Interesse an Computerspielen gibt. Er sah zwischen beiden Entwicklungen einen deutlichen Zusammenhang, da viele Gefühle, die als den Narzissmus betreffende Phänomene gesehen werden können, wie das Gefühl der Ohnmacht, Langeweile und Depression, sowie Suchtverhalten mit dem Ziel der Realitätsflucht zugunsten von Rausch- und „Grandiositätsgefühlen“, immer häufiger bei den Menschen beobachtet werden können (ebd. S. 7).

Beim Versuch „Computereigenschaften“ und narzisstisches Verhalten in Beziehung zu setzen, legte er Wert darauf zu betonen, dass er nicht versuche jegliche Begeisterung für den Computer auf eine narzisstische Störung zu reduzieren. Die besondere Relevanz der Untersuchungen in Bezug auf die Pädagogik bestehe darin, dass das pädagogische Sinnkriterium schlechthin,

das „Emanzipationskriterium“ – das sich selbst „Überflüssig-machen“ des Erziehers, wenn er erkennt, dass der Lernende selbstständig weiterlernen kann und somit handlungsfähig und mündig wird – durch den Gebrauch von Computern gefährdet ist. Der Computer beginne zwischenmenschliche Beziehungen zu ersetzen (ebd. S. 16f). Auf ein mögliches Suchtpotential von Computerspielen wurde in seiner Arbeit jedoch nicht genauer eingegangen.

Narzisstische Störungen führen Düßlers Ansicht nach zu einer Unfähigkeit, authentische zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen. „Die Dramatik der Unfähigkeit spiegelt sich besonders in den Liebesbeziehungen dieser Menschen wider, die trotz äußerster Sicherheitsbestrebungen des „Narzißten“ ob deren Irrationalität immer wieder zum Scheitern verurteilt sind und deren Frustrationen bei vielen zum weitgehenden Rückzug von zwischenmenschlichen Kontakten überhaupt führen“ (ebd. S. 7).

Der Computer ermögliche seinem „User“ jedoch eine Alternative in Form eines beziehungsähnlichen Verhältnisses zwischen Mensch und Maschine, durch das er die Möglichkeit erhält, Störungen und Frustrationen auf eine andere Art zu kompensieren. Er biete eine Rückzugsmöglichkeit in eine virtuelle Welt, seine Reaktionen seien weitgehend einschätzbar und emotional neutral. All dies mache ihn zu einem idealen Medium, das den Sicherheitsbestrebungen narzisstischer Charaktere entgegenkomme (ebd. S. 8). Der Spieler erfahre somit eine narzisstische Aufwertung, die in der Realität nicht zu erreichen sei, was das „narzisstische Problem“ aber nur verstärke, indem der Betroffene dadurch immer weiter in den sozialen Rückzug gerate.

Aus verschiedenen Rezipientenäußerungen in Untersuchung von Kollegen (vgl. Horx 1985, S. 27; zit. nach Düßler 1989, S. 15) glaubte Düßler zu erkennen, dass Narzissten schwer in der diffusen Realität zurechtkommen und sich daher in den Computerwelten, in denen alles nach klaren Regeln abläuft, wohler fühlen. „Das entstehende Sicherheitsgefühl ist freilich ein äußerst labiles, denn das verletzte Selbst wird durch diesen Winkelzug nicht stabiler“ (ebd. S. 15). Durch den Rückzug zum Computer als „emotionalen Notanker“ werde der Kontakt zum Erzieher abgebrochen und die Erziehungssituation aufgehoben und es entstehe die Befürchtung, dass sich das Kind oder der Jugendliche dadurch der Erziehung entzieht und der Computer das menschliche Denken

stark zu beeinflussen beginnt. Im Falle des Vorliegens einer narzisstischen Störung vergrößere sich die vorliegende Kluft zwischen den Generationen dadurch nur noch mehr.

Jedoch postuliert er (ebd. S. 41), dass das Computerspiel im Sinne der psychoanalytischen Theorien keinesfalls als Spiel zu bezeichnen sei, da es niemals eine Bewältigungsfunktion für ein Problem haben könne und bestenfalls nur kurzzeitige Erleichterung schaffe. Dieser eindeutigen Ablehnung soll jedoch hiermit widersprochen werden, da noch keinerlei explizite Forschungsergebnisse dazu vorliegen und die psychoanalytischen Theorien zum Thema Spiel vielschichtige theoretische Konstrukte sind, deren Bezug zu neuen Spielformen, wie dem Computerspiel, noch nicht geklärt wurde.

Düßlers (1989) Theorien zu einem Zusammenhang zwischen Computerspiel und Narzissmus sollen in der vorliegenden Arbeit dahingehend hinterfragt werden, ob diese Beziehung auch als Erklärung für Computerspielsucht gesehen werden könnte.

Wie auch in Kapitel 3.3.1 erläutert, ist der Narzissmusbegriff nicht eindeutig geklärt. Daher versuchte Düßler (1989, S. 42) sein Augenmerk vor allem darauf zu legen, inwieweit verschiedene Ansätze, die sich als „Analyseraster“ für die Persönlichkeitsstrukturen von Computerspielern verwenden lassen, eine übergreifende Charakterisierung des Narzissmus ermöglichen, um den Zusammenhang zwischen beiden prüfen zu können.

Menschen mit narzisstischer Persönlichkeitsstörung empfinden immer wieder ein schmerzliches Gefühl der inneren Leere und extremen Langeweile (vgl. Röhr 2005, S. 29). Wenn die Bezugsperson eines Kindes nicht angemessen, also falsch, übertrieben oder überhaupt nicht, auf seine Gefühlsregungen und emotionalen Bedürfnisse reagiert, kann es dazu kommen, dass sich das Kind verlassen, gekränkt und einsam fühlt und sich in seine innere Welt der Größenphantasien zurückzieht, um auch eine gewisse Schein-Unabhängigkeit zu erzeugen (vgl. Röhr 2005, S. 36). Die Wünsche nach Macht und Autonomie finden im Spielverlauf des Computerspiels ihre Entsprechungen und können dort ausgelebt werden. Erfolgserlebnisse, die in diesem Fall das Spiel bietet, sind eine Form der Anerkennung einer Leistung, die das Kind im Sinne eines Ersatzes für Liebe sieht, wobei es die beiden Gefühle verwechselt (vgl. ebd., S.

38f). Aber auch diese Erfolge können nicht wirklich genossen werden, sondern verstärken nur die Sehnsucht nach mehr.

