

Kinder und Jugendliche, gefangen im weltweiten Netz

Individualpsychologische Gedanken zur Online-Computerspielsucht von
Kindern und Jugendlichen

Children and Adolescents Caught in the Dungeon of World Wide Web

Reflections about Internet Gaming Addiction of Children and Adolescents
from an Adlerian Perspective

Brigitte Sindelar

Kurzzusammenfassung

Mit dem Beginn des Internet in letzten Drittel des vorigen Jahrhunderts wurde der Boden aufbereitet für eine neue psychische Störung: Online-Computerspielsucht wird zunehmend als der psychotherapeutischen Behandlung bedürftiges psychisches Problem von Kindern und Jugendlichen wahrgenommen und damit zum Thema der wissenschaftlichen Forschung. Individualpsychologische Konzepte geben Zugang zu einem therapierelevanten tiefenpsychologischen Verständnis dieses Symptoms eines nervösen Charakters, wenn das virtuelle Ich als virtuelle Realisation des Ich-Ideals, das Minderwertigkeitsgefühle fiktiv ausgleicht, das das Bedürfnis nach Zugehörigkeit zu und Wertschätzung durch eine Gemeinschaft scheinbar befriedigt. Diese Form der substanzunabhängigen Sucht unterscheidet sich dabei essentiell von den stoffgebundenen Süchten, da die virtuelle Realität der digitalen Welt einen linearen Konnex zwischen Sehnsucht und deren Erfüllung herstellen lässt. Jugendliche finden in der Welt des Online-Computerspiels das, was sie vergeblich in der realen Welt suchen und für ihr Heranwachsen dringend brauchen.

Abstract

The start of the Internet in the last third of the last century prepared a new mental disorder: Internet Gaming Addiction is increasingly perceived as a mental health problem of children and adolescents requiring psychotherapeutic treatment widening a new topic in scientific research. Concepts of Individual Psychology allow access to a depth psychological understanding of this symptom of a nervous character, relevant for psychotherapy, ac-

knowledging the virtual ego as a virtual realization of the ideal ego that fictitiously compensates feelings of inferiority and apparently satisfies the need for belonging to and appreciation of a community. This form of substance-independent addiction essentially differs from substance addiction, as the virtual reality of the digital world allows a linear connection between longing and fulfilment. The world of Online Gaming provides for adolescents what they search for in real world in vain, but urgently do need for growing up.

Schlüsselworte

Online-Computerspielsucht, Internet Gaming Disorder, Individualpsychologie des Internet Gaming, Jugendliche, virtuelle Realität, Minderwertigkeitsgefühl, Gemeinschaftsgefühl

Keywords

Internet Gaming Disorder, Individual Psychology, adolescents, virtual reality, feeling of inferiority, social interest

1. Weil der Zauberlehrling Mensch so viel mehr weiß als er versteht

Das Schicksal der Medien, die Information verbreiten, scheint aus historischer Perspektive gewisse Gleichklänge aufzuweisen: Einst waren es die Bücher, deren Studium das Risiko zugeschrieben wurde, dass den Machthabern unliebsame, da die Machtposition gefährdende Gedanken im Volk Verbreitung finden könnten. Dies hatte die „Hinrichtung“ von Büchern zur Folge, belegt schon aus 293 v.Chr., als in China die Schriften des Konfuzius verbrannt wurden – die „Rauchspur“ reicht von der Antike bis zur Gegenwart, einen ihrer Höhepunkte in der systematischen Bücherverbrennung der Nationalsozialisten findend. (Harms 2008, 2).

Informationszuwachs ist dem Menschen also offensichtlich spätestens seit dem Sündenfall, bei dem es um die Erkenntnis von Gut und Böse ging, sowohl suspekt als auch Herausforderung, in, wie die Menschheitsgeschichte belegt, durchaus adäquater Einschätzung, dass ein Zugewinn an Wissen der Menschheit nicht notwendigerweise, sondern sogar eher selten zum Guten gedeiht – der Genuss des Apfels vom Baum der Erkenntnis hat zwar Adam und Eva die Vertreibung aus dem Paradies beschert, aber ihre moralischen Kompetenzen nicht wachsen lassen, was vielleicht auch von einem „Sündenfall“ nicht zu erwarten ist.

Noch in meiner Kinder- und Jugendzeit war mein vom sozialen Umfeld als übermäßig angesehener Bücherkonsum diesem suspekt und wurde kritisiert. Das heimliche Lesen unter der

Bettdecke im schwachen Schein einer Taschenlampe war unter uns kindlichen Bücherwürmern dieser Zeit genau so verbreitet wie heute der heimliche Fernsehkonsum oder das unerlaubt gespielte Computerspiel. Das exzessive Lesen wurde damals als verderblich nicht nur für das Augenlicht, sondern auch für die charakterliche Entwicklung gesehen – die Sorge, das Kind oder der Jugendliche könnte länger als Peter Pan in einer Fantasiewelt verharren, in der Fantasiewelt des Buches verloren gehen und in der Folge an den Aufgaben des realen Lebens scheitern, führte zu rigiden Beschränkungen der erlaubten Lesezeiten, was so manchem literarisch durchaus akzeptablen Werk Tarnung mithilfe des Umschlags eines Schulbuchs bescherte. „Lesewütig“ oder auch „lesesüchtig“ wurden Kinder und Jugendliche wie ich genannt, die aber durch die Affinität zum Gedruckten innerhalb der Peer Group keinesfalls in Schwierigkeit gerieten. Später, bereits im Beruf der Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeutin erfahren und verankert, fand ich mich zunehmend in der Rolle der Beraterinnen, von der Eltern effiziente Handlungsanweisungen zur Reduktion des Fernsehkonsums ihrer Kinder erwarteten – dass das Kind zu viel lese, wurde mir nie als Problem berichtet.

Mittlerweile mehrt sich die Anzahl der Jugendlichen, die wegen des Symptoms einer Internet- oder Computerspielsucht, die vor allem auf Online-Spiele bezogen ist, der psychotherapeutischen und/oder psychiatrischen Behandlung bedürfen. Deren Eltern und Bezugspersonen wären über das Symptom einer Lesewut und

Lesesucht in höchstem Maße erfreut, ebenso die Lehrerschaft und Bildungsverantwortlichen, die von Evaluationsstudien zum Leseverständnis von Pflichtschulabsolventen und -absolventinnen aufgescheucht werden.

Die Mediennutzung von Jugendlichen hat insgesamt deutlich zugenommen – wohl schon allein dadurch gegeben, dass auch die Medien zugenommen haben: Zum Buch kam das Radio, zum Radio das Fernsehen, zum Fernsehen das Internet und der mp3-Player. Nachdenklich machen Studienergebnisse, aus denen hervorgeht, dass durch neue Medien die Beschäftigung mit den anderen Medien und auch andere Aktivitäten wie das Zusammensein mit Freunden oder sportliche Betätigung in den Jahren 2004 bis 2009 nicht abgenommen haben (Frölich und Lehmkuhl 2012), obwohl sich die Anzahl der Stunden eines Tages bekanntlich nicht verändert hat. Daher stellt sich die Frage, wann denn Kinder und Jugendliche ihre Aufmerksamkeit von all dieser Flut an Aktivität und Information abwenden und sich selbst zuwenden können, um Ruhe und Erholung zu finden. Gerade angesichts der professionellen Kontroversen um die Aufmerksamkeits-Hyperaktivitätsstörung (ADHS) und deren Prävalenz springen die Zeitgleichheit der Nutzung aufmerksamkeitskonsumierender Medien und die Problematik der Aufmerksamkeitsstörung ins Auge.

