

# **Dysfunktionale Internet- und Computerspiel- nutzung im Jugendalter unter besonderer Berücksichtigung der Eltern-Kind-Beziehung**

vorgelegt von

**Katerina Stetinova-Popitz**

als Dissertation zur Erlangung des Grades einer Doktorin  
der Philosophie (Dr. phil.)  
in der  
Fakultät Rehabilitationswissenschaften  
der Technischen Universität Dortmund

Dortmund

2017

Betreuer: Prof. Dr. Käßler, Christoph  
Betreuer: Prof. Dr. Borg-Laufs, Michael

## Abstract

Hintergrund: Die Nutzung des Internets ist in unserer Gesellschaft alltäglich geworden. Das Spielen von Computerspielen stellt ein weitverbreitetes Phänomen in der Jugend dar. Ab wann eine klinisch auffällige Internet- und Computerspielnutzung beginnt, wird in der aktuellen Forschung kontrovers diskutiert (Drogenbeauftragte der Bundesregierung, 2016). Im Jahr 2013 erhielt die Forschungsdiagnose „Internet Gaming Disorder“ Einzug in das „Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders“ (APA, 2013), welches der nosologischen Einordnung in das Konzept der Verhaltenssucht (Wölfling, Müller, 2009) zuzuordnen ist. Im deutschsprachigen Raum wird zudem das Konzept der „Beziehungs- und Verhaltensstörung“ vertreten, welches die individuellen Entwicklungsprozesse unter Rückbezug der Bindungstheorie in den Fokus rückt.

Fragestellung: Im Rahmen der Arbeit wurde die Fragestellung des direkten und indirekten Einflusses der aktuell vorliegenden Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung formuliert. Es wurde angenommen, dass sich Jugendliche, welche eine auffällige oder eine abhängige bzw. dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung aufweisen, in ihrem Beziehungserleben und ihrer Identifikation zu den Eltern von Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung unterscheiden. Zudem wurde angenommen, dass Jugendliche mit einer auffälligen oder abhängigen bzw. dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung häufiger Verhaltensprobleme, emotionale Probleme, Symptome von Hyperaktivität, Probleme mit Peers und eine geringe Selbstkongruenz aufweisen. Ein Zusammenhang der erlebten Beziehung zu den Eltern auf die emotionalen Probleme und Verhaltensauffälligkeiten, Probleme mit Peers sowie der geringen Selbstkongruenz wurde vermutet.

Methodik: 2324 Jugendliche zwischen 11 und 21 Jahren (Durchschnittsalter 15.4 Jahre) wurden mittels der Screeninginstrumente ISS-20, CSAS, EBF-KJ, FIT und SDQ zu ihrer Internet- und Computerspielnutzung sowie der Eltern-Kind-Beziehung und ihren Stärken und Schwächen befragt.

Ergebnisse: Innerhalb der Substichprobe der Computerspieler ( $n = 1763$ ) erleben 4% ihr Spielen als dysfunktional und 8,3% als auffällig. Nach den Abhängigkeitskriterien werden 2,1% als abhängig klassifiziert und 7,8% als auffällig. Innerhalb der Substichprobe der Internetnutzer wurden 0,4% als abhängig identifiziert und 1,3% als auffällig. Zwischen den Nutzergruppen konnten in einigen Bereichen der Eltern-Kind-Interaktion Unterschiede ermittelt werden. Es konnte eine statistisch signifikante nega-

tive Korrelation zwischen der erlebten Beziehung zu den Eltern und der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung identifiziert werden. Innerhalb der Gruppen ließen sich Unterschiede in Ausprägung der Verhaltensprobleme, Probleme mit Peers, Hyperaktivität und der Selbstkongruenz finden. Mittels eines Strukturgleichungsmodells konnten die theoretisch angenommenen direkten und indirekten Einflüsse der erlebten Beziehung zu den Eltern auf die dysfunktionale Computerspielnutzung teilweise bestätigt werden.

Diskussion: Insgesamt erwiesen sich die ermittelten statistisch signifikanten Zusammenhänge als sehr gering bis moderat. Zudem liegt keine Normalverteilung vor, sodass die Nutzergruppen unterschiedliche Probandengrößen aufweisen. Mittels spezifischer statistischer Testverfahren wurde versucht, auf die vorliegenden Bedingungen einzugehen. In der zukünftigen Forschung wäre es dementsprechend wichtig die klinisch relevanten Subgruppen stärker in den Fokus zu setzen.

## **Abstract**

**Background:** The use of the Internet has become ubiquitous in our society and the playing of computer games is a widespread phenomenon among adolescents. At what point Internet or computer game use can be considered clinically relevant is a subject of controversial debate in current research (Commissioner on Narcotic Drugs at the Federal Ministry of Health, 2016). In 2013, "Internet Gaming Disorder" was included in the "Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders" (APA, 2013) as a proposed diagnosis requiring further research. It is classified as belonging to the concept of behavioral addiction (Wölfling, Müller, 2009). In German-speaking countries, there also exists the concept of "relationship and behavioral disorders", which focuses on individual developmental processes and references attachment theory.

**Research question:** Within the scope of the thesis, the research question regarding the direct and indirect influence of the current parent-child relationship on the dysfunctional use of Internet and computer games was formulated. It was hypothesized that adolescents who exhibit abnormal or addictive and dysfunctional Internet and computer game use differ from adolescents who use the Internet within normal limits in terms of how they experience their relationship with their parents and how they identify in relation to their parents. It was further hypothesized that adolescents with abnormal or addictive as well as dysfunctional Internet and computer game use more frequently exhibit behavioral problems, emotional problems, symptoms of hyperactivity, problems with peers, and low self-congruence. A correlation between the perceived relationship with the parents and the emotional and behavioral problems, problems with peers, as well as the low self-congruence was expected.

**Methods:** A total of 2,324 adolescents between 11 and 21 (mean age: 15.4 years) were surveyed with regard to their Internet and computer game use, the parent-child relationship, and their strengths and weaknesses, using the ISS-20, CSAS, EBF-KJ, FIT, and SDQ screening tools.

**Results:** Within the sub-sample of gamers ( $n = 1,763$ ), 4% experienced their gaming as dysfunctional and 8.3% as at risk. According to the addiction criteria, 2.1% were classified as addicted and 7.8% as at risk. Within the sub-sample of Internet users, 0.4% were classified as addicted and 1.3% as at risk. Differences between the user groups were identified in some areas of the parent-child interaction. A statistically significant negative correlation between the perceived relationship with the parents and the dysfunctional Internet and computer game use was identified. Within the groups,

differences were found in terms of the manifestations of behavioral problems, problems with peers, hyperactivity, and self-congruence. The hypothesized direct and indirect influences of the perceived relationship with the parents on the dysfunctional use of computer games were partially confirmed by means of a structural equation model.

Discussion: Overall, the statistically significant correlations proved to be very low to moderate. In addition, the user groups contain different numbers of subjects. Specific statistical tests were used to address these circumstances. Clinically relevant subsamples should be set in focus in future research.

## **Danksagung**

Ein großer Dank gilt meinem Doktorvater Herrn Professor. Dr. Christoph Käppler, für das entgegengebrachte Vertrauen, die Ermöglichung des Studienprojektes sowie die beratende Unterstützung bei Planung, Durchführung und Auswertung der Studie.

Gleichermaßen gilt mein Dank Herrn Professor Dr. Michael Borg-Laufs für die Betreuung, die kritischen Diskussionen und konstruktiven Gespräche.

Einen weiteren großen Dank möchte ich Vert-Prof.´in Dr. Stefanie Roos aussprechen, welche mich in meinem akademischen Werdegang ermutigt und unterstützt hat und über meine Ideen für die Dissertation diskutiert hat.

Einen herzlichen Dank möchte ich dem Statistischen Beratungs- und Analysezentrum (SBAZ) der TU-Dortmund für die statistische Beratung aussprechen.

Weiterhin möchte ich mich bei meinen Freunden bedanken, welche mich in den vergangenen dreieinhalb Jahren seelisch unterstützt haben und immer ein offenes Ohr für Doktorandenprobleme hatten. Einen besonderen Dank möchte ich Natascha Kitowski, Christin Walter und meinem Ehemann Dominik Popitz für die intensive Begleitung während des Schreibprozesses aussprechen.

Ein weiterer Dank gilt den Studierenden, welche im Rahmen ihrer Abschlussarbeiten im Projekt mitgearbeitet haben, für die Unterstützung bei der Datenerhebung und -eingabe.

Abschließend möchte ich mich ganz herzlich bei den Jugendlichen für die Teilnahme an der Studie bedanken. Ein weiterer Dank geht an die Schulen, welche einer Kooperation zugestimmt und eine Durchführung der Befragung innerhalb der Schulstunden ermöglicht haben. Ebenfalls möchte ich mich bei der LWL-Elisabethklinik Dortmund für die Kooperation bei der Datenerhebung bedanken.

# Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis .....	X
Abbildungsverzeichnis .....	XI
Tabellenverzeichnis .....	XII
1 Einleitung.....	1
2 Dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung.....	6
2.1 Das Konzept der Verhaltenssucht .....	6
2.1.1 Internetabhängigkeit.....	9
2.1.2 Computerspielabhängigkeit .....	14
2.1.3 Diagnostische Verfahren .....	16
2.1.4 Epidemiologie und Komorbiditäten .....	18
2.1.5 Entstehungsbedingungen und Erklärungsmodelle.....	20
2.2 Das Konzept der Beziehungs- und Verhaltensstörung .....	29
2.2.1 Dysfunktionaler und pathologischer PC-/Internet-Gebrauch .....	29
2.2.2 Der intrapsychisch-interaktionelle Ansatz als Beziehung und Verhaltensstörung .....	31
2.2.3 Diagnostische Verfahren .....	33
2.2.4 Epidemiologie und Komorbiditäten .....	34
2.2.5 Entstehungsbedingungen und Erklärungsmodelle.....	34
3 Bindungstheorie.....	35
3.1 Zentrale Annahmen der Bindungstheorie .....	35
3.2 Bindungsrepräsentationen .....	40
3.2.1 Sichere und unsichere Bindungsrepräsentation .....	41
3.2.2 Bindungsstörung .....	44
3.3 Internale Arbeitsmodelle.....	47
3.4 Bindung und Emotionsregulation.....	50
3.5 Bindung und die Entwicklung der Theory of Mind.....	58
3.6 Neuronale Entwicklung und Bindungserfahrungen .....	61
3.7 Bindungsrepräsentationen im Jugendalter .....	64
3.7.1 Bindung und Bewältigung von Entwicklungsaufgaben.....	69
3.7.2 Dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung und psychische Grundbedürfnisse.....	72

4	Eltern-Kind-Beziehung und dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung .....	80
5	Empirische Erkenntnisse zu den Komorbiditäten der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung .....	88
5.1	Persönlichkeitseigenschaften Big Five .....	89
5.2	Internet- und Computerspielnutzung und emotionale und soziale Kompetenzen .....	91
6	Hypothesenbildung .....	95
7	Methodenteil .....	103
7.1	Internetsuchtskala ISS-20 .....	103
7.2	Computerspielabhängigkeitsskala .....	104
7.3	Erhebungsinstrumente der Eltern-Kind-Beziehung .....	107
7.3.1	Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche .....	108
7.3.2	Familien-Identifikations-Test .....	111
7.4	Strengths and Difficulties Questionnaire .....	115
7.5	Prätestung .....	118
7.6	Stichprobe .....	119
7.7	Substichproben .....	121
7.8	Deskriptive Auswertung der Erhebungsinstrumente .....	121
7.8.1	Auswertung Computerspielabhängigkeitsskala .....	122
7.8.2	Auswertung Internetsuchtskala .....	130
7.8.3	Auswertung Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche .....	132
7.8.4	Auswertung Strengths and Difficulties Questionnaire .....	134
7.8.5	Auswertung Familien-Identifikations-Test .....	136
8	Hypothesentestung .....	139
8.1	Zusammenhang Internetsucht und Computerspielabhängigkeit .....	141
8.2	Internetsuchtskala und Eltern-Kind-Beziehung .....	141
8.3	Internetsuchtskala und Strengths and Difficulties Questionnaire .....	148
8.4	Internetsuchtskala und Familien-Identifikations-Test .....	150
8.5	Regressionsmodell Internetsuchtskala .....	152
8.6	Computerspielabhängigkeitsskala und Eltern-Kind-Beziehung .....	155
8.7	Computerspielabhängigkeitsskala und Strengths and Difficulties Questionnaire .....	165
8.8	Computerspielabhängigkeitsskala und Familien-Identifikations-Test .....	167
8.9	Multinominale Logistische Regression Computerspielabhängigkeitsskala .....	171



9	Ergebnisdiskussion.....	174
9.1	Dysfunktionale Internetnutzung und Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche.....	175
9.2	Dysfunktionale Internetnutzung und Strengths and Difficulties Questionnaire.....	186
9.3	Dysfunktionale Internetnutzung und Familien-Identifikations-Test.....	190
9.4	Dysfunktionale Computerspielnutzung und Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche.....	193
9.5	Dysfunktionale Computerspielnutzung und Strengths and Difficulties Questionnaire.....	205
9.6	Dysfunktionale Computerspielnutzung und Familien-Identifikations-Test....	210
9.7	Einfluss der Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Computerspielnutzung .....	212
10	Methodendiskussion .....	217
11	Fazit und Ausblick.....	220
12	Literaturverzeichnis.....	225
13	Anhang: Hypothesenformulierung.....	253

## Abkürzungsverzeichnis

ADHS	Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung
B	Regressionskoeffizient
$\beta$	Standardisierter Regressionskoeffizient
CBCL	Child Behavior Checklist
CSAS	Computerspielabhängigkeitsskala
DGPPN	Deutsche Gesellschaft
DSM-5	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder 5
EBF-KJ	Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche
EXIF	Exzessive Internetnutzung in Familien
ff.	Fortführend
FIM	Familie, Interaktion & Medien
FIT	Familien-Identifikations-Test
ICD-10	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems
ISS	Internetsuchtskala
JIM	Jugend, Information, (Multi-) Media (Studien des Medienpädagogischen Forschungsbundes Südwest)
KMO	Kaiser-Meyer-Olkin
M	Mittelwert
MMORPGs	Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
mpfs	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
$n$	Gruppengröße
OR	Odds Ratio
$p_{adj}$	Adjustierte p Wert
$p$	Signifikant
$r_s$	Korrelationskoeffizient Spearman
SFB	Das Subjektive Familienbild
SD	Standardabweichung
SDQ	Strengh Difficulties Questionnaire
$t$	T-Wert
YSR	Youth Self Report

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Aufbau der Arbeit .....	5
Abbildung 2: Postulierte pathologische Nutzungsweisen der Internet- und Computerspielabhängigkeit und die Abhängigkeit von Onlinespielen als ihr Überschneidungsbereich (Rehbein et al., 2015, S. 11).....	14
Abbildung 3: Suchtdreieck (Rehbein, Mößle, 2012, S. 396) .....	22
Abbildung 4: Hypothesenübersicht.....	96
Abbildung 5: Übersicht zu den wichtigsten Grundbegriffen des FIT (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 8) .....	113
Abbildung 6: Stichprobenverteilung nach Alter.....	120
Abbildung 7: Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung Normalspieler bis Exzessivspieler .....	124
Abbildung 8: Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung innerhalb der Computerspielnutzergruppen nach dem Gesamtscore.....	126
Abbildung 9: Faktorenanalyse Computerspielabhängigkeit.....	128
Abbildung 10: Geschlechterverteilung der erlebten un-/belasteten Eltern-Kind- Beziehung .....	133
Abbildung 11: Geschlechtsspezifische Stichprobenverteilung innerhalb der Selbstkongruenz .....	136
Abbildung 12: Angenommene Hypothesen .....	140
Abbildung 13: Strukturgleichungsmodell der dysfunktionalen Computerspielnutzung	214

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Diagnostische Kriterien für Internetabhängigkeit nach Young (1999) und modifiziert nach Beard und Wolf (2001) (Vukicevic, te Wildt, 2015, S. 113-114).....	10
Tabelle 2: Vorschläge zur nosologischen Klassifikation Ko et al. (2005) und Tao et al. (2010) (Steffen, Peukert, Petersen, Batra, 2012, S. 404-405) .....	11
Tabelle 3: Überblick der Screeninginstrumente und deren zu erfassenden Merkmale der Internetabhängigkeit.....	17
Tabelle 4: Tabellarische Zusammenstellung der Ebenen und Wirkspektren der Dynamik nach Fritz, 2011, S. 32-35 .....	24
Tabelle 5: Diagnostische Kriterien des pathologischen PC-/Internet-Gebrauch .....	32
Tabelle 6: negative Folgen des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs in Anlehnung (Schuhler, Vogelgesang, 2012, S. 24).....	33
Tabelle 7: Ablauf Fremd-Situations-Test (in Anlehnung an: Lohhaus, Vierhaus, Maass, 2010, S. 98).....	40
Tabelle 8: Temperamentsdimensionen von Thomas und Chess zur Beschreibung von drei Temperamentstypen (Lohaus et al., 2010, S. 143, 144) .....	55
Tabelle 9: Entwicklungsschritte der Mentalisierungsfähigkeit (Brockmann, Kirsch, 2010, S. 280) .....	60
Tabelle 10: Strukturelle Parallelität von Bindungstypen im Fremde-Situation-Test und im Adult Attachment Interview (AAI) (Ettrich, 2004, S. 12).....	65
Tabelle 11: Typen der Gruppenbindungsstörung nach Brisch (2014).....	72
Tabelle 12: Skalenausprägung CSAS.....	106
Tabelle 13: Liste der Adjektive des FIT und ihre theoretische postulierte Struktur (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 10) .....	113
Tabelle 14: Interpretation der Werte und Definition einer Störung (Strengths and Difficulties Questionnaire (2017)) .....	116
Tabelle 15: Verteilung nach Klassen.....	120
Tabelle 16: Häufigkeitsverteilung der Gesamtstichprobe nach Schulformen .....	121
Tabelle 17: Durchschnittliche Spielzeit.....	122
Tabelle 18: Geschlechterspezifische Mittelwerte des CSAS Summenscore.....	124
Tabelle 19: Verteilung des Summenscores der Computerspielabhängigkeitsskala ...	125
Tabelle 20: Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung der Computerspielnutzer nach den Abhängigkeitskriterien.....	127
Tabelle 21: Verteilung der Stichprobe innerhalb der Subskalen des ISS.....	130

Tabelle 22: Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung innerhalb der Internetnutzergruppen.....	131
Tabelle 23: Unbelastete und Belastete Skalen der erlebten Mutter/Vater-Kind Interaktion .....	134
Tabelle 24: Stichprobenverteilung innerhalb der SDQ Skalen.....	135
Tabelle 25: Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung der Interpretationskategorien bezüglich der Realen und Idealen Identifikation mit der Mutter.....	137
Tabelle 26: Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung der Interpretationskategorien bezüglich der Realen und Idealen Identifikation mit dem Vater .....	138
Tabelle 27: Test der Homogenität der Varianzen .....	142
Tabelle 28: Übersicht SPSS Zwilling Matching.....	147
Tabelle 29: Test der Homogenität der Varianzen .....	150
Tabelle 30: Zusammenfassung Regressionsmodell ISS .....	154
Tabelle 31: Regressionsmodell ISS .....	154
Tabelle 32: Test der Homogenität der Varianzen erlebte Eltern-Kind- Beziehung und Computerspielabhängigkeit.....	156
Tabelle 33: Test der Homogenität der Varianzen erlebte Eltern-Kind-Beziehung und subjektive erlebte dysfunktionale Computerspielnutzung.....	161
Tabelle 34: SDQ Mittelwerte der Gruppen der Computerspieler nach Abhängigkeitskriterien .....	166
Tabelle 35: Test der Homogenität der Varianzen .....	168
Tabelle 36: Kreuztabelle CSAS Interpretation nach Abhängigkeitskriterien * CSAS Interpretation nach Gesamtscore .....	172

# 1 Einleitung

Mit dem Web 2.0 entstand 1989 eine neue Generation des Medienzeitalters. Das Internet bietet ein unendliches Unterhaltungs- und Bildungsprogramm. Während die Generationen vor 1985 als „digital immigrant“ bezeichnet werden, wachsen die neuen Generationen als „digital native“ (Wölfling, Müller, Beutel, Reinecke, 2016, S. 2) in einer Gesellschaft auf, in der das Internet ständig präsent und alltäglich ist (mpfs, 2016, S. 3). Im amerikanischen Raum entstand das Wort „Netz-Cap“ in Anlehnung zum Wort Handy-Cap, welches Jugendliche beschreibt, die keinen eigenen Zugang zum Computer oder Internet haben. Während Generationen vor 1985 die häufige Nutzung von Internet und Computer als exzessiv oder süchtig erleben, stellt die tägliche Nutzung des Internets und des Computers eine Alltäglichkeit dar. Im Jahr 2016 waren 99 % der Haushalte mit Jugendlichen mit einem Handy oder Smartphone ausgestattet. 98 % der Haushalte mit Jugendlichen verfügten über einen Computer beziehungsweise Laptop. (mpfs, 2016, S. 6). Ca. 98 % der Jugendlichen besitzen ein eigenes Handy oder Smartphone. 92 % der Jugendlichen gaben an, das Handy/Smartphone täglich zu nutzen. Über einen eigenen Internetzugang verfügen zwischen 91 % (Mädchen) und 93 % (Jungen) der Jugendlichen. Insgesamt haben jedoch 99 % der Jugendlichen unabhängig vom Verbreitungsweg einen Zugang zum Internet. 87 % der Jugendlichen benutzen täglich das Internet (mpfs, 2016, S. 11, 27). Einen wesentlichen Unterschied im Medienbesitz konnte die JIM Studie bezüglich des stationären Spielkonsolenbesitzes ermitteln. Während 58 % der männlichen Jugendlichen über eine stationäre Spielkonsole verfügen, sind es bei den weiblichen Jugendlichen nur 32 % (mpfs, 2016, S. 7-8). Zwischen den Jahren 2012 bis 2015 ließ sich ein Anstieg der täglichen durchschnittlichen Nutzungsdauer von 131 auf 208 Minuten beobachten (mpfs, 2015, S. 30). Im Jahr 2016 sank die tägliche Onlinenutzung auf 200 Minuten (mpfs, 2016, S. 27). Zudem lässt sich ein Anstieg der Nutzungszeit mit der Höhe des Alters feststellen. Durch die Entwicklung und Verbreitung der Smartphones und Tablet-PC ist ein kontinuierlicher Zugang zum Internet ermöglicht. Eine weitere wesentliche Entwicklung stellen die digitalen Spiele für die Handys und Smartphones dar. Laut der JIM Studie 2016 haben Handyspiele die weiteste Verbreitung. 45 % der Jugendlichen gaben an täglich oder mehrmals die Woche ein Handyspiel zu nutzen. Erst auf Platz zwei folgen Onlinespiele, welche mit 35 % „täglich/mehrmals pro Woche“ gespielt werden. Konsolenspiele (21 % täglich/mehrmals pro Woche), offline Computerspiele (14 % täglich/mehrmals pro Woche) und Tablet-Spiele (13 % täglich/mehrmals pro Woche) rangieren auf den letzten Plätzen (mpfs, 2016, S. 43).

Die bisher zusammengefassten Befunde aus der JIM Studie 2016 umfassen eine rein deskriptive Beschreibung der Computer- und Internetnutzung von Jugendlichen. Weiterführende Informationen bezüglich eines exzessiven oder dysfunktionalen Gebrauchs nimmt die Studie nicht vor. Ab wann aus dem alltäglichen Gebrauch ein risikanter oder dysfunktionaler Gebrauch von Computerspielen und der Internetnutzung wird, wird seit einigen Jahren wissenschaftlich untersucht und kontrovers diskutiert (Petersen, 2014, S. 111). Der historisch älteste Begriff „Internetsucht“ (internet addiction) geht auf den New Yorker Psychiater Ivan Goldberg zurück, der diesen Begriff und die dahinterliegende Störung 1995 als scherzhafte Scheindiagnose einführte. Statt einer amüsierten Reaktion seiner Kollegen erhielt Goldberg Anfragen von Personen, die sich als betroffen ansahen (Grüsser, Thalemann, 2006, S. 167). Aktuell gelte Goldberg als einer der Kritiker des Konstruktes der Internetabhängigkeit (Hahn, Jerusalem, 2001, S. 280). Aktuell liegen im deutschsprachigen wissenschaftlichen Diskurs zwei konkurrierende Störungsmodelle bezüglich des dysfunktionalen und pathologischen Computer- und Internetgebrauchs vor. Das Konzept der Internet- und Computerspielabhängigkeit im Rahmen des Verhaltenssuchtmodells gilt sowohl im nationalen als auch internationalen Raum als empirisch belegt und wird im internationalen wissenschaftlichen Diskurs vertreten. Das Konzept der dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Nutzung, welches in das Modell der Beziehungs- und Verhaltensstörung eingeordnet wird, findet im nationalen Raum einige Vertreter (Petry, 2010; Schuhler, Vogelgesang, 2012).