Charakteristisch für eine narzisstische Persönlichkeitsstörung sind laut Röhr (2005, S. 46) auch Gefühle wie Wut, Hass und Neid, die meist dominieren und die anderen Gefühle überdecken. Dies könnte erklären, warum eine Risikogruppe der Computerspieler zu gewalttätigem Handeln neigt (vgl. Funk 2003), und zwar nicht im viel diskutierten Sinne der Beeinflussung durch die violenten Spielinhalte, sondern als Anzeichen bereits bestehender aggressiver Tendenzen. Die fehlende Empathiefähigkeit, die laut Funk (2003) als Einflussfaktor zur Problementwicklung eines „High-Risk-Players“ (Risikogruppe für negative Einflüsse von Computerspielen) beitragen kann, ist auch ein Problemfaktor bei narzisstischen Persönlichkeiten. Röhr (2005, S. 55) beschreibt, dass ein „Eisenofenmensch“, womit er einen Menschen mit narzisstischer Persönlichkeitsstörung bezeichnet, unfähig ist, sich in andere Menschen hineinzufühlen und sich wirklich auf sie einzulassen. Den Grund dafür sieht er in seiner extremen Verletzlichkeit und seiner Angst vor erneuter Kränkung.

Bergmann und Hüther (2007, S. 87) meinen, dass Kinder in die Computerspiele „flüchten“, um dort in einer fiktiven Gemeinschaft die Spiegelung ihres eigenen Allmachtsstrebens zu erleben. Diese Kinder erleben im Alltag wahrscheinlich ein unbewusstes Gefühl der Unerfülltheit, das sie in die virtuelle Welt der Computerspiele treibt, um dort positive Bestätigung zu finden, was aber wiederum das Gefühl der Leere in der Realität hervorrufen und Sucht erzeugen kann (vgl. ebd). Dies sind jedoch lediglich Vermutungen, da es aktuell keine Erhebungen gibt, deren Daten diese Rückschlüsse bestätigen würden.

Durch die Beschreibung der Charaktermerkmale einer narzisstischen Persönlichkeit lassen sich auch die Entsprechungen, die sie im Computerspiel finden, leichter nachvollziehen. Ein Mensch mit einer narzisstischen Störung kann eine Bewertung durch andere nicht ertragen, da er immer befürchtet nicht zu genügen. Diese Angst ist jedoch nur die andere Seite seines „hochfliegenden hybriden inneren Selbstbildes, seines Selbst-Ideals“ (Bergmann und

Hüther 2007, S. 87), da die Kritik sein inneres Idealbild vernichten könnte. So verbirgt sich hinter jeder zwischenmenschlichen Begegnung eine unvorhersehbare Bedrohung. Sein Ich-Ideal ließe sich nur damit stärken, wenn jede Situation von ihm beherrscht, gelenkt und kontrolliert werden könnte. Eine andere Notwendigkeit für den narzisstischen Charakter ist die Anerkennung durch die Anderen. „Wo es ausbleibt [Anm.: das Getragenwerden durch andere], stürzt er ins Leere, er hat ja keine Verlässlichkeit in sich selbst“ (Bergmann und Hüther 2007, S. 89).

Die virtuelle Welt der Computerspiele bietet ein ideales Gelände für Kontakte und Planung, Strategie und Kampf, Rivalität und sogar Niederlage, die den Spieler aber nie restlos in Frage stellt, da er immer wieder auferstehen kann, somit eine zweite Chance bekommt und nie etwas endgültig verloren ist (vgl. Bergmann & Hüther 2007, S. 90). Die „Rückkehr“ in den Alltag kann daher für Vielspieler insofern problematisch sein, da die reale Welt mit den unterschiedlichen Menschen, die ihnen darin entgegentreten, nicht denselben Regeln wie die Mitspieler im Computerspiel folgt. Diese Welt verfolgt andere Interessen und Anforderungen und erscheint dem Computerspieler widerständig, leer und bedrohlich. Die „innige Übereinkunft mit der Welt“, die er noch in der fiktiven Welt des Computerspiels erleben konnte und die sein gehobenes Selbstgefühl bewegte, ist nun verschwunden (vgl. Bergmann und Hüther 2007, S. 92).

5.2 Narzissmus und Computerspielsucht

Um Überlegungen anstellen zu können, ob bestimmte Computerspiele ein hohes Suchtpotential haben bzw. narzisstische Bedürfnisse der Spieler besonders stark ansprechen könnten, soll im folgenden Kapitel am Beispiel einiger Autoren eine Kategorisierung der verschiedenen Computerspielgenres vorgenommen werden. Weiters werden bestimmte Typen von Spielern identifiziert, die eine besondere Vorliebe für eines der Genres aufweisen.

Die obigen Ausführungen zum exzessiven Computerspielen und zur Computerspielsuchtgefährdung sollen nicht andeuten, dass jedes Kind, das gerne und häufig Computer spielt, eine narzisstischen Störung hat, sucht-

gefährdet oder süchtig ist. Eine Sucht entwickelt sich erst im Laufe der Zeit, was in Bezug auf Computerspielsucht bei Kindern bedeutet, dass sie, nach einer anfänglichen Faszination für ein oder mehrere bestimmte Spiele, erst später so stark in den Spielverlauf involviert sind, dass es als süchtiges Verhalten gedeutet werden kann. Zum Vergleich kann das Suchtmodell von Bachmann (2000, S. 20f) zur Glücksspielsucht herangezogen werden, das zwischen einer „Einstiegsphase“ und einer „Suchtphase“ unterscheidet. In der „Einstiegsphase“ gibt es multifaktorielle Ursachen für ein verstärktes Interesse am Glücksspiel. Neben dem finanziellen Aspekt, der im Falle des Computerspiels vernachlässigt werden kann, kommt auch der Nervenkitzel (der durch Gewinnaussichten, aber auch durch den drohenden ökonomischen Existenzverlust ausgelöst werden kann) hinzu, der von Problemen ablenkt und eine Flucht vor Belastungen ermöglicht. Trotz der hier aufgezeigten materiellen Motivation kann das anfänglich gesteigerte Interesse an Computerspielen als vergleichbar angesehen werden, da bei den Spielmotivationen der Kinder, wie auch bei denen der Glücksspieler, das Abschalten von psychischen Belastungen, potenziellen Defiziten im Selbstvertrauen und sozialen Kompetenzen sowie aufkommenden Omnipotenzgefühlen (vgl. Bachmann 2000, S. 20), primäre Spielmotivationen erklären können.