2. Vom Sputnik-Schock zum Online-Gaming

Das Internet verdankt seine Entstehung eigent-

lich einem existentiellen Schockerlebnis der USA und Westeuropas, dem „Sputnik-Schock“ (Dickson 2001) – so die Bezeichnung für die Reaktion auf den Start des ersten künstlichen Erdsatelliten Sputnik 1 durch die damalige Sowjetunion im Oktober 1957, dessen Trägersystem die Sowjetunion in die Lage versetzte, das Territorium der USA mit nuklear bestückten Interkontinentalraketen zu erreichen. Als eine der Antworten gründete das US Verteidigungsministerium die Forschungsbehörde ARPA (Advanced Research Projects Agency), später umbenannt in DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), deren Aufgabe die Vernetzung von Universitäten und Forschungseinrichtungen war. Mit dem ARPANET fiel im Herbst 1969 der Startschuss zum Internet, als der erste Netzknoten an der University of California in Betrieb ging und bald darauf die Universitäten von Utah, Stanford, Santa Barbara und Los Angeles miteinander vernetzt wurden. In Europa gab es Anfang der 1980-Jahre bereits erste Netze mit Knoten in den Niederlanden, Dänemark, Schweden und England (Beck 2006, Musch 1997/2000, Leiner, et al. 2014).

Der Beginn des vernetzten Spielens datiert in die frühen Achtziger Jahre des vorigen Jahrhunderts mit dem Rollenspiel „Adventure“, dem eine Vielzahl von „MUDs“ (Multi User Dungeons) folgte, bis mit Web 2.0, dem interaktiven Internet, das mächtigste und differenzierteste Informations- und Kommunikationsmedium mit exponentiell ansteigender Benutzerzahl unverzichtbar im Alltag wurde und „es sich inzwi-

schen keine Zeitschrift, kein Fernsehsender, kein Universitätsinstitut und keine Stadt leisten kann, auf ihre eigene Internet-Homepage zu verzichten (Wallbott 1997/2000, 1). Wissenschaftliche Publikationen im Internet, so wie auch die hier vorliegende, nutzen das Internet zur Wissensverbreitung, e-learning wird zum Standard im Unterricht, auch die klinisch-psychologische und psychotherapeutische Beratung nimmt das Medium in Anspruch (Eichenberg und Kühne 2014). Unser Zeitalter wurde digital.

3. Suchtmittel Internet und Online-Gaming

Seit der vom amerikanischen Psychiater Ivan Goldberg (1934 – 2013) ursprünglich ironisch gemeinten Umfrage zur Internetsucht im Jahr 1995, die zu seiner eigenen Überraschung von mehreren hundert Personen bejaht wurde (New Yorker Magazine 1997), ist Internet- und Computerspielsucht ein psychiatrisches, klinisch-psychologisches und psychotherapeutisches Anwendungs- und Forschungsfeld mit umfangreicher Publikationstätigkeit geworden, die hier auch nur cursorisch darzustellen den Rahmen und die Zielsetzung dieses Beitrags sprengen würde. Diagnostische Kriterien wurden im Anschluss an die scherzhaft gemeinte Anwendung der Kriterien von Sucht durch Goldberg vorerst von Kimberley Young in einem an Spielsucht und Alkoholsucht angelehnten Fragenbogen von acht Items festgehalten (Young 1998) und seither vielfach weiter verarbeitet (für viele:

Batthyány und Pritz 2009). Zusammengefasst „[...] entsprechen auch die von Patienten sowie von ihren Angehörigen beschriebenen Symptomcluster bzw. Folgen des exzessiven Verhaltens oftmals genau denen stoffgebundener Süchte: gedankenbestimmendes Verlangen nach dem Computerspiel, Berichte über den Kontrollverlust der Spielzeit, merkliche Leistungseinbußen im schulischen Bereich oder im Beruf, vegetative Symptome (Nervosität, Unruhe, Verschiebung des Schlaf-Wach-Rhythmus)“ (Eichenberg und Kühne 2014, 154).

Internet Gaming Disorder wurde mit der im Mai 2013 veröffentlichten Version 5 des DSM in der Section 3, also der Gruppe von Bedingungen, die weiterer Forschung bedürfen, bevor sie als Störungsbild bezeichnet werden, aufgenommen (American Psychiatric Association 2013). Das DSM-5 bezieht sich hierbei auf die Online-Computerspielsucht. Nicht berücksichtigt wird damit die Internetabhängigkeit, die sich empirisch als unterscheidbar von der Computerspielabhängigkeit gezeigt hat: Computerspielsucht ist als Abhängigkeit von Online- oder Offlinespielen definiert, während Internetsucht als Abhängigkeit von anderen Internetaktivitäten verstanden wird: In einer Untersuchung an über 4400 Jugendlichen zeigte sich, dass sich die beiden Störungsbilder diagnostisch voneinander abgrenzen lassen und in den meisten Fällen unabhängig voneinander bestehen. Von Internetsucht, die sich vor allem auf soziale Netzwerke bezieht, sind häufiger weibliche Jugendliche betroffen, wobei die Anzahl der Betroffenen zwischen der siebenten und zehnten

Schulstufe zunimmt. Computerspielabhängige Jugendliche sind häufiger männlich, die Betroffenenanzahl nimmt von der siebenten bis zur zehnten Schulstufe tendenziell ab (Rehbein und Mößle 2013a). Die fehlende einheitliche Diagnostik macht Studien zur Prävalenz schwer vergleichbar. Eine österreichische Studie stellt in einer Stichprobe von über 1000 Jugendlichen 12,3 Prozent computerspielsüchtiger Jugendlicher fest (Batthyány, Müller und Benker 2009). Für die Allgemeinbevölkerung der BRD ergab sich für Internetabhängigkeit eine Häufigkeit zwischen 1 und 4,2 Prozent mit deutlich ansteigenden Raten in jüngeren Altersgruppen; für die Computerspielabhängigkeit lässt sich im Jugendalter eine Prävalenz zwischen 0,9 und 1,7 Prozent schätzen (Rehbein, Mößle und Arnaud, et al. 2013). Prävalenzraten von knapp 12 Prozent werden aus China berichtet, wobei sich dort Unterschiede nach Geschlecht und nach Lebensraum finden lassen, aber keine signifikanten Unterschiede zwischen Kindern im Grundschulalter und Jugendlichen (Li, et al. 2014). Kulturelle und technologische Unterschiede zwischen Ländern spielen für die Verbreitung von Internetabhängigkeit eine große Rolle, die unterschiedliche Zugänglichkeit des Internets erschwert zusätzlich die Vergleichbarkeit: So wird in Südkorea, wo Internetzugänge vom Staat für alle Bürger subventioniert werden, bereits 2008 eine Prävalenz von 30 Prozent unter Jugendlichen gefunden (Jang, Hwang und Choi 2008). Die rasch zunehmende Verbreitung des Internets lässt außerdem hinterfragen, inwieweit Prävalenzstudien zum Zeitpunkt ihrer Publikation bereits überholt sind.

4. Die virtuelle Welt Jugendlicher als Szenario von individualpsychologischer Aktualität

Die weiteren hier getroffenen psychoanalytisch-individualpsychologischen Überlegungen fokussieren auf die Computerspielsucht, insbesondere auf das vernetzte Online-Spiel. Dabei erscheint von Belang festzuhalten, dass pathogenetische Risiken des Online-Computerspiels entwicklungsfördernden Potentialen gegenübergestellt werden können.

