

Lena Rosenkranz: Familiäre Interaktion im Kontext einer exzessiven oder suchartigen Onlinespiele-Nutzung

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Nach der Veranschaulichung zentraler Merkmale exzessiver und suchartiger Onlinespiele-Nutzung werden in dem Artikel drei Familien beschrieben, in denen die Nutzung von Online-Spielen ein Problem darstellt. Dabei wird herausgearbeitet, inwiefern (medien-)erzieherische Verhaltensweisen der Eltern sowie adoleszenztypische Veränderungsprozesse das Problem in der Familie erklären können. Abschließend werden Folgerungen für die pädagogische oder psychologische Arbeit mit Familien formuliert.

Literatur:

American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. DSM-5 (5. Aufl.). Washington, D.C: American Psychiatric Association.

Baumgärtner, Theo/Hiller, Philipp (2016). Suchtmittelgebrauch, Computerspiel- und Internetnutzung, Glücksspielerfahrungen und Essverhalten von 14- bis 17-jährigen Jugendlichen 2015. Deskriptive Ergebnisse der SCHULBUS-Untersuchung in Hamburg sowie in drei Grenzregionen Bayerns, Sachsens und Nordrhein-Westfalens. www.suchthamburg.de/uploads/docs/745.pdf [Zugriff: 14.07.2016].

Brasch, Thomas/Siwiek, Christiane (2010). Online Games-Report. www.bvdw.org/pressesever/online_games_report_2010/bvdw_online_games_report_2010_exs_final.pdf. [Zugriff: 14.07.2016].

Caillois, Roger (1982). Die Spiele und die Menschen. Maske u. Rausch (Ungekürzte Ausg.). Frankfurt/M, Berlin, Wien: Ullstein.

Elze, Michael (2014). Internetabhängigkeit: DSM-5. dr-elze.co/internetabhaengigkeit-dsm-5 [Zugriff: 14.07.2016].

Ganguin, Sonja (2010). Computerspiele und Lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen: VS Verl. für Sozialwiss.

Gerhard, Anna-Katharina (Hrsg.) (2005). Autonomie und Nähe. Individuationsentwicklung Jugendlicher im Spiegel familiärer Interaktion. Weinheim und München: Juventa Verlag.

Geserick, Christine (2005). Neue Medien im familialen Kontext. Eine Recherche zu Studienergebnissen im Zusammenhang mit Nutzung, Chancen und Herausforderungen im Familienalltag. WORKING PAPERS Nr. 47. leavenetwork.univie.ac.at/fileadmin/OEIF/Working_Paper/wp_47_neuemedien_und_familie.pdf [Zugriff: 26.09.2016].

Hirschhäuser, L. (2012). Onlinerollenspiele als Raum für Identitätsentwicklung. TV Diskurs, 16 (1), S. 66-69.

Huizinga, Johan (1994). Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
Kammerl, Rudolf (2005). Internetbasierte Kommunikation und Identitätskonstruktion. Selbstdarstellungen und Regelorientierungen 14- bis 16-jähriger Jugendlicher. Habilitationsschrift Passau, 2004. Hamburg: Kova.

Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena/Rosenkranz, Moritz/Schwinge, Christiane/Hein, Sandra/Wartberg, Lutz/Petersen, Kay Uwe (Hrsg.) (2012). EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren Frauen und Jugend.

König, Dominik von (1977). Lesesucht und Lesewut. In: Göpfert, Herbert G. (Hrsg.), Schriften des Wolfenbütteler Arbeitskreises für Geschichte des Buchwesens. Bd. 1: Buch und Leser. Vorträge d. 1. Jahrestreffens d. Wolfenbütteler Arbeitskreises für Geschichte d. Buchwesens, 13. u. 14. Mai 1976 (1. Aufl.). Hamburg: Hauswedel.

Krotz, Friedrich (2008). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames; Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 25-40.

Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena (2012). LfM-Dokumentation. Bd. 47: Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte. Berlin: Vistas.

Legewie, Heiner & Paetzold-Teske, Elke (1996). Transkriptionsempfehlungen und Formatierungsangaben. web.qualitative-forschung.de/publikationen/postpartale-depressionen/Transkription.pdf [Zugriff: 14.07.2016].

Rosenkranz, Lena (2017). Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter. Dissertation an der Universität Hamburg, 2015. Wiesbaden: Springer VS.

Rumpf, Hans-Jürgen/Meyer, Christian/Bischof, Gallus/Bischof, Anja/John, Ulrich (2013). Prävalenz der Internetabhängigkeit – Diagnostik und Risikoprofile (PINTA-DIARI). Kompaktbericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Lübeck. drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-DIARI-2013-Kompaktbericht.pdf [Zugriff: 02.02.2016].

Siomos, Konstantinos/Floros, Georgios/Fisoun, Virginia/Evaggelia, Dafouli/Farkonas, Nikiforos/Sergentani, Elena/Lamprou, Maria/Geroukalis, Dimitrios (2012). Evolution of Internet addiction in Greek adolescent students over a two-year period: the impact of parental bonding. In: European Child & Adolescent Psychiatry, S. 1-9.

Smith, R. (1986). Television addiction. In: Bryan, Jennings/Anderson, D. (Hrsg.), Perspectives on media effects. Hillsdale; New Jersey: Lawrence Erlbaum, S. 109-128.

Strauss, Anselm L./Corbin, Juliet M. (1996). Grounded theory. Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Weinheim:

Beltz, PsychologieVerlagsUnion.van Eimeren, Birgit/Frees, Beate (2015). Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2015. Internetnutzung: Frequenz und Vielfalt nehmen in allen Altersgruppen zu. Media Perspektiven(9), S. 366-377.

Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (2013). Medienerziehung zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung. Zusammenführung und Fazit. In: Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. LfM-Schriftenreihe Medienforschung. Bd. 72, Berlin: Vistas.Y

ong, Kimberly S. (1998). Caught in the net. How to recognize the signs of Internet addiction – and a winning strategy for recovery. New York: Wiley.