Die Kritik des Beziehungs- und Verhaltensstörungs-Konzepts an das Verhaltenssuchtmodell stellt die Übertragung des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs auf ein organisches Krankheitsmodell dar. Die Annahme, dass die Internet- und Computerspielnutzung mit einem emotionalen Konditionierungsprozess im dopaminergen Belohnungssystem in Verbindung steht, welcher mit einer Toleranzentwicklung und Entzugserscheinungen einhergeht, berücksichtigt nicht die bewussten Planungs- und Steuerungsfunktionen des Individuums (Petry, 2016, S. 71-72). Die Planungs- und Steuerungsfunktionen werden durch personale und soziale Ressourcen sowie den psychischen Grundbedürfnissen (Grawe, 2004) beeinflusst. Grawe postuliert, dass die vier Grundbedürfnisse „Bindung“, „Kontrolle“, „Selbstwerterhöhung“ und „Lust-Unlust-Regulation“ einer Gleichrangigkeit unterliegen. Allerdings kann davon ausgegangen werden, dass in der frühen Kindheit das Bedürfnis nach Bindung eine essentielle Rolle spielt und sich auf die anderen Grundbedürfnisse auswirkt. Der größere Einfluss des Bindungsbedürfnisses nimmt bis zum Erwachsenenalter ab, sodass alle vier Grundbedürfnisse einer Gleichrangigkeit unterliegen (Borg-Laufs, 2012, S. 9). Dass ungünstige

Bindungserfahrungen einen Risikofaktor für eine psychopathologische Entwicklung darstellen, ist aus der Bindungsforschung bekannt. Unter den ätiologischen Aspekten der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung werden unsichere und desorganisierte Bindungserfahrungen aufgegriffen. Welche Wirkungsmechanismen vorliegen, wurde bisher empirisch nicht ausreichend überprüft. Daraus ergibt sich für die vorliegende Arbeit das Ziel, die direkten und indirekten Einflüsse der aktuell erlebten Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung zu untersuchen. Dabei wird der Fokus der vorliegenden Arbeit auf das Jugendalter gelegt, da diese Phase mit einer besonderen Vulnerabilität einhergeht.

Zur Übersicht wird die abhängige, beziehungsweise pathologische, Internet- und Computerspielnutzung im Jugendalter unter Rückbezug der jeweiligen Konzeption getrennt vorgestellt. Aufbauend auf den Erläuterungen der Bedingungsmodelle werden die bindungstheoretischen Ansätze ausführlicher eruiert. Um die indirekte Wirkung der Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung aufzuzeigen, wird im Kapitel Bindungstheorie, neben den zentralen Annahmen, der Einfluss auf die neurobiologische und psychische Entwicklung dargestellt. Der Vollständigkeit halber erfolgt eine Abgrenzung zum Themenkomplex Bindungsstörungen. Das Jugendalter wird unter der bindungstheoretischen Perspektive spezifischer eruiert. Darauf aufbauend erfolgt die Betrachtung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung unter Rückbezug auf die psychischen Grundbedürfnisse nach Grawe (2004). Nach den theoretischen Implikationen wird der aktuelle empirische Stand zum Zusammenhang der Eltern-Kind-Beziehung, beziehungsweise der Bindungsrepräsentationen, und der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung vorgestellt. Auf dieser Basis erfolgt die Herleitung der vorliegenden Fragestellung sowie der Hypothesen. Nach der Hypothesenformulierung wird das Forschungsdesign mit den genutzten Screeninginstrumenten vorgestellt. Anschließend wird die Stichprobe der vorliegenden Arbeit beschrieben. Dabei wird die Auswertung der Screeninginstrumente und die deskriptive Beschreibung der Stichprobenverteilung berücksichtigt. Zur besseren Lesbarkeit erfolgt eine Trennung der Kapitel zur dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung. So werden zunächst die Hypothesentestungen bezüglich der dysfunktionalen Internetnutzung durchgeführt und anschließend die der dysfunktionalen Computerspielnutzung. Die Ergebnisinterpretation erfolgt in gleicher Reihenfolge. Die Zusammenfassung der Ergebnisse der Hypothesentestung der Gruppenunterschiede erfolgt zur Übersicht mittels einer Grafik. Im Anschluss an die Ergebnisdiskussion wird eine Methodendiskussion über die Einschränkungen und die Legitimation der vorliegenden



Forschungsarbeit vorgenommen. Abschließend werden die wichtigsten Erkenntnisse der Arbeit unter Rückbezug zu weiteren Forschungsergebnissen im Fazit dargestellt.

Zur besseren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit die männliche Form der Personen- und Gruppenbezeichnungen genutzt. Mit dieser Formulierung sind sowohl weibliche als auch männliche Schüler/-innen sowie Internet- und Computerspielnutzer/-innen gemeint. Im wissenschaftlichen Diskurs existieren die verschiedenen Begriffe einer abhängigen oder dysfunktionalen/pathologischen Nutzung des Internets oder der Computerspiele. In der vorliegenden Arbeit wird der Begriff der „dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung“ verwendet. Der Begriff dysfunktional deutet darauf hin, dass keine funktionale Nutzung mehr besteht und ein Leidensdruck bei den Jugendlichen vorliegt, unabhängig davon, ob die Jugendlichen als abhängige oder als pathologische Nutzer klassifiziert werden. Bei den theoretischen Ausführungen und der Vorstellung der empirischen Grundlagen werden jedoch die Begrifflichkeiten der jeweiligen Autoren verwendet, um eine Verfälschung der Aussagen zu vermeiden. Ebenfalls werden im Rahmen der eigenen empirischen Auswertung und Hypothesentestung die Begrifflichkeit der Screening-Instrumente verwendet.

# Dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung im Jugendalter unter besonderer Berücksichtigung der Eltern-Kind-Beziehung

## Einleitung → Kap. 1

- Relevanz des Themas
- Aufbau der Arbeit

## Theoretische Grundlagen

### Dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung → Kap. 2

Das Konzept der Verhaltenssucht → Kap. 2.1

Das Konzept der Beziehungs- und Verhaltensstörung → Kap. 2.2

### Bindungstheorie → Kap. 3

Zentrale Annahmen der Bindungstheorie → Kap. 3.1

Bindungsrepräsentationen → Kap. 3.2

Internale Arbeitsmodelle → Kap. 3.3

Bindung und Emotionsregulation → Kap. 3.4

Bindung und die Entwicklung der Theory of Mind → Kap. 3.5

Neuronale Entwicklung und Bindungserfahrung → Kap. 3.6

Abgrenzung

Bindungsstörungen

### Fokus auf Jugendalter

Bindungsrepräsentationen im Jugendalter → Kap. 3.7

- Bindung und Bewältigung von Entwicklungsaufgaben
- Dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung und psychische Grundbedürfnisse

## Aktueller empirischer Stand und Herleitung des Zieles der Arbeit

Studien zu Eltern-Kind-Beziehung und dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung → Kap. 4

Zusammenhang

Empirische Erkenntnisse zu den Komorbiditäten der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung → Kap. 5

Daraus wird abgeleitet:

## Hypothesenbildung → Kap. 6

Welchen direkten und indirekten Einfluss nimmt die Eltern-Kind-Beziehung auf die Internet- und Computerspielnutzung von Jugendlichen ein?

## Empirische Untersuchung der vorliegenden Arbeit

### Methodenteil → Kap. 7

Vorstellung des Forschungsdesigns → Kap. 7, 7.5

Genutzte Screeninginstrumente → Kap. 7.1, 7.2, 7.3, 7.4

Beschreibung der Stichprobe → Kap. 7.6; 7.7

Deskriptive Auswertung der Erhebungsinstrumente → Kap. 7.8

### Hypothesentestung → Kap. 8 und Ergebnisdiskussion → Kap. 9

#### Dysfunktionale Internetnutzung

Hypothesentestung → Kap. 8.1 bis 8.5

Ergebnisdiskussion → Kap. 9.1, 9.2, 9.3

Strukturgleichungsmodell: Einfluss der Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Computerspielnutzung → Kap. 9.7

#### Dysfunktionale Computerspielnutzung

Hypothesentestung → Kap. 8.1, 8.6 bis 8.9

Ergebnisdiskussion → Kap. 9.4, 9.5, 9.6

### Methodendiskussion → Kap. 10

## Fazit und Ausblick → Kap. 11

- Zusammenfassung der Erkenntnisse der Arbeit
- Weitere Forschungsergebnisse

## Anhang

- Übersicht aller formulierten und getesteten Hypothesen
- Elektronischer Anhang mit SPSS-Datenset, Syntaxen und Ausgaben

Abbildung 1: Aufbau der Arbeit

## **2 Dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung**

Im folgenden Kapitel erfolgt eine theoretische Einbettung der pathologischen Internet- und Computerspielnutzung in das Konzept der Verhaltenssucht. Begriffsdefinitionen und Abgrenzungen um das Thema dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung werden dargestellt, um auf dessen Grundlage ätiologische Modelle sowie wissenschaftliche Kontroversen herauszuarbeiten. In der aktuellen Literatur ist festzustellen, dass die Begrifflichkeiten der Internetabhängigkeit und Computerspielabhängigkeit häufig synonym verwendet wurden. Eine Gleichsetzung der Begrifflichkeiten ist jedoch nicht zulässig, da sich hinter den Konzepten unterschiedliche Konstrukte verbergen. Während die Computerspielabhängigkeit sich ausschließlich auf die pathologische Nutzung von Video- und Computerspielen bezieht, wird unter dem Begriff der Internetabhängigkeit die pathologische Nutzung von vielfältigen Angeboten des Internets verstanden (Rehbein, Baier, Kleinmann, Mößle, 2015, S. 10). Zur Übersicht wird das Konzept der Internetabhängigkeit zuerst unter den Gesichtspunkten der diagnostischen Kriterien vorgestellt. Anschließend wird die Computerspielabhängigkeit erläutert, da diese eine Subform der Internetabhängigkeit darstellt. Ätiologische Modelle beider Konzepte werden aufgrund der unspezifischen Trennung zwischen Internet- und Computerspielabhängigkeit zusammen vorgestellt. Der Schwerpunkt der theoretischen Ausführungen der Internetabhängigkeit wird aufgrund der vorliegenden Stichprobe auf die Subformen der „Cyber-relation Addiction“ und der „Internet Gaming Disorder“ gelegt. Anschließend wird das Konzept des dysfunktionalen und pathologischen PC/Internetgebrauchs erläutert.

### **2.1 Das Konzept der Verhaltenssucht**

Hahn und Jerusalem postulierten bereits 2001 die Einordnung der Internetabhängigkeit in die Kategorie der Verhaltenssuchte. Die Kategorisierung der Internetabhängigkeit als „Störung der Impulskontrolle“ oder Zwangsstörung würde aufgrund der ätiologiegebundenen Kategorien der Klassifikationssysteme ICD und DSM mögliche Ergebnisse der Ätiologieforschung in bestimmte Richtungen beeinflussen (Hahn, Jerusalem, 2001, S. 2829). Über die Einordnung der Internetabhängigkeit in die Verhaltenssucht besteht ein relativer Konsens. Die Deutsche Gesellschaft für Psychiatrie und Psychotherapie, Psychosomatik und Nervenheilkunde spricht sich ebenfalls für das Verhaltenssuchtmodell aus (Mann, Batra, Heinz, Fauth-Bühler, 2016, S. 3). Verhaltenssucht „[...] - auch Prozesssucht (Shaffer 1996) oder nichtsubtanzassoziierte Sucht“ (Albrecht et al. 2007) bezeichnet - bezieht sich auf die Tatsache, dass sich an sich

normale, angenehme Tätigkeiten in unangepasste, immer wiederkehrende Verhaltensweisen verwandeln. Diese werden aufgrund eines unwiderstehlichen Verlangens, Anreizes oder Impulses, den das Individuum nur schwer kontrollieren kann, häufig ausgeführt, obwohl das Verhalten in der Intensität der Person und/oder Anderen Schaden zufügt“ (Mann, 2014, S. 3).

Wesentliche definierte Merkmale einer Verhaltenssucht sind

- eine „exzessive Ausführung eines Verhaltens, welches über das normale Maß hinaus geht“,
- „körpereigene biochemische Veränderungen“, die
- „einen psychotropen Effekt erzeugen“,

ohne dass eine psychotrope Substanz von außen zugeführt wird (Rehbein et al., 2015, S. 8).

Bereits seit 1965 erfolgt die Klassifikation von Abhängigkeiten je nach psychotroper Substanz sowohl in der ICD als auch in der DSM (Grüsser, Thalemann, 2006, S. 17), während die Erforschung und Anerkennung von stoffungebundenen Abhängigkeiten erst seit wenigen Jahren erfolgt. 1990 formulierte Goodman erste diagnostische Kriterien der Verhaltenssucht, welche jedoch erst mehr als zehn Jahre später in der wissenschaftlichen Diskussion aufgenommen wurden. 2001 nahm Holden die Diskussion der Existenz der Verhaltenssuchte mit seinen neurobiologischen Untersuchungen wieder auf. Mit seiner Arbeit konnte Holden (2001) mehrere neurologische Gemeinsamkeiten von stoffgebundenen Süchten und Verhaltenssuchten nachweisen. Einen wesentlichen Unterschied zwischen stoffgebundenen und stoffungebundenen Abhängigkeiten stellt die primäre organische Wirkung der psychotropen Substanzen dar. Jedoch konnte empirisch nachgewiesen werden, dass durch exzessiv ausgeführte belohnende Verhaltensweisen körpereigene biochemische Veränderungen ausgelöst werden, welche zu ähnlichen Symptomen der stoffgebundenen Abhängigkeit führen (Mann, Bühler, Seiferth, Heinz, 2013, S. 550). Allerdings sind neurobiologische und bildgebende Verfahren aktuell nicht in der Lage eine differenzierte Auswertung der Aktivierung des physiologischen Verstärkersystems bei stoffgebundenen und stoffungebundenen Süchten abzubilden. Aufgrund dessen werden die Kriterien Toleranzentwicklung und Entzugssymptomatik für die Verhaltenssucht als klinisch relevant herangezogen (Heinz, Friedel, 2014, S. 575). Zu den Gemeinsamkeiten der stoffgebundenen und stoffungebundenen Abhängigkeiten lassen sich neben der exzessiven Ausführung und der verminderten Kontrolle über das Verhalten, die Toleranzentwicklung, das Verlan-

gen nach dem Suchtmittel, Entzugssymptome und wiederholte erfolglose Abstinenzversuche empirisch belegen (Wölfling, 2014, S. 31). So konnte für die Internet- und Computerspielabhängigkeit mittels psychometrischen und physiologischen Untersuchungen eine Veränderung der kortikalen Verarbeitung der computerassoziierten Reize festgestellt werden. Bei Probanden, welche als exzessive Internet- oder Computerspielnutzer eingestuft wurden, zeigte sich eine stärkere emotionale und motivationale Reizverarbeitung. Ähnlich wie bei stoffgebundenen Süchten, reagiert das dopaminerge Belohnungs- und Verstärkungssystem mit erhöhten Aktivierungsmustern bei der Konfrontation mit suchtbezogenem Bildmaterial (Wölfling, 2013, 202). Mit der 2013 neu erschienen DSM-5 haben die „Substance-Related and Addictive Disorders“ Einzug in die Klassifikation und eine gleichwertige Bedeutung wie stoffgebundene Süchte gefunden. Bisher wurde nur die „Störung durch Glücksspiele“ in diese Kategorie aufgenommen. Die „Internet-Gaming-Disorder“ wurde unter „Klinische Erscheinungsbilder mit weiterem Forschungsbedarf“ kategorisiert. Im aktuellen deutschsprachigen wissenschaftlichen Diskurs werden die Kaufsucht, Arbeitssucht, Sportsucht, Sexsucht, Glücksspielsucht und die Mediensucht als Formen der Verhaltenssucht herangezogen (Mößle, 2012, S. 341). Die kategoriale Einordnung der Verhaltenssüchte in „abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ erfolgt durch das Heranziehen der Kriterien des pathologischen Glücksspiels, welche als einzige Verhaltenssucht in der ICD10 klassifiziert ist (Rehbein, Kleinmann, Mößle, 2009a, S. 12). Innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses wird diese Zuordnung der Verhaltenssüchte zu den Impulskontrollstörungen oder Zwangsstörungen diskutiert. Für die Glücksspielsucht sowie die Internetabhängigkeit liegen ausreichend empirische Daten vor, die die Kategorisierung zu den Abhängigkeitserkrankungen begründen. Für die weiteren Formen der Verhaltenssüchte liegt eine unzureichende Datenlage vor (Mann, Fauth-Bühler, 2014, S. 4). Einige Wissenschaftler gehen davon aus, dass mit der Neuauflage der ICD 11 die Kategorie „Weitere Verhaltenssüchte“ gebildet werden soll, welche als diagnostische Kriterien exzessiv betriebene Verhaltensweisen und zentralen Suchtkriterien heranziehen (Mann et al., 2013, S. 550).

Während bei Substanzabhängigkeit aufgrund der neurobiologischen Symptome die Abhängigkeit deutlich zu erkennen ist, kann und muss eine exzessiv ausgeführte Verhaltensweise keine Verhaltenssucht darstellen. Mann et al. (2013) postuliert

„Als Kennzeichen einer Erkrankung sollten solche objektivierbaren Funktionsstörungen aber darüber hinaus nur dann gewertet werden, wenn sie entweder subjektiv mit einem ausgeprägten Leidenszustand auf Seiten des Betroffenen verbunden sind

oder ganz basale Tätigkeiten beeinträchtigen, die für das alltägliche Leben notwendig sind (so wie Körperpflege oder Nahrungsaufnahme) (S. 555).“

Ebenfalls plädiert die Deutsche Gesellschaft für Psychiatrie und Psychotherapie, Psychosomatik und Nervenheilkunde in ihrem Positionspapier (2016), dass keine inflationäre Verwendung des Abhängigkeitsbegriffes aufgrund von sozialer Unerwünschtheit stattfinden soll. Für eine Abhängigkeit müssen die diagnostischen Kernkriterien vorliegen, welche der subjektive Leidensdruck, der Verlust eigener Handlungsmöglichkeiten sowie „die Verengung der Verhaltensvielfalt auf die suchtbezogenen Tätigkeiten trotz schädlicher Folgen“ darstellen (DGPPN, 2016, S. 4)

### **2.1.1 Internetabhängigkeit**

In den vergangenen Jahren lässt sich anhand des wissenschaftlichen Diskurses eine Uneinigkeit der zu verwendeten Terminologie feststellen. Der Begriff der problematischen Internetnutzung, welcher von Caplan (2002) vorgeschlagen wurde, setzte sich aufgrund seiner zu weitgefassten und unbestimmten Art nicht durch. Aktuell lassen sich die Begriffe „Internetabhängigkeit“, welcher eine implizite Kategorisierung zu den Suchterkrankungen verdeutlicht und der Begriff der „pathologischen Internetnutzung“, welcher auf die klinische Relevanz ohne kategoriale Einordnung hinweist, im wissenschaftlichen Diskurs wiederfinden (Steffen, Peukert, Petersen, Batra, 2012, S. 402). In der ICD 10 wird die Internetabhängigkeit nicht als eigenständige Diagnose aufgeführt, sondern in der Kategorie F63 „Abnorme Gewohnheiten und Störung der Impulskontrolle“ unter F63.0 „pathologisches Spielen“ eingeordnet. Die in dem aktuellen wissenschaftlichen Diskurs vorgeschlagenen diagnostischen Kriterien orientieren sich teilweise sowohl an den stoffgebundenen Abhängigkeitskriterien als auch an den Kriterien des pathologischen Glücksspiels.

Die amerikanische Psychologin Kimberly Young zählt zu den Pionieren auf dem Gebiet der Erforschung der Internetabhängigkeit. Trotz der „scherzhaften Einführung“ griff Young den Grundgedanken Goldbergs auf und übertrug die Klassifikationsmerkmale des „pathologischen Spielens“ (damals DSM-IV) auf die exzessive Internetnutzung. Anhand dieser Kriterien entwarf Young (1996) eines der ersten Erhebungsinstrumente für das Störungsbild der Internetabhängigkeit. Von den insgesamt zehn Kriterien formulierte Young acht an die Internetabhängigkeit angepasste Kriterien, wobei der Cut-Off-Wert ebenfalls bei 5 erfüllten Kriterien lag. Beard und Wolf (2001) griffen das Konzept auf und erweiterten es um ein weiteres Cut-Off-Kriterium.

**Tabelle 1:** Diagnostische Kriterien für Internetabhängigkeit nach Young (1999) und modifiziert nach Beard und Wolf (2001) (Vukicevic, te Wildt, 2015, S. 113-114)

<b>Diagnostische Kriterien für die Internetabhängigkeit nach Young (1998). Fünf von acht Kriterien müssen erfüllt sein.</b>
<i>Modifiziert nach Beard und Wolf (2001) müssen alle folgenden Kriterien (1-5) vorliegen</i>
1. Ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet (Gedanken an vorherige Online-Aktivitäten oder Antizipationen zukünftiger Online Aktivitäten)
2. Zwangsläufige Ausdehnung der im Internet verbrachten Zeiträume, um noch eine Befriedigung zu erlangen
3. Erfolgreiche Versuche, den Internetgebrauch zu kontrollieren, einzuschränken oder zu stoppen
4. Ruhelosigkeit, Launenhaftigkeit, Depressivität oder Reizbarkeit, wenn versucht wird den Internetgebrauch zu reduzieren oder zu stoppen
5. Längere Aufenthaltszeiten im Internet als ursprünglich intendiert
<i>Zumindest eines der folgenden Kriterien (6-8) muss vorliegen (Beard und Wolf 2005)</i>
6. Auf Spielsetzen oder Riskieren einer engen Beziehung, einer Arbeitsstelle oder eines beruflichen Angebotes wegen des Internets
7. Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder Anderen, um das Ausmaß und die Verstrickung mit dem Internet zu verbergen
8. Internetgebrauch als ein Weg Problemen auszuweichen oder dysphorische Stimmungen zu erleichtern (z.B. Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression)

Die herausgearbeiteten Kriterien fungieren als normativ-deskriptive Merkmale und können somit nicht als ätiologische Merkmale interpretiert werden (Hahn, Jerusalem, 2001, S. 281). In der deutschsprachigen Forschung haben sich beide Varianten (Young, 1999 und Beard, Wolf, 2001) durchgesetzt, wodurch uneinheitliche Forschungsergebnisse bezüglich der Prävalenz vorliegen.

Weiterhin muss beachtet werden, dass die Begrifflichkeit der Internetabhängigkeit noch keine Auskunft über den Inhalt der abhängigen bzw. pathologischen Nutzung des Internets ermöglicht. Die Terminologie meint nicht eine Abhängigkeit der Datenverbindung, sondern bezieht sich auf bestimmte Verhaltensangebote, welche über das Internet verfügbar sind (Rehbein et al., 2015, S. 10). In Anlehnung an das vorgelegte Konzept von Young wird die Internetsucht als Oberbegriff verwendet, welches verschiedene Subformen der Internetsucht zusammenfasst

- Cybersexual Addiction (Abhängigkeit von pornografischen Angeboten im Internet)
- Cyber-relation Addiction (übermäßige Onlinebeziehungen)

- Net Compulsions (abhängiges Glückspiel, Kaufen und Handeln im Internet)
- Information Overload (abhängiges Surfen oder Absuchen von Datenbanken)
- Computer Addiction (inkl. abhängiges Computerspielen) (Mößle, 2012, S. 342)

Die Internetabhängigkeit lässt sich demnach als ein Sammelbegriff für eine Vielzahl von Computer- und Internettätigkeiten verstehen, welche aufgrund ihrer belohnenden Wirkung zu einer pathologischen Nutzung führen können (Rehbein, 2014, S. 220). Ebenfalls lässt sich bezüglich der Subformen eine weitere Kategorisierung vornehmen. Das „Cognitiv-behavioral model of pathological Internet use“ (PIU) nach Davis (2001) unterscheidet zwischen generalisierter PIU und spezifischer PIU. Während unter der generalisierten PIU ein multidimensionaler pathologischer Gebrauch des Internets, in dem die soziale Interaktion im Vordergrund steht, zusammengefasst wird, werden unter spezifischer PIU die Subformen der Internetabhängigkeit zugeordnet, welche ebenfalls als Abhängigkeit ohne das Medium Internet bestehen können. Als Beispiele werden die Pornografie- oder die Glücksspielsucht aufgeführt, welche eine bereits existierende Psychopathologie darstellen und im Rahmen der Internetsucht an Online Aktivitäten geknüpft sind (Vukicevic, te Wildt, 2015, S. 133).