Spielen ist ein natürlich gegebener Bestandteil unseres Handlungsspektrums, das mit der Kindheit keineswegs endet. Es eignet sich hervorragend für die Befriedigung einer Fülle von menschlichen Bedürfnissen, als Medium des metaphorischen Ausdrucks von Gefühlen, aber auch für deren Verarbeitung im Sinne der Katharsis, als Probierfeld von Verhaltensweisen und Identitäten, als Erleben von Gemeinschaft, als Übungsfeld kognitiver, emotionaler und sozialer Kompetenzen, als Futter für das Selbstwertgefühl durch Gewinnen und Besiegen von Gegnern im Wettbewerb. Alle diese Funktionen hat auch das vernetzte Online-Spiel zu bieten.

Als Risikogruppe für die Entwicklung einer Internet Gaming Disorder, einer Online-Computerspielsucht, werden übereinstimmend Jugendliche befunden. Daraus lässt sich schließen, dass Adoleszente im Computerspiel finden, was den Bedürfnissen ihrer Entwicklungsphase besonders entgegenkommt. Aber was sucht der jugendliche Süchtige im vernetzten Online-Spiel?

Das Lebensalter der Adoleszenz stellt Heranwachsende vor Entwicklungsaufgaben, die zusammengefasst als „die Suche nach dem ICH“ umschrieben werden können, die die Identifikation mit Vorbildern und Zielen, das Finden von Identität und die Entwicklung einer von der Familie abgegrenzten Intimität zur Aufgabe hat (M. H. Friedrich 1999/2005). Diese Lebenszeit des körperlichen, geistigen, emotionalen und sozialen Wandels ist zugleich eine Phase der erhöhten Vulnerabilität, da Neuorientierung immer die Aufgabe der vorherigen Orientierungslinien erfordert und zwischen dieser bis zum Aufbau der neuen Strukturen eine Zeit der Desorientierung liegt, „in der Verunsicherung und das Minderwertigkeitsgefühl ständiger Begleiter der seelischen Befindlichkeit sind“ (Sindelar 2011, 291). Die Individualpsychologin Else Freistadt bezeichnete die Jahre der Adoleszenz als die Zeit „Im Zwischenland“ (Freistadt 1926), Adoleszente sind Suchende. Und ihnen hat das Online-Gaming so einiges anzubieten: In der virtuellen Welt finden sie grenzenlose Optionen für die ideale Identität, die ideale Beziehung und den idealen Kontakt. Die Tastatur und die Maus werden zum Zauberstab: Spielplattformen ermöglichen die Bildung von Gemeinschaften, das Erreichen eines hohen Ansehens, das durch persönlichen Einsatz, durch Ausdauer, Zähigkeit, Verlässlichkeit, auch Frustrationstoleranz, Lernwilligkeit und Übungsbereitschaft gesteigert werden

kann und für jedermann unabhängig von sozioökonomischen Beschränkungen erreichbar ist. Im realen Leben geht der körperliche und geistige Umbruch der Adoleszenz häufig mit einem schulischen Leistungsabfall einher – die „Formel“, dass während der Pubertät die Schulnoten jedenfalls um mindestens einen Grad fallen, bestätigt sich im Lebensalltag, was allerdings nicht zur Beruhigung von Eltern und Jugendlichen beiträgt, vor allem dann, wenn die Ausgangsnote keinen Spielraum mehr lässt. Dieser schulische Leistungsabfall ist allerdings nicht Ausdruck einer kognitiven Verarmung der Jugendlichen, sondern Symptom der Veränderung ihres Denkens in dieser Lebensphase, in der infolge der hormonellen Veränderungen auch ein „Umbau“ der Hirnstrukturen, so auch eine Destabilisierung neuronaler Netzwerke des präfrontalen Cortex abläuft, sodass die Funktionen der Kontrolle und Regulation in geringerem Maße zur Verfügung stehen, dafür aber die Kreativität und Fantasietätigkeit steigt (Hüther 2003, 2007, M. H. Friedrich 2008). Allerdings findet dieses Wissen um die Neurobiologie der menschlichen Entwicklung bis dato nur mangelhaft Beachtung in der Gestaltung schulischer Lehrpläne – daran konnte offenbar auch „Der Club der toten Dichter“¹ nichts ändern. Dies führt für viele Jugendliche in eine Überforderung, die das Selbstwertgefühl beeinträchtigt. Und hier bietet sich das Online-Game an: Selbstbestimmt können Herausforderungen

¹ (Spielfilm, erschienen 1989, nach dem Drehbuch von Tom Schulman mit Robin Williams† in der Rolle des Lehrers, der erfolgreich, aber anders, und zwar so, wie Jugendliche erreichbar sind, unterrichtet und dadurch in Konflikt mit seinen Vorgesetzten gerät)

gewählt werden, die bewältigbar sind und daher Erfolgserlebnisse bieten. So ist in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), wie zum Beispiel das zu den bekanntesten Spielen zählende Spiel „World of Warcraft“ (WoW), das weltweit Millionen von Spielenden vernetzt, immer die Wahl einer Aufgabe, die fordert, aber nicht überfordert, an der man daher wachsen kann, möglich. Und mit zunehmender Kompetenz im Spiel wird der Weg frei, sich neuen, schwierigeren Aufgaben zu stellen, die aber wiederum selbst gewählt werden können. Und bekanntlich tun die Herausforderungen dem Selbstwert am besten, die mit Anstrengung, aber doch zu schaffen sind, da sie das menschliche Grundbedürfnis befriedigen, Minderwertigkeitsgefühle durch das Wachsen an Aufgaben zu überwinden. Und so wird das Minderwertigkeitsgefühl zum Motivator des Wachstums, denn es,„[...] ist die treibende Kraft, von der alle Bestrebungen des Kindes ausgehen und sich entwickeln, die ein Ziel erfordert, von dem das Kind alle Beruhigung und Sicherstellung seines Lebens für die Zukunft erwartet und die einen Weg einzuschlagen zwingt, der zur Erreichung dieses Zieles geeignet erscheint“ (Adler 1927a/2007, 72).

5. Die Lösung der Lebensaufgaben, online verfügbar im Web-Shop

Eben diesem Ziel der Überwindung des Minderwertigkeitsgefühls zu Dienste erreichen Jugendliche in ihrem Denken eine neue Art von Fokussiertheit: Selbstbestimmt richten sie ihre Aufmerksamkeit auf das, was ihrer Motivation ent-

spricht, und in wesentlich geringerem Maß auf das, was fremdbestimmt als der Aufmerksamkeit wert an sie herangetragen wird. Motivation, also die Kraft, die in Bewegung setzt, ist ohne Ziel nicht denkbar: Motivation ist die – jüngere – Schwester der Finalität, deren Streben und Ziel immer das Erreichen von Sicherheit durch Überwindung von Gefühlen der Minderwertigkeit ist. Motivation setzt Handlungen „in Bewegung“, von denen erwartet wird, dass sie zur Zielerreichung beitragen. Und daher ist es mehr als schlüssig, dass es jugendlichen Online-Gamern in einem Ausmaß gelingt, Details im Spiel zu beachten, sich auf diese zu konzentrieren, das für Eltern und Lehrerinnen und Lehrer, die den Mut aufbringen, sich mit den Online-Spielen ebenfalls zu beschäftigen, sich auf sie einzulassen, ernsthaft verwundert angesichts der mangelnden Detailwahrnehmungsfähigkeit derselben Jugendlichen bei Schulaufgaben oder anderen Aufgaben des realen Alltags. Verwunderlich ist dieser Unterschied allerdings nicht, da Mathematik und Vokabeln von Fremdsprachen wenig geeignet sind, den Selbstwert zu stärken, während die Kenntnis der Völker, Klassen, Berufe, der Quests (Aufgaben) und Ehrensysteme, um beim Beispiel Wow zu bleiben, Voraussetzung für Erfolge einer Gilde, also einer Gemeinschaft im Spiel, und damit zur fiktiven, für die Spielenden aber realen, wenn auch virtuellen positiven Selbstwertbilanz beitragen. Auch die Termintreue bei Verabredungen zum Online-Spiel, die Jugendliche aufbringen und die in krassem Gegensatz zur Termintreue beim Schulbesuch steht, erstaunt nur die Erwachsenen, die den Unterschied des Beitrages zur Aus-

sicht auf Akzeptanz in der Gemeinschaft zwischen diesen beiden Erlebenswelten Schule – Online-Spiel nicht realisieren.