Die „Suchtphase“, die in weiterer Folge auftreten kann, zeichnet sich durch Kontrollverlust, Unfähigkeit zur Abstinenz und eine aufkommende Eigendynamik des Spiels aus, was beim Spieler einen unwiderstehlichen Drang („innerer Zwang“) zum Weiterspielen zur Folge hat, selbst wenn ökonomische, soziale und psychische Nachteile und Folgeerscheinungen auftreten. Die psychische Abhängigkeit manifestiert sich darin, dass alltägliche Empfindungen wie Freude, Hoffnung, Enttäuschung, Ärger usw., die sonst in Verbindung mit anderen Ereignissen in Familien-, Berufs- Freizeitleben stehen, sich allmählich fast ausschließlich auf den (Glücks-)Spielverlauf konzentrieren (vgl. Bachmann 2000, S. 22). Eine Ursache für die psychische Abhängigkeit sieht Bachmann (ebd.) in einer Art Konditionierung auf Geräusche, Töne und Lichter, die den Spielverlauf begleiten und so möglicherweise eine Auslösefunktion für die Emotionen des Spielers übernehmen können. Dies könne auch einen Erklärungsansatz für auftretende Entzugserscheinungen wie Schwitzen, Nervosität usw. bieten, wenn das Spielen für einen längeren Zeitraum

ausgesetzt wird, steht aber wieder in Verbindung mit einer verhaltenspsychologischen Auffassung von Sucht und geht nicht auf die tiefer liegenden psychischen Determinanten ein.

Jedoch meint auch Bachmann (2000), dass man in der therapeutischen Arbeit „den Weg zurück gehen“, sollte von den zuletzt gezeigten Symptomen der Abhängigkeit zu der anfänglichen Spielmotivation und der Frage warum dem Spiel im Verlauf der Suchterkrankung eine derartige Bedeutung beigemessen wurde. Dies weist darauf hin, dass das Computerspiel besondere – narzisstische – Bedürfnisse anspricht und deshalb von Interesse sein könnte.

Schüttes (1987) eher tiefenpsychologisches Suchtverständnis sieht die Ursachen von Sucht in einem narzisstischen Defizit. Menschen, die aufgrund ihrer spannungsvollen „broken home“-Situation in ihrer Kindheit nicht genügend Liebe und Sicherheit von Seiten der Bezugspersonen erfahren haben, seien demnach besonders suchtgefährdet.

Die Personen, von denen man annimmt computerspielsüchtig zu sein, könnten dieses Verhalten als eine Art Bewältigungsstrategie und Selbstmedikation gegen psychische Belastungen und Stressoren entwickelt haben (vgl. Grüsser & R. Thalemann 2006, S. 25) oder als Mittel zur Veränderung der Stimmungslage (Depression, Ängste, Einsamkeit) benutzen (vgl. Busch 2005, S.88). Ein anderer Ansatz die Ursachen der Computerspielsucht zu erklären ist, dass das Computerspielen deshalb süchtig machen kann, da das Spiel bei der Erreichung des nächsten Levels, beim Übertreffen des eigenen High-Scores oder dem eines Freundes (wodurch auch Anerkennung im Freundeskreis gewonnen werden kann), stets eine Verstärkung und Belohnung bietet (Griffiths & Wood 2000, S. 211). Durch diese Erwartungshaltung bleibt der Spieler stets gefesselt und erfährt ein Gefühl der Befriedigung beim Erreichen seines Zieles, was im weiteren Verlauf auch süchtig machen kann (vgl. ebd.). Das Computerspiel bietet stets unmittelbar intensive Lustgefühle, erzeugt einen erregenden, euphorischen Zustand oder vertreibt Missstimmungen, was die Grundlagen des Suchtpotentials bildet. Es kann davon ausgegangen werden, dass jeder Mensch auf die positive Bestätigung durch seine Umwelt in einem gewissen Maße angewiesen ist und diese wünscht. Die Frage, welche Personen jedoch besonders der Bestätigung und dadurch der Erhöhung ihres

Selbstwertes von außen bedürfen, weist wiederum auf die Narzissmus-Debatte hin.

In einer Untersuchung zu stoffungebundenen Süchten konnte Rogge (2000, S. 270) feststellen, dass Jugendliche, die wenig Selbstwertgefühl haben, „Action“-Filme bevorzugen „in denen sich ein einzelnen Held bzw. eine Gruppe im Kampf bewähren muss.“ Diese Medienangebote fungieren seiner Ansicht nach als eine Art „psychische Prothese“ um emotionale Stabilität herbeizuführen. Es kann daher zu einer „starken emotionalen Bindung an das entsprechende Produkt kommen.“ Er erkannte ebenfalls, dass Jugendliche, die eine innere Leere verspüren, Medienangebote als eine Flucht in Traumwelten, als Kompensation von Niederlagen und als Ausweichmöglichkeit vor Konflikten und Auseinandersetzungen im Alltag nutzen. In der „Welt der medialen Symbole“ (Rogge 2000, S. 270) kann man sich mit der Realität auseinandersetzen, weil sie Verlässlichkeit, Orientierung und Vertrauen bietet und einen Sinn stiftet, der im Alltag nicht mehr zu finden ist. Deshalb ist für Rogge (2000, s. 270) eindeutig: „Die Flucht in die Welt der Medien hat mit dem Versagen der Nahwelt zu tun.“ Eine Identitätsbildung, insbesondere des Selbstwerts und der Verlässlichkeit, könne nicht über die Beschäftigung mit zerstörerischer Gewalt der „Medienhelden“ erreicht werden.

Rogge (2000, S. 270) hält eine Einflusskette medial inszenierter Gewalt für möglich: „Ängste und emotionale Verunsicherung, die ökologisch, sozial, psychisch, ökonomisch oder lebensgeschichtlich geprägt sind, können hohen, weil ritualisiert-zwanghaften Medienkonsum jener Produkte nach sich ziehen, die der unbefriedigten Lebenssituation eine Form geben und Ausdruck verleihen.“

Damit weist er darauf hin, dass der Ursprung eines süchtigen Medienkonsums, in diesem Falle des Computerspiels, darauf zurückgeht, dass die aktuelle Lebenssituation des Betroffenen die erwünschte positive Bestätigung in Form von „echten“ Erfolgserlebnissen, wie zum Beispiel in der Schule, nicht bietet und daher auf eine andere Art der Befriedigung angewiesen ist, die, wie aus obigen Erläuterungen hervorgeht, das Computerspiel bietet.

Die obigen Ausführungen des angeführten Autoren verdeutlichen die Anknüpfungspunkte, denen die Untersuchungen zur Computerspielsucht in

Zukunft folgen könnten. Sie zeigen auf, wie viel Potenzial dieses Thema noch hat und wie weitreichend das Feld für Forschung ist.