Ko et al. (2005) sowie Tao et al. (2010) entwickelten weitere Vorschläge der diagnostischen Kriterien der Internetabhängigkeit in Anlehnung an Young. Eine Gegenüberstellung der Klassifikationsvorschläge nahm Steffen et al. (2012) vor.

**Tabelle 2:** Vorschläge zur nosologischen Klassifikation Ko et al. (2005) und Tao et al. (2010) (Steffen, Peukert, Petersen, Batra, 2012, S. 404-405)

<b>Diagnostische Kriterien der Internetabhängigkeit bei Jugendlichen (Ko et al., 2005)</b>	<b>Diagnostische Kriterien der Internetabhängigkeit (Tao et al., 2010)</b>
<b>Internetabhängigkeit ist eine fehlangepasste Nutzungsform des Internets, die zu beständiger klinisch bedeutsamer Beeinträchtigung während eines Zeitraumes von drei Monaten führt.</b>	
<b>A</b> <b>Sechs (oder mehr) der folgenden Symptome lagen vor:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interaktivitäten als (auch offline, geistige) Hauptbeschäftigung</li> <li>2. Wiederholte fehlgeschlagene Versuche, den Impulsen zur Internetnutzung zu widerstehen</li> <li>3. Toleranzentwicklung: ein bedeutsa-</li> </ol>	<b>(a) Symptomkriterien</b> <b>Die folgenden beiden Symptome müssen vorliegen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Internetaktivitäten als (auch offline, geistige) Hauptbeschäftigung (offline über frühere Internetaktivitäten nachdenken, sich auf zukünftige freuen)</li> <li>- Entzugssymptome, die sich in Missstimmung, Ängstlichkeit, Irritierbarkeit</li> </ul>

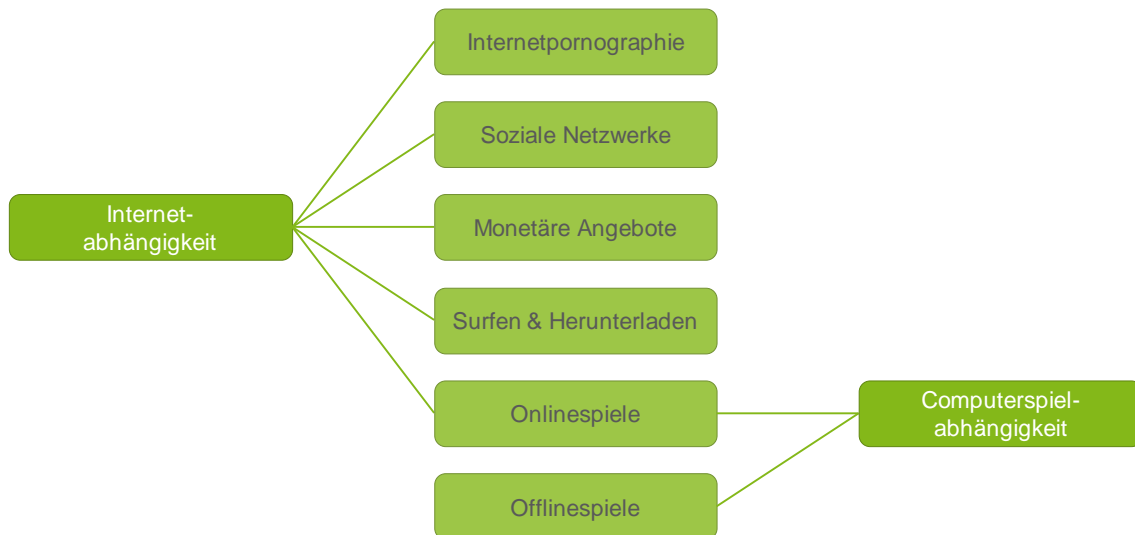


<p>mes Anwachsen der für die Herstellung von Zufriedenheit benötigten Internetzeit</p> <p>4. Entzugssymptome, die sich im Folgenden manifestieren</p> <p>i: Symptome von Missstimmung, Ängstlichkeit, Irritierbarkeit und Langeweile nach einigen Tagen ohne Internetgebrauch</p> <p>ii: Gebrauch des Internets, um Entzugssymptome zu vermeiden oder zu lindern</p> <p>5. Gebrauch des Internets für längere Zeitspannen als beabsichtigt</p> <p>6. Anhaltender Wunsch oder erfolglose Versuche zur Reduzierung oder Beendigung des Internetgebrauchs</p> <p>7. Exzessiver Zeitverbrauch für Internetaktivitäten</p> <p>8. Exzessive Anstrengungen um Zugang zum Internet zu erhalten</p> <p>9. Fortgesetzter Internetgebrauch trotz Wissens über ein andauerndes oder wiederholt auftretendes körperliches oder psychisches Problem, das wahrscheinlich durch den Internetgebrauch verursacht oder exazerbiert wird</p>	<p>und Langeweile nach einigen Tagen ohne Internetaktivität manifestieren</p> <p><b>Wenigstens eines (oder mehrere) der folgenden Symptome:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toleranzbildung, ein bedeutsames Anwachsen der für die Herstellung von Zufriedenheit benötigten Internetzeit</li> <li>- Anhaltender Wunsch oder erfolglose Versuche zur Reduzierung oder Beendigung des Internetgebrauchs</li> <li>- Fortgesetzter Internetgebrauch trotz des Wissens über ein andauerndes oder wiederholt auftretendes körperliches oder psychisches Problem, das wahrscheinlich durch den Internetgebrauch verursacht oder exazerbiert wird</li> <li>- Verlust an Interessen früherer Hobbies und Unterhaltungswünschen als ein direktes Resultat des Internetgebrauchs</li> <li>- Nutzung des Internets, um eine Missstimmung zu lindern oder ihr zu entkommen (z.B. Gefühle der Hilflosigkeit, Schuld, Ängstlichkeit).</li> </ul>
<p><b>B</b></p> <p><b>Funktionelle Beeinträchtigung: eines (oder mehr) der folgenden Symptome lagen vor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Internetgebrauch hatte wiederholt ein Versagen in der Erfüllung bedeutsamer schulischer oder privater Pflichten zur Folge</li> <li>2. Beeinträchtigung der sozialen Beziehungen</li> <li>3. Schulische Regeln oder Gesetze werden aufgrund des Internetgebrauchs verletzt</li> </ol>	<p><b>(b) Ausschlusskriterium</b></p> <p>Der exzessive Internetgebrauch ist nicht besser durch eine psychotische oder Bipolar-I-Störung zu erklären</p>
<p><b>C</b></p> <p><b>Der exzessive Internetgebrauch ist nicht besser durch eine psychotische oder Bipolare-I-Störung zu erklären</b></p>	<p><b>(c) Kriterien der klinisch bedeutsamen Beeinträchtigung</b></p> <p>Funktionelle Beeinträchtigung (reduzierte soziale, akademische und Arbeitsfähigkeiten), dazu: Verlust einer bedeutsamen Beziehung, eines Arbeitsplatzes oder Karrierechancen.</p>

Anhand der Gegenüberstellung werden Überschneidungen deutlich. Dennoch liegt aktuell keine einheitliche Konzeptualisierung der nosologischen Klassifikation der Internetabhängigkeit vor. Als Gründe lassen sich beispielsweise bei Ko et al. die spezifische Stichprobe, die keine Übertragung auf die Gesamtbevölkerung zulässt, nennen. Obwohl sich in den vergangenen Jahren der Forschungszweig zur Internetabhängigkeit etabliert hat, liegt aufgrund der uneinheitlichen Definitionen und der daraus resultierenden Erfassungsmethoden nur eine eingeschränkte Aussagekraft der bisherigen Studienergebnisse vor (DGPPN, 2016, S. 8). Die begriffliche Unschärfe der Internetabhängigkeit stellt einen der vier wichtigsten Kritikpunkte an dem Konzept dar. Weiterhin wird der inflationäre Charakter als Kritik aufgeführt. Aktuell kann nicht empirisch belegt werden, dass alle Onlineaktivitäten zu einer Internetabhängigkeit führen. Einen Grund stellen Probleme bei der Operationalisierung des Untersuchungsgegenstandes dar, wodurch eine unklare empirische Trennung der Subformen der Internetsucht entsteht. Zudem besteht das Problem der diagnostischen Relevanz der einzelnen Subformen. Gerade für die Nutzung der Sozialen Netzwerke ließ sich bisher nicht abschließend klären, welche Mechanismen der Suchtentstehung bei sozial motivierenden Verhaltensweisen eine Rolle spielen (Rehbein, 2014, S. 221). Weiterhin steht das Konzept der Internetabhängigkeit der Kritik gegenüber, dass keine klare Abgrenzung zu (älteren) psychopathologischen Erkrankungen vorliegt. Als letzter Kritikpunkt wird aufgeführt, dass die Computerspielsucht sich ausschließlich auf das Onlinespielen bezieht. In den vergangenen Jahren konnte sich neben dem Forschungszweig der Internetabhängigkeit, die Computerspielabhängigkeit als inhaltlich fokussierter Forschungszweig etablieren. Die Computerspielabhängigkeit wird aufgrund der unzähligen Spiele die online gespielt werden als Subform der Internetabhängigkeit angesehen (Mößle, 2012, S. 343). Rehbein (2014) ergänzte in seinem Modell die Subformen der Internetabhängigkeit um die Offlinespiele und fasst diese als Computerspielabhängigkeit zusammen (S. 223).

## 2.1.2 Computerspielabhängigkeit

Rehbein et al. (2015) erweiterten das Konzept der Internetabhängigkeit mit seinen Subformen von Young (1999) und differenzierten zwischen Online- und Offline-Spielen.



**Abbildung 2:** Postulierte pathologische Nutzungsweisen der Internet- und Computerspielabhängigkeit und die Abhängigkeit von Onlinespielen als ihr Überschneidungsbereich (Rehbein et al., 2015, S. 11)

Thalemann und Grüsser (2004) gelten mit ihrer Forschung als Pioniere der diagnostischen Anpassung der Klassifikationskriterien der Substanzabhängigkeit auf die Computerspiel- und Internetabhängigkeit (Wölfling, Jo, Bengesser, Beutel, Müller, 2013, S. 23). Sie formulierten in ihren Vorschlägen zu den diagnostischen Kriterien der Computerspielabhängigkeit das Craving, welches als intensive gedankliche Beschäftigung und emotionale Eingenommenheit von Computerspielen bzw. in „unwiderstehliches Verlangen nach Computerspielen“ verstanden wird. In zahlreichen Studien konnte das „Craving“ als ein Symptom nachgewiesen werden (Mann, Fauth-Bühler, 2014, S. 4). Ebenfalls konnte die verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich der Computerspielnutzung als ein wichtiges Symptom festgestellt werden. Einigen Spielern ist nicht bewusst wie viele Stunden sie tatsächlich mit dem Computerspiel verbracht haben. Ebenfalls lassen sich bei der Computerspielabhängigkeit verschiedene Symptome von Entzugserscheinungen beobachten, wobei aggressive Verhaltensweisen am häufigsten vorzufinden sind (Mößle, 2012, S. 253). Die Toleranzentwicklung, welche mit einer Steigerung der Spielzeit sowie dem Vernachlässigen bzw. Interessenverlust von anderen Hobbies einhergeht, als auch dem Anhalten des exzessiven Computerspielens trotz negativer bis schädlicher Folgen werden als Symptome der Computerspielabhängigkeit verstanden (Mößle, Wölfling, Rumpf, Rehbein, Müller, Arnaud, Thomasius, te Wild, 2014, S. 35).

Mit der 2013 neu erschienenen DSM-5 wurden erste Kriterien der „Internet Gaming Disorder“ in ein Klassifikationssystem aufgenommen und schaffen somit eine einheitliche Grunddefinition. Jedoch stellt die Internet Gaming Disorder nur eine Subform der Internetabhängigkeit dar und bezieht sich ausschließlich auf das Online-Spielen. Nach den vorgeschlagenen Kriterien des DSM-5 muss für die Diagnose „Internet Gaming Disorder“ über einen Zeitraum von 12 Monaten eine dauerhafte und wiederkehrende Nutzung von Internetspielen vorliegen, die mit einer Beeinträchtigung oder Leiden einhergehen. Die Nutzung der Internetspiele darf nicht den Glücksspielen zuzuordnen sein. Fünf der folgenden Symptome müssen zudem vorliegen:

1. Übermäßige (gedankliche) Beschäftigung mit Internetspielen
2. Entzugssymptomatik (typische Symptome: Reizbarkeit, Ängstlichkeit, Traurigkeit, jedoch keine körperlichen Entzugserscheinungen)
3. Toleranzentwicklung (es wird zunehmend mehr Spielzeit benötigt)
4. Erfolglose Versuche, die Internetspielzeit zu kontrollieren
5. Interessenverlust von früheren Hobbies
6. Fortführen des exzessiven Spielens trotz Einsicht der psychosozialen Folgen
7. Täuschen über die tatsächliche Spielzeit (von Familienangehörigen oder Therapeuten)
8. Nutzung von Internetspielen zur Affektregulation (Spielen um negative Affekte wie Gefühl von Hilflosigkeit, Angst zu regulieren)
9. Gefährdung oder Verlust von wichtigen Beziehungen, Arbeitsstelle oder Ausbildungsmöglichkeiten

Die Internet Gaming Disorder kann in drei Schweregraden (leicht, mittel, schwer) ausgeprägt sein (Falkai, Wittchen, 2015, S. 1088). Die weiteren Subformen der Internetabhängigkeit werden in der DSM-5 nicht berücksichtigt. Allerdings verweist die DSM-5 darauf, dass die Internet Gaming Disorder bei Offline-Spielen vorliegen kann. Dies sei jedoch nicht ausreichend erforscht. Weiterhin ist zu beachten, dass sich die bevorzugten Spiele der Gamer mit der Zeit und der Veröffentlichung der Spiele ändern (Falkai, Wittchen, 2015, S. 1089, S. 1091-1092), sodass noch keine abschließende Aussage über das Suchtpotenzial der Spiele gemacht werden kann. Auf Grundlage verschiedener Studien kann davon ausgegangen werden, dass derzeit am ehesten Onlinerollenspiele und Ego-/Third-Person-Shooter mit dem größten Abhängigkeitspotenzial einhergehen (Möble, 2012, S. 385; Rehbein, 2015, S. 39). Spielgenre wie die

MMORPGs konnten in diversen Studien bei Spielern mit einem auffälligen Computerspielverhalten gefunden werden (Wölfling, 2013, S. 15).

### 2.1.3 Diagnostische Verfahren

Die Diagnostik der Internet- und Computerspielabhängigkeit orientierte sich an der fortschreitenden Forschung der Glückspielabhängigkeit. Für die Diagnostik wurde die Dimension der Spielzeit als Kriterium herangezogen. Kaplan thematisierte 1983 die exzessive zeitliche Nutzung und die negativen Auswirkungen. Egli, Meyers (1984) thematisierten die Folgen, wie die fehlende Entwicklung von sozialen Skills, Vernachlässigung von schulischen Arbeiten und fehlende körperliche Aktivitäten durch das Computerspielen (Egli, Meyers, 1984, S. 309). Bei der historischen Betrachtung der Forschung muss beachtet werden, dass die Definitionen der exzessiven Spielzeit nicht vergleichbar sind. Während Egli und Meyers 1984 unter exzessive Computerspielzeit zwölf Stunden oder mehr pro Woche fassten, wird im aktuellen Forschungsdiskurs eine Nutzungszeit von mehr als 4,5 Stunden täglich als exzessive Spielzeit definiert (Rehbein et al., 2015, S. 60)

Es lässt sich eine Vielzahl von entwickelten Screeninginstrumenten zur Diagnostik der Internet- und Computerspielabhängigkeit ermitteln. Dabei lassen sich spezialisierte Screeninginstrumente sowohl für die Internetabhängigkeit als auch für die Computerspielabhängigkeit finden. Aufgrund der fehlenden klassifikatorischen Diagnosekriterien der Internetabhängigkeit existiert kein einheitliches Screeninginstrument. Allerdings konnten sich in den vergangenen Jahren einige Instrumente etablieren, da diese gute Gütekriterien aufweisen. Laut Wölfling (2013) wird „[d]er Nachweis einer Toleranzentwicklung [...] und die fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen sowie die anhaltende exzessive Internet- und Computerspielnutzung trotz des Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen [...] im Rahmen der Diagnostik einer Internetsucht bestimmt“ (S. 198).

Im Folgenden werden die wesentlichen Screeninginstrumente, welche sich in der wissenschaftlichen Forschung etabliert haben, aufgeführt. Einen generellen Überblick der diagnostischen Instrumente bezüglich der Internetabhängigkeit bietet Mößle (2012). Eines der ersten Instrumente entwickelte Young (1998). Der Internet Addiction Test (IAT) stellt ein Selbstbeurteilungsinstrument dar, welches zwölf Kriterien erfasst. Caplan (2002) entwickelte in Anlehnung an das kognitiv-behaviorale Modell des pathologischen Internetgebrauchs (Davis, 2001) die „Generalized Problematic Internet Use Scale“ (GPIUS). Die Skala erfasst mittels 29 Items Kognitionen, Verhaltensweisen und

negative Konsequenzen (Vukicevic, te Wildt, 2015, S. 116). Die „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) von Griffiths (2004) erfasst ebenfalls im Selbstbericht einen exzessiven Internetgebrauch. Im deutschsprachigen Raum liegt die Internetsuchtskala (ISS) von Hahn und Jerusalem (2010) vor. Der ISS basiert auf den Abhängigkeitskriterien des ICD 10. Weiterhin existiert die „Skala zum Onlinesuchtverhalten bei Erwachsenen“ (OSVe-S) von Wölfling et al. (2010), welche im deutschsprachigen Raum häufig Anwendung findet. Die aufgeführten Screeninginstrumente unterliegen verschiedenen theoretischen Konzepten der Internetabhängigkeit, sodass eine Vergleichbarkeit der empirischen Studien zur Epidemiologie und Ätiologie nur eingeschränkt gegeben ist. Im Folgenden werden die Merkmale, welche die Instrumente erfassen, zusammengefasst (Vukicevic, te Wildt, 2015, S. 116-117).

**Tabelle 3:** Überblick der Screeninginstrumente und deren zu erfassenden Merkmale der Internetabhängigkeit

Screeninginstrument	Erfasste Kriterien
Internet Addiction Test (IAT) (Young, 1998)	„salience“, „excessive use“, „neglecting work“, „anticipation“, „lack of control“, „neglecting social life“
Generalized Problematic Use Scale (GPIUS) (Caplan, 2002)	„Gefühlsregulation“, „online erlebte soziale Vorteile“, „negative Konsequenzen“, „zwanghafter Internetgebrauch“, „übermäßige Menge online verbrachter Zeit“, „Entzugerscheinungen“, „online wahrgenommene soziale Kontrolle“
Compulsive Internet Use Scale (CIUS) (Griffiths, 2004)	„Kontrollverlust“, „Einengung des Denkens und Verhaltens“, „Entzugerscheinungen“, „Gefühlsregulation“, „Konflikte“
Internetsuchtskala (ISS) (Hahn, Jerusalem, 2010)	„Kontrollverlust“, „Entzugerscheinungen“, „Toleranzentwicklung“, „negative Konsequenzen im Bereich Arbeit und Leistung“, „negative Konsequenzen im Bereich soziale Beziehungen“

Ebenfalls existiert zur Computerspielabhängigkeit eine Vielzahl von Screeninginstrumenten. Mit der Veröffentlichung der DSM-5 und den vorgeschlagenen Kriterien der Internet Gaming Disorder wurde die Computerspielabhängigkeitsskala CSAS (Rehbein et al., 2015) angepasst. Somit kann der CSAS als der erste Fragebogen, welcher vollständig die diagnostischen Kriterien der Internet Gaming Disorder erfasst, angesehen werden (Rehbein, 2015, S. 16). Ältere diagnostische Instrumente, wie die „Skala zum Computerspielverhalten“ von Wölfling et al. (2011), orientierten sich an den Kernkriterien der stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen. Von der Darstellung der älteren diagnostischen Instrumente zur Computerspielabhängigkeit wird aufgrund der fehlenden Bezüge zur DSM-5 im Folgenden abgesehen. Einen umfassenden Überblick über bisherige Screeninginstrumente bietet Mößle (2012). Zenses (2016)

untersuchte an bisher veröffentlichten Studien zur Computerspielabhängigkeit nach welchen Kriterien das Konstrukt der Computerspielabhängigkeit erfasst wurde. Dabei stellte sie fest, dass von den 68 Studien 59 die Entzugerscheinungen erfassten. Der Kontrollverlust wurde in 54, die gedankliche Vereinnahmung in 51 und die negativen Konsequenzen in 49 Studien erfasst. 43 Studien von den 68 erfassten die Toleranzentwicklung. Konflikte wurde von 38 Studien und Eskapismus/Stimmungsmodifikation von 33 erfasst. Aus der Zusammenfassung von Zenses (2016) wird deutlich, dass sich in den Studien die DSM-5 Kriterien wiederfinden lassen. Die Autorin verweist jedoch darauf, dass sich die Studien hauptsächlich auf die substanzgebundenen Abhängigkeitssymptome beziehen (S. 50).

#### **2.1.4 Epidemiologie und Komorbiditäten**

Aufgrund der uneinheitlichen Operationalisierung der Internetabhängigkeit liegen stark schwankende Prävalenzschätzungen für das Kindes- und Jugendalter sowie für das Erwachsenenalter vor.<sup>1</sup> Weiterhin muss beachtet werden, dass bei einigen Studien zur Prävalenz Selektionseffekte existieren, da die Erhebung der Prävalenz beispielsweise mittels Onlinefragebogen stattfand. Aktuell existieren im deutschsprachigen Raum zwei repräsentative Studien zur Prävalenz der Internetabhängigkeit. Die PINTA Studie (2011) ermittelte in einer repräsentativen Stichprobe (14- bis 64-jährige Probanden) eine Prävalenz von 1,5 % für die Gesamtbevölkerung. Bei einer alters- und geschlechtsspezifischen Betrachtung ermittelte die PINTA Studie für das weibliche Geschlecht im Alter von 14 bis 24 Jahren eine Prävalenz von 4,5 %, während die Prävalenz in diesem Altersspektrum bei männlichen Probanden bei 3,0 % lag (Rumpf et al., 2011, S. 12). Mittels einer repräsentativen Studie des Universitätsklinikums Mainz konnte anhand einer Stichprobe von 14- bis 94-jährigen deutschen Probanden eine Prävalenz von 2,1 % ermittelt werden (Müller, Gläser, Brähler, Wölfling, Beutel, 2013, S. 7). Aktuell schwanken die Prävalenzraten je nach Screeningverfahren zwischen 0,3 % und 7 %. Dabei konnten die Studien einstimmig nachweisen, dass jüngere Altersgruppen häufiger beziehungsweise stärker von der Internetabhängigkeit betroffen sind (Bauernhofer, Papousek, Fink, Unterrainer, Weiss, 2016, S. 4). Studien bezüglich der Punktprävalenz der Internetabhängigkeit im Jugendalter schwanken zwischen 1,6 % und 4 %. Im Erwachsenenalter liegen die Prävalenzraten bei 1,0 % bis 2,7 % deutlich niedriger (Wölfling, 2013, S. 200).

---

<sup>1</sup> Eine Übersicht der verschiedenen Studien zur den Prävalenzraten bietet Young, Yue, Ying, 2011, S. 4

Im internationalen Raum lassen sich Prävalenzraten von 6 % bis 15 % für die Gesamtpopulation ausmachen, während für das Jugendalter deutlich höhere Prävalenzraten von 13 % bis 18,3 % auszumachen sind (Young, Yue, Ying, 2011, S. 6)

Ebenfalls lassen sich für die Computerspielabhängigkeit stark schwankende Prävalenzraten aufgrund verschiedener Erhebungsinstrumente und den verschiedenen Stichproben ermitteln.<sup>2</sup> „Computerspielverhalten ist ein Verhalten, welches in unterschiedlichen Nationen unterschiedlich hohe Relevanz besitzt, daher sind unterschiedliche Prävalenzen in der problematischen Ausprägung dieses Verhaltens nicht erstaunlich“ (Zenses, 2016, S. 59). Bei der Betrachtung der Prävalenzraten von Computerspielabhängigkeit in Deutschland lassen sich aus den vorliegenden Daten Unterschiede zwischen schulischen Stichproben und repräsentativen Stichproben feststellen. Insgesamt lässt sich für die Computerspielabhängigkeit bei Jugendlichen eine Punktprävalenz zwischen 1,5 % und 1,9 % finden. 2,5 % bis 3,6 % der befragten Jugendlichen weisen ein gefährdetes oder riskantes Spielverhalten auf. Studien zur Prävalenz im Erwachsenenalter liegen aktuell wenige vor. Es konnte eine Punktprävalenz von 0,2 % bis 0,5 % von abhängigen Computerspielern und 0,9 bis 3,7 % von auffälligen Spielern ermittelt werden (Rehbein et al., 2015, S. 17). Männliche Spieler sind in den Studien deutlich häufiger von einer Computerspielabhängigkeit betroffen als weibliche (Rehbein, 2014, S. 229).