Besonders attraktiv für eine fiktive Lösung der Entwicklungsaufgabe der Identifikation und Identität sind „Second-Life“-Spiele, in denen jeder Person, die im Spiel auftritt, eine echte Person entspricht, und jeder Ort, der besucht wird, von Spielenden erschaffen wurde. Dies wird auch in der Einladung auf der Website versprochen: „Second Life ist eine 3D-Welt, in der jeder, den Sie sehen, eine echte Person ist und jeder Ort, den Sie besuchen, von Leuten wie Ihnen gebaut wurde. Entdecken und erforschen: Reisen Sie gemeinsam mit Freunden an Tausende von wunderschönen und faszinierenden Orten, die alle von der Second Life-Community geschaffen wurden. Zeit mit Freunden: Second Life hat bereits viele Millionen Mitglieder. Chatten Sie per Voice oder Text mit Leuten aus der ganzen Welt, die Ihre Leidenschaften und Interessen teilen. Selbstverwirklichung: Kreieren Sie ein neues Ich in 3D!“ Und Second Life hält in der virtuellen Welt, anders als dies die reale Welt des Jugendlichen tut und kann, all diese Versprechen (<http://secondlife.com/whatis/?lang=de-DE>).

Ein Avatar, der nach eigenen Wünschen verändert, gestaltet und entwickelt werden kann, löst das Problem der Unerreichbarkeit des Ich-Ideals. Das Angebot, sich ein idealisiertes, virtuelles Alter-Ego und eine idealisierte, virtuelle Welt zu erschaffen, ist mit dem Risiko, dort als der oder die virtuelle Realisation des Ideal-Ichs zu verharren, vor allem dann behaftet, wenn

das reale Ich und das reale soziale Leben als ausgesprochen unbefriedigend empfunden werden. Jedoch ist diese Attraktion des Online-Spiels keineswegs als grundsätzlich fatal für die seelische Gesundheit anzusehen, da Jugendliche durchaus auch das Bedürfnis zeigen, Online-Freundschaften reale Begegnungen folgen zu lassen, auch im Spiel Beziehungsqualitäten der Verbundenheit üben, erfahren und diese dann auch in reale Beziehungen umsetzen können, wobei allerdings in einer empirischen Studie an über 1500 tschechischen Jugendlichen sehr wohl ein – wenig überraschender – Zusammenhang zwischen Internetabhängigkeit und einer Bevorzugung von Online-Freundschaften zu finden war. (Smahel, et al. 2012).

Gemeinschaftsgefühl, von Adler als essentielle Eigenheit des Mensch-Seins betrachtet, auf dessen Vorhandensein bei den Erwachsenen das Kind vom Zeitpunkt der Zeugung an angewiesen ist und das, sofern die Entwicklung positiv verläuft, zu seinem eigenen wird, meint „das Gewahrwerden einer unauflöselichen Bezogenheit zwischen Teil und Ganzem, zwischen Kind und Familie, zwischen dem einzelnen Menschen und der Menschheit, zwischen Einzelwesen und der Summe aller Wesen, zwischen Seiendem und Sein“ (Stephenson 2011, 71), ein Gefühl „sowohl für die Gemeinschaft als auch ein Gefühl der Einheit mit der Gemeinschaft“ (Mackenthun 2011, 2). Stephenson setzt den von Adler geprägten und nicht leicht definierbaren Begriff in Bezug zum aktuellen Terminus der Intersubjektivität, die im gegebenen Zusammenhang des individualpsychologi-

schen Verstehens der Online-Computerspielsucht relevant ist: „Wenn das Kind aus der Dyade der Mutter-Kind-Beziehung und aus der Triade Vater-Mutter-Kind heraus in die komplexeren Gemeinschaftsformen der tertiären Intersubjektivität² eintritt, erhält auch die Bezogenheit eine neue Dimension: die Gruppe“ (Stephenson 2011, 134). Und hier hat das Online-Spiel wiederum eine Menge anzubieten: Ist die Beziehungsfähigkeit des Spielers noch nicht auf diesem Niveau angelangt, steht es ihm frei, sich im Spiel als Einzelperson zu bewegen, sich mit einer zweiten zu verbünden oder auch in einer „tertiären Intersubjektivität“ ein Gefühl der Gruppenzugehörigkeit zu erleben (In WoW sind für die Gründung einer „Gilde“, also einer zusammengehörigen und zusammenarbeitenden Gemeinschaft vier Spieler notwendig – die Gruppe als soziale Bezogenheit „nach“ der Triangulierung findet also hier im Spielaufbau Berücksichtigung). Und die Wahrnehmung der Vielzahl von „Gilden“ leitet weiter zur quartären Intersubjektivität, in WoW allerdings auf der von Adler so benannten „unnützlichen“ Seite der Kriegsführung, also dem Streben nach Überlegenheit als „nervöse“ Variante der Überkompensation des Minderwertigkeitsgefühls angeboten. Die soziale Interaktion ist aber nicht auf Wettbewerb und Konkurrenz beschränkt, sondern ermöglicht das Erleben von Kooperation und Gemeinschaft innerhalb einer Gruppe von Spielern, die gemeinsam ein Ziel verfolgt – ein evolutionär essentielles Anliegen: „Das Er-

folgsrezept der Evolution war Kooperation, Zusammenhalt und Intelligenz“ (Bauer 2014), und auch dieses steht innerhalb der Gilden bereit.

Besonders ansprechend für das Bedürfnis und die Sehnsucht nach einer befriedigenden Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft, nach einer idealen Identität sind Spiele in der Art von „Second Life“: Sie bieten den Spielenden die Chance, durch eigene Kreativität den Lebensraum der Gemeinschaft der Second-Life-Spielenden zu erweitern, also zur Gemeinschaft beizutragen, indem wunderschöne und faszinierende Welten für die Community, also für die Gemeinschaft, geschaffen werden, die gemeinsam mit Freunden bereist werden können. Die Möglichkeit, den eigenen Avatar im Spiel als fiktive Realisierung eines Ich-Ideals zu gestalten, hat für den „Homo ludens“, den spielenden Menschen, „Inszenierungscharakter vor allem der Überkompensation, welche so tut, als wäre das Individuum besonders groß, mächtig, interessant oder belesen, während die unbewussten Minderwertigkeitsgefühle besonders ausgeprägt sind“ (Rieken 2011, 380) – wobei Rieken dies nicht im Zusammenhang mit Online-Computerspielen, sondern in einer psychotherapiewissenschaftlichen Betrachtung von „Spiel, Kultur und Psyche“ (ebd., 377) formuliert. Besonders attraktiv und zugleich verführerisch, den Boden der Realität zu verlassen, Peter Pan gleich im Spiel das an Lust, Erfolg, Freude, Verbundenheit zu erleben, was im realen Leben versagt bleibt oder zumindest unerreichbar