6. Ausblick

Um eine bessere Erkennung von problematischem Computerspielverhalten zu ermöglichen und eine Suchtprävention zu gewährleisten, wäre es hilfreich eine Risikogruppe von Kindern identifiziert zu können. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurde der Frage nachgegangen, ob eine der Risikofaktoren eine narzisstische Fehlentwicklung sein könnte. Hierzu ist festzuhalten, dass bestimmte Inhalte von Computerspielen Bedürfnisse ansprechen, die bei einem narzisstischen Charakter besonders ausgeprägt sind. Es fällt auf, dass viele Autoren (vgl. Rost 1996; Fritz 1995; Vollmer 2000b) im Rahmen ihrer Überlegungen zur Computerspielnutzung oder zu möglichem süchtigen Computerspielverhalten immer wieder die Begriffe Macht, Kampf und Kontrolle anführen, um mit ihrer Hilfe die Spielmotivation zu erklären. Dies lässt eine Verbindung zu Narzissmustheorien erkennen, da beim narzisstischen Selbstheilungsversuch die Sehnsucht nach dem Gefühl mächtig zu sein, von zentraler Bedeutung ist (vgl. Schütte 1987). Der Schluss, bei computerspielsüchtigen Jugendlichen eine narzisstische Störung zu diagnostizieren, kann jedoch nicht auf Grundlage dieser Übereinstimmungen gezogen werden.

Das begründet sich einerseits darauf, dass die Ursachen und die Verbreitung von Computerspielsucht noch nicht ausreichend erforscht sind. Andererseits wurde ersichtlich, dass sich die psychoanalytischen Theorien noch zu wenig mit der neuen Medienkultur auseinandergesetzt haben.

Für die weitere Arbeit zum Thema Computerspielsucht wäre wichtig, durch umfangreiche (psychoanalytische) Studien dieses Phänomen nicht nur als individuelle, sondern auch als gesellschaftliche Erscheinung mit einer multifaktoriellen Genese zu begreifen.

Weiters wäre für nachfolgende Untersuchungen bedeutsam, die Gender-Aspekte der Computerspielsucht, auch in Hinblick auf die Prävention, genauer zu beleuchten, denn in den bisher vorliegenden Studien fällt auf, dass vor allem Jungen dafür „anfällig“ sind (vgl. Griffiths & Hunt 1998, S. 476). Wie bei der Glücksspielsucht scheinen vor allem Spieler männlichen Geschlechts besonders von den Spielen begeistert zu sein und im weiteren Verlauf mit höherer Wahrscheinlichkeit suchartige Tendenzen zu zeigen.

In Bezug auf die Glücksspielsucht versucht Rost (1996) dieses Phänomen dadurch zu erklären, dass Mädchen in ihrer Sozialisation eher auf ihren Körper und ihre Innenwelt gelenkt werden, während Jungen ihre Aufgaben in der „Beherrschung der äußeren Welt“ (ebd. S. 61) sehen, was sich im Rollenbild des Mannes manifestiert, der in die Welt hinaus geht und Geld verdient. Diese Theorie sieht Rost (1996) als Erklärungsansatz dafür, dass Technik und Computer Jungen viel mehr interessieren als Mädchen, wobei er anmerkt, dass erzieherische Maßnahmen, Medien und gesellschaftliche Vorbilder diese Tendenzen gezielt fördern. Der Junge versucht demnach in der Technik Autonomie und Macht zu gewinnen und externalisiert seine Konflikte, indem er sie im Rahmen des Spiels ausagiert.

Rost (1996, S. 61) meint, Männer seien per ihres Auftrages „Abendteurer“, die immer etwas Besonderes leisten wollen, jedoch in der heutigen Realität „überholt“ sind und daher ihre Abenteuer in der Technik suchen, wobei Computerspiele das angemessene Betätigungsfeld bieten. Obwohl Rost (ebd.) bei seinen Überlegungen vom AutomatenSpiel ausging, nahm er an, dass dieses Phänomen mit der „Virtual-Reality des Cyber-Space“ erst seinen Höhepunkt erreichen wird.

Dies wirft jedoch die Frage auf, ob die größere Begeisterung von männlichen Jugendlichen für Computerspiele nicht auch darauf zurückzuführen sein könnte, dass das bisherige Angebot an Spielgenres von vornherein eher auf die Interessen dieser ausgerichtet ist und die Spiele, die für Mädchen attraktiv sein könnten, nur NOCH nicht in dem Maße auf dem Markt Beachtung gefunden haben.

Auch die Fähigkeit zu Abstinenz ist in der Behandlung von süchtigem Verhalten ein viel diskutiertes Thema, das jedoch in Hinblick auf Computerspielsucht noch nicht ausreichend behandelt wurde und bei folgenden Untersuchungen nicht außer Acht gelassen werden sollte. Wenn man Sucht als einen narzisstischen Selbstheilungsversuch versteht, bei dem der Betroffene das Suchtmittel zur Stärkung des Selbst verwendet, wird sichtbar, wie schwierig ein plötzlicher Verzicht auf diese Hilfsmittel, das geholfen hat das „narzisstische Loch“ zu ertragen, sein kann (vgl. Battegay 1979, S. 75). Das Suchtmittel kann nun nicht mehr ermöglichen, dass sich der Betroffene durch seine Wirkung, im Sinne

einer „Selbst-Stärkung“, das Leben lebenswert erscheinen lässt und es somit keinen Lustgewinn verschafft. Das bedeutet für die Behandlung der Abhängigkeit, dass man dem Süchtigen an Stelle seines Suchtmittels etwas anderes bieten muss und zwar die volle, ungeteilte, und dadurch das Selbst bestätigende, Aufmerksamkeit (vgl. ebd.).

Um narzisstische Störungen gar nicht erst entstehen zu lassen, meint Battegay (1979, S. 78), dass Aufklärungsarbeit über das kindliche Erleben wichtig ist und die Eltern über die Wirkung ihrer Gefühlseinstellungen gegenüber ihren Kindern, besonders im frühesten Lebensabschnitt, aufgeklärt werden müssen. Da jedoch die Eltern selbst oft von ihren Berufs- und Freizeitanforderungen überfordert sind, komme auch dem Kindergarten und der Schule eine wichtige Bedeutung zu, um dem Kind Geborgenheit zu vermitteln. Durch die Anregung gruppenzentrierter Konfliktaustragungsmöglichkeiten könnte das narzisstische Gruppenselbst, z.B. in einer Schulklasse, gestärkt werden und somit eine gesteigerte Selbstsicherheit fördern.