Bei der Betrachtung der Komorbiditäten wurde zunächst angenommen, dass es sich bei der abhängigen Internet- und Computerspielnutzung um eine sekundäre psychiatrische Störung handelt. Aufgrund des aktuellen Forschungsstandes und der Einordnung in das Verhaltenssuchtkonzept wird die Internet- und Computerspielabhängigkeit als primäre Störung eingeordnet (Petersen, 2014, S. 108). Zu den häufigsten Komorbiditäten<sup>3</sup> zählen Depression, Aufmerksamkeitsdefizit- und Hyperaktivitätsstörung sowie Angststörungen (Rehbein et al., 2015b, S. 702). Insbesondere die soziale Ängstlichkeit konnte als komorbide Störung sowohl für die Internet- als auch die Computerspielabhängigkeit ermittelt werden (Petersen, 2014, S. 110). Bezüglich der Internetabhängigkeit konnte eine Komorbidität mit dem pathologischen Glücksspiel nachgewiesen werden (Rehbein, 2013, S. 572). In Studien aus dem amerikanischen Raum konnten ebenfalls Komorbiditäten zu Dysthymie, Hypomanie, zwanghafter Persönlichkeitsstörung,

---

<sup>2</sup> Eine Übersicht der Studien und der ermittelten Prävalenzraten kann in Zenses, 2016, S.60 entnommen werden.

<sup>3</sup> Die spezifischen Ausführungen über die aktuelle Studienlage zu den Komorbiditäten erfolgen in Kapitel 4



selbstunsicher-vermeidender Persönlichkeitsstörung sowie Borderline-Persönlichkeitsstörung festgestellt werden (Mann, Fauth-Bühler, 2014, S. 7).

### **2.1.5 Entstehungsbedingungen und Erklärungsmodelle**

In der Literatur finden sich verschiedene Risikofaktoren, die zur exzessiven Nutzung von Computer(online)spielen und dem Internet führen. Empirisch abgesicherte Erklärungsmodelle existieren kaum. Im Zusammenhang mit dem Störungsbild wird häufig ein Teufelskreis der exzessiven Computer(online)spiel- und Internetnutzung postuliert. Vereinfacht dargestellt wird davon ausgegangen, dass negative psychische Befindlichkeit (z.B. Einsamkeit, negativer Selbstwert) des Individuums, bestimmte Bedürfnisse (soziale Interaktion; (soziale) Anerkennung) hervorrufen, die über die Nutzung von Computer(online)spielen und des Internets kurzfristig befriedigt werden können. Diese kurzfristige positive Verstärkung überlagert die langanhaltenden negativen Konsequenzen (Six, 2007, S. 363). Kompetenzdefizite können durch Computer(online)spiele sowie das Internet kompensiert werden.

Aktuell liegen wenige Längsschnittstudien zu den Bedingungs- beziehungsweise Risikofaktoren für die Entwicklung einer Internet- und Computerspielabhängigkeit vor. Wölfling (2013) versteht unter Internet- und Computersucht „dysfunktional erlernte Verhaltensweisen [...], wobei Lernen vor dem Hintergrund biologischer, genetischer und evolutionärer Bedingungen erfolgt“ (S. 201). Im Rahmen der Internet- und Computerspielabhängigkeit wird von einem biopsychosozialen Bindungsmodell ausgegangen. Zu den genetischen Faktoren lässt sich das individuelle Erregungsniveau aufführen. Auf der neurobiologischen Ebene spielen die dysfunktionalen Plastizitätsprozesse des Gehirns eine essentielle Rolle. Im Rahmen einer Internet- und Computerspielabhängigkeit entsteht aufgrund eines komplexen Zusammenspiels unterschiedlicher Botenstoffe ein sogenanntes Suchtgedächtnis. Durch die Internet- oder Computerspielnutzung erfolgt eine Dopaminausschüttung im mesokortikolimbischen Belohnungszentrum. Im Rahmen einer operanten Konditionierung kommt es zu einem neurobiologischen Teufelskreis, welcher mit strukturellen und funktionellen Veränderungen im mesokortikolimbischen Belohnungszentrum verknüpft ist und zu einer Sensitivierung des dopaminergen Systems gegenüber Internet- und Computerspielreizen führt. Dieser Prozess führt zu einer Toleranzentwicklung (Wölfling, 2014, S. 32). Neben den genetischen und neurobiologischen Mechanismen spielen die lernpsychologischen Faktoren eine wesentliche Rolle.

Die klassische Lerntheorie, welche grundsätzlich zur Entstehung von stoffgebundenen als auch stoffungebundenen Süchten herangezogen wird, kann mit den verschiedenen theoretischen Konzepten auf die Computer(online)spiel- und Internetabhängigkeit übertragen werden. Im Rahmen des Modells der klassischen Konditionierung wird der konditionierte Stimulus „Computer“ an die unkonditionierte Reaktion „positive Konsequenzen durch das Spielen“ (bspw. positive Stimmung und Verdrängen der realen Probleme) gekoppelt. Durch mehrmalige Wiederholung wird der Computer zum konditionierten Stimulus, der mit einem motivationalen Zustand als konditionierte Reaktion einhergeht. Das Suchtmittelverlangen „Craving“ wird durch diesen motivationalen Zustand ausgelöst und führt zu erneutem Suchtverhalten (Grüsser, Thalemann, 2006, S. 31ff). Durch das Prinzip der Reizgeneralisierung können ähnliche und entfernt ähnlich verwandte Hinweisreize zum „Craving“ führen (Barth, 2014, S. 37). Die operante Konditionierung erklärt Abhängigkeitsverhalten durch die direkten und indirekten Verstärker. Durch das Computerspielen erfährt der Spieler eine primäre und kurzfristige Verstärkung im Sinne der Dopaminausschüttung im zentralen Belohnungssystem, welches mit einem euphorisierenden Gefühl einhergeht. Zusätzlich können weitere sekundäre (soziale, materielle, generalisierte und konkrete Handlungs-) Verstärker eintreten. Insgesamt konnte eine Vielzahl von Studien belegen, dass die Computerspielabhängigkeit mit erhöhten psychosozialen Belastungen im Zusammenhang steht (Rehbein, Mößle, 2012, S. 394). So konnten Caplan (2003, 2005), Davis (2001) und LaRose, Lin und Eastin (2003) bereits aufzeigen, dass geringe soziale Kompetenzen, psychosoziale Probleme und negative Selbstwahrnehmung wesentliche Gründe für eine Realitätsflucht in die Onlinewelt sein können. Einige Autoren verweisen zudem auf die „Attraktivitätsfaktoren“ des Internets. Die ständige und leichte Zugänglichkeit, die Anonymität, die Möglichkeiten für Identitätserprobungen sowie die Möglichkeiten der unmittelbaren Bedürfnisbefriedigung gehen mit einem enormen Suchtpotenzial einher (Chou, Coudron, Belland, 2005, S. 378).

Rehbein und Mößle (2012) entwickelten das Suchtdreieck für die Computerspielabhängigkeit. In diesem Suchtdreieck werden personenbezogene, sozialisations- und umweltbezogene sowie spielbezogene Risikofaktoren aufgeführt.



**Abbildung 3:** Suchtdreieck (Rehbein, Mößle, 2012, S. 396)

Bezüglich der personenbezogenen Risikoindikatoren konnten verschiedene Studien nachweisen, dass das männliche Geschlecht häufiger von der Computerspielabhängigkeit betroffen ist (Rehbein, Mößle, 2012, S. 395). Im Gegensatz dazu konnten Malak et al. (2017) aufzeigen, dass bei einer Internetabhängigkeit mehr weibliche Nutzer betroffen sind (S. 160). Weiterhin spielen die Impulsivität, Sensation Seeking sowie geringe soziale Kompetenzen des Jugendlichen eine essentielle Rolle<sup>4</sup>. Auch wenn nicht abschließend geklärt werden kann, welchen Stellenwert Komorbiditäten einnehmen, wird davon ausgegangen, dass eine Wechselwirkung zwischen den meisten Erkrankungen und der Computerspielabhängigkeit vorliegt. Ebenfalls wird nicht ausgeschlossen, dass aufgrund einer genetischen Disposition zu bestimmten psychischen Erkrankungen, wie Depression, ein erhöhtes Risiko besteht eine Computerspielabhängigkeit zu entwickeln (S. 396). Rehbein (2015) geht davon aus, dass den Persönlichkeitsvariablen der höchste Erklärungswert zukommt, da diese die Spielmotivation stark beeinflussen (S. 44). Bei den sozialisations- und umweltbezogenen Risikofaktoren konnte festgestellt werden, dass Jugendliche aus Ein-Eltern-Familien häufiger von einer Computerspielabhängigkeit betroffen sind. Zudem konnten geringe Erfolgserlebnisse im realen Leben als Risikofaktor identifiziert werden. Im Rahmen von schulbezogenen Auffälligkeiten konnten ein geringes schulbezogenes Funktionsniveau, geringe Konzentrationsfähigkeit in der Schule, geringe Integration in die Schulklasse sowie Schulangst als Risikofaktoren identifiziert werden (Rehbein et al., 2015, S. 19, 21). In diesem Bereich

<sup>4</sup> Nähere Ausführungen über die empirischen Erkenntnisse erfolgen in Kapitel 4

wird eine Wechselwirkung deutlich. Durch die empfundene Ablehnung der Schule, schwächen die Jugendlichen zugunsten des Computerspielens die Schule, was wiederum mit schlechten schulischen Leistungen einhergeht. Die Frage nach dem Zusammenhang der Internet- und Computerspielabhängigkeit und dem Bildungshintergrund ist noch nicht abschließend empirisch geklärt. Während einige Studien keinen Zusammenhang zwischen der Schulform und der Internet- und Computerspielabhängigkeit ermitteln konnten, wiesen andere Studien wiederum einen Zusammenhang zwischen bildungsfernen Personen und der Computerspielabhängigkeit nach (Rehbein, 2014, S. 234). Mößle (2012) konnte im Rahmen einer Längsschnittstudie die negative Wechselwirkung zwischen Computerspielabhängigkeit und schlechten Schulnoten sowie die durch die schlechten Schulnoten bedingte Verstärkung der Symptomatik der Computerspielabhängigkeit nachweisen (S. 390), während Gentile et al., 2011, aufgrund ihrer Studie zur Interpretation kommt, dass die schlechten schulischen Leistungen als Folge der Computerspielabhängigkeit anzusehen sind (S. 328). Beutel et al. (2011) konnten aufzeigen, dass Betroffene häufig aufgrund der Leistungsbeeinträchtigung professionelle Hilfe in Anspruch nehmen (S. 86). Aufgrund von Misserfolgen und schlechten Erfahrungen im Reallife kann die Internet- und Computerspielnutzung eine dysfunktionale Copingstrategie darstellen. Die Misserfolge sowie negative Interaktionen im realen Leben bleiben bestehen, da keine adäquaten Bewältigungsstrategien ausgebildet werden. Im Rahmen eines Teufelskreises kommt es zu einer weiteren Verstärkung des negativen (schulischen) Selbstbildes und der sozialen Ängstlichkeit (Rehbein, 2014, S. 234). Zu den spielbezogenen Risikofaktoren konnten generell Onlinespiele und bestimmte Genre wie Onlinerollenspiele, sowie Ego-/Third-Person-Shooter-Spiele ermittelt werden. Aktuell wird vermutet, dass Spiele solcher Genres besondere spielstrukturelle Merkmale aufweisen, welche eine abhängige Nutzung begünstigen. „Sowohl quantitative als auch qualitative Studien konnten belegen, dass Computerspielabhängige mit ihrem Spielverhalten typischerweise negative Gefühle dysfunktional kompensieren und ihr Spielverhalten in Reaktion auf reale Misserfolge intensivieren“ (S. 235).

Fritz (2010) erklärt die Faszination des Computerspiels unter Rückbezug des Uses and Gratifications Approach Ansatzes anhand von drei Dynamiken. Die Spieldynamik, welche die Handlungs- und Motivpotentiale bestimmen, die psychodynamische Dimension, welche den Individualisierungsaspekt berücksichtigt und die soziodynamische Ebene, welche die soziale Dimension miteinbezieht.

**Tabelle 4:** Tabellarische Zusammenstellung der Ebenen und Wirkspektren der Dynamik nach Fritz, 2011, S. 32-35

Spieldynamik	Psychodynamik	Soziodynamik
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handlungsmöglichkeiten und Freiheitsgrade im Spiel</li> <li>- Variation im Spiel</li> <li>- Schwierigkeitsgrade und individuelle Anpassungsmöglichkeiten</li> <li>- Anforderungsprofil des Spiels</li> <li>- Spannungsmomente</li> <li>- Spektrum der Problemlöseprozesse</li> <li>- Zeitmodi (Turn-Modus, Real-Time-Modus)</li> <li>- Umfang der zeitkritischen Herausforderung</li> <li>- Zeitliche Inanspruchnahme</li> <li>- Bindung durch Persistenz und Permanenz der Spielwelt</li> <li>- Notwendigkeit für intensive Trainingsphasen</li> <li>- Art und Umfang der Belohnung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entwicklungsaufgaben</li> <li>- Bestimmte Vorlieben, Neigungen und Interessen</li> <li>- Aktuelle Befindlichkeit</li> <li>- Herausforderung in der Schule</li> <li>- Probleme in der Partnerschaft</li> <li>- Abneigung gegenüber bestimmter Spielinhalte und Spielanforderungen</li> <li>- Eigene Erfahrung mit bestimmten Spielen und Spielgenres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Virtuelle Spielgemeinschaften und deren interne Belohnungssysteme</li> <li>- Aufbau sozialer Mikro- und Mesosysteme</li> <li>- Ausweitung der Sozialsysteme durch weitere Netzkontakte</li> </ul>

Die drei Dynamiken wirken ineinander und beeinflussen die Spielmotivation (S. 35). Hinter der Spielmotivation steckt eine Vielzahl von motivationalen Faktoren, wobei die positive Emotionsregulation als „primäre Motivationsquelle“ angesehen wird.

„Dabei sind es weniger die „Gefühlsangebote“ auf der Inhaltsseite der Computerspiele, die zu diesen Gefühlen verhelfen können, als vielmehr funktionale Abläufe, in denen „negative“ Gefühle wie Langeweile und Frust umgeformt werden in Gefühle des Erfolgs und der Kompetenz“ (S. 37)

Die „primären Aufforderungsreize“ eines Spiels gekoppelt an die individuellen Vorlieben, bestimmen die Wahl des Spiels. Anschließend kommt es zur „primären Spielhandlung“. Die Fortführung des Spiels hängt von dem Reiz und der Bedürfnisbefriedigung des Spiels ab. Ist diese ausreichend hoch, beginnt die „sekundäre Spielhandlung, in dem der Spieler sich den Aufforderungsreizen des Spiels mit seiner ganzen Motiva-

tion hingibt. Es werden ausreichende Misserfolgsresistenzen entwickelt und die Motive „Leistung, Erfolg und Spielkontrolle“ rücken in den Vordergrund und bilden das zentrale Motiv „Erfolg zu haben, zu siegen, das Gefühl der Kompetenz zu genießen und selbstwirksam zu sein“ aus. Durch die positiven Feedbacks des Spiels erfolgt eine Assimilation des Erfolgs in die Wahrnehmungs- und Handlungsschemata.

Fritz geht in seinem Modell von zwei Teilfunktionskreisen für die exzessive Nutzung aus, welche in einer Balance stehend den größtmöglichen Einfluss auf die Motivation des Spiels nehmen. In der „Frustrationsspirale“ sorgen die negativen Spielerfolge zur exzessiven Nutzung um die Spielreize zu bewältigen, während in der „Flow-Spirale“ die positiven Spielerfahrungen zur weiteren Nutzung motivieren (Csikszentmihalyi, 2007, S. 59). Die sozial-emotionalen Motive werden den zentralen Motiven untergeordnet. Die virtuellen Spielgemeinschaften, welche häufig mit einer sozialen Bindung einhergehen, schwächen die Frust-Spirale ab (S. 39ff.). Ein weiterer Faktor für die Aufrechterhaltung der Spielmotivation ist die Repräsentanz des Spielers im Spielprozess. Je nach Spiel werden unterschiedliche „Verhältnisse von Spieler und Figur“ sowie unterschiedliche „Ausformungen der Repräsentation des Spieles im Spielprozess“ genutzt, welche den Spieler an das Spiel binden (S. 46ff.). Müller (2017) stellte in Anlehnung an Dreier et al. 2016 sieben Merkmale und auslösende motivierende Effekte von Online Rollenspielen auf. Zu den Faktoren gehören neben dem „Rollenspiel“, dem „Wettbewerb“ und die „Belohnung“ auch die „Zugehörigkeit“, die „Verpflichtung“, die „Neugier“ und die „Monetarisierung“ (S. 27).

Studien, welche sich den Risikofaktoren der Internetabhängigkeit widmeten, konnten aufweisen, dass Internetsüchtige häufiger Bindungsängste aufweisen und sich einsamer fühlen. Aktuell wird ebenfalls für die Internetabhängigkeit davon ausgegangen, dass eine erhöhte Stressvulnerabilität vorliegt. Mit Hilfe der Internetnutzung erfolgt eine dysfunktionale Stressregulation (Wölfling, Müller, Giralt, Beutel, 2011, S. 27-28). Es gibt gewisse Merkmale, welche eine dysfunktionale Nutzung begünstigen. Die ständige Verfügbarkeit, die Angebotsvielfalt sowie die (Schein-)Anonymität werden als begünstigende Faktoren für die Ausbildung einer dysfunktionalen Internetnutzung aufgeführt (Müller, 2017, S. 26).

In der Literatur zur Internet- und Computerspielabhängigkeit lassen sich verschiedene Erklärungsmodelle zur Entstehung und teilweise zur Aufrechterhaltung finden.

### ***Der Nutzen- und Belohnungsansatz (Uses and Gratifications Approach)***

Eines der ältesten Mediennutzungsansätze stellt der Uses and Gratifications Approach dar. Der aktive Rezipient wird als wesentlicher Faktor des Ansatzes gesehen. Die Nutzung der Medien erfolgt zielgerichtet und intentional. Je nach theoretischem Paradigma werden unterschiedliche handlungstheoretische Sichtweisen auf die Mediennutzung gelegt. Das dispositionale Paradigma sowie das normative Paradigma nehmen Bezug zum symbolischen Interaktionismus. Das Medienhandeln wird aufgrund der psychischen Dispositionen und soziologischen Faktoren definiert, während das interpretative Paradigma den Fokus auf die Interpretationsprozesse des Nutzers legt. In der aktuellen Forschung der Internet- und Computerspielnutzung werden aufgrund der Erklärung der Motivation der Nutzer die normativen und dispositionalen Paradigmen herangezogen (Grimmer, 2002, S. 81). Dieser bereits 1974 entwickelte Ansatz und die daraus resultierende Forschung standen unter Kritik einer Theorielosigkeit und einer tautologischen Argumentation bezüglich der Nutzungsmotive. Eine Weiterentwicklung fand das Konzept in dem GS-GO (gratifications sought - gratifications obtained) Modell. Auch dieses Modell geht von einer bewussten Medienauswahl im Sinne eines rationalen Abwägungs- und Entscheidungsprozesses des Rezipienten aufgrund seiner Bedürfnisse aus. Kritisch zu betrachten ist die Festlegung beider Ansätze auf die Selektion der Medienangebote. Eine Begründung für die aufrechterhaltende Nutzung wird von den Ansätzen nicht berücksichtigt. Im Rahmen dieser Kritik entstanden verschiedene (sozio-)emotionale und kognitive Ansätze der Mediennutzung (Vogel, Suckfüll, Gleich, 2009, S. 341).

### ***Das kognitiv-behaviorale Modell der Internetnutzung (Davis, 2001)***

Das Modell versteht die pathologische Computerspiel- und Internetnutzung als sekundäres Störungsbild. Der kognitiv-behaviorale Ansatz „Pathological Internet Use“ abgekürzt „PIU“ liegt dem allgemeinen Diathese Stressmodell zur Grunde. Dabei werden zwei notwendige Voraussetzungen zur Entwicklung einer pathologischen Internetnutzung formuliert. Als erste Voraussetzung wird die spezifische Internetnutzung, welche im Sinne der operanten Konditionierung positiv verstärkt wird, aufgeführt. Als zweite Voraussetzung wird das Vorliegen pathologischer Auffälligkeiten der betroffenen Personen (Depression, soziale Angst, Substanzabhängigkeit) formuliert. Aus diesen Voraussetzungen können sich maladaptive Kognitionen entwickeln. Kognitionen werden in Gedanken über sich selbst und Gedanken über die Welt unterschieden (gesteigerte Grübelneigung, niedrige Selbstwirksamkeit, Selbstzweifel, negativer Selbstwert). Die Internetnutzung wird positiv bewertet. Eine beispielhafte maladaptive Kognition

wäre „I am only good on the Internet (Davis, 2001, S. 191)“ Aus den maladaptiven Kognitionen kann sowohl eine spezifische als auch eine generalisierte pathologische Internetnutzung entstehen. Die spezifische und die generalisierte pathologische Internetnutzung führen zu Verhaltenssymptomen, welche den Kriterien der Verhaltenssucht ähneln. Demnach geht das Model von einem Rückkopplungsprozess zwischen Verhaltenssymptom und maladaptiven Kognitionen aus (Six, 2007, S. 365; Zenses, 2016, S. 94-95). Durch soziale Isolation oder dem Fehlen von sozialer Unterstützung kann sich eher eine generalisierte problematische Internetnutzung manifestieren. Obwohl Davis (2001) von einer spezifischen pathologischen Internetnutzung ausgeht, unterscheidet er nicht zwischen den verschiedenen Internetapplikationen (Zenses, 2016, S. 95). LaRose, Lin und Eastin erstellen ebenfalls einen sozialkognitiven Ansatz der pathologischen Internet- und Computerspielnutzung. Sie gehen in ihrem sozialkognitiven Ansatz gleichfalls von einem Zusammenhang zwischen einer psychischen Erkrankung, dysfunktionalen Kognitionen und lerntheoretischen Annahmen aus. Der Ansatz basiert jedoch auf dem Konzept der Selbstregulation nach der „sozialkognitiven Theorie“ (Bandura, 1977). Die Nutzung von Computer(online)spielen und dem Internet dient zur Regulation dysphorischer affektiver Zustände. Durch diesen Gebrauch erfolgt eine weniger kontrollierbare und ansteigende Nutzung, um das Nutzungsergebnis zu erhalten. Die Autoren konnten ihr Modell empirisch belegen (LaRose, Eastin, 2004, S. 371).

Eines der zentralen kognitiven Modell für Abhängigkeitserkrankungen stellt das Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung dar (Tretter, Müller, 2001, S. 54). Im Rahmen der exzessiven Computerspielnutzung lässt sich die Selbstwirksamkeitserwartung sowohl auf realer Ebene, beispielsweise in der Emotionsregulation, als auch in virtueller Welt, beispielsweise Bewältigung der Aufgaben, feststellen.