² Tertiäre Intersubjektivität ist ein von Stephenson eingeführter Begriff, mit dem er die von Trevarthen (1979, nach Stephenson 2011) postulierten zwei Stufen der Intersubjektivität erweitert um eine tertiäre und quartäre Intersubjektivität.

scheint, ist dabei das Wissen, dass hinter jeder virtuellen Person eine reale steht, also tatsächlich eine Gemeinschaft von leibhaftigen Personen. Dies lässt die Grenze zwischen Fantasie und Wirklichkeit verschwimmen und öffnet die Türe zur Regression in magisch-animistische Welten als Abwehr der Frustration. Das Gefühl der Gruppenzugehörigkeit durch virtuelle soziale Bindungen befriedigt das Bedürfnis, für den für die Gemeinschaft geleisteten und dieser förderlichen Beitrag in dieser Gemeinschaft wertgeschätzt zu werden. Und dieses soziale Prestige ist unabhängig vom sozialen Status in der realen Welt erreichbar, denn vom und von der Spielenden unbeeinflussbare Hindernisse wie Lernschwächen oder genetische Determiniertheiten des Aussehens oder auch biographische Belastungen wie zum Beispiel Migrationserfahrungen sind online eliminiert. Und so gelingt Gemeinschaftsgefühl in der „Ersatzwelt“, Identität wird rasch gefunden und kann auch sehr flexibel angepasst werden. Das Lebensgefühl „online“ wird so deutlich besser als das Lebensgefühl „offline“. Die virtuellen Freundschaften im Spiel, in denen durch die Ausrichtung auf das gemeinsame Spielinteresse oft große Harmonie vorzuherrschen scheint, dienen als Ersatz für konfliktgeladene Beziehungen zu Gleichaltrigen. Negative Erfahrungen der Realität werden schmerzlicher, positive Erfahrungen weniger intensiv wahrgenommen.

Und die Aufgabe des Findens einer Intimität durch die Abgrenzung von den Eltern und der Familie wird quasi als „Nebenwirkung“ auch gleich gelöst, weil jene meist an Kompetenz im

Online-Spiel nicht mithalten können und zu den virtuellen Freunden und Freundinnen auch keinen Zugang finden können – anders als zu realen Freunden und deren Eltern. Und genau dieses Bedürfnis nach einer von den Familienmitgliedern autonomen Intimität bringt Jugendliche dazu, auch Eltern, die sich sehr wohl für das Spiel bzw. für das, was ihr Kind dort erlebt, interessieren, den Zugang zu verweigern.

6. Vom Nutzen und der Gefahr des Online-Gaming

Um die drei Lebensaufgaben der Gemeinschaft, des Berufslebens und der Liebe (Adler 1912a/2008) zu erfüllen, „braucht jeder Mensch bestimmte Persönlichkeitskompetenzen, die Jugendliche im „Übungsfeld“ der Familie trainieren:

- Einfühlungsvermögen
- Durchsetzungsvermögen
- Verantwortungsbewusstsein und Eigenverantwortung
- Unabhängigkeit
- Bindungsfähigkeit
- Gemeinschaftsfähigkeit
- Ausdauer und Einsatzbereitschaft“ (Sindelar 2014, 12)

Wird dem gegenübergestellt, was Bergmann und Hüther als das beschreiben, was Kinder und Jugendliche in den Computerspielen suchen, weil es ihnen in der realen Welt nicht o-

der nicht ausreichend für ihre Entwicklungsbedürfnisse geboten wird, so wird deutlich, dass sie, durch diese Defizite der Entwicklungsangebote motiviert, also „in Bewegung gesetzt“ (siehe vorher), im Online-Computerspiel eben die Chancen finden, um die oben beschriebenen, für das Erwachsenwerden notwendigen Kompetenzen zu trainieren: „Wichtiger als der Inhalt ist die Botschaft und die Erfahrung durch das Eintauchen in diese virtuelle Welt: Du kannst Regeln erkennen, umsichtig agieren, Neues entdecken, Verantwortung für deine Entscheidungen übernehmen, aus Fehlern lernen, etwas leisten und über dich hinauswachsen“ (Bergmann und Hüther 2010, 128). Und dafür investieren Kinder und Jugendliche viel Zeit und Energie und wachsen in den Kompetenzen, die sie brauchen, um erwachsen zu werden und erwachsen zu sein, über sich hinaus: In ihrer Ausdauer, Zähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Konzentration, Frustrationstoleranz, Übungsbereitschaft und Zielstrebigkeit übertreffen sie sich selbst bei jeder neuen Spielsequenz. Der wesentliche Nachteil dabei ist allerdings, dass sie all diese Tugenden, die sie hier weiterentwickeln, nicht mehr in die reale Welt mitnehmen können, wenn sie zu dieser den Kontakt verloren haben, da sie die Flexibilität zur Anwendung all dieses ihres Könnens verlieren – vergleichbar durchaus mit so vielem in der Schule erworbenen Wissen, das nicht mit dem Leben verbunden werden kann.

Online-Computerspielsucht ist also eine Form der Abhängigkeit, die einerseits mit stoffgebundenen Süchten in der Symptomatik nahezu deckungsgleiche Symptome zeigt, wie sich schon

im ersten, scherzhaft gemeinten Fragebogen von Goldberg zur Internetabhängigkeit, in dem er die Symptome der Substanzenabhängigkeit übernahm, herausstellte. Und doch unterscheidet sich das Angebot der Online-Computerspielsucht in einem Punkt wesentlich von den Verlockungen der Substanzen: Während jede Art von Suchtmittel nie das Gesuchte (und vom Süchtigen anderswo nicht Gefundene) bietet, bekommt der Computerspielende vom Computerspiel genau das in virtueller Form, was er in der Realität vermisst. Suchtmittel sind immer „Mittel zum Zweck“: Kann der Konsum von Substanzen Entspannung, Abbau von Hemmungen und Stimmungsaufhellung liefern und Glücksgefühle auslösen, so sind die Substanzen dabei immer die notwendigen „Beförderer“ in die Welt des Rausches. So betrachtet, landet auch der substanzabhängige Mensch in einer Art virtueller Welt, in der er aber letztlich alleine ist, weil sie nur ihm selbst zugänglich ist. Gemeinsam Drogen zu konsumieren bedeutet nicht, sich in derselben virtuellen Welt zu befinden, sondern nur, gemeinsam die physische Welt zu verlassen. Das Online-Computerspiel dagegen liefert ganz direkt das Gesuchte, wenn auch in virtueller Form: soziale Kontakte, Freundschaften, Zugehörigkeit, geschönte Lebensräume und –möglichkeiten, Heldentaten, Siege und auch die Gelegenheit, sozial unakzeptierte Regungen auszuleben, seien sie jetzt aggressiven oder sexuellen Inhaltes, Macht- und Geltungsstreben zu befriedigen – alle Sehnsüchte, die moralischen genauso wie die unmoralischen und rechtswidrigen, können erfüllt werden. Kom-

compensation einerseits und Katharsis andererseits hat das Online-Computerspiel anzubieten. Diese Andersartigkeit des Online-Computerspiels, nämlich dass die Spielenden bekommen, was sie wollen, zumindest in virtueller Form, macht es notwendig, theoretische Modelle dazu von denen zu anderen Abhängigkeiten zu differenzieren: Wer online Computer spielt, kann seine Wünsche selbstgestaltet erfüllen und ist nicht den Überraschungen ausgeliefert, die ein Substanzkonsum zwangsläufig immer mit sich bringt: Niemand weiß vorab, ob er auf Alkoholkonsum mit gehobener oder weinerlicher Stimmung oder beidem reagiert. Beim Computerspiel ist diese Unsicherheit ob des Ziels ausgeschlossen: Klare Spielregeln machen immer vorhersehbar, was geschehen wird, wenn gespielt wird. Und auch daher bietet sich das Online-Computerspiel zur fiktiven Kompensation von Mangelzuständen der Gefühlswelt an (Kardefelt-Winther 2014).