Im Hinblick auf die Ursachenforschung von Computerspielsucht ist auch zu beachten, dass in einem Bericht der WHO (2001; zit. nach Wiesmann et al. 2004, S. 159) bereits bei 10% aller Kinder mindestens eine psychische (Verhaltens-) Störung besteht und bis zu 25% der Kinder sollen an psychischen Problemen oder Verhaltensauffälligkeiten ohne Krankheitsanzeichen leiden.

Die Selbstwertproblematik könnte ein weiterer wichtiger Aspekt für Präventionsmaßnahmen hinsichtlich der Vermeidung von Computerspielsucht bei Jugendlichen sein. Am Beispiel der sogenannten Otaku-Generation (vgl. Manfé 2004), womit Personen gemeint sind, die sich durch ihren obsessiven Medienumgang charakterisieren und ein bestimmtes Medium (z.B. den Computer) zu ihrem Lebensmittelpunkt gemacht haben (ebd. S.12), kann die Problemstellung veranschaulicht werden. Diese Menschen glauben mehr an die Figur im Netz als an sich selbst. „Dort sind sie mehr sie selbst als sie es in der realen [sic!] Welt je sein können. Insofern ist es nicht verwunderlich, dass sich Menschen mehr und mehr Zeit mit dem virtuellen Ich beschäftigen. Es bietet schlicht mehr Perspektiven (scheinbar)“ (Manfé 2004, S. 121).

Daher ist eine mögliche Erklärung für die große Beliebtheit von Computerspielen, dass sie Kindern die Möglichkeit bieten, virtuell Abenteuer zu erleben und ihre Kräfte zu messen, was in den meisten Fällen in der Realität nicht mehr ausreichend möglich ist (vgl. Poeplau 1992, S. 146). Es sei zu vermuten, dass besonders „Ich-schwache“ Menschen das Computerspiel dem Spiel mit „leibhaftigen“ Partnern vorziehen, da sie sich nicht zu behaupten brauchen und dem Computer ihren Willen aufzwingen können, ohne etwaige Bedürfnisse und Wünsche ihres Spielpartners berücksichtigen zu müssen (ebd. S. 147). „Die intensive Beschäftigung mit dem Computer ist nicht die Ursache für das zu beobachtende leistungsorientierte, maskuline Selbstbild des Computerfans, sondern unsere moderne Industriegesellschaft präsentiert Lebensentwürfe, in denen Techniken und Maschinen zentrale Bedeutung zukommt“ (Poeplau 1992, S. 148).

Die Bedeutung der Medien im Erziehungsprozess ist nicht mehr von der Hand zu weisen. Daher sollten sich alle pädagogischen Richtungen mit der Frage beschäftigen, welchen Einfluss sie auf die Entwicklung von Kindern haben können.

Aus beispielhaften Gesprächen zwischen Eltern und ihren Kindern leitet Rogge (2001, S. 146) die vorrangigen Probleme von Erwachsenen mit dem Medienumgang ihrer Zöglinge ab. Er meint, dass Eltern und Erzieher Medien oft als heimliche Gegner und lästige Miterzieher sehen, die den ohnehin schon schwierigen Alltag noch verkomplizieren. Weiters werden Medien als Sündenbock für Schwierigkeiten in der Familie missbraucht, da sie das Alltagsleben noch konfliktreicher gestalten würden.

„Ich find´s toll. Man hat Erfolgserlebnisse; wenn du gewinnst hast du schnell das Gefühl, du kannst was. Und wo hast du das Gefühl sonst im Alltag?“ Diese Aussage, die Rogge von Pubertierenden gehört haben will (vgl. Rogge 2001, S. 157) zeigt, dass die oft unbefriedigende Situation im Alltag, die den Kindern keine Möglichkeit zu Erfolgserlebnissen und somit keine positive Bestätigung ihres Selbstwertes bietet, sie in das Computerspiel „treibt“, wo dieses Begehren Befriedigung findet. Denn Computerspiele vermitteln Erfolgserlebnisse und positive Stressgefühle (Rogge 2001, S. 157). Erfolg und Kontrolle gehören beim

Spiel eng zusammen, denn nur derjenige, der die Regeln beherrscht und kontrolliert, wird gewinnen.

7. Literaturliste

Argelander, Hermann: Der Flieger. Eine charakteranalytische Fallstudie. – Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1972

Bachmann, Meinolf: Therapie der Spielsucht . – In: Poppelreuter, Stefan & Gross, Werner (Hrsg.): Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung stoffungebundener Süchte. – Weinheim: Psychologie Verlags Union, S. 17-42, 2000

Battegay, Raymond: Narzissmus und Objektbeziehungen. Über das Selbst zum Objekt. – Bern, Stuttgart, Wien: Huber, 1979

Bergler, Edmund: The Psychology of Gambling. – New York: Hill and Wang, 1957

Bergmann, Wolfgang: Das Drama des modernen Kindes. Hyperaktivität, Magersucht, Selbstverletzung. – Düsseldorf und Zürich: Walter, 2004

Bergmann, Wolfgang & Hüther, Gerald: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. – Düsseldorf: Patmos, 2007

Brandt, Christian: Sucht und Automatenpiel. – Freiburg im Breisgau: Lambertus, 1993

Buckingham, David: Studying Computer Games. – In: Carr, Diane et al.: Computer Games. Text, Narrative and Play. – Cambridge: Polity Press, S.1-13, 2007

Burian, Wilhelm: Die Rituale der Enttäuschung. Die Psychodynamik der Droge und die psychoanalytische Behandlung der Drogenabhängigkeit. – Wien: Picus, 1994

Burian, Wilhelm (Hrsg.): Auf der Suche nach dem guten Objekt.- Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2003

Busch, Martin: Virtuelle Welten und „Internetsucht“. Empirische Untersuchungen zum virtuellen Leben im Chat und dessen Bedeutung für soziale Beziehungen unter spezieller Berücksichtigung suchtspezifischer Aspekte. – Dissertation an der Universität Wien, 2005

Crain, Fitzgerald: Fürsorglichkeit und Konfrontation. Psychoanalytisches Lehrbuch zur Arbeit mit sozial auffälligen Kindern und Jugendlichen. – Gießen: Psychosozial-Verlag, 2005

Dambmann, Ulrike: Narzisstische Jugend? Zur Relevanz der Narzissmustheorie als Erklärungsansatz für Einstellungs- und Verhaltensweisen von Jugendlichen. – Frankfurt am Main: Barudio & Hess, 1985

Diepold, Barbara: Erinnern und entwerfen im Spiel. – In: Diepold, Barbara: Spiel-Räume. Erinnern und Entwerfen. Aufsätze zur analytischen Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie. – Göttingen: Universitätsverlag, 2005