### ***Das kompensatorische und neuropsychologische Modell nach Tao et al. (2007)***

Der kompensatorische Ansatz nach Tao bezieht sich auf den chinesischen Kulturraum. Der vorherrschende Leistungsdruck führt zu einem Wunsch nach Kompensation von ideellen Bedürfnissen wie Vernetzung, Identität und Selbstbewusstsein. Das neuropsychologische Modell nach Tao et al. 2007 beschreibt einen Teufelskreis, in welchem die neuropsychologischen Symptome erklärt werden. Der Kreislauf beginnt mit einer Art Triebbefriedigung „primitive drive“. Das Individuum erlebt durch die Internetnutzung Euphorie und ein Betäubungserleben. Aufgrund dieser Erfahrung wiederholt die Person die Internetnutzung, welches mit den Symptomen der Toleranzentwicklung einhergehen kann. Darüber hinaus können Abstinenzreaktionen beziehungsweise Ent-



zugssymptome entstehen. Versucht das Individuum die Internetnutzung einzustellen, werden Symptome wie emotionale Instabilität oder Dysphorie, aggressive Impulse oder der Wunsch nach Eskapismus verspürt. Dies wiederum führt zu einer Verstärkung nach dem Bedürfnis der Triebbefriedigung (Young et al., 2011, S. 9). Als Kritik an dem Modell wird aufgeführt, dass die Publikation nur auf Chinesisch erfolgte. Weiterhin fokussiert sich das Modell auf die aufrechterhaltenden Bedingungen und lässt auf das Individuum bezogene Aspekte außer Acht. Intermittierende Verstärkung von Computerspielen wurde nicht berücksichtigt (Zenses, 2016, S. 96)

### ***Das integrative ätiologische Modell zur Computerspiel- und Internetsucht (Wölfling et al. 2013)***

Wölfling und Müller erstellen ein integratives ätiologisches Modell der Computerspielsucht. In diesem wird von einer dispositionellen Vulnerabilität beim Individuum ausgegangen. Außerdem bezieht sich das Modell auf die Big-Five-Faktoren der Persönlichkeitsdispositionen. Als Vulnerabilitätsfaktoren führen die Autoren die soziale Inhibition, geringes Leistungsmotiv, Neurotizismus, Introversion, Boredom Susceptibility (Sensation-Seeking) und Impulsivität auf (Wölfling et al., 2013, S. 36). Studienergebnisse stützen die Annahme, dass ein deutlich ausgeprägter Neurotizismus und Introversion mit einer erhöhten Vulnerabilität und einer habituellen sozialen Gehemmtheit einhergehen können. Durch die gering ausgeprägte Gewissenhaftigkeit liegt häufig eine geringe Leistungsmotivation, Selbstorganisation und -strukturierung vor. Die vorliegende ungünstige Kombination der Persönlichkeitsfaktoren begünstigt häufiger negative psychosoziale Interaktionserfahrungen. Aufgrund der dysfunktionalen Copingstrategien liegt eine erhöhte Stressvulnerabilität vor. In der realen Umwelt erlebt das Individuum negative soziale Interaktionen, welche aufgrund der vorliegenden Persönlichkeitsmerkmale eine soziale Ängstlichkeit begünstigen. Auch schlechte Schulleistungen, welche einer Wechselwirkung mit der geringen Leistungsmotivation unterliegen, können zu selbstabwertenden Kognitionen führen, welche wiederum das Stresserleben belasten. Innerhalb des realen Lebens erfährt sich das Individuum als gering kompetent, während das Individuum innerhalb des Computerspiels positive Erfahrungen durch Erfolge und oder die Interaktionen mit anderen Spielern macht. Durch diese positiven Erfahrungen, welche den negativen Reallife Erfahrungen gegenübergestellt sind, intensiviert sich der Spielkonsum, welches wiederum mit Spielerfolgen und virtuellem Sozialstatus einhergeht. In der virtuellen Welt erlebt sich das Individuum als kompetent und entwickelt ein medienfokussiertes Coping. Im Sinne einer Wechselwirkung verstärken sich die negativen Erfahrungen im Reallife, da das Computerspielen

oder die Internetnutzung vermehrt genutzt wird. Durch diese wiederholenden Erfahrungen wird im Sinne der operanten Konditionierung ein Lernprozess in Gang gesetzt, welche in einer Abhängigkeitserkrankung münden kann (S. 36 ff.).

## **2.2 Das Konzept der Beziehungs- und Verhaltensstörung**

Als Kritiker der Einordnung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung in das Konzept der Verhaltenssucht gelten Petry (2009) sowie Schuler und Vogelgesang (2012). Das Hauptargument der Vertreter des Konzeptes der Beziehungs- und Verhaltensstörung bezieht sich auf die Übertragung des organischen Krankheitsmodells von stoffgebundenen Abhängigkeiten auf die pathologische PC-/Internet-Nutzung. Der postulierte emotionale Konditionierungsprozess auf das dopaminerge Belohnungssystem, welcher mit einer Toleranzentwicklung und somit mit Entzugserscheinungen einhergeht, bietet den Vertretern des Beziehungs- und Verhaltensstörungskonzeptes keine ausreichende Erklärungsbasis (Petry, 2016, S. 71). Schuler und Vogelgesang (2012) verweisen auf das Fehlen der adaptiven neuronalen und metabolischen Vorgänge, wodurch keine körperlich bedingte Toleranzentwicklung und Entzugserscheinung auftritt (S. 28). Die pathologische Internet- und Computerspielnutzung wird im Rahmen des Konzeptes „[...] nicht nur als einfaches dysfunktionales Reiz-Reaktionsmuster im Rahmen einer „online-Sucht“ begriffen, sondern als eine tiefgreifende Störung der Beziehungs- und Selbstwertregulation“ (Schuler, 2008, S. 36).

Im Rahmen der Konzeptualisierung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung in das Beziehungs- und Verhaltensstörungsmodell lassen sich die zwei Modelle „dysfunktionaler und pathologischer PC-/Internet-Gebrauch“ (Petry, 2010) und „intrapsychisch-interaktionelle Ansatz als Beziehung und Verhaltensstörung“ (Schuler, Vogelgesang, 2012) zuordnen.

### **2.2.1 Dysfunktionaler und pathologischer PC-/Internet-Gebrauch**

Petry (2010) unterscheidet die Begrifflichkeiten „dysfunktionaler PC-/Internet-Gebrauch“ und „pathologisches PC-/Internet-Spielen“ (S. 74). Dabei geht Petry von einem Kontinuum vom funktionalen Umgang über einen dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauch bis hin zum pathologischen PC-/Internet-Gebrauch aus (Petry, 2015, S. 1). Während der dysfunktionale PC-/Internet-Gebrauch ein Übergangsphänomen im Jugendalter darstellt, welcher durch eingeschränkte Medienkompetenzen bedingt wird, wird das pathologische PC-/Internet-Spielen ab dem frühen Erwachsenenalter klassifiziert. Zwischen dem dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauch be-

stehen qualitative Unterschiede hinsichtlich der Entstehung. Während der funktionale Umgang mit dem PC oder dem Internet eine ergänzende Erlebnisform darstellt und der Bewältigung von privaten und beruflichen Aufgaben dient, handelt es sich bei dem dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauch um ein exzessives Verhaltensmuster, welches mit negativen Konsequenzen einhergeht. Risikofaktoren für die Ausbildung eines dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauchs werden in fehlende personelle und fehlende soziale Ressourcen unterteilt. Unter den fehlenden personellen Ressourcen werden „externe Kontrollüberzeugungen“, „inadäquate Copingstrategien“, ein „geringer Selbstwert“ sowie „Depressivität“ und „Schüchternheit/Ängstlichkeit“ aufgeführt. Weiterhin gilt eine „bestehende Suchtproblematik“ als Risikofaktor. Unter den fehlenden sozialen Ressourcen werden „fehlende schulische und berufliche Perspektiven“, „Einsamkeit“, „fehlende gesellschaftliche Integration“ sowie „materielle und soziale Deprivation“ gefasst (Petry, 2010, S. 86). Der dysfunktionale PC-/Internet-Gebrauch wird als Folge einer „[...] Störung des Entwicklungsprozesses, bedingt durch eine mögliche erhöhte persönliche Instabilität bei gleichzeitig ungünstigen Lebensumständen mit fehlenden alternativen Befriedigungsmöglichkeiten [...]“ verstanden (S. 86). Durch den dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauch, entstehen teilweise dauerhafte negative Folgen, wie körperliche Erkrankungen, Rückzug oder Konflikte mit den Eltern, Freunden und Lehrkräften.

Ein wesentlicher Argumentationsstrang, dass es sich bei dem dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauch um eine vorübergehende Phase handelt, stellen die entwicklungspsychologischen Erkenntnisse dar. Exzessive Verhaltensweisen sind in der Adoleszenz als eine krisenhafte Entwicklungsstufe zu sehen, welche sich in der Regel nicht ins Erwachsenenalter fortsetzt. Unter diesem Aspekt wird der dysfunktionale PC-/Internet-Gebrauch verstanden. Das pathologische PC-/Internet-Spielen wird jedoch als dauerhaft und als eigenständiges Störungsbild angesehen. Dabei stellt das pathologische PC-Internet-Spielen ein klinisch-heuristisches Modell dar, welches sich auf einen biopsychosozialen Ansatz bezieht (Petry, 2010, S. 93). Dabei geht Petry davon aus, dass der pathologische PC-/Internet-Gebrauch, aufgrund von fehlenden personellen und sozialen Ressourcen, als eine Regression auf eine frühere Entwicklungsstufe in eine virtuelle Welt zu verstehen ist (Petry, 2016 S. 74). Demnach stellt der pathologische Gebrauch eine Kompensation von realweltlichen Problemen dar.

Petry (2010) schlug 7 Kriterien des pathologischen PC-/Internet-Spielens vor, welche die Entstehungs- und aufrechterhaltenden Bedingungen berücksichtigen.

- „ein überwertiges Immersionserleben mit überstarkem Wunsch nach sozialer Anerkennung durch virtuelle Partner“

- „erhöhte „Inkonsistenz“ mit ausgeprägter Selbstwertstörung“
- „sozialer Rückzug und Abbruch naher Beziehungen mit sozial-phobischen Vermeidungstendenzen“
- „reduzierte Handlungskontrolle mit eingeschränkter Medienkompetenz“
- „typische Konstellation negativer körperlicher, psychischer und sozialer Folgen“
- „hohe Komorbiditätsrate, insbesondere depressive Störungen, Angststörungen und Suchtverhalten“ (S. 96)

Bezüglich der Entstehungsbedingungen verweist Petry auf ein komplexes Prozessmodell, welches keine direkten Kausalbeziehungen zulässt. Verschiedene Bedingungsfaktoren und Schutzfaktoren wirken unterschiedlich und können in einer Auffälligkeit münden oder nicht.

Zu den umweltbezogenen Bedingungen bezieht sich das Modell des pathologischen PC-/Internet-Spielens auf die verschiedenen Systemebenen nach Bronfenbrenner (1977). Als ein Risikofaktor auf der Makroebene wird die Übergangsgesellschaft, welche durch eine zunehmende individuelle Entfremdung und fehlende verlässliche Entwicklungsperspektiven gekennzeichnet ist, aufgeführt (Petry, 2016, S. 73). Auf der Mesoebene stellt die „zunehmende Polarisierung in Arm und Reich in bildungsnahe und bildungsferne Schichten sowie in integrierte und nicht integrierte Migrant/innen“ (S. 73) einen Risikofaktor dar. Auf der Mikroebene lässt sich das Bildungssystem, welches „viele Heranwachsende zu Leistungsversagern werden lässt“, aufführen. Durch diese Risikofaktoren entsteht eine Risikogruppe, da diese täglich Frustrationen erleben, und das PC-/Internet-Spielen eine eskapistische Ersatzfunktion bieten kann (Petry, 2010, S. 97). Neben den umweltbezogenen Bedingungen führt Petry (2010) ebenfalls entwicklungspsychopathologische Bedingungen auf. Unter Rückbezug auf die Bindungstheorie nach Bowlby (1993) wird davon ausgegangen, dass eine unsichere Bindungsrepräsentation eine entwicklungspsychopathologische Grundlage für das PC-/Internet-Spielen und komorbiden Störungen darstellt (S. 97).

## **2.2.2 Der intrapsychisch-interaktionelle Ansatz als Beziehung und Verhaltensstörung**

Der Ansatz geht von einer Kompensation von realweltlichen Problemen im Rahmen eines „dichotomen Erleben[s] in der Selbstwert- und Affektregulation sowie der Handlungsmotivation und der sozialinteraktiven Handlungsfähigkeit“ aus (Schuhler, Sobottka, Vogelgesang, Fischer, Flatou, Schwarz, Brommundt, Beyer, 2013, S. 19). Unter

einer dichotomen Störung verstehen die Autoren, ein stark ausgeprägtes gegensätzliches Erleben in der realen und virtuellen Welt bezüglich der Erlebens- und Handlungsmöglichkeiten. Als diagnostische Kriterien schlagen die Autoren vor, dass während einer Periode des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs mindestens zwei dichotome Ausprägungen in reale vs. PC-/Internet-Bezüge vorliegen müssen (S. 22).

**Tabelle 5:** Diagnostische Kriterien des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs (Schuhler et al., 2013, S.22)

...in realen Bezügen	vs.	...in der PC-/Internet-Aktivität
vermindertes Interesse an und verminderte Aktivität		großes Interesse an und ausgeprägter Aktivität
wenig Selbstvertrauen und ausgeprägte Gefühle der Unzugänglichkeit		Selbstwertschätzung und internale Erfolgsattribution
wenig kognitive und behaviorale Flexibilität		Erleben von kognitiver und behavioraler Geschicklichkeit
wenig Problemlösungsfähigkeiten		Erleben ausgeprägter Problemlösungsfähigkeiten
geringes Erleben von Kontrollkompetenz		Erleben von ausgeprägter Kontrollkompetenz
ausgeprägtes Hilflosigkeitserleben		ausgeprägte Zuversichtlichkeit und Sicherheit
geringes Durchsetzungsvermögen		Erleben ausgeprägter Assertivität
wenig Ausdauer- und Durchhaltevermögen		ausgeprägtes Ausdauer- und Durchhaltevermögen
gering ausgeprägtes freudvolles Erleben		deutliches euthymes Erleben
soziale Rückzugstendenzen		Interesse und Freude an sozialen Kontakten
soziale Kompetenzdefizite		Erleben von sozial-interaktiver Kompetenz
starke aggressive Hemmung		wenig Aggressionshemmung
ausgeprägtes negatives emotionales Erleben		stark positives emotionales Erleben

Neben dem Merkmal der dichotomen Störung intrapsychischer interaktiver Funktionen, werden die Kriterien „überwertiges Immersionserleben“ und exzessive „PC-/Internet-Aktivität“ aufgeführt. Das „überwertige Immersionserleben“ wird als eine intensive Aufmerksamkeitsfokussierung auf die virtuelle Welt und Abnahme an der subjektiven Bedeutung an das Reallife verstanden. Eine exzessive PC-/Internet-Aktivität wird wie bei Petry (2010) mit mehr als 30 Stunden wöchentlich klassifiziert (Schuhler,

Vogelgesang, 2012, S. 22). Neben diesen drei Kriterien führen die Autoren die weiteren negativen Folgen aufgrund des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs auf. Dabei unterscheiden die Autoren zwischen negativen psychischen, sozialen und körperlichen Folgen.

**Tabelle 6:** negative Folgen des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs in Anlehnung an (Schuhler, Vogelgesang, 2012, S. 24)

Negative psychische Folgen	Negative soziale Folgen	Negative körperliche Folgen
<ul style="list-style-type: none"> <li>- zunehmende sozial-interaktive Unsicherheit/sozialphobische Tendenzen</li> <li>- depressives Erleben nach der PC-/Internet-Nutzung</li> <li>- Konzentrationsstörungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sozialer Rückzug, zunehmende Vereinsamung</li> <li>- weitgehende Einbußen in der schulischen oder beruflichen Leistungsfähigkeit</li> <li>- Abnahme von Alltagskompetenzen (selbstständige Haushaltsführung, finanzielle Angelegenheiten)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rücken- und Kopfschmerzen</li> <li>- Stoffwechselstörung</li> <li>- Untergewicht oder Adipositas</li> <li>- Schlafstörungen</li> <li>- Vernachlässigung der Hygiene, Verwahrlosung</li> <li>- Sehnenscheidenentzündungen im Handgelenk</li> </ul>

### 2.2.3 Diagnostische Verfahren

Aufgrund der theoretischen und klassifikatorischen Einordnung des dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs orientieren sich die diagnostischen Fragebögen an den aufgestellten Kriterien. Als Screeninginstrument des dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs liegt der „Kurzfragebogen zu Problemen bei Computerspielen“ (KPC) vor. Der KPC erfasst mittels 20 Items die (exzessive) Nutzung von Spielen, Chatten oder Surfen. Weiterhin wird ein „Anamnesebogen zum PC-/Internet-Gebrauch“ genutzt, welcher neben der Symptomatik die Krankheitsentwicklung und das Erleben von Dichotomie exploriert. Zur Vertiefung wird ein „klinischer Interviewleitfaden zum pathologischen PC-/Internet-Gebrauch“ genutzt, welcher die Beziehungs- und Bindungserfahrungen des Betroffenen erfasst (Schuhler, Vogelgesang, 2012, S. 64; Petry, 2010, S. 167ff). Zudem werden die Komorbiditäten erfasst. Die klassifikatorische Einordnung erfolgt von der ICD-10 in die F68.8 „anderen näher bezeichneten Persönlichkeits- und Verhaltensstörung“. Petry (2015) postuliert, dass für Jugendliche die Diagnosen F98.9 „nicht näher bezeichnete Verhaltens- und emotionale Störung mit Beginn der Kindheit und Jugend“ oder F93.9 „nicht näher bezeichnete emotionale Störung des Kindesalters“ genutzt werden soll (S. 3).

## 2.2.4 Epidemiologie und Komorbiditäten

Petry (2010) sowie Schuhler und Vogelgesang (2012) berichten von der Depression als häufigste komorbide Störung, gefolgt von sozialen Angststörungen. Zudem werden ängstlich-vermeidende Persönlichkeitsstörungen, Aufmerksamkeits- und Hyperaktivitätsstörungen und Adipositas als komorbide Störungen aufgeführt (Petry, 2015, S. 2). Schuhler und Vogelgesang (2012) konnten zudem weitere Komorbiditäten mit anderen stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen sowie des pathologischen Glücksspiels ermitteln (S. 31). Zur Prävalenz des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs liegen aktuell keine gesonderten Studien vor, da sich die Konzepte auf klinische Fälle beziehen. So verweist beispielsweise Petry (2016) auf die Prävalenzangaben<sup>5</sup> nach den Kriterien des DSM-5 (S. 74).

## 2.2.5 Entstehungsbedingungen und Erklärungsmodelle

Schuhler (2010) sowie Petry (2010) postulieren, dass bei klinischen Stichproben mit einem pathologischen PC-/Internet-Gebrauch wahrscheinlich keine sicheren Bindungsrepräsentationen vorliegen. Schuhler (2010) stellt die Arbeitshypothese auf, „dass defizitäre Bindungserfahrungen der Vergangenheit durch einen dysfunktionalen Selbstheilungsversuch auszugleichen versucht werden“ (S. 63). Dabei verweist die Autorin auf den Zusammenhang zwischen einer unsicheren Bindungsorganisation und der eingeschränkten Mentalisierungsfähigkeit. Eine eingeschränkte Mentalisierungsfähigkeit geht häufig mit einer inkohärenten und unrealistischen Selbst- und Fremdwahrnehmung einher. Ebenfalls lassen sich defizitäre Subjekt-Objekt-Differenzierungen finden. Eine eingeschränkte Mentalisierungsfähigkeit stellt demnach einen erheblichen Risikofaktor für einen pathologischen PC-/Internet-Gebrauch dar, da diese zur Unfähigkeit der Unterscheidung zwischen Realität und Fantasie führen kann (S. 45-46). Im Rahmen der vorliegenden Arbeit sind die aktuellen Beziehungserfahrungen der Jugendlichen von besonderem Interesse. Aufgrund dessen werden im Folgenden die Bindungstheoretischen Ansätze von Petry (2010) und Schuhler und Vogelgesang (2012) umfassend um die theoretische Konzeption der Bindungstheorie ergänzt, um so einen komplexen theoretischen Hintergrund für die Hypothesenbildung der vorliegenden Arbeit zu liefern.

---

<sup>5</sup> Die aktuelle epidemiologische Studienübersicht befindet sich in Kapitel 2.1.4

### 3 Bindungstheorie

Bereits Bowlby (1976) interessierte sich für den Zusammenhang zwischen unsicheren Bindungen und Psychopathologien. Aus zahlreichen Studien ist bekannt, dass eine unsichere und desorganisierte Bindung in Wechselwirkung und Kumulation mit anderen Risikofaktoren, welche sowohl beim Kind, bei den Eltern oder in der Umwelt liegen können, Vorläufer einer psychopathologischen Entwicklung darstellen können (Schleifer, 2009, S. 45). Obwohl die Bindungstheorie ihren Fokus auf die frühe Kindheit gelegt hat, weitete sich in den vergangenen Jahren der Forschungszweig auf das Jugend- und Erwachsenenalter aus. Verschiedene Phasen des menschlichen Lebens werden im Hinblick auf frühe und aktuelle Bindungserfahrungen untersucht. Die Bindungsforschung im Jugendalter zeigte auf, dass Bindung auch in dieser Lebensphase eine wesentliche Bedeutung für die Regulation von negativen Affekten innerhalb eines Beziehungskontextes innehaben (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 252). Insgesamt zeigen verschiedenste Ergebnisse der Bindungsforschung, dass eine sichere Bindung ein „sehr umfassendes „Fundament der Persönlichkeit“ darstellt (Brisch, 2009, S. 351).

#### 3.1 Zentrale Annahmen der Bindungstheorie

Mit der Bindungstheorie des Psychiaters und Psychoanalytikers John Bowlby in den 1940er und 1950er Jahren erfolgte eine Neuorientierung, weg von der Triebtheorie hin zu einer Reiz-Reaktionsverbindung. Die zugeschriebene Kompetenz des Säuglings, Beziehungen bzw. Interaktionen selbständig aufzunehmen, galt als revolutionär (Ettlich, 2004, S. 3; Grossmann, Grossmann, 2003, S. 14). Das theoretische Fundament der Bindungstheorie gliedert sich in Bowlby's Trilogie „Attachment“ (1966), „Separation Anxiety and Anger“ (1973) und „Loss, Sadness and Depression“ (1980).

Bindung wird als ein „gefühlsmäßiges Band, das zwischen zwei Individuen entsteht“ verstanden (Éva Hédervári-Heller, 2011, S. 57). Ainsworth definiert Bindung wie folgt:

„(1) Bindung heißt Zuneigung. (2) Bindungen sind spezifisch und bedeuten Unterscheidung. (3) Bindung ist eine Handlung; sie ist ein Verhalten und damit beobachtbar. (4) Bindung ist ein aktiver Prozess; sie entsteht nicht einfach dadurch, daß man ein passiver Empfänger von Stimulation ist. (5) Der Akt der Bindung beeinflusst die Reaktion des Objektes. Bindung ist ein zweiseitiger Prozeß. Sie bedeutet Interaktion“ (Ainsworth (1964) zitiert nach Grossmann, Grossman, 2003, S. 102)

Grossmann und Grossmann definierten Bindung in Anlehnung an Ainsworth als „besondere Beziehung eines Kindes zu seinen Eltern oder Personen, die es beständig



betreuen“, die durch eine kontinuierliche und relativ stabile emotionale Komponente geprägt ist (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 31).

Bindung wird als ein aktiver Interaktionsprozess zwischen dem Säugling und einer bestimmten Person (der Bindungsperson) verstanden, aus dem eine enge emotionale Bindung resultiert. Bowlby ging von einer anfänglich monotrop gestalteten Bindung aus. Der Säugling baut zu der Person, mit der er am häufigsten in Interaktion steht und welche seine Bedürfnisse am feinfühligsten beantwortet, eine (primäre) Bindung auf, welche einen wesentlichen Einfluss auf die weiteren Bindungserfahrungen und auf die psychische Entwicklung nimmt (Holmes, 2002, S. 89).

### **Verhaltenssysteme**

Eine der wesentlichen Annahmen der Bindungstheorie stellen die motivationalen Systeme, das Bindungsverhaltenssystem und das Explorationssystem, welches bei Neugeborenen bereits vorliegt, dar. Das Bindungsverhaltenssystem dient dem Überleben, der Entwicklung und Aufrechterhaltung psychischer Gesundheit und dem Schutz des Säuglings. Im frühen Kindesalter wird zwischen Signal- und Annährungsverhalten unterschieden. Das Signalverhalten, welches ein primäres Verhaltenssystem darstellt, zielt auf Nähe und Kontakt zur Fürsorgeperson. Der Neugeborene ist mit Verhaltensweisen wie Schreien, Lächeln und Arme ausstrecken ausgerüstet, die es ihm ermöglichen eine Interaktion einzugehen. Diese Verhaltensweisen sind jedoch unspezifisch und nicht an eine bestimmte Person gerichtet. Erst mit der zunehmenden kognitiven und motorischen Entwicklung ist der Säugling in der Lage, gezielte Interaktionen mit gezielten Verhaltensweisen aufzunehmen. Abhängig von der subjektiv empfundenen inneren und äußeren Bedrohung stellen Verhaltensweisen wie beispielsweise Weinen oder Suche nach Körperkontakt ein Bindungsverhalten dar.