Die Frage, ob Medienkonsum, insbesondere aggressiver Inhalte, aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen befördert oder der kathartische Effekt als emotionsregulierende Stressverarbeitungsstrategie dieses verringert, beschäftigt die Wissenschaft bereits beim Thema Fernsehen (Stachiw und Spiel 1976) und liefert bislang genauso widersprüchliche Ergebnisse wie zu Computerspielen aggressiven Inhalts: Finden die einen Forscher, dass aggressives Verhalten, wenn auch nur zu einem geringen Prozentsatz, durch die Beschäftigung mit Kampfspielen, wie zum Beispiel Ego-Shooter-Spielen, bei denen das (virtuelle) Töten von möglichst vielen (virtuellen) Gegnern das Ziel

ist, ansteigt (Anderson, et al. 2010), so liegen ebenso gegenteilige Belege vor (Ferguson und Kilburn 2010, Glock und Kneer 2009). Die Lösung dieser Dilemmata ist naheliegend: Je nachdem, welche Persönlichkeit aggressive Computerspiele konsumiert, wird diese Beschäftigung als Spannungsabbau oder als Imitation wirksam, je nach individueller Bedeutung, die die tendenziöse Apperzeption, die das Wahrgenommene in die bisherigen Erfahrungen einordnet, dem Spiel gibt.

Auch die Liste der Hauptmotive von Kindern und Jugendlichen für Computerspiele von Frölich und Lehmkuhl, die sehr an die Funktionen erinnern, die dem Spiel generell zu eigen sind (Oerter 1997/1999) lässt positive wie negative inhaltliche Konnotationen zu:

- „Ermöglichung von Kontaktaufnahme und Interaktion in der realen und virtuellen Welt
- Vertreibung der Langeweile, Ablenkung, ‚Sensation Seeking‘
- Verbesserung von Problemlösekompetenzen durch den Herausforderungscharakter der Spiele
- Aufsuchen eines Zustandes von ‚Arousal‘ und ‚Flow-Erleben‘
- Wettbewerbscharakter der Spiele
- Kooperation und Gemeinschaftserleben
- Anregung der Fantasietätigkeit
- Stimmungsregulation
- Realitätsflucht bei Sorgen im Alltagsleben“ (Frölich und Lehmkuhl 2012, 2)

So bieten Online-Welten Chancen und bergen Gefahren – was sie übrigens mit der physischen Welt gemeinsam haben, was sich in einer Plus-Minus-Liste zusammenfassen lässt:

Plus (Chancen)		Minus (Risiken)
Das gemeinsames Online-Spielen ist Bestandteil bereits bestehender Freundschaft und lässt zu, diese auch in räumlicher Distanz zu leben	⇔	Das Online-Spiel befördert den sozialen Rückzug aus realen Freundschaften
Das Spiel mit einer virtuellen Identität hilft, an der eigenen realen Identität zu arbeiten	⇔	Die virtuelle Identität vermittelt ein Selbstgefühl äußerster Intensität bei gleichzeitiger Vergessenheit und damit verbundenem Verlust der realen Identität
In virtuellen Spielgemeinschaften werden soziale Kompetenzen erprobt und entwickelt, die sich auch in der realen Welt als nützlich erweisen	⇔	Die virtuelle Spielgemeinschaft verstärkt die Kontaktangst bis zur Sozialphobie
Arbeitsstugenden und Strategienfindung werden trainiert	⇔	Das Verharren in der Ersatzbefriedigung des virtuellen Erfolgs führt zum Scheitern an den Leistungsaufgaben der realen Welt

Tabelle 1: Chancen und Risiken des Online-Gaming

7. Komorbiditäten, Gefährdungsfaktoren und Präventionsmöglichkeiten aus der Perspektive der individualpsychologischen Persönlichkeitstheorie

Umfangreich ist mittlerweile die Anzahl der Studien, die Gefährdungsfaktoren für die Entwicklung einer Computerspielsucht festzumachen versuchen. So finden sich beispielsweise in der Gruppe der Online-Computerspielsüchtigen höhere Neurotizismuswerte, niedrigere Werte in

Extraversion und Gewissenhaftigkeit, wobei sich bei einer Vergleichsgruppe von Alkoholabhängigkeit Letzteres als störungsspezifischer Risikofaktor isolieren ließ (Müller, et al. 2013). In einer Studie an jungen Erwachsenen in der Türkei zeigt sich Einsamkeit als spezifischer Risikofaktor (Özdemir, Kuzucu und Ak 2014). Eine weitere empirische Studie ergibt eine negative Korrelation von Extraversion und Verträglichkeit, eine positive Korrelation mit Offenheit (Servidio 2014). In einer Studie in China werden zwi-

schenmenschliche Probleme und schulbezogene Probleme assoziiert mit Internetabhängigkeit gefunden (Tang, et al. 2014), übereinstimmend mit anderen Forschern, die ebenfalls einen Zusammenhang zwischen Misserfolgen in der realen Welt, einem negativen Selbstkonzept, Problemen mit Gleichaltrigen und der Qualität der elterlichen Zuwendung formulieren. Die Liste von Studien, die Zusammenhänge mit den Big-Five-Persönlichkeitsfaktoren oder Komorbiditäten untersuchen, wäre ausufernd fortzusetzen. Sie alle legen nahe, dass definierte Persönlichkeitseigenschaften und auch psychische Störungen oder einzelne Symptome derselben gemeinsam mit Computerspielsucht und Internetsucht auftreten, ohne dass daraus Wirk- und Zielursache zu postulieren wären.

Präventiv relevante Informationen, die tiefenpsychologische Konzepte bekräftigen und eine Brücke zur kindlicher Bindungsstörung herstellen, liefert eine Studie, die Zusammenhänge zwischen der Beziehung zu Vater und Mutter, aktuellen interpersonellen Beziehung, Traurigkeit und Internetabhängigkeit empirisch untersucht: Sie bringt Ergebnisse, die eine gute Beziehung zum Vater als protektiv gegen aktuelle Beziehungsprobleme, eine gute Beziehung zur Mutter schützend gegen Traurigkeit und darüber einen indirekten Zusammenhang zwischen der Beziehung zu den Eltern und Internetabhängigkeit auffindet (Kalaitzaki und Birtchnell 2014). Damit wird ein Kausalbezug zwischen Internetabhängigkeit und frühkindlichen Beziehungserfahrungen angesprochen, der sich schlüssig in die oben formulierten individualpsychologischen Überlegungen zur Computer-