Dilling, Horst et al.: Internationale Klassifikation psychischer Störungen. ICD-10. Weltgesundheitsorganisation. – Bern: Huber, 2000

Düßler, Stefan: Computerspiel und Narzissmus. Pädagogische Probleme eines neuen Mediums. – Eschborn bei Frankfurt am Main: Verlag Dietmar Klotz, 1989

Eith, Falk: Alkohol im Dienste des Lustprinzips. Triebpsychologische Suchttheorien. – In: Bilitza, Klaus Walter (Hrsg.): Suchttherapie und Sozialtherapie. Psychoanalytisches Grundwissen für die Praxis. – Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 115-144, 1993

Erikson, Erik H.: Kinderspiel und politische Phantasie. Stufen der Ritualisierung – Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1978

Flitner, Andreas: Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. – Weinheim und Basel: Beltz, 2002

Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren. – In: Freud, Sigmund: Gesammelte Werke. Siebenter Band. Werke aus den Jahren 1906-1909. – Frankfurt am Main: Fischer, 1999a

Freud, Sigmund: Jenseits des Lustprinzips. – In: Freud, Sigmund: Gesammelte Werke. Siebenter Band. Werke aus den Jahren 1917-1920. – Frankfurt am Main: Fischer, 1999b

Freud, Sigmund & Fließ, Wilhelm: Aus den Anfängen der Psychoanalyse. Briefe an Wilhelm Fließ. Abhandlungen und Notizen aus den Jahren 1887-1902. – Frankfurt a. M.: S. Fischer, 1950

Friedman, Meyer & Rosenman, Ray H.: Der A-Typ und der B-Typ. – Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1975

Fritz, Jürgen: Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. – In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. – Weinheim und München: Juventa, S. 11-38, 1995

Fritz, Jürgen: Macht Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel. – In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. – Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 183-196, 1997

Fritz, Jürgen & Misek-Schneider, Karla: Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. – In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. – Weinheim und München: Juventa, S. 86-125, 1995

Fritz, Jürgen & Misek-Schneider, Karla: Oh, what a game: OGAME. – In: Kaminski, Winfred & Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. – München: Kopaed, S. 113-131, 2006

Fromme, Johannes & Vollmer Nikolaus: Video- und Computerspiele aus Sicht der Heranwachsenden. – In: Fromme, Johannes; Meder, Norbert & Vollmer, Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur. – Opladen: Leske & Budrich, S. 5-27, 2000

Funk, Jeanne B.; Buchmann, Debra D. & Germann, Julie N.: Preferences for Violent Eletronic Games, Self-Concept, and Gender Differences in Young Children. – In: American Journal of Orthopsychiatry, Vol. 70/2, S. 233-241, 2000

Funk, Jeanne B.: Violent Videogames. Who´s at risk? – In: Ravitch, Diane & Viteritti, Joseph P. (Hrsg.): Kid Stuff. Marketing Sex and Violence to America´s Children. – Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, S. 167-192, 2003

Funk, Jeanne B. & Buchmann, Debra D.: An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. Online im www unter URL: <http://www.utpjournals.com/simile/issue8/funkfulltext.html> [29.11.2007]

Galtung, Johann: Strukturelle Gewalt. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung. – Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1975

Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. – Hannover: Offizin Verlag, 2002

Griffiths, Mark D. & Dancaster, Imogen: The Effect of Type A Personality on Physiological Arousal while Playing Computer Games. – In: Addictive Behaviours, Vol. 20, No. 4, S. 543-548, 1995

Griffiths, Mark D. & Davis, Mark N. O.: Does Video Game Addiction exist? – In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. – Cambridge, Mass: MIT Press, 2005

Griffiths, Mark D. & Hunt, Nigel: Dependence on Computer Games by Adolescents. – In: Psychological Reports, 82, S. 475-480, 1998

Griffiths, Mark D. & Wood, Richard T. A.: Risk Factors in Adolescents: The Case of Gambling, Videogame Playing and the Internet. – In: Journal of Gambling Studies, Vol. 16, No. 2/3, S. 199-225, 2000

Grüsser, Sabine; Thalemann, Ralf; Albrecht, Ulrike & Thalemann, Carolin N.: Exzessive Computernutzung im Kindesalter. Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. – In: Wiener Klinische Wochenschrift, 117, S. 188-195, 2005

Grüsser, Sabine M. & Thalemann, Carolin N.: Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung. – Bern: Verlag Hans Huber, 2006

Grüsser, Sabine M. & Thalemann, Ralf: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. – Bern: Verlag Hans Huber, 2006

Grunberger, Belá: Vom Narzissmus zum Objekt. – Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982

Heinemann, Evelyn; Rauchfleisch, Udo & Grüttner, Tilo: Gewalttätige Kinder. Psychoanalyse und Pädagogik in Schule, Heim und Therapie. – Frankfurt a. M.: Fischer, 1992

Heinemann, Evelyn & Hopf, Hans: Psychische Störungen in Kindheit und Jugend. Symptome – Psychodynamik – Fallbeispiele – psychoanalytische Therapie. – Stuttgart: W. Kohlhammer, 2001

Henseler, Heinz: Die Theorie des Narzissmus. – In: Eicke, Dieter (Hrsg.): Freud und die Folgen (I). Von der klassischen Psychoanalyse ... - In: Die Psychologie des 20. Jahrhunderts Band II. – Zürich/München: Kindler, S.459-477, 1976

Kastenbutt, Burkhard: Narzissmus und Jugendalkoholismus. Ursachen und Bedingungen des drogenhaften Alkoholkonsums bei männlichen Jugendlichen. – Münster: LIT, 1998

Kellermann, Bert: Glücksspielsucht aus psychiatrischer Sicht. – In: Fett, Anna (Hrsg.): Glück – Spiel – Sucht. Konzepte und Behandlungsmethoden. – Freiburg im Breisgau: Lambertus, S. 23-36, 1996

Kellermann, Bert & Meyer, Gerhard: Glücksspielsucht als Krankheit. – In: Deutsches Ärzteblatt, 86, S. 127- 129, 1989

Kind, Jürgen: Selbstobjekt Automat. Zur Bedeutung der frühen Triangulierung für die Psychogenese der Spielsucht. – In: Forum der Psychoanalyse, S. 116-138, 1988/4

Kinder, Marsha: Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. – Berkely / Los Angeles: University of California Press, 1993

Klimmt, Christoph: Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. – In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. – Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 57-72, 2008

Kohut, Heinz: Die Heilung des Selbst. – Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988

Kunczik, Michael & Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. – Köln: Böhlau, 2006/5