„Bindungsverhalten wird erst dann aktiviert, wenn das Kind entweder durch innere Belastungen (z.B. Hunger, Müdigkeit) oder durch äußeren Stress (z.B. eine fremde Umgebung, fremde Personen oder Abwesenheit der Bindungsperson in einer fremden Umgebung) auf die emotionale Unterstützung der Bindungsperson angewiesen ist“ (Hédervári-Heller, 2011, S. 58).

Bowlby klassifizierte die Bindungsentwicklung in vier Phasen. Die erste „Phase der unspezifischen sozialen Reaktion“ dauert durchschnittlich die ersten 8-12 Lebenswochen an. Ungünstige Bindungserfahrungen können zu einer Verlängerung dieser Phase führen. In dieser Phase fehlt dem Säugling die ausgeprägte Fähigkeit zwischen Personen zu unterscheiden. Sein Signalverhalten richtet sich an alle Personen in sei-

nem Umfeld. Mit der 12. Lebenswoche zeigt der Säugling vermehrt intensive freundliche Reaktionen. Rheingold (1961) geht davon aus, dass der Säugling „zur vollen sozialen Reaktion höchster Spontaneität, Lebhaftigkeit und Vergnügtheit“ fähig ist (Rheingold (1961) zitiert nach Bowlby, 2006, S. 257). Die zweite „Phase der unterschiedlichen sozialen Reaktionsbereitschaft“ durchlebt der Säugling bis zum 6. Lebensmonat. In dieser Phase zeigt der Säugling spezifischer gerichtete Bindungsverhaltenweisen gegenüber der primären Bindungsperson. Erst in der dritten „Phase des aktiven und initiierten zielkorrigierten Bindungsverhaltens“ ist der Säugling kognitiv in der Lage eine innere Repräsentation seiner Hauptbezugsperson zu besitzen. Die Interaktion zur primären Bezugsperson wird vom Säugling mit Signal- und Annährungsverhalten gezielt hergestellt. Die primäre Bezugsperson wird in der Phase bevorzugt. Andere Bezugspersonen erhalten eine untergeordnete Rolle, während fremde Personen Alarm- und Rückzugsreaktionen hervorrufen können. In der vierten „Phase der zielkorrigierten Partnerschaft“, welche zwischen dem 3. und 4. Lebensjahr beginnt, entwickelt sich Mentalisierungsfähigkeit. Das Kleinkind ist zunehmend kognitiv in der Lage sich in die Bezugsperson hineinzusetzen und seine Ziele mit den Motiven und Bedürfnissen der Bezugsperson abzustimmen (Grossmann, Grossmann, 2012, S74ff.). Demnach ist der Säugling in dieser Phase zur sozialen Perspektivübernahme in der Lage. Diese Fähigkeit ist jedoch von drei Verhaltenstendenzen, der Empathiefähigkeit, die bereits ab dem ersten Lebensjahr beobachtbar ist, den „sozialen Kognitionen“ und der mütterlichen Feinfühligkeit sowie der einhergehenden Behandlung des Kindes als eigenständige Person, abhängig (Grossmann, Grossmann, 2012, S. 449). In welcher Phase der Säugling als „gebunden“ klassifiziert werden kann, kann nicht eindeutig bestimmt werden. Bowlby's Aussagen zufolge, ist der Säugling in der 1. Phase definitiv nicht gebunden, während in der dritten Phase eine „Bindung“ deutlich wird. Abhängig von der Definition von Bindung kann der Säugling in der zweiten Phase als gebunden oder nicht gebunden angesehen werden (Bowlby, 2006, S. 257-259).

Dem Bindungsverhaltenssystem ist das Explorationsverhaltenssystem gegenübergestellt. Abhängig von seiner motorischen Entwicklung erkundet der Säugling seine Umwelt und erfährt sich als selbstwirksam und handelnd. Für ein aktives Explorationsverhalten ist die Deaktivierung des Bindungssystems notwendig. Die Bindungsperson fungiert als „Sicherer Hafen“ für die Erforschung der Umwelt. Der Säugling sollte sich bei der Exploration sicher sein können, dass er in aversiven Zuständen zur Bindungsperson zurückkehren kann und sein Bindungsbedürfnis befriedigt wird. Zudem dient die Bindungsperson während der Exploration des Säuglings als „social referencing“. Der Säugling holt sich während der Exploration immer wieder Rückversicherung und Be-

stärkung ein. Mit der Deaktivierung des Explorationsverhaltenssystems aktiviert sich das Bindungsverhaltenssystem und der Säugling benötigt emotionale Zuwendung und das Gefühl von der Bindungsperson angenommen zu sein. Eine gleichzeitige Aktivierung der beiden motivationalen Verhaltenssysteme ist nicht möglich. Verschiedene Studien konnten aufzeigen, dass sicher gebundene Kinder eine freiere, flexiblere und engagierte Exploration aufweisen. In der Exploration können sicher gebundene Kinder ihre intellektuellen Fähigkeiten miteinschließen und sich entfalten (Ziegenhain, 2001, S. 164ff).

### ***Bindungsperson***

Auf das Bindungsverhaltenssystem des Säuglings reagiert die Bindungsperson mit dem Fürsorgesystem. Das Fürsorgesystem ist ebenfalls universell und kulturübergreifend und dient der Befriedigung des Bindungsbedürfnisses des Säuglings. Die genaue Ausprägung des Fürsorgesystems ist abhängig von den eigenen Bindungserfahrungen. Ainsworth definierte das Konzept der Feinfühligkeit, welches dem Fürsorgesystem zuzuordnen ist. Die Feinfühligkeit zeichnet sich durch vier Merkmale, nämlich die Wahrnehmung der kindlichen Signale, die richtige Interpretation dieser, die prompte und die altersangemessene Reaktion auf die kindlichen Signale aus (Hédervári-Heller, 2011, S. 61). Feinfühligkeit geht nicht mit einer Überbehütung des Säuglings einher. Vielmehr geht es um die angemessene Reaktion der Bezugsperson auf die kindlichen Signale, im Sinne einer wechselseitigen Interaktion. Dem Säugling werden Erfahrungsräume zur Erprobung von eigenen Fähig- und Fertigkeiten gegeben, so dass er sich als autonom erleben kann. Mit der feinfühligem Reaktion durch die Bindungsperson erlebt sich der Säugling als selbstwirksam. Durch sein Verhalten erzielt und steuert der Säugling Reaktionen seiner Umwelt (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 121ff.). Reagiert die Fürsorge-/Bindungsperson feinfühlig, werden die Bindungsbedürfnisse des Säuglings befriedigt und es deaktiviert sich das Bindungsverhaltenssystem und somit das Fürsorgesystem der Bezugsperson.

Die Betrachtung des Vaters als Bindungsperson, ist erst in den vergangenen Jahren in den Blick der Bindungsforschung gerückt. Bowlby und Ainsworth legten den Fokus der Bindungstheorie auf die Qualität der frühen Mutter- Kind- Interaktion. Die aktuelle Forschungslage der Mutter-Kind-Interaktion konnte nachweisen, dass die Ausschüttung des Bindungshormons Oxytocins, welches bei der Mutter während der Schwangerschaft, bei der natürlichen Geburt und beim Stillen ausgeschüttet wird und der damit einhergehende nahe Körperkontakt einen essentiellen Beitrag zum Aufbau einer Bindung leistet (Uvnäs-Moberg, 2007, S. 183).

„Mit der erhöhten Oxytocins-Produktion einer Gebärenden und Stillenden und kontinuierlichen Mutter-Kind-Interaktion kommt jedoch ein biologischer Mechanismus in Gang, der die mütterliche Bereitschaft in der Nachwuchsbetreuung hervorragend unterstützt und gegen Störeinflüsse abschirmt“ (Ahnert, 2004, S. 65).

Trotz veränderter Lebensverhältnissen und den veränderten Familienkonzepten wird in der aktuellen Literatur häufig die Mutter weiterhin als primäre Bindungsperson angesehen. Auch aus der aktuellen Studienlage wird deutlich, dass die Mutter häufig als primäre Bindungsperson fungiert. Ijzendoorn und De Wolff (1997) konnten zwar eine Übereinstimmung der Bindungsrepräsentation der Kinder und ihrer Väter finden, jedoch war die Übereinstimmung der Bindungsqualitäten der Kinder und ihrer Mütter höher (Brisch, 2009, S. 69). Lamb (2002) wies auf, dass Väter im Vergleich zu Müttern weniger Feinfühligkeit zeigen. Lucassen et al. (2011) interessierten sich für die Auswirkungen des Wandels der Vaterrolle auf die Eltern-Kind-Bindung. In Ihrer Metaanalyse konnten sie jedoch keine Veränderung der väterlichen Feinfühligkeit und in der Vater-Kind-Beziehung feststellen. Weiterhin befassten sich Lucassen et al. (2011) mit dem Einfluss der väterlichen Feinfühligkeit auf die Vater-Kind-Beziehung und konnten einen kleinen signifikanten Einfluss nachweisen (Lucassen et al., 2011, S. 988ff.). Grossmann und Grossmann (2014) legen dar, dass die feinfühlig Interaktion zwischen Vätern und Kindern innerhalb der Exploration vermehrt und verstärkt auftritt. Bowlby bezeichnete dies als „trusted companion“. Väter stellen demnach einen unterstützenden, „vertraute[n], starke[n] und weise[n] Gefährte[n]“ in der Exploration dar. Aktuell wird davon ausgegangen, dass sich die Qualität der Unterstützung des Vaters innerhalb der kindlichen Exploration, also die Spielfeinfühligkeit in der Vater-Kind-Bindung widerspiegelt. Die Entwicklung der Vater-Kind-Bindung erfolgt normalerweise parallel zur Mutter-Kind-Bindung (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 231).

Einige Autoren verzichten auf die Bestimmung der primären Bindungsperson. Als primäre Bindungsperson wird die Person verstanden, mit welcher der Säugling in kontinuierlicher Interaktion steht und welche auf die Bedürfnisse des Kindes (feinfühlig) reagiert (Éva Hédervári-Heller, 2011, S. 65). Aktuell geht die Bindungsforschung davon aus, dass der Säugling eine Bindungshierarchie entwickelt, indem die Person, die am feinfühligsten auf seine Bindungsbedürfnisse reagiert, als primäre Bindungsperson fungiert. Weitere Bindungspersonen, welche weniger Zeit mit dem Säugling verbringen oder weniger feinfühlig, unabhängig der quantitativen Zeit, reagieren nehmen untere Plätze in der Bindungshierarchie ein (Brisch, 2014, S. 32). Ist die primäre Bindungsperson nicht verfügbar, können die Bindungspersonen, welche die zweite oder dritte

Stelle in der Bindungshierarchie einnehmen, den Säugling in aversiven Zuständen regulieren. Jedoch lässt sich der Säugling nicht so schnell regulieren wie durch die primäre Bindungsperson.

### 3.2 Bindungsrepräsentationen

In den 1960er Jahren setzte Mary Ainsworth den Gründungsstein der Bindungsforschung und lieferte erste empirische Daten. In ihren Arbeiten beschäftigte sich Ainsworth mit der Funktion der Bindungsperson bezüglich der Bindungsorganisation des Kindes. Mit ihren Beobachtungen und der daraus resultierenden Ergebnisse konnte sie die Annahmen Bowlbys bestätigen und erweitern (Grossmann, Grossmann, 2009, S. 16ff.).

Die grundlegende empirische Forschung der Bindungstheorie gründet auf dem Fremd-Situations-Test. In diesem Beobachtungsverfahren können qualitative Aspekte der Bindung zur Bezugsperson festgestellt werden. Der Fremd-Situation-Test gliedert sich in acht Episoden, in denen das Kleinkind zwischen dem 12. und 24. Lebensmonat mehreren Stresssituationen ausgesetzt wird.

**Tabelle 7:** Ablauf Fremd-Situations-Test (in Anlehnung an: Lohhaus, Vierhaus, Maass, 2010, S. 98)

Episode	Durchführung
1.	Mutter und Kind betreten ein ihnen unbekanntes Spielzimmer
2.	Gewöhnungszeit; das Kind exploriert das Spielzimmer und die Spielsachen. Die Mutter erhält keine Verhaltensinstruktion
3.	Fremde Person betritt das Spielzimmer; Kontaktaufnahme zur Mutter nach 2 Minuten; Kontaktaufnahme mit Kind nach 2 ½ Minuten
4.	Mutter verlässt auf Klopfzeichen den Raum, Fremde Person und das Kind bleiben alleine. Bindungssystem des Kindes wird aktiviert.
5.	3 Minuten: Mutter kommt zurück (ggf., früher bei heftigen Reaktionen des Kindes)
6.	Mutter tröstet Kind; fremde Person verlässt den Raum; exploriert das Kind wieder verlässt die Mutter erneut den Raum
7.	Fremde Person betritt den Raum und tröstet Kind
8.	Mutter betritt den Raum und tröstet das Kind, Fremde Person verlässt den Raum

Diagnostisch signifikante Episoden stellen die Wiedervereinigungsphasen (Episode 5 und 8) sowie Episode 7 dar. In diesen Episoden wird die Reaktion des Kindes auf die Mutter in der Wiedervereinigung und bei dem Trostversuch der fremden Person beobachtet.

bachtet. Aus den Beobachtungen von Ainsworth konnten drei verschiedene Bindungsrepräsentationen klassifiziert werden, welche in den folgenden Jahren durch eine weitere ergänzt wurden (Ettrich, 2004, S. 7).

### **3.2.1 Sichere und unsichere Bindungsrepräsentation**

Dem Bindungsmuster A wird die unsicher vermeidend gebundene Repräsentation zugeordnet. Kinder dieses Musters zeigten in den Episoden der Trennungen wenige bis keine äußerlich beobachtbaren Anzeichen von Stress. Ihr Explorationsverhalten schränkte sich kaum ein. In der Wiedervereinigung ignorieren diese Kinder die Mutter und zeigen aktives Vermeidungsverhalten. Physiologisch lässt sich bei den Kleinkindern ein starker Stress durch einen erhöhten Herzschlag und dem Anstieg des Kortisol-Spiegels beobachten (Rass, 2011, S. 35). Die zugrundeliegenden Erfahrungen dieses Bindungsmusters basieren darauf, dass die Bindungsbedürfnisse nicht feinfühlig durch die Bezugsperson beantwortet wurden. In Situationen in denen Kummer oder Angst vorlagen, wurden die Kinder von der Bezugsperson zurückgewiesen. Das Kind erlebte sich als nicht beachtens- und liebenswert (Gloger-Tippelt, 2008, S. 45). Durch diese permanente Erfahrung lernten die Säuglinge, dass ihre Bindungsbedürfnisse nur befriedigt werden, wenn sie keine negativen Emotionen zeigen. Um Zurückweisung zu vermeiden, zeigen sie keine emotionale Erregung (Fonagy, 2009, S. 27). Ihr Explorationsverhalten ist verstärkt aktiv. Unsicher vermeidend gebundene Kinder lernen bereits im Säuglingsalter, dass sie selbst für ihr individuelles Wohlergehen zuständig sind und agieren im späteren Lebensalter selbstbezogen. Sie bilden ein extrem positives Selbstbild und ein negatives Fremdbild aus (Hüther, 2012, S. 101).

Eine sichere Bindungsrepräsentation (Bindungsmuster B) zeichnet sich durch die Erfahrung einer zuverlässig erlebten Bindungsperson aus. Die Bindungsbedürfnisse des Kindes wurden adäquat und feinfühlig befriedigt, so dass Vertrauen erlernt werden konnte. Bei einer sicheren Bindung hat das Kind erfahren, dass auch negative Affekte geäußert werden dürfen und dass diese von der Bindungsperson reguliert werden. Im Fremd-Situation-Test konnte in der Trennungsphase Stress bei den Kindern beobachtet werden. In der Wiedervereinigung ließen sich sichergebundene Kinder von ihrer Bezugsperson trösten und suchten körperliche Nähe. Nachdem sie sich beruhigt hatten, konnten sie zu ihrem Spiel zurückkehren. Insgesamt zeigen sicher gebundene Kinder in Anwesenheit der Bezugsperson ein Explorationsverhalten in dem die Bindungsperson als „Sicherer Hafen“ fungiert (Bowlby, 2008, S. 101). Durch seine Bezugsperson erfährt das sicher gebundene Kind Wertschätzung und Verlässlichkeit,

welches die Entwicklung eines positiven Selbst- und Fremdbildes begünstigt (Laucht, 2012, S. 66).

Kinder mit einer unsicher ambivalenten Bindung (Bindungsmuster C) weisen bereits vor der Trennungsphase ängstliche Verhaltensweisen mit einem eingeschränkten Explorationsverhalten auf. In der Trennungsphase sind diese Kinder deutlich belastet und lassen sich durch die Fremde Person nicht trösten. In der Wiedervereinigung verhalten sich Kinder mit dem Bindungsmuster C ambivalent. Trotz Rückkehr der Mutter weisen sie deutlichen Stress auf. Sie fordern emotionale Nähe ein und weisen gleichzeitig die Bindungsperson ab. Unsicher ambivalent gebundene Kinder erleben die Bindungsperson als unberechenbar. Mal reagiert die Bezugsperson zuverlässig und feinfühlig und ein anderes Mal abweisend und ablehnend (Brisch, 2003, S. 55). Das Kind erfährt sich entweder als hilflos und passiv oder reagiert ärgerlich. Im Selbstkonzept verankert sich die Vorstellung eigener geringer sozialer Kompetenzen in Bezug auf Beziehungen. Zur Befriedigung der Bindungsbedürfnisse zeigen unsicher ambivalent gebundene Kinder permanent Bindungsverhalten. Aufgrund der eingeschränkten Exploration fehlen den Kindern weitere Erfahrungsräume, in denen sie sich als handlungsfähig und selbstwirksam erfahren (Hüther, 2012, S. 101).

In späteren Fremd-Situations-Test Untersuchungen wurde festgestellt, dass einige Kinder nicht den ersten drei Bindungsmustern zuzuordnen waren. Diese Kinder zeigten keine vorhersagbaren Verhaltensstrategien auf. 1980 klassifizierte Mary Main die desorganisierte Bindungsorganisation. Kinder mit einer desorganisierten Bindungsorganisation zeigen beispielsweise erst kein nahe- und kontaktsuchendes Verhalten zur Bindungsperson und plötzlich ein anklammerndes Verhalten. Sie weisen eine erhöhte Erregung auf, können in diesen Situationen jedoch auf keine Bindungsstrategie zurückgreifen. Kinder mit einer desorganisierten Bindung zeigen in Belastungssituationen bizarre Verhaltensweisen wie beispielsweise körperliche Erstarrung; starke Gehemtheit oder Freezing. Diese Kinder haben die Erfahrung gemacht, dass eben die Person, die ihnen Schutz und Sicherheit bieten soll, die Person ist, die ihnen Leid zufügt. Sucht das Kind in einer belasteten Situation Schutz und Sicherheit bei der Bezugsperson entsteht eine konflikthafte Erfahrung, da der Schutz bei der Person gesucht wird, die Furcht auslöst. Diese Erfahrungen können zu einer Beeinträchtigung der Entwicklung von Bewältigungskompetenzen und Emotionsregulationsstrategien führen (Ziegenhain, Deneke, 2014, S. 19). Zudem wird der Verlust der Bindungsperson in dem ersten Lebensjahr als ein erheblicher Risikofaktor für die Entwicklung einer desorganisierten Bindungsrepräsentation aufgeführt. Bei einer desorganisierten Bindungsorganisation

kann sich beim Individuum kein Gefühl der emotionalen Sicherheit verinnerlichen, welches eine wesentliche Voraussetzung für die emotionale Stabilität und der Selbstberuhigung darstellt (Brisch, 2012, S. 121). Obwohl bei einer desorganisierten Bindungsorganisation Bindungsstrategien nicht strukturiert und organisiert in den internalen Arbeitsmodellen abgespeichert sind, verfügen Kinder mit dem Bindungsmuster D über Bindungsstrategien, die es ihnen ermöglichen „gesunde“ Verhaltensweisen in Interaktionen aufzuweisen (Brisch, 2009, S. 352). Die desorganisierte Bindungsorganisation stellt einen erheblichen Risikofaktor für eine Entwicklung einer Psychopathologie dar. Der wesentliche Unterschied der desorganisierten Bindungsorganisation besteht in der Inkohärenz im Denken oder Ausdruck. Während bei unsicher ambivalenten und unsicher vermeidenden ebenfalls Bindungstraumatische Erfahrungen gemacht wurden, haben Individuen mit diesen Bindungsrepräsentationen Bindungsstrategien und Verhaltensweisen entsprechend ihrer Erfahrung organisiert (Wieland, 2014, S. 185). Ziegenhain ordnet die desorganisierte Bindungsrepräsentation der „hochunsicheren Bindung“ zu. Bei einer desorganisierten Bindungsrepräsentation liegen häufig extrem ungünstige Bindungserfahrungen wie Missbrauch und Vernachlässigung vor. Ijzendoorn et al. (1999) fanden eine erhöhte Auftretenshäufigkeit von hochunsicheren Bindungsrepräsentationen bei Kindern vor, deren Eltern psychisch erkrankt sind. Ferner konnte beobachtet werden, dass eine desorganisierte Bindungsorganisation über Generationen weitergegeben wird. Liegen bei den Eltern traumatisierende Erfahrungen vor, sind diese nicht in der Lage adäquat und feinfühlig auf die Signale des Säuglings zu reagieren. Vielmehr besteht die Gefahr, dass der Säugling die negativen Bindungserfahrungen der Eltern triggert. Dadurch entsteht eine extrem ungünstige Eltern-Kind-Interaktion, in welcher die traumatisierenden Bindungserfahrungen der Eltern an das Kind weitergegeben werden (Papoušek, Wollwerth de Chuquisengo, 2012, S. 149ff.). Die desorganisierte Bindungsrepräsentation bzw. die hochunsichere Bindung stellt noch keine Bindungsstörung dar. Die Bindungserfahrungen sind relativ ähnlich. Jedoch werden die (hoch-)unsicheren Bindungsorganisationen als „im Rahmen der Norm liegendes Adaptionismuster“ angesehen (Brisch, 2009b, S. 94, 102). Während die sicheren und (hoch-)unsicheren Bindungsverhaltensweisen Situations- und Personenspezifisch gezeigt werden, liegt bei Bindungsstörungen kein stabiles Muster vor, welches Situations- und Personenunspezifisch gezeigt werden kann.



## **Bindungstrauma**

Liegen besonders ungünstige Bindungserfahrungen vor, spricht man in der Bindungstheorie von Trauma. Das Bindungstrauma wird als Erfahrung, in der die Bindung zur Bezugsperson nachhaltig erschüttert wird, verstanden (Hauser, 2001, S. 227). Ein Bindungstrauma kann durch eine plötzliche und oder lange Trennung der Bezugsperson durch Tod, Krankheit oder Scheidung entstehen. Emotionale und körperliche Vernachlässigung sowie sexueller oder körperlicher Missbrauch durch die Bezugsperson bedingen ebenfalls ein (Bindungs-)Trauma. Diese Traumata wirken sich besonders ungünstig auf die Bindungsorganisation aus. Macht das Kind gerade in dem ersten Lebensjahr über einen längeren Zeitraum traumatisierende Erfahrungen mit der Bindungsperson führt dies zu einer schwerwiegenden Fragmentierung oder sogar einer Zerstörung des inneren Arbeitsmodells. Dies führt dazu, dass das Kind andere Verhaltens- und Überlebensstrategien, losgelöst von dem Bindungskontext, entwickelt (Brisch, 2012, S. 108-109). Auf neurobiologischer Ebene kann es zu Destabilisierungsprozessen von neuronalen Verschaltungsmustern kommen.

### **3.2.2 Bindungsstörung**

Bindungsstörungen werden in der ICD 10 unter „reaktive Bindungsstörung im Kindesalter“ (F94.1) und „Bindungsstörung des Kindesalters mit Enthemmung“ (F94.2) klassifiziert. Eine relativ ähnliche Klassifizierung liegt in der DSM-5 vor. Seit der 10. Auflage der ICD werden Bindungsstörungen nicht mehr unter „Störung der emotionalen Regulation“, sondern unter „Störung sozialer Funktionen mit Beginn in der Kindheit und Jugend“ aufgeführt (Brisch, 2009b, S. 100). Während die DSM-5 mit der Kategorisierung in die Trauma- und belastungsbezogene Störungen den Fokus auf die Ursachen der Bindungsstörung legt, widmet sich die ICD 10 den Auswirkungen von Bindungsstörungen.

Eine wesentliche Voraussetzung für die Diagnose stellt das Entwicklungsalter dar, indem die Kinder die Fähigkeit besitzen sollten, selektive Beziehungen einzugehen. Aufgrund dessen kann frühestens ab dem 9. Lebensmonat eine Bindungsstörung diagnostiziert werden. Weiter muss die Bindungsstörung in den ersten fünf Lebensmonaten auftreten. Die reaktive Bindungsstörung kennzeichnet sich nach der IDC 10 in ein deutlich gestörtes und dem Entwicklungsstand des Kindes nicht entsprechendes Muster von Bindungsverhalten. Die Kinder zeigen sich in ihrem Bindungsverhalten widersprüchlich. Sie reagieren auf die Bindungsperson mit ambivalentem und furchtsamen Verhalten. Die soziale Interaktion ist ebenfalls durch negative emotionale Reaktionen

verfärbt. Jedoch sind Kinder mit einer reaktiven Bindungsstörung zu einer sozialen Gegenseitigkeit fähig. Insgesamt ließ sich feststellen, dass bei Kindern mit einer reaktiven Bindungsstörung eine schwache Emotionsregulation vorliegt. Eine reaktive Bindungsstörung tritt besonders bei ungünstigen Interaktionserfahrungen wie Missbrauch und Vernachlässigung auf (Remschmidt, Schmidt, Poustka, 2012, S. 57). Die Bindungsstörung des Kindesalters mit Enthemmung kennzeichnet sich durch Anklammerung und diffusem, nichtselektiven Bindungsverhalten. In den ersten Lebensjahren zeigen Kinder mit einer Bindungsstörung mit Enthemmung Anklammerungsverhalten, welches ab dem 4 Lebensjahr abnimmt und durch Aufmerksamkeitsheischendes und unterschiedslos freundliches Verhalten abgelöst wird. In der ICD 10 wird noch zwischen „Sonstige Störung sozialer Funktionen mit Beginn in der Kindheit“ (F94.8) und „Störung sozialer Funktionen mit Beginn in der Kindheit, nicht näher bezeichnet“ (F94.9) unterschieden (Remschmidt, Schmidt, Poustka, 2012, S. 58-59).

Unabhängig von den Klassifikationssystemen werden Bindungsstörungen in der Literatur in acht Typen charakterisiert. Der erste Typ, stellt die Kategorie „keine Anzeichen von Bindungsverhalten“ dar. Unter dieser Kategorie fallen die Bindungsstörungen, bei denen keine Bindungsverhaltensweisen gegenüber der Bezugsperson gezeigt werden. In Trennungsphasen reagieren die Kinder nicht mit Protest und suchen in belasteten Situationen keine emotionale Nähe zur Bezugsperson. Diese Kategorie stellt eine Extremvariante des unsicher-vermeidenden Bindungstyps dar. Jedoch ist die Bindungsstörung durch „keine Anzeichen von Bindungsverhalten“ klar von der unsicher-vermeidenden Bindungsrepräsentation abzugrenzen, da bei der unsicher-vermeidenden Bindungsorganisation eine Bindung zur primären Bezugsperson vorliegt. Kinder mit einer Bindungsstörung dieser Kategorie haben keine Erfahrung einer stabilen verlässlichen oder unsicheren Bindung gemacht.

Eine weitere Kategorie der Bindungsstörung stellt das „undifferenzierte Bindungsverhalten“ dar. Kinder mit dieser Bindungsstörung zeigen undifferenziertes Bindungsverhalten und verhalten sich sozial promiskuitiv. Diese Kategorie kommt der Diagnose Bindungsstörung mit Enthemmung am nächsten. Zudem fallen unter dieser Kategorie Bindungsstörungen, welche mit einer Selbstgefährdung bzw. extrem ausgeprägtes Risikoverhalten einhergehen. Bei der Variante „Unfall-Risiko-Typ“ geht man davon aus, dass das „social referencing“ zwischen dem Säugling und der Mutter nicht stattgefunden hat. Die Bindungsstörungen „keine Anzeichen von Bindungsverhalten“ und „undifferenziertes Bindungsverhalten“ sind häufig bei Kindern, die in Heimen aufgewachsen sind oder stark vernachlässigt wurden, vorzufinden.

In die Kategorie „Übersteigertes Bindungsverhalten“ fallen Bindungsstörungen, bei denen die Kinder exzessives Klammern zur Bezugsperson aufzeigen. Neue Umgebungen lösen massive Ängste bei den Kindern aus. Sie zeigen kein Explorationsverhalten und reagieren auf Trennung zur Bezugsperson übermäßig gestresst. Diese Kategorie ähnelt den unsicheren ambivalenten Bindungsverhalten. Jedoch stellt das „übersteigerte Bindungsverhalten“ eine Extremvariante dar. Kinder mit dieser Bindungsstörung leiden unter starker Angst vor der Trennung von der Bezugsperson und klammern sich auch in vertrauter Umgebung an die Bezugsperson. Ätiologisch geht man davon aus, dass diese Bindungsstörung bei Kindern auftritt, die selbst eine sichere Basis für ihre Bezugsperson darstellen müssen. Diese Bindungsstörung tritt häufig bei Kindern auf, deren Müttern an einer Angststörung leiden. Die Kinder bieten der Mutter eine psychische Stabilität, wodurch es Ihnen verwehrt bleibt sich selbstständig emotional zu verhalten. Ein Kontrast stellt die Bindungsstörung der Kategorie „gehemmtes Bindungsverhalten“ dar, welches der „reaktiven Bindungsstörung“ nach ICD 10 am nächsten kommt. Kinder mit dieser Bindungsstörung zeigen übermäßige Anpassung. Diese Bindungsstörung tritt häufig bei Kindern auf, die massiv körperlich misshandelt wurden. Um Gewalt und Angst in der Interaktion mit den Bezugspersonen zu vermeiden, werden Befehle und Aufforderung umgehend nachgegangen. Ein positiver emotionaler Austausch findet zwischen dem Kind und der Bezugsperson nicht statt.

Die Bindungsstörung „Aggressives Bindungsverhalten“ impliziert, dass der Wunsch nach Nähe zur Bezugsperson durch verbale und körperliche Aggressionen gezeigt wird. Diese Bindungsstörung tritt häufig in Familien auf, in denen eine aggressive Grundspannung vorherrscht. Die Kinder erlernen, dass ihre Bindungswünsche nur durch aggressives Interaktionsverhalten befriedigt werden. Bowlby ging davon aus, dass sich aggressive Interaktionsmuster beim Kind entwickeln, wenn sie Angst verspüren, dass ihre Bindungswünsche nicht erfüllt werden. Die Bindungsstörung „Bindungsverhalten mit Rollenumkehr“ ähnelt auf dem ersten Blick der sicheren Bindung. Jedoch ist das Bindungsverhalten durch eine zu starke Einseitigkeit des Kindes geprägt. Das Kind verhält sich gegenüber seiner Bezugsperson sehr feinfühlig. Es lässt sich eine Rollenumkehr oder Parentifizierung feststellen. Das Kind übernimmt für die Bezugsperson die Verantwortung und zeigt sich überfürsorglich. Dieses Verhalten zeigen Kinder aufgrund der realen Angst des Verlustes der Bezugsperson. Diese Verlustangst kann durch Suiziddrohungen, versuchter Suizid der Bezugsperson oder Scheidung der Eltern ausgelöst werden. Durch das übertriebene Fürsorgeverhalten der Kinder erfolgt eine massive Einschränkung des Explorationsverhaltens.

Eine weitere Kategorie der Bindungsstörung stellt die Bindungsstörung mit Suchtverhalten dar. Um den erlebten Stress durch unfeinfühliges Verhalten der Bezugsperson oder Deprivation zu regulieren, entwickeln die Kinder suchartige Verhaltensweisen. Das Kind hat die Erfahrung gemacht, dass seine Bindungsbedürfnisse nicht mit Körperkontakt befriedigt werden, sondern durch undifferenzierte Angebote wie Nahrung. Dadurch wird der Stress zwar reguliert, aber das eigentliche Bedürfnis bleibt bestehen.

„Der Bindungssuchende hat eine pathologische Bindung an seinen Suchtstoff als Surrogat für eine Bindungsperson entwickelt“ (Brisch, 2009, S. 109).

Die letzte Kategorie der Bindungsstörung stellt die „Psychosomatische Symptomatik“ dar. Erfährt das Kind kein feinfühliges Verhalten kann es zur Verlangsamung oder Stillstand von Körperwachstum kommen. Die frühkindliche Deprivation und der Hospitalismus werden als Risikofaktoren für die Bindungsstörung „Psychosomatische Symptomatik“ aufgeführt. Die feinfühlige Reaktion der primären Bezugsperson kann beispielsweise durch eine psychische Erkrankung massiv eingeschränkt sein. Das Kind erfährt sehr widersprüchliches Interaktionsverhalten, in denen die Bezugsperson emotional nicht verfügbar ist. Aufgrund des unvorhersagbaren Verhaltens der Bezugsperson entsteht beim Kind eine emotionale Irritation. Im Säuglingsalter kann es zu psychogenen Symptombildungen wie Ess-, Schrei- und Schlafstörungen kommen. Klassifikatorisch wäre diese Form der Bindungsstörung als Bindungsstörung mit komorbiden psychosomatischen Symptomen zu verankern (Brisch, 2009, S. 111).

### **3.3 Internale Arbeitsmodelle**

Bindungserfahrungen, die durch Interaktionserfahren mit den Bezugspersonen entstehen, werden in den sogenannten internalen oder inneren Arbeitsmodellen gespeichert. Die entstehende Bindungsrepräsentation, welche sowohl affektive als auch kognitive Komponenten beinhaltet, wird personenspezifisch verankert. Diese Bindungsrepräsentationen gehen mit Regelsystemen bezüglich der Aufnahme und Aufrechterhaltung von Beziehungen einher und äußern sich letztendlich im Verhalten (Bleiberg, 2002, S. 41; Ettrich, 2004, S. 4).

„[D]as innere Modell der Bindung [ermöglicht] es Menschen von früher Kindheit an, Muster ihrer Interaktion mit der primären Bezugsperson zu erkennen, die schon wiederholt genutzt wurden, und aufgrund dessen zu >>wissen<<, was die Bezugsperson als nächstes tun werde. Weil das innere Modell sowohl die Erwartung als auch das aus

diesen resultierende Verhalten beeinflusst, kann es Interaktionen entweder selbst formen oder durch sie geformt werden“ (Wallin, 2016, S. 44).

Die Entwicklung der inneren Arbeitsmodelle geht mit der Integration der eigenen Gefühle in der Interaktion zur Bezugsperson und die Erkenntnis des Bedeutungszusammenhangs von Motiven in sozialen Beziehungen einher. Die internalen Arbeitsmodelle steuern die individuelle Informationsverarbeitung und die Emotionsregulation (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 251). Sie stellen eine innere Repräsentation von Bindungsregeln „rules of attachment“ dar, welche sich aus dem biologisch vorliegenden Bindungsverhaltenssystem und der realen Interaktion mit der Umwelt und der erfahrenden Zuwendung herausbildet.

Main erweiterte Ainsworths Ansicht, dass die Bindungsorganisation einen Einfluss auf die Balance zwischen Bindungs- und Explorationssystem nimmt, um den weiteren Einfluss auf die Flexibilität von Affekten und Kognitionen. Die „rules of attachment“ spiegeln sich somit in den Bindungsverhaltensstrategien, Explorationsstrategien und dem Emotionsausdruck wider. Während sicher gebundene Kinder in der Interaktion zur Bezugsperson ihre Gefühle und Bedürfnisse äußern und zeigen können, haben unsichere gebundene Kinder Strategien entwickelt, bei denen Gefühle und Bedürfnisse unterdrückt werden. Unsicher-vermeidend gebundene Kinder unterdrücken ihre Bindungsbedürfnisse und negativen Affekte und kompensieren sie mit ihrem Explorationsverhalten. Unsicher ambivalent gebundene Kinder hingegen suchen aktiv in der Umgebung nach möglichen weiteren aversiven Reizen um diese zu vermeiden und nutzen hauptsächlich nur Bindungsverhaltensstrategien. Die sicheren, unsicheren und hochunsicheren Bindungsrepräsentationen dienen somit dem emotionalen Überleben des Säuglings (Wallin, 2016, S. 54). Dies führt zu einer relativen Stabilität der ausgebildeten internalen Arbeitsmodelle, welche jedoch nicht mit einer stabilen und nicht veränderbaren Bindungsrepräsentation gleichzusetzen sind. Die ersten fünf bis sechs Lebensjahre stellen eine sensitive Phase der Bindungsrepräsentation dar. In dieser Phase haben sowohl positive als auch negative Änderungen in der Bezugsperson-Kind-Interaktion einen erheblichen Einfluss auf die Bindungsorganisation. Nach der sensitiven Phase lässt sich eine Stabilität der internalen Arbeitsmodelle verzeichnen, welche auf die Vorhersagbarkeit der Verfügbarkeit der Bezugsperson beruht. Die tatsächliche physische Anwesenheit der Bezugsperson nimmt nach der sensitiven Phase an Bedeutung für die Stabilität der Bindungsorganisation ab (Zimmermann, 2011, S. 220). Zu den unterschiedlichen Bezugspersonen können unterschiedliche Bindungsrepräsentationen vorliegen. (Prospektivische) Studien belegen, dass die primären Bindungserfah-

rungen einen erheblichen Einfluss auf neue Bindungserfahrungen nehmen und weitere (un-)günstige Bindungserfahrungen begünstigen, welche die vorliegende Bindungsrepräsentation aufrechterhalten (Bowlby, 2008, S. 103). Einschneidende familiäre Bindungserfahrungen können mit einer gesetzmäßigen Veränderung der Bindungsrepräsentation einhergehen. Zimmermann et al. (2005) wiesen in ihrer Studie nach, dass Jugendliche, die im ersten Lebensjahr sicher gebunden waren und deren Eltern sich im Laufe der Jahre scheiden ließen, in der Nachuntersuchung eine unsichere Bindungsrepräsentation aufwiesen. Trennung oder Verlust von den Eltern oder eines Elternteils, chronische oder psychische Erkrankungen der Bezugsperson und weitere Bedingungen, die mit einer Änderung der Wahrnehmung der Verfügbarkeit oder Zuverlässigkeit der Bezugsperson einhergehen, stellen einen erheblichen Risikofaktor für die Umstrukturierung der Bindungsorganisation dar (Zimmermann, 2011, S. 219).

Bowlby ging nicht von einem Determinismus der frühkindlichen Bindungserfahrungen aus. Die frühkindlichen (Bindungs-) Erfahrungen stellen eher Weichen für einen bestimmten Entwicklungspfad dar. Neue Bindungserfahrungen durch andere Bezugspersonen können mit neuen Bindungsrepräsentationen einhergehen und die psychische Entwicklung des Individuums ebenfalls stark beeinflussen (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 256). Empirische Untersuchungen zur Stabilität des frühkindlichen Bindungsmusters im Jugendalter weisen verschiedene Ergebnisse auf. Während einige Studien eine signifikante Übereinstimmung zwischen dem frühkindlichen Bindungstyp und der Bindungsrepräsentation im Jugendalter feststellten, konnten andere Studien diese Übereinstimmung nicht reproduzieren.

Die Bielefelder Langzeitstudie konnte keinen signifikanten Zusammenhang zwischen der aktuell vorliegenden Bindungsrepräsentation im Jugendalter und der frühkindlichen Bindungsorganisation mit 12 Monaten feststellen. Auch konnte keine Stabilität der Bindungsstrategien von der Kindheit bis zum Jugendalter nachgewiesen werden. Allerdings konnte die Studie einen signifikanten Zusammenhang zwischen der Bindungsrepräsentation mit 10 Jahren und dem 16. Lebensjahr feststellen. Erfuhren die 10-jährigen Kinder keine emotionale Unterstützung durch die Eltern, zeigten die Jugendlichen mit 16 Jahren eine unsicher-distanzierte oder unsicher-verwickelte Bindungsrepräsentation. Zudem zeigte die Bielefelder Langzeitstudie einen signifikanten Einfluss der Bindungsrepräsentation der Mutter auf die Jugendlichen. Die sichere Bindungsrepräsentation der Mutter weist einen positiven Einfluss auf die Jugendlichen trotz möglicher Risikofaktoren auf. Ähnliche Zusammenhänge konnten nicht bei der väterlichen Bindungsrepräsentation gefunden werden (Zimmermann, 2011, S. 212).

„Die Studie zeigt somit zwar keine Kontinuität der Bindungsorganisation der frühen Kindheit bis zum Jugendalter, jedoch wird deutlich, daß die Repräsentation der zehnjährigen Kinder von den Eltern als ihren Bezugspersonen und in etwas geringerem Maße auch Nähesuchen bei den Eltern bei Problemen oder emotionaler Belastung Vorläufer der Qualität der Bindungsrepräsentation im Jugendalter sind und deutliche Kontinuität zeigen“ (Zimmermann, 2011, S. 215)

Insgesamt kann festgehalten werden, dass die aktuellen Erfahrungen im Jugendalter von Unterstützung und Zurückweisung der Bindungsperson(en) eine hohe Vorhersagekraft bezüglich der Bindungsrepräsentation aufweisen (Zimmermann, Iwanski, 2014, S. 23-24).

### **3.4 Bindung und Emotionsregulation**

Die Emotionsregulation, welche eine wesentliche Voraussetzung für die Selbstregulation einnimmt, stellt einen der wesentlichen Meilensteine der Entwicklung dar (Zimmermann, 2011, S. 212). Eine einheitliche Begriffsbestimmung der Emotionsregulation, beziehungsweise der Affektregulation<sup>6</sup>, liegt nicht vor. Die Definition von Thompson (1994) wird in verschiedenen Forschungen aufgegriffen und erweitert.

„Emotion regulation consists of the extrinsic and intrinsic processes responsible for monitoring, evaluating, and modifying emotional reactions, especially their intensive and temporal features, to accomplish one’s goals“ (S. 27-28).

Thompson stellt in seiner Definition die Zielgerichtetheit und den Steuerungsaspekt, welche situations- und personenspezifisch sind, heraus. In der aktuellen Forschung wird das Konzept der Emotionsregulation als ein bewusster oder unbewusster dynamischer Prozess der Modulation, Verstärkung oder Hemmung von emotionalen Erfahrungen und Ausdrücken verstanden, welche situationsspezifisch unter kontrollierter und modifizierter Anwendung verschiedener Fähigkeiten, Verhaltensweisen und Strategien erfolgt. Die primäre Affektregulation erfolgt durch die Interaktionserfahrungen, in denen die Bindungsperson die Emotionen des Säuglings widerspiegelt und reguliert (Kullik, Petermann, 2012, S. 21). Cassidy (1994) konnte den Einfluss der Eltern-Kind-Bindung auf die Entwicklung der Selbstregulation nachweisen. Innerhalb der Bezugsperson-Kind-Interaktion werden Affekt-, Erregungs- und Aufmerksamkeitszustand gemeinsam reguliert. Der Säugling verfügt bereits über ein Verhaltensrepertoire, um die Interaktion

---

<sup>6</sup> Die Grundlagenforschung nutzt den Begriff Emotionsregulation, während Affektregulation synonym in der klinischen Praxis genutzt wird. (Kullik, Petermann, 2012, S.22)

zu regulieren. Erlebt der Säugling innerhalb der Interaktion mit der Bezugsperson eine Reizüberflutung, dreht er beispielsweise den Kopf zur Seite, um die Interaktion zu beenden. Reagiert die Bezugsperson feinfühlig, kann sie den Wunsch des Interaktionsabbruchs des Säuglings verstehen ohne frustriert zu reagieren. Fehlt es der Bezugsperson an Feinfühligkeit nimmt sie wohlmöglich den Wunsch des Säuglings als Ablehnung wahr. Wiederholen sich solche Situationen wirkt sich dies negativ auf die Bezugsperson-Kind-Interaktion aus, welches zu einem Abbau der Bezugsperson-Kind-Bindung führt (Hédervári-Heller, 2011, S. 55-56). Neurobiologisch betrachtet, entwickelt sich durch die externe Emotionsregulation in der Eltern-Kind-Interaktion das regulatorische System im limbischen System (Raas, 2011 S. 27). Die Face to Face Interaktion in den ersten fünf Lebensmonaten nimmt einen erheblichen Einfluss auf die Entwicklung der kindlichen Emotionsrepräsentation (Fonagy, Gergely, Jurist, Target, 2004, S. 66). In der Interaktion werden dem Säugling für sein Denken, Handeln und Fühlen Begrifflichkeiten gegeben, die ihm den Aufbau einer inneren Repräsentation seiner Befindlichkeit ermöglichen (Brisch, 2012, S. 105).

„In der frühen Kindheit werden nicht Kognitionen kommuniziert, sondern Bindungskommunikationen, die von starken Gefühlen und Emotionen begleitet werden“ (Raas, 2011, S. 27)

Diese Erfahrungen werden wiederum in das interne Arbeitsmodell gespeichert. Das emotionale Erleben und Verhalten innerhalb der Interaktionen wird zunehmend internalisiert. Im Rahmen der Emotionsregulation wird zwischen intrapsychischer Regulation, bei der die Person selbstständig Emotionsregulationsstrategien herausbildet, und interpsychischer Regulation, bei der die anderen Personen bei der Emotionsregulation unterstützend mitwirken, unterschieden. Während die Bezugsperson in den ersten Lebensjahren die Emotionsregulation des Kindes mit übernimmt, in dem sie die emotionalen Äußerungen des Säuglings durch Mimik und der Stimmmodulation widerspiegelt und beruhigend spricht, ist das Kind ab dem dritten/vierten Lebensjahr zunehmend in der Lage seine Emotionen unter Anleitung selbst zu regulieren. In der frühen Kindheit nimmt das „social referencing“ einen erheblichen Einfluss auf das Explorationsverhalten. In unsicheren Situationen sucht das Kleinkind aktiv emotionale und bewertende Informationen bei der primären Bindungsperson. Je nachdem welche emotionalen Botschaften die Bezugsperson sendet, schätzt das Kleinkind die Gefahren der Situationen ab. Auch in diesem Bereich kann eine inadäquate Interaktion zwischen der primären Bezugsperson und dem Kind vorliegen. Ist der emotionale Ausdruck der Bezugsperson beispielsweise durch vorliegende psychische Erkrankungen wie Depressi-



on oder Ängsten beeinflusst, werden im social referencing falsche Informationen weitergegeben. Der Säugling, das Kleinkind bekommt in ungefährlichen Situationen negative Emotionen reflektiert, welches ihr Explorationsverhalten einschränkt oder erhält in gefährlichen Situationen kein entsprechendes Feedback, welches zu einem riskanten Verhalten führen kann.