spielsucht einfügt: Die emotionalen Mangelenerlebnisse der frühen Kindheit, die das Zärtlichkeitsbedürfnis des Kindes unbefriedigt lassen (Adler 1908d/2007), finden ihren Niederschlag in Beziehungsproblemen und dem Gefühl der Traurigkeit, also einem Mangel an Gemeinschaftsgefühl und einem entmutigten Lebensstil. Das Suchtpotenzial eines Spiels ist nicht ausreichend für die Entwicklung einer Computerspielsucht: „Suchterzeugend sind nicht die Ersatzbefriedigungen, die ‚Krücken‘, die Kinder und Jugendliche finden oder die ihnen angeboten werden, sondern die starken Bedürfnisse, die sie haben und für die sie – weil sie sie als nicht erfüllbar erleben – irgendwelche ‚Ersatzbefriedigungen‘ suchen“ (Bergmann und Hüther 2010, 127). Und so sucht der oder die Computerspielabhängige die Überwindung des Minderwertigkeitsgefühls in der Fiktion der virtuellen Welt, in der er ein Surrogat findet, das ihn im Grunde unbefriedigt lässt, aber scheinbar vor dem Versagen in der realen Welt schützt. Darin unterscheidet sich dieses Symptom eines nervösen Charakters von anderen Symptomen: Die Macht wird nicht durch Ohnmacht gewonnen, sondern „tatsächlich“ in einer Verkleidung als Macht und Überlegenheit vorgegaukelt. Der und die psychosomatisch Kranke fühlt sich krank und schwach und ist sich seines und ihres Strebens nach Macht durch seine Schwäche nicht bewusst. Computerspielsüchtige bleiben dagegen bewusst beim Streben nach Überlegenheit und Macht und realisieren dieses fiktiv in einer virtuellen Welt. Präventiven Möglichkeiten gibt bereits Adler eine Überschrift: „Das ‚Werk der guten Kinder-

stube' [...] ist unvergänglich und ein sicheres Bollwerk fürs Leben“ (Adler 1912f/2007, 225). Indianische Weisheit aus den südamerikanischen Anden zeigt den Lösungsweg, den auch die Neurowissenschaften unterschreiben würden: „Die Vertreter und Behüter der Andentradition sagen uns Folgendes: Es ist nun die Zeit gekommen, da Condor und Adler sich zu gemeinsamem Flug in die Lüfte erheben sollen. Sonst kommt es bei beiden zur Verarmung ihrer besonderen Werte. Der Condor ist das größte

Symbol der Andenregion. Er steht für die Kräfte der Intuition, des Herzens, der Naturverbundenheit und der Spiritualität. Der Adler wird als das größte Symbol für unsere europäische Kultur gesehen. Seine Gaben sind der Intellekt, die Wissenschaft, die Forschung, Technik und der Fortschritt. Denken und Fühlen sollen zusammengeführt werden und unser Handeln orientieren. So geht es also um Verstandes- und Herzensbildung.“ (Veronique Gorris³, persönliche Mitteilung 15.8.2014).

³ Veronique Gorris ist eine österreichische Ärztin, Ganzheitsmedizinerin, die nach dem Studium östlicher und westlicher Bewegungslehren und Körpertherapien eine eigene heilkünstlerische, körper- und bewegungsorientierte Lehre entwickelt hat: ConMove, move for consciousness. Sie lebt seit 25 Jahren in Ecuador, wo sie gemeinsam mit ihrem Mann Wolfgang die reformpädagogische Schule Pachamama aufgebaut hat.

Literatur

- Adler, Alfred. Das Zärtlichkeitsbedürfnis des Kindes. Bd. 1, in *Persönlichkeit und neurotische Entwicklung. Frühe Schriften (1904–1912). Alfred Adler Studienausgabe*, Herausgeber: Almuth Bruder-Bezzel. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1908d/2007: 77-81.
- Adler, Alfred. Menschenkenntnis. *Alfred Adler Studienausgabe, Bd.5*. Herausgeber: Jürg Ruedi. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1927a/2007.
- Adler, Alfred. „Über den nervösen Charakter. Grundzüge einer vergleichenden Individualpsychologie und Psychotherapie.“ In *Alfred Adler Studienausgabe (Bd.2, 2. korrigierte Auflage, S. 25-319)*, Herausgeber: Almuth Bruder-Bezzel, Karl Heinz Witte und Rolf Kühn. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1912a/2008.
- Adler, Alfred. „Zur Erziehung der Eltern In: Persönlichkeit und neurotische Entwicklung.“ In *Frühe Schriften (1904–1912). Alfred Adler Studienausgabe, Bd. 1*, Herausgeber: Almuth Bruder-Bezzel. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1912f/2007: 223–236.
- American Psychiatric Association. „DSM-5 Development.“ *Internet Gaming Disorder Fact Sheet*. 16. 05 2013. <http://www.dsm5.org/Documents/Internet%20Gaming%20Disorder%20Fact%20Sheet.pdf> (Zugriff am 11. 08 2014).
- Anderson, Craig A, et al. „Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review.“ *Psychological Bulletin* 136/2, 2010: 151-173. DOI: 10.1037/a0018251
- Batthyány, Dominik, Kai W Müller, und Frank Benker. „Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen.“ *Wiener klinische Wochenschrift* 121/15-16, 2009: 502-509. DOI: 10.1007/s00508-009-1198-3
- Batthyány, Dominik, und Alfred Pritz. *Rausch ohne Drogen*. Wien New York: Springer, 2009.
- Bauer, Joachim, Interview geführt von ORF 2. „Wie Gewalt entsteht.“ *kreuz und quer*. (12. 08 2014).
- Beck, Klaus. *Computervermittelte Kommunikation im Internet*. München: De Gruyter Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2006.
- Bergmann, Wolfgang, und Gerald Hüther. *Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien*. 3. Weinheim, Basel: Beltz, 2010.
- Dickson, Paul. *Sputnik: the shock of the century*. New York: Walker Publishing Company, Inc., 2001.
- Eichenberg, Christiane, und Stefan Kühne. *Einführung Onlineberatung und -therapie*. München: Ernst Reinhardt, 2014.
- Ferguson, Christopher J, und John Kilburn. „Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010).“ *Psychological Bulletin* 136/2, 2010: 174-178. DOI: 10.1037/a0018566.
- Freistadt, Else. *Vom Inneren Leben der Jugend*. Bd. 1, in *Handbuch der Individualpsychologie*, Herausgeber: Erwin Wexberg, 235–275. München: J.F. Bergmann, 1926.