Lasch, Christopher: Das Zeitalter des Narzissmus. – Hamburg: Hoffmann Und Campe, 1995

Lürßen, Ernst: Das Suchtproblem in neuerer psychoanalytischer Sicht. – In: Eicke, Dieter (Hrsg.): Freud und die Folgen (I). Von der klassischen Psychoanalyse ... - In: Die Psychologie des 20. Jahrhunderts Band II. – Zürich/München: Kindler, S.838-867, 1976

Lukesch, Helmut et al.: Jugendmedienstudie. Verbreitung, Nutzung und ausgewählte Wirkungen von Massenmedien bei Kindern und Jugendlichen; eine Multi-Medien-Untersuchung über Fernsehen, Video, Kino, Video- und Computerspiele sowie Printprodukte. – Regensburg: Roderer, 1994/3

Manfé, Michael: Otakismus. Subkultur und neue Lebensform – eine Spurensuche. – Dissertation an der Universität Wien, 2004

Mayer, Werner P.: Aufwachsen in simulierten Welten. Computerspiele - die zukünftige Herausforderung für Eltern und Erzieher. – Frankfurt am Main, Wien: Lang, 1992

Meyer, Gerhard: Pathologisches Glücksspiel. Stand der Forschung. – In: Fett, Anna (Hrsg.): Glück – Spiel – Sucht. Konzepte und Behandlungsmethoden. – Freiburg im Breisgau: Lambertus, S. 12 – 23, 1996

Meyer, Gerhard: Spielsucht – Theorie und Empirie. – In: Poppelreuter, Stefan & Gross, Werner (Hrsg.): Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung stoffungebundener Süchte. – Weinheim: Psychologie Verlags Union, S. 1-16, 2000

Meyer, Gerhard & Bachmann, Meinolf: Glücksspiel. Wenn der Traum vom Glück zum Alptraum wird. – Heidelberg: Springer, 1993

Meyer, Gerhard & Bachmann, Meinolf: Spielsucht. Ursachen und Therapie. – Heidelberg: Springer, 2005

Ovidius Naso, Publius : Metamorphosen. Verdeutscht von Thassilo von Scheffer. – Wiesbaden: Dietrich, 1948

Petry, Jörg: Psychotherapie der Glücksspielsucht. – Weinheim: Psychologie Verlags Union, 1996a

Petry, Jörg: Psychotherapie der Glücksspielsucht: Inhalte und Methoden. – In: Fett, Anna (Hrsg.): Glück – Spiel – Sucht. Konzepte und Behandlungsmethoden. – Freiburg im Breisgau: Lambertus, S. 36-54, 1996b

Petry, Jörg: Glücksspielsucht. Entstehung, Diagnostik und Behandlung. – Göttingen: Hogrefe, 2003

Poeplau, Wolfgang: Monster, Macht und Mordmaschinen. Computerspiele – Digitale Illusionen und soziale Wirklichkeit. – Wuppertal: Peter Hammer Verlag, 1992

Rauchfleisch, Udo; Heinemann, Evelyn & Grütter, Tilo: Gewalttätige Kinder. Psychoanalyse und Pädagogik in Schule, Heim und Therapie. – Frankfurt a. M.: Fischer, 1992

Rittelmeyer, Christian: Kindheit in Bedrängis. Zwischen Kulturindustrie und technokratischer Bildungsreform. – Stuttgart: Kohlhammer GmbH, 2007

Röhr, Heinz-Peter: Narzissmus. Das innere Gefängnis. – München: Deutscher Taschenbuchverlag, 2005

Rogge, Jan-Uwe: Medien und Süchte. Eine exemplarische Bestandsaufnahme. – In: Poppelreuter, Stefan & Gross, Werner (Hrsg.): Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung stoffungebundener Süchte. – Weinheim: Psychologie Verlags Union, S. 233-255, 2000

Rogge, Jan-Uwe: Pubertät. Loslassen und Haltgeben. – Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2001

Rost, Wolf-Detlef: Der psychoanalytische Ansatz: Die Therapie der Grundstörung. Möglichkeiten und Grenzen. – In: Scheiblich, Wolfgang (Hrsg.): Sucht aus der Sicht psychotherapeutischer Schulen. – Freiburg im Breisgau: Lambertus, 1994

Rost, Wolf-Detlef: Gesellschaftliche Faktoren in der Glücksspielsucht bei Männern. – In: Fett, Anna (Hrsg.): Glück – Spiel – Sucht. Konzepte und Behandlungsmethoden. – Freiburg im Breisgau: Lambertus, S. 55-64, 1996

Rost, Wolf-Detlef: Zur Aktualität des psychoanalytischen Ansatzes. – In: Koordinationsstelle Sucht: Die Aktualität analytisch orientierter Suchttherapie, Tagungsdokumentation vom 29.04.04. - Emsdetten: Landschaftsverband Westfalen – Lippe, S. 4-17, 2004; online im www unter URL: www.lwl.org/ks-download/downloads/fwb/04_2004_FB_Doku_Aktualitaet.pdf [01.08.2008]

Salisch, Maria von; Kristen, Astrid & Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. – Stuttgart: Kohlhammer GmbH, 2007

Saß, H. et al.: Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen DSM-IV-TR. – Göttingen: Hogrefe, 2003

Schäfer, Gerd E.: Spiel, Spielraum und Verständigung. Untersuchungen zur Entwicklung von Spiel und Phantasie im Kindes- und Jugendalter. – Weinheim und München: Juventa – Verlag, 1986

Scheuerl, Hans: Alte und neue Spieltheorien. Wandlungen ihrer pädagogischen Interessen und Perspektiven. – In: Flitner, Andreas (Hrsg.): Das Kinderspiel. – München: R. Piper & Co., S. 32-53, 1973/4

Scheuerl, Hans (Hrsg.): Theorie des Spiels. – Weinheim: Beltz, 1975/10

Schütte, Franz: Glücksspiel und Narzissmus. Der pathologische Spieler aus soziologischer und tiefenpsychologischer Sicht. – Bochum: Studienverlag Brockmeyer, 1987

Singer, Barbara: Medien. Von der Faszination zur Sucht. – Wien: LexisNexis, 2002

Symington, Neville: Narzissmus. Neue Erkenntnisse zur Überwindung psychischer Störungen. – Gießen: Psychosozial-Verlag, 1999

Thalemann, Ralf; Albrecht, Ulrike; Thalemann, Caroline & Grüsser, Sabine M.: Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern (CSVK). Entwicklung und psychometrische Kennwerte. – In: Psychomed, Jg. 16, Heft 4, S. 226-233, 2004

Theunert, Helga: Gewalt in der Medien - Gewalt in der Realität. – München: Opladen, 1996