Ab circa dem zweiten Lebensjahr ist der Säugling in der Lage zwischen seinen eigenen emotionalen Reaktionen und denen der Anderen zu unterscheiden. Während in den ersten drei Lebensjahren eine interpsychische Regulation erfolgt, in der der Säugling und das Kleinkind sein Repertoire an Regulationsstrategien in Abhängigkeit seiner motorischen und sprachlichen Entwicklung sowie des „social referencing“ ausbaut, erfolgt zwischen dem dritten und sechsten Lebensjahr der Wechsel zur intrapsychischen Regulation. Ab circa dem sechsten/siebten Lebensjahr sind Kinder in der Lage ihre emotionalen- und Erregungszustände selbst zu regulieren. Sie verfügen über ausreichende Regulationsstrategien, welche sie situationsspezifisch anpassen und modulieren können (Lohaus, 2010, S. 146). Voraussetzung für eine gelungene intrapsychische Emotionsregulation ist jedoch, eine feinfühlig Bezugsperson-Kind-Interaktion. Kann die primäre Bezugsperson nicht feinfühlig auf die kindlichen Signale reagieren, können dem Säugling/Kleinkind keine adaptiven Emotionsregulationsstrategien vermittelt werden (Lenz, 2014, S. 30ff.). Mit der intrapsychischen Emotionsregulation ist das Kind zunehmend mehr zu einer emotionalen Selbstregulation in der Lage. Das Kind kann verschiedene Strategien anwenden, um seine emotionalen Zustände auf eine bestimmte Intensität zu regulieren, damit diese einer Zielerreichung nicht hinderlich sind. Im Säuglingsalter verfügt der Säugling über eine eingeschränkte Fähigkeit der emotionalen Selbstregulation. In emotional belasteten Situationen wird durch das Abwenden und das Saugen am Schnuller oder Daumen der Versuch der emotionalen Selbstregulation vorgenommen. Dies reicht häufig nicht aus und der Säugling wird von seinen Emotionen überwältigt. Durch die externe Beruhigung durch die primäre Bindungsperson erfolgt eine schnelle Entwicklung des zerebralen Kortex, welches die Toleranz der Stimulation des Kindes erhöht. Erfolgt eine unzureichende Emotionsregulation durch die Bezugsperson, werden die neuronalen Strukturen für die Stressbewältigung nur unzureichend ausgebildet, welches in einer reaktiven, ängstlichen Temperamentsentwicklung münden kann (Berk, Aralikatti, 2005, S. 243). Für die adäquate Emotionsregulierung müssen seitens der Bezugsperson zwei Voraussetzungen erfüllt sein. Erstens muss eine kongruente Spiegelungsreaktion der mentalen Zustände des Säuglings durch die Bindungsperson erfolgen und zweitens muss die Spiegelung markiert sein. Erfolgt vielfach eine inkongruente Spiegelung durch die Bezugsperson, be-

steht die Gefahr einer Entwicklung eines „falschen Selbst“. Bei einer unmarkierten Spiegelung kann der Säugling die gezeigten Emotionen der Bezugsperson auf sein eigenes Emotionserleben beziehen, welches zu Folge haben könnte, dass gelernt wird „Emotionen durch andere Menschen zu erleben“. Erfolgt eine kongruente aber nicht markierte Spiegelung der Emotion, kann dies zu einer Verstärkung der Emotionen statt einer Regulation erfolgen (Fonagy, 2016, S. 109). Mütter mit einer sicheren Bindung zu ihrem Säugling sind in der Lage, ihre eigene Mentalisierungsfähigkeit zu nutzen um die psychischen Zustände des Säuglings zu verstehen. Sie können den Säugling als autonomes Wesen, getrennt von ihren eigenen inneren Befindlichkeiten wahrnehmen. Slade et al. (2005) und Grienberger et al. (2005) fanden in ihren Untersuchungen heraus, dass Mütter deren Kinder eine desorganisierte Bindung aufwiesen, eine geringere Mentalisierungsfähigkeit als Mütter mit bindungssicheren Säuglingen besitzen. Die Interaktion mit dem Säugling ist geprägt durch die Annahme, dass das Kind keine eigenen Gefühle, Wünsche oder Gedanken habe. Dies hat zur Folge, dass der Säugling kein mentales Selbst und somit keine adäquate Emotionsregulation entwickeln kann (Weinfeld, Sroufe, Egeland, Carlson, 2009, S. 84). In weiteren Forschungsarbeiten aus dem Bereich Kinder psychisch kranker Eltern konnten vier Merkmale der emotionalen Qualität der mütterlichen Bindung an das Kind bei postpartaler psychischer Erkrankung herausgearbeitet werden, welche die Emotionsspiegelung beeinflussen:

- „Mangel an Empathie und Gefühllosigkeit.
- Angst bei der Versorgung des Kindes, die dazu führen kann, dass die Mutter sich aus der alltäglichen Betreuung zurückzieht oder nur noch mit Widerwillen oder Überwindung die Versorgung leistet.
- Entfremdung vom Kind, Ablehnung und Indifferenz dem Kind gegenüber, dass sie es nicht lieben kann.
- Ärger, Feindseligkeit, Wut und Hass auf das Kind, verbunden mit Impulsen, sich des Kindes zu erledigen oder es zu schädigen“ (Lenz, 2014, S. 35).

Der Zusammenhang zwischen postpartaler Depression und Bindungsstörung konnte in diversen Studien mehrfach nachgewiesen werden. Ebenfalls konnte der Zusammenhang zwischen der Regulationsfähigkeit und einer sicheren Bindung (NICHD, 2004; Panfile, Laible 2012) nachgewiesen werden.

Bei einer sicheren Bindung können sich die Kinder darauf verlassen, dass ihre Emotionen, sowohl positive als auch negative, von der Bezugsperson feinfühlig beantwortet werden. Auf Grundlage dieser Erfahrung können sie ihre Emotionen offen ausdrücken.

Sichergebundene Kinder verfügen über effektive Emotions- und Selbstregulationsstrategien, welche sie situationsspezifisch modulieren und modifiziert anwenden können (Calkins, Hill, 2007, S. 243). Thompson konnte in seinen Studien aufzeigen, dass eine mangelnde Regulationsfähigkeit von negativen Emotionen einen Risikofaktor für emotionale und soziale Verhaltensprobleme darstellt. Ähnliche Ergebnisse reproduzierte die NICHD Studie. Unsicher gebundene Kinder wiesen eher Dysregulationen auf. Bezogen auf die Aufmerksamkeitsregulation konnten ebenfalls Zusammenhänge mit den frühkindlichen Bindungserfahrungen festgestellt werden. Innerhalb der frühkindlichen Interaktion internalisiert der Säugling, durch die geteilte Aufmerksamkeit, die Fähigkeit der Mutter die Aufmerksamkeit von einem Gegenstand zum anderen zu richten. Die Aufmerksamkeitsprozesse stellen eine wichtige Komponente der Emotionsregulation und der Mentalisierungsfähigkeit dar (Fonagy, 2016, S. 115). Durch die Bindungserfahrungen bilden sich spezifische und typische Emotionsregulationsstrategien aus, welche ebenfalls einen wesentlichen Einfluss auf die soziale Entwicklung des Kindes nehmen (Kullik, Petermann, 2012, S. 99).

Bei der Betrachtung des Zusammenhangs von Bindungserfahrungen und Emotionsregulation ist es unabdingbar, die Temperamentsforschung mit einzubeziehen. Das kindliche Temperament nimmt einen wesentlichen Einfluss auf die Entwicklung der Emotionsregulation. Aktuell lässt sich keine klare Abgrenzung zwischen den Konzepten des Temperaments und der Emotionsregulation verzeichnen. „Das Temperament eines Kindes umfasst stabile behaviorale und emotionale Verhaltensreaktionen, wie beispielsweise Ausdauer, Intensität oder Regelmäßigkeit. Die Reaktionsmuster können bereits sehr früh beobachtet werden und stehen sogar mit pränatalem Verhalten in Verbindung. Sie sind darüber hinaus in einem hohen Maße genetisch determiniert“ (Lohaus, Vierhaus, Maass, 2010, S. 143).

Das Temperamentskonzept nach Thomas und Chess (1977) unterscheidet neun Temperamentdimensionen, welche eine Klassifikation von drei Temperamentstypen (einfach, schwierig, langsam auftauend) zuordnen lassen. In der folgenden tabellari-schen Abbildung lassen sich die Temperamentsdimensionen und die Beschreibung der Temperamentstypen entnehmen.

**Tabelle 8:** Temperamentsdimensionen von Thomas und Chess zur Beschreibung von drei Temperamentstypen (Lohaus et al., 2010, S. 143, 144)

Temperamentsdimension		Temperamentstypen		
Dimension	Beschreibung	Einfach	Schwierig	Langsam auftauend
Annäherung/ Vermeidung	Charakteristische Reaktion auf neue Person oder Situation	Annäherung	Vermeidung	Vermeidung
Aktivität	Niveau motorischer Aktivität (während Essen, Schlaf, Spiel etc.)		Hoch	Niedrig
Intensität	Heftigkeit von Reaktionen	Niedrig bis moderat	Hoch	Niedrig
Stimmungslage	Vorherrschende Stimmungslage	Positiv	Negativ	
Ablenkbarkeit	Leichtigkeit, mit der ein Kind von Reizen abgelenkt wird			
Ausdauer	Durchhalten einer Tätigkeit trotz Hindernissen und Schwierigkeiten			
Anpassungsfähigkeit	Toleranz gegenüber bzw. Gewöhnung an Veränderungen	Positiv	Negativ	Negativ
Sensorische Empfindlichkeit	Empfindlichkeit gegenüber sensorischen Reizen (z. B. Licht, Geräuschen)			
Regelmäßigkeit	Vorhersagbarkeit biologischer Funktionen (z. B. Schlaf, Hunger)	Hoch	Niedrig	

Das Temperamentskonzept wurde von verschiedenen Autoren aufgefasst und erweitert. Durbin und Shafir (2008) erweiterten das Konzept um die „Positive Emotionalität/Extraversion (PE)“ und die „Negativen Emotionalität (NE)“, welche in der aktuellen Forschung als zwei weitere Kerneigenschaften des kindlichen Temperaments berücksichtigt werden. Unter PE wird die Tendenz positive Emotionen zu erfahren verstan-

den. Merkmale sind Dominanz, Schlagfertigkeit und Belohnungssuche. Während eine hohe Stressaktivität, intensive negative Emotionen und Probleme bei der Stressregulation zu den Merkmalen der NE, der Tendenz negative Emotionen zu erfahren, klassifiziert werden (Kullik, Petermann, 2012, S. 91).

Einige Autoren plädieren dafür, dass die frühen Bindungserfahrungen einen erheblichen Einfluss auf die Kernpersönlichkeit nehmen. In ihrer Argumentation führen sie den Zusammenhang des Temperaments (Berk, Aralikatti, 2005, S. 244-245) mit dem Erwerb der Emotionsregulation auf (Rass, 2011, S. 28). Aufgrund der Bindungserfahrungen lernen Kinder, wie sie Emotionen in ihrer Umwelt zum Ausdruck bringen können und welche sie eher vermeiden sollten. Dies beeinflusst ebenfalls bis zu einem gewissen Grad das Temperament. Während Säuglinge noch relativ schnell irritierbar sind, kann dies durch die interpsychische Emotionsregulation abnehmen (Berk, Aralikatti, 2005, S. 250). Diverse Studien konnten nachweisen, dass Säuglinge mit schwierigerem Temperament aufgrund dessen weniger Feinfühligkeit durch die Bindungsperson erfahren. Ist das Erziehungsverhalten der Bezugsperson durch Inkonsequenz gekennzeichnet, bleibt der irritierbare Verhaltensstil bestehen. Reagiert die Bezugsperson jedoch feinfühlig und mit konsistentem Erziehungsverhalten, nehmen die kindlichen Schwierigkeiten bis zum zweiten Lebensjahr ab (Feldmann, Greenbaum, Yirmiya, 1999, S. 229).

Im Temperamentskonzept nach Rothbart wird die Selbstregulation als eine der drei übergeordneten Dimensionen des Temperaments aufgeführt, welche einen aktiven und regulierenden Aspekt einnimmt. Unter Selbstregulation werden allgemeine „Prozesse, die eine Diskrepanz zwischen einem aktuellen Zustand und einem intendierten Zustand verringern oder beseitigen“ verstanden (Kray, Schneider, 2012, S. 467).

Die Reaktion der primären Bindungsperson auf den Affektausdruck des Kindes bildet und beeinflusst das Selbstwirksamkeitsgefühl und das Gefühl der Wertschätzung. Reagiert die Bindungsperson feinfühlig auf den Emotionsausdruck des Säuglings, erlebt sich der Säugling als selbstwirksam und wertgeschätzt. Dies begünstigt die Entwicklung der funktionalen Autonomie (Weinfield, Sroufe, Egeland, Carlson, 2008, S. 83-84). Studien weisen jedoch darauf hin, dass eine unsichere Bindung zur primären Bindungsperson nicht allein Reaktionstendenz bei Affekten vorhersagt. Der Erziehungsstil sowie weitere Interaktionserfahrungen beeinflussen die emotionale Disposition (Magai, 2011, S. 144).

Die kognitive Selbstregulation, welche einen Kontrollprozess zur Überwachung des Handlungserfolgs und der Bewertungen des Handlungsergebnisses darstellt, geht mit

der Fähigkeit einher, übergeordnete Ziele über einen zeitlichen Abschnitt aufrechtzuerhalten. Der Vergleich des intendierten oder gewünschten Ziels mit der aktuellen Situation, das mögliche Aufdecken von Fehlern oder Unstimmigkeiten und die Korrektur dieser, zählen ebenfalls zur kognitiven Selbstregulation (Kray, Schneider, 2012, S. 471). Für die kognitive Selbstregulation werden kognitive Kontrollfunktionen wie

„die Aufrechterhaltung relevanter Informationen, die Unterdrückung automatisierter Handlungstendenzen, die kognitive Flexibilität, die Koordinations- und Planungsfähigkeit, die unterschiedlichen Entwicklungsdynamiken unterliegen“ (S. 475)

benötigt.

Die größten Entwicklungsschritte der Verhaltensanpassung nach Fehlerdetektion lassen sich von der frühen Adoleszenz bis zum frühen Erwachsenenalter verzeichnen. Eine wesentliche Voraussetzung für die kognitive Selbstregulation ist die Metakognition, „das Wissen über kognitive Zustände und Prozesse“.

Einen weiteren Aspekt der Persönlichkeit bilden das Selbstkonzept und die Kompetenzen eines Individuums aus. Reagiert die Bindungsperson feinfühlig auf die Bedürfnisse des Kleinkindes, kann das Kleinkind seine Umgebung sicher explorieren. Während der Exploration erlernt das Kleinkind neue Fähig- und Fertigkeiten. Werden diese durch die Bindungsperson bestärkt, erfährt das Kleinkind neben der Selbstwirksamkeit auch Wertschätzung. Dies führt wiederum zu einer Handlungsmotivation (Stephan, 2011, S. 265). Bereits Main stellte 1977 fest, dass Kinder mit einer sicheren Bindung bessere Ergebnisse in Entwicklungstests aufweisen als Kindern mit einer unsicheren Bindung. Die Regensburger Längsschnittstudie II (1992) wies nach, dass Kinder mit einer sicheren Bindung im Spiel mehr intellektuelle Spiele aussuchen und insgesamt mehr Engagement zeigten. Weiterhin wiesen diese Kinder in strukturierten Anforderungssituationen mehr Konzentration und Durchhaltevermögen auf. In der Schulzeit sind sicher gebundene Kinder zufriedener mit ihren Leistungen. Kinder mit einer unsicheren Bindungsorganisation gelingt es nicht in belastenden Situationen ihre Gefühle zu integrieren. Sie erleben und reagieren mit Stress und können sich nicht produktiv mit der Situation auseinandersetzen und diese bewältigen (Schildbach, Loher, Riedinger, 2011, S. 262).

1988 konnten Miller und Eisenberg einen Zusammenhang zwischen der Emotionsregulation und sozialen Kompetenzen feststellen. In ihrer Metastudie fanden sie eine signifikante negative Korrelation zwischen empathischem Verhalten und externalisierenden Verhaltensproblemen des Kindes. Allerdings zeigte sich der signifikante Zu-

sammenhang nur zwischen der durch die Befragung der selbsteingeschätzten Empathie. Wurde die Empathie anhand Gestik und Mimik gemessen, konnte der Zusammenhang nicht gefunden werden. Zhou et al. 2002 wiesen in ihrer Studie einen signifikanten Zusammenhang zwischen der elterlichen Wärme, der elterlichen Expressivität und der kindlichen Empathiefähigkeit sowie den positiven Emotionen des Kindes auf. Ebenfalls konnte in der Studie ein signifikanter Zusammenhang zwischen den kindlichen negativen Emotionen und externalisierenden Auffälligkeiten gefunden werden (Eisenberg, 2005, S. 104). Den Zusammenhang zwischen der Bindungsrepräsentation, der Emotionsregulation und Empathie sowie prosozialem Verhalten konnten Panfile und Laible (2012) replizieren.

„[...] attachment significantly predicted emotion regulation, which in turn predicted empathy, which predicted observed prosocial behavior ( $p < .05$ ).“ (S. 14)

### **3.5 Bindung und die Entwicklung der Theory of Mind**

Eine wesentliche kognitive Entwicklung, die eng im Zusammenhang mit der Bindungsorganisation steht, ist die der Theory of Mind. Unter dem Konzept der Theory of Mind wird die Fähigkeit des Kindes verstanden, die Bedürfnisse und Sichtweise anderer Personen unabhängig von seinen zu sehen.

„Theory of Mind bezeichnet die Fähigkeit, anderen Personen und sich selbst mentale Zustände wie Wünsche, Absichten oder Überzeugungen zuzuschreiben. Der Erwerb dieser Fähigkeiten ermöglicht es sich in die Perspektive anderer Menschen hineinzusetzen und deren Verhalten zu erklären und vorherzusagen.“ (Lockl et al., 2004, S. 207)

Innerhalb der Theory of Mind wird zwischen „desires“, den intentionalen Aspekten des Verhaltens und „beliefs“, den rationalen Aspekten unterschieden. Ohne die Theory of Mind wären Individuen nicht zur Affektregulation in der Lage. Aus der Säuglingsforschung ist bekannt, dass Säuglinge bereits im ersten Lebensjahr über eine Repräsentation von Handlungszielen verfügen. Woodward (1998) konnte aufweisen, dass bereits 6 Monate alte Säuglinge verstehen, dass menschliche Handlungen zielgerichtet sind. Ab dem 18. Lebensmonat verfügen die Kinder über die Vorstellung, dass andere Personen andere Ziele verfolgen (Jovanovic, 2015, S. 280). Ab dem zweiten Lebensjahr lassen sich erste Hinweise auf empathische Reaktionen feststellen. Ebenfalls setzt die Selbstrepräsentation ein, welche eine wesentliche Voraussetzung für die Theory of Mind ist. Aktuell lassen sich drei theoretische Ansätze zur Entwicklung der Theory of Mind feststellen. Die Theorie-Theorie, die Simulationstheorien und die Modulären An-

sätze. Alle drei Ansätze verfügen über einen Geltungsanspruch. Bei der Betrachtung der Ansätze wird deutlich, dass der Schwerpunkt um die Entwicklung der Theory of Mind unterschiedlich liegt. Während die Modulären Ansätze davon ausgehen, dass ein oder mehrere modulare Verarbeitungssysteme genetisch determiniert sind und durch Erfahrungen getriggert werden, legen die beiden anderen Ansätze den Schwerpunkt auf die Erfahrungen des Individuums aus. Der Ansatz der Theorie-Theorie geht davon aus, dass die Kinder intuitive Theorien über Bewusstseinsvorgänge bilden, welche durch Erfahrungen stark beeinflusst werden. Die Simulationstheorien gehen davon aus, dass das Individuum sich selbst als Modell für die Interpretation der mentalen Vorgänge der anderen nimmt. Die Erfahrungen nehmen eine prägende Rolle für die Theory of Mind ein (Denker, 2012, S. 119). Die Mentalisierungsfähigkeit stellt eine der Vorläuferfähigkeiten der Theory of Mind dar. Unter Mentalisieren wird die Fähigkeit verstanden, „sich auf die „inneren Zustände“ in sich selbst und in anderen zu beziehen“ (Brockmann, Kirsch, 2010, S. 279). Diese Fähigkeit ermöglicht die Modulation von eigenen Affekten. Für die kindliche Ausbildung der Mentalisierungsfähigkeit ist es wesentlich, dass die primäre Bezugsperson die kindlichen Affekte spiegelt und markiert. Durch die markierte Spiegelung erfährt sich der Säugling als Urheber der Gefühle und bekommt gleichzeitig das Gefühl von Kontrolle vermittelt (Brockmann, Kirsch, 2010, S. 280). Eine sichere Bindung stellt die optimale Bedingung für die Entwicklung der Mentalisierungsfähigkeit dar. Allen, Fonagy und Bateman bezeichnen die Fähigkeit, trotz widriger Umstände sicher explorieren zu können und die Freiheit Unterstützung einzufordern und anzunehmen als „erweitertes Bindungsverständnis“ einer sicheren Bindung (Allen, Fonagy, Bateman, 2016, S. 33). Die Mentalisierungsfähigkeit bildet sich bis zum fünften Lebensjahr aus. Brockmann und Kirsch (2010) teilten die Entwicklung in vier Phasen auf.



**Tabelle 9:** Entwicklungsschritte der Mentalisierungsfähigkeit (Brockmann, Kirsch, 2010, S. 280)

Entwicklung der Mentalisierungsfähigkeit		
Kindliche Wahrnehmung und Gedankenwelt	Lebensalter	Bedeutung
Zielgerichteter Modus (Teleologischer Modus)	Ab ca. 9. Monat bis 1,5 Jahren	Das Kind kann eigene und fremde Handlungen als zielgerichtet interpretieren, aber es kann noch nicht dahinterliegende Ursachen und Motive erkennen. Nur was beobachtet werden kann, zählt.
Psychische Äquivalenz	Zwischen 1,5 bis 4 Jahren	Gedanken und äußere Wirklichkeit werden nicht unterschieden (Wort=Gedanke=Realität). Innere Zustände wie Gedanken, Wünsche, Ängste werden als real erfahren.
Als-ob-Modus	Zwischen 1,5 bis 4 Jahren	Gedanken, Motive und Ängste sind (wie im Spiel) von der Realität getrennt.
Reflexiver Modus	Zirka ab 4. bis 5. Lebensjahr	Der reflexive Modus integriert die vorher nebeneinander existierenden Modi. Er ermöglicht ein Nachdenken über das eigene Selbst und über das vermutete Innenleben anderer Menschen. Unterschiedliche Perspektiven werden anerkannt und falsche Überzeugungen werden bei sich und anderen mit einbezogen.

Die Repräsentationsebene des Mentalisierens lässt sich in implizit oder explizit gliedern. Die explizite Repräsentationsebene beinhaltet den bewussten, vorsätzlichen und reflexiven Vorgang, welcher häufig narrativ erfolgt, während das implizite Mentalisieren unbewusst und automatisch erfolgt. Allen, Fonagy und Bateman (2016) konstruieren das implizite Mentalisieren in Anlehnung an Lieberman (2000) als „Intuition“, welches durch impliziertes Lernen in sozialen Interaktionen erfolgt.

„Speculatively, this may include the implicit learning of social rules, expectations, and norms, and linking them with corresponding emotional and motivational states such as perceived fairness or unfairness when these expectations are violated“ (Satpute, Lieberman, 2006, S. 89)

Mentalisierungsfähigkeit wird als variable dynamische Fähigkeit betrachtet, welche sich im Kontext der Bindungsbeziehungen entwickelt. Die häufigsten Beeinträchtigungen der Mentalisierungsfähigkeit lassen sich neben der Autismus-Spektrum-Störung demnach im Bindungskontext finden (Allen, Fonagy und Bateman, 2016, S. 33).

Zu den weiteren Vorläuferkompetenzen der Theory of Mind wird der Spracherwerb aufgeführt. Eine sichere Beziehung zur Bezugsperson stellt einen wesentlichen Indikator für die Ausbildung der Theory of Mind dar. Hughs und Leekamm (2004) führen auf, dass die Bezugsperson die sprachliche Entwicklung des Kindes moduliert und begleitet. Die Qualität und Quantität der familiären Gesprächsformen auch über innere und äußere Gefühlszustände beeinflussen die Entwicklung der Theory of Mind wesentlich. Ebenfalls beeinflusst die Mind-Mindedness, die „Feinfühligkeit für mentale Zustände“ der Bezugsperson die Theory of Mind. Die Fähigkeit der Mind-Mindedness ermöglicht es der Bezugsperson das Kind als mentales Wesen zu imaginieren und die stellvertretende Deutung der kindlichen Signale vorzunehmen. Die Theory of Mind und die Selbstrepräsentation entwickeln sich als ein „repräsentationales Metakonzepit des Selbst“ erst zwischen dem vierten und fünften Lebensjahr (Sodian, 2007, S. 47).

Meins et al. (2002) konnten in ihrer Langzeitstudie nachweisen, dass sicher gebundene Kinder im Alter von vier Jahren über bessere Theory of Mind Leistungen verfügen als unsicher gebundene. Unsicher gebundene Kinder können komplexe soziale Situationen nicht adäquat einschätzen, da sie über ein „weniger gut angepasste[s] innere[s] Arbeitsmodell“ verfügen (S. 1722).

### **3.6 Neuronale Entwicklung und Bindungserfahrungen**

Bindungserfahrungen und die Befriedigung der anderen Grundbedürfnisse, welche innerhalb der Bezugsperson-Kind-Interaktion erfahren werden, stellen neben der genetischen Disposition die Grundlage von intrapersonalen neurophysiologischen Regelkreisen dar.

„Die Bindung sorgt dafür, dass die für die sozialen Kognitionen zuständigen Hirnprozesse angemessen organisiert und darauf vorbereitet werden, das Individuum für die kollaborative und kooperative Existenz mit anderen auszurüsten, für die das Gehirn entworfen wurde“ (Fonagy, 2016, S. 91ff.).

Für die Hirnentwicklung spielen die frühkindlichen Erfahrungen, von Schutz und Geborgenheit in sozialen Situationen eine essentielle Rolle. Die Erfahrungen, dass die innere Bedrohung durch eigene Handlungen unter Kontrolle gebracht werden kann, nehmen ebenfalls Einfluss auf die neuronale Entwicklung. Für eine ausgeglichene Balance zwischen einer sicheren Bindungsfähigkeit und Selbstvertrauen sind diese beiden Grunderfahrungen unabdingbar (Hüther, 2012, S. 100). Damit einhergehend, entwickeln sich adaptive Bewältigungsstrategien. In den ersten drei Lebensjahren dominiert die rechte Hirnhälfte, welche unter anderem für die sozial-emotionalen Informati-

onsverarbeitung verantwortlich ist. Die Regulation affektiver und körperlicher Befindlichkeiten sowie die Stressregulation sind