- Friedrich, Max H. *Irrgarten Pubertät. Elternängste*. 3. Auflage. Wien: Ueberreuter, 1999/2005.
- Friedrich, Max H. *Lebensraum Schule: Perspektiven für die Zukunft*. Wien: Carl Ueberreuter, 2008.
- Frölich, Jan, und Gerd Lehmkuhl. *Computer und Internet erobern die Kindheit : Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung*. Stuttgart: Schattauer, 2012.
- Glock, Sabine, und Julia Kneer. „Game Over? The Impact of Knowledge about Violent Digital Games on the Activation of Aggression-Related Concepts.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 21/4, 2009: 151-160. DOI: 10.1027/1864-1105.21.4.151
- Harms, Wolfgang. „Verbrannte Bücher – Rauchspur von der Antike bis in die Gegenwart.“ *Die Berliner Literaturkritik*. 09. 05 2008. <http://www.berlinerliteraturkritik.de/detailseite/artikel/verbrannte-buecher-rauchspur-von-der-antike-bis-in-die-gegenwart.html?type=1&cHash=6729aaa938af601953cf88fa67eff06f> (Zugriff am 10. 08 2014).
- Hüther, Gerald. *Die Bedeutung der emotionalen Entwicklung für die Entwicklung des menschlichen Gehirns*. DVD. Müllheim: Auditorium Netzwerk, 2003.
- Hüther, Gerald. „Perspektiven für die Umsetzung neurobiologischer Erkenntnisse in der Psychotherapie.“ In *Neue Wege integrativer Therapie*, Herausgeber: Johanna Sieper, Ilse Orth und Waldemar Schuch, 549-565. Bielefeld und Locarno: Edition Sirius, Aisthesis, 2007.
- Jang, Keum Seong, Seon Young Hwang , und Yun Ja Choi. „Internet Addiction and Psychiatric Symptoms Among Korean Adolescents.“ *Volume 78/3*, 2008: 165–171. DOI: 10.1111/j.1746-1561.2007.00280.x
- Kalaitzaki, Argyroula E, und John Birtchnell. „The impact of early parenting bonding on young adults' Internet addiction, through the mediation effects of negative relating to others and sadness.“ *Addictive Behaviors* 39/3, 2014: 733-736. DOI: 10.1016/j.addbeh.2013.12.002
- Kardefelt-Winther, Daniel. „A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use.“ *Computers in Human Behavior* 31, 2014: 351-354. doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059
- Leiner , Barry M, et al. „Brief History of the Internet.“ *Internet Society*. 2014. <http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet#Origins> (Zugriff am 10. 08 2014).
- Li, Yajun, Xinghui Zhang, Furong Lu, Qin Zhang, und Yun Wang. „Internet addiction among elementary and middle school students in China: A nationally representative sample study.“ *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol 17/2*, 2014: 111-116.
- Mackenthun, Gerald. „Gemeinschaftsgefühl und Altruismus bei Alfred Adler und heute. Habilitationsvortrag an der Universität Klagenfurt.“ *Autor und Psychologe Gerald Mackenthun*. 19. 05 2011. http://geraldmackenthun.de/app/download/5784325340/altruismus_gemeinschaftsgefuehl.pdf. (Zugriff am 05. 11 2013).

- Müller, Kai W, Andreas Koch, Ulrike Dickenhorst, Manfred E Beutel, Eva Duven, und Klaus Wölfling. „Addressing the question of disorder-specific risk factors of internet addiction: a comparison of personality traits in patients with addictive behaviors and comorbid internet addiction.“ *Biomed Research International* 2013, 2013: 546342. DOI:10.1155/2013/546342
- Musch, Jochen. „Die Geschichte des Netzes: ein historischer Abriß [sic].“ In *Internet für Psychologen*, Herausgeber: Bernad Batinic. Göttingen: Hogrefe, 1997/2000: 15–38.
- New Yorker Magazine. „Ivan Goldberg discusses "Internet Addiction": Just click no.“ *psyc.com.net*. 13. 01 1997. <http://www.psyc.com.net/iasg.html> (Zugriff am 11. 08 2014).
- Oerter, Rolf. *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim Basel: Beltz, 1997/1999.
- Özdemir, Yalçın, Yaşar Kuzucu, und Şerife Ak. „Depression, loneliness and Internet addiction: How important is low self-control?“ *Computers in Human Behavior* 34, 2014: 284-290. DOI: 10.1016/j.chb.2014.02.009
- Rehbein, Florian, Thomas Mößle, Nicolas Arnaud, und Hans-Jürgen Rumpf. „Computerspiel- und Internetsucht. Der aktuelle Forschungsstand.“ *Der Nervenarzt* 84 (5), 2013: 569-575. DOI: 10.1007/s00115-012-3721-4
- Rehbein, Florian, und Thomas Mößle. „Video game and Internet addiction: Is there a need for differentiation?“ *Sucht - Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis / Journal of Addiction Research and Practice*, 59/3, 2013a: 129-142. DOI:1024/0939-5911.a000245.
- Rehbein, Florian, und Thomas Mößle. „Predictors of Problematic Video Game Usage in Childhood and Adolescence.“ *SUCHT - Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis / Journal of Addiction Research and Practice* 59/3, 2013b: 153-164. DOI: 10.1024/0939-5911.a000247.
- Rieken, Bernd. „Homo ludens – Spiel, Kultur und Psyche.“ In *Psychoanalytische Individualpsychologie in Theorie und Praxis. Psychotherapie – Pädagogik – Gesellschaft*, von Bernd Rieken, Brigitte Sindelar und Thomas Stephenson. Wien New York: Springer, 2011: 377-380.
- Servidio, Rocco. „Exploring the effects of demographic factors, internet usage and personality traits on internet addiction in a sample of italian university students.“ *Computers in Human Behavior* 35, 2014: 85-92.
- Sindelar, Brigitte. „Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie.“ In *Psychoanalytische Individualpsychologie in Theorie und Praxis. Psychotherapie, Pädagogik, Gesellschaft*, von Bernd Rieken, Brigitte Sindelar und Thomas Stephenson. Wien - New York: Springer, 2011: 275-305.
- Sindelar, Brigitte. *Pubertät und Adoleszenz: Erwachsenwerden ist schwer!* Wien: Austria Press, 2014.

Smahel, David, B Bradford Brown, B Bradford Brown, und Lukas Blinka. „Associations Between Online Friendship and Internet Addiction Among Adolescents and Emerging Adults.“ *Developmental Psychology* 48/2, 2012: 381–388. DOI: 10.1037/a0027025

Stachiw, Alexander, und Georg Spiel. *Entwicklung der Aggression bei Kindern, Eine Untersuchung am Beispiel des Fernsehens*. München: Kindler, 1976.

Stephenson, Thomas. „Individualität und Gemeinschaft: Gemeinschaftsgefühl als Bindeglied.“ In *Psychoanalytische Individualpsychologie in Theorie und Praxis. Psychotherapie – Pädagogik – Gesellschaft*, von Bernd Rieken, Brigitte Sindelar und Thomas Stephenson,. Wien New York: Springer, 2011: 71–72.

Stephenson, Thomas. „Individualpsychologische Entwicklungstheorie und Krankheitslehre.“ In *Psychoanalytische Individualpsychologie in Theorie und Praxis. Psychotherapie, Pädagogik, Gesellschaft*, von Bernd Rieken, Brigitte Sindelar und Thomas Stephenson. Wien New York: Springer, 2011: 101–155.

Tang, Jie, Yizhen Yu, Yukai Du, Ying Ma, Dongying Zhang, und Jiaji Wang. „Prevalence of internet addiction and its association with stressful life events and psychological symptoms among adolescent internet users.“ *Addictive Behaviors*, 39/3, 2014: 744–747. DOI: 10.1016/j.addbeh.2013.12.010

Wallbott, Harald G. „Warum ist das Internet wichtig für die Psychologie?“ In *Internet für Psychologen*, Herausgeber: Bernad Batinic. Göttingen: Hogrefe, 1997/2000: 2–5.

Young, Kimberley. *Caught in the Net*. New Jersey, USA & Canada: John Wiley & Sons, 1998.

Autorin

Univ.-Doz.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Brigitte Sindelar
Sigmund-Freud-Privatuniversität Wien
Schnirchgasse 9a
A-1030 Wien
brigitte.sindelar@sfu.ac.at

Klinische Psychologin und Psychotherapeutin mit Schwerpunkt Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie.

Vizerektorin für Forschung, Vorsitzende der Ethikkommission, Leiterin der Abteilung für Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie an der Sigmund Freud Privatuniversität

Stellvertretende Leiterin und Lehranalytikerin im Fachspezifikum Individualpsychologie an der Sigmund Freud Privatuniversität. Freiberuflich tätig als Leiterin einer psychotherapeutischen und klinisch-psychologischen Lehrpraxis in Wien