Turkle, Sherry: Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur. – Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1984

Vent, Peter: Spielsucht und Affektregulation. – Stuttgart: Klett-Kotta, 1999

Vollmer, Nikolaus: Nutzungshäufigkeit und Spielvorlieben. – In: Fromme, Johannes; Meder, Norbert & Vollmer, Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur. – Opladen: Leske & Budrich, S. 28-45, 2000a

Vollmer, Nikolaus: Versuch einer Spielertypisierung. – In: Fromme, Johannes; Meder, Norbert & Vollmer, Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur. – Opladen: Leske & Budrich, S. 128-142, 2000b

Volpert, Walter: Zauberlehrlinge. Die gefährliche Liebe zum Computer. – Weinheim und Basel: Beltz, 1985

Vorderer, Peter: Warum sind Computerspiele attraktiv? – In: Kaminski, Winfred & Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. – München: Kopaed, S. 55-63, 2006

Wachtel, Paul L.: Psychoanalyse und Verhaltenstherapie. Ein Plädoyer für ihre Integration. – Stuttgart: Klett-Kotta, 1981

Waelder, Robert: Die psychoanalytische Theorie des Spiels. – In: Flitner, Andreas (Hrsg.): Das Kinderspiel. – München: R. Piper & Co., 1973/4, S. 81-93

Wegge, Jürgen; Kleinbeck, Uwe & Quäck, Almut: Motive der Bildschirmspieler . Die Suche nach Macht, künstlicher Harmonie und schnellen Erfolgen? – In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. – Weinheim und München: Juventa, S. 214-227, 1995

Wiesmann, Ulrich; Krause, Christina & Hannich, Hans-Joachim: Selbstwertgefühl und Wohlbefinden im Grundschulalter. – In: Psychomed, Jg. 16, Heft 3, S. 159-172, 2004

Wilson - Schaef, Anne & Fassel, Diane: Suchtsystem Arbeitsplatz. Neue Wege in Berufsalltag und Management. – München: Deutscher Taschenbuchverlag, 1994

Wink, Stefan & Lindner, Katharina: Kids & Computerspiele. Eine pädagogische Herausforderung. – Mainz: Logophon, 2002

Winnicott, Donald W.: Vom Spiel zur Kreativität. – Stuttgart: Klett-Kotta, 1979

Wölfling , Klaus & Müller, Kai W.: Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikationen zum Störungsbild Computerspielsucht. – In: Psychotherapeutenjournal, S. 128-133, 2008/2

Wolling, Jens: Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. – In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. – Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 73-93, 2008

Wolling, Jens et al.: Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung. – In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. – Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 12-21, 2008

Wurmser, Leon: Vorwort. – In: **Vent, Peter:** Spielsucht und Affektregulation. Mit einem Vorwort von Leon Wurmser. – Stuttgart: Klett-Kotta, S. 11-13, 1999

Ziehe, Thomas: Pubertät und Narzissmus. Sind Jugendliche entpolitisiert? – Frankfurt am Main: Europäische Verlagsanstalt, 1981

Abstract

Die vorliegende Arbeit widmet sich der Frage, inwieweit Suchttheorien, die eine narzisstische Störung bzw. den narzisstischen Restitutionsversuch als Ursache für eine Suchtentwicklung sehen, Computerspielsucht zu erklären vermögen.

Die besondere Relevanz für die (psychoanalytische) Pädagogik liegt in einem Versuch der Aufdeckung der innerpsychischen Prozesse, die bei Kindern zu einer Computerspielsucht führen könnten und die in bisherigen Überlegungen vernachlässigt wurden. Diese Art der Verhaltensstörung könnte ein Phänomen darstellen, mit dem Pädagogen in verschiedenen Praxisfeldern zukünftig häufiger konfrontiert werden könnten.

Zuerst werden die bisherigen Forschungsergebnisse zu Computerspielsucht vorgestellt, die dann mittels psychoanalytischer Suchttheorien erweitert und hinterfragt werden. Weiters werden psychoanalytische Spieltheorien skizziert, um die Bedeutung und Faszinationskraft von (Computer)spielen nachvollziehbar zu machen und bereits bestehenden Spieltheorien aus der Medienpädagogik gegenübergestellt. Dann wird, aufbauend auf bisherigen Untersuchungsergebnissen aus Verhaltenspsychologie, Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaften, die Frage nach den Ursachen von Computerspielsucht behandelt und versucht zu erörtern, welche „narzisstischen Bedürfnisse“ im Computerspiel ihre Befriedigung erfahren könnten. Abschließend wird die Theorie von Düßler (1989), der einen Zusammenhang zwischen Computerspielen und Narzissmus in seinem gleichnamigen Werk postuliert, vorgestellt.

Das Ergebnis der Arbeit ist, dass es zwar Übereinstimmungen zwischen der Spielmotivation einiger Spieler und narzisstischen Bedürfnissen, wie Stärkung des Selbstwertes und Gewinnung von Macht und Kontrolle, gibt. Dies stellt jedoch nur einen Anstoß für weitere Untersuchungen dar, die Ursachen und das Erscheinungsbild von Computerspielsucht näher zu erforschen. Vor allem in Hinblick auf Gender-Aspekte, Abstinenzfähigkeit und Selbstwertproblematik bedarf es in diesem Zusammenhang noch differenzierter Analysen, um sich von dem Sündenbock-Image der Computerspiele zu entfernen und deren Einfluss auf die heutige Jugend als gesellschaftliche Erscheinung mit einer multifaktoriellen (psychodynamischen) Genese begreifen zu können.

L e b e n s l a u f

persönliche Daten

Name: Selina Franzke

Geburtsdatum: 08.12.1981

schulische Ausbildung und Studium

1988 - 1992	Volksschule Hirschgraben, Feldkirch
1992 - 1996	Gymnasium Sacré Coeur Riedenburg, Bregenz
1996 - 2000	Bundesgymnasium Blumenstraße, Bregenz
Seit 2000	Pädagogikstudium mit den Schwerpunkten Sozial-, Psychoanalytische sowie Sonder- und Heilpädagogik an der Universität Wien

Praktika / Weiterbildung

07.2004	IfS Wohngemeinschaft für Jugendliche (WG-Oberland), Bludenz
03. 2007 – 10. 2005	Präsenzbibliothek am Institut für Bildungswissenschaft, Universität Wien
01.2007 – 02.2007	Stiftung Maria Ebene, Therapiestation Carina, Feldkirch
Fortbildung:	„Trauma, Gehirn und Suchtentwicklung“ Grundlagen der Neurobiologie und traumazentrierten Psychotherapie