

Dr. Nadine Jukschat

(Sehn-)Sucht Computerspiel

Abhängiges Computerspielen aus rekonstruktiv-
sozialwissenschaftlicher Perspektive

Frankfurt (Main), 20. Mai 2019

Deutsches Jugendinstitut e. V.
Nockherstraße 2
D-81541 München

Postfach 90 03 52
D-81503 München

Telefon +49 89 62306-0
Fax +49 89 62306-162

www.dji.de

Gliederung

- Forschungskontext
- Ausgangspunkt der Untersuchung
- Beobachtungsrahmen und Forschungsfragen
- Methodisches Vorgehen
- 3 Typen abhängiger Computerspielpraxis
- Implikationen für die Praxis

Forschungskontext

- **Forschungsprojekt:** „Computerspiel- und Internetabhängigkeit. Diagnostik, Ätiopathogenese, Therapie und Prävention“
- Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e. v.
- **Förderung:** Niedersächsische Ministerium für Wissenschaft und Kultur
- **Laufzeit:** 01.06.2010 – 29.02.2016

Ausgangspunkt der Untersuchung

„Spielen, spielen, spielen ... Wenn der Computer süchtig macht“ (ARD, 2008)

„Computerspielen macht abhängig wie Alkohol“ (Focus Online, 2010)

„Wenn Computerspielen zur Sucht wird“ (Die Welt, 2012)

„Computerspielsucht – Den ganzen Tag am Zocken“ (Süddeutsche Zeitung, 2015)

„Deutscher Kulturrat - Videospiele sind jetzt offiziell Kulturgut“ (Game Star, 2008)

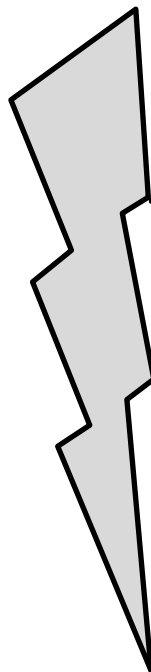
„Warum sagt eigentlich nie jemand, dass ein Junge süchtig sei, wenn er jeden Nachmittag nach der Schule auf dem Fußballplatz verbringt? Weil er mit anderen zusammenspielt? Das tun Computerspieler auch“ (Spiegel, 2014)

„Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern“ (McGonigal 2012)

Ausgangspunkt der Untersuchung

**Medizinisch-
psychologische Forschung:**

**„Computerspiel-
abhängigkeit“**



**Geistes- und gesellschafts-
wissenschaftliche Forschung:**

**Digitale Spiele
als „Kulturgut“**

Forschungsdesiderat:

sozialwissenschaftlich-rekonstruktive Beschäftigung mit dem Phänomen der
Computerspielabhängigkeit, die den sozialen und biografischen Kontext einer solchen
Spielpraxis systematisch miteinbezieht

Beobachtungsrahmen und Forschungsfragen

Computerspielabhängigkeit als Form abweichenden Verhaltens

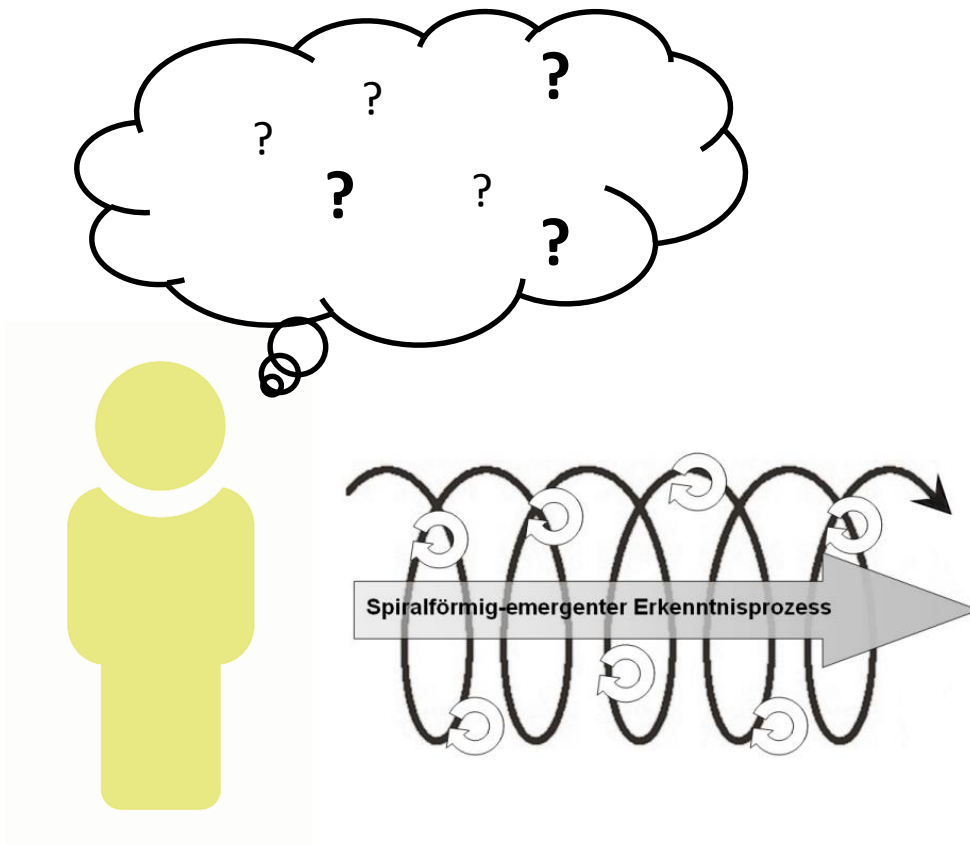
Hilfreiche Heuristik:

funktionale Perspektive

Forschungsfrage:

Welche strukturellen Probleme des Alltags und der Lebensführung werden durch die abhängige Computerspielpraxis gelöst, d.h. welcher Logik folgt die Computerspielpraxis und welche Funktion und Bedeutung kommt ihr vor dem biografischen Hintergrund zu?

Methodisches Vorgehen



Methodisches Vorgehen

Erhebung und Sample:

- 24 **biografisch-narrative Interviews**
 - 16-37Jahre
 - 15m, 9w
 - nach **psychologischem Screening (ehemals) abhängige und unauffällige**
 - **diverse Spielgenres**
- in 9 ausgewählten Fällen narrative **Folgeinterviews**

Auswertung:

Kombination von Grounded Theory (Prozessorientierung, fallvergleichend) **und Objektiver Hermeneutik** (funktionale Perspektive, stärker einzelfallrekonstruktiv)

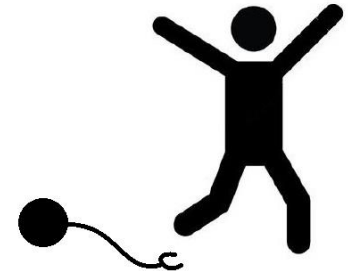
3 Typen abhängigen Computerspielens



Typus I
(Sehn-)Sucht
nach Anerkennung



Typus II
(Sehn-)Sucht
nach Zugehörigkeit



Typus III
(Sehn-)Sucht
nach Autonomie

Implikationen für die Praxis

- abhängiges Computerspielen interpretierbar als Versuch der Lebensbewältigung
- aufgezeigte Eigenlogik einer als abhängig beschreibbaren Computerspielpraxis, insbesondere aber die Funktionalität der abhängigen Spielweise im biografischen Kontext im Beratungs- und Therapiekontext adressieren
- Bedeutung funktionaler Äquivalente für die Beendigung einer Computerspielabhängigkeit

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt: jukschat@dji.de

Wenn Sie noch mehr erfahren möchten...

Jukschat, N. (2017). (Sehn-)Sucht Computerspiel. Bedingungen der Entstehung und Verstetigung abhängiger Computerspielpraxis: ein rekonstruktiver Ansatz. Weinheim: Beltz Juventa.

Jukschat, N. (2016). Computerspielabhängigkeit als funktionale Problemlösung: Implikationen für die Praxis. Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe – ZJJ, 27(4), 341-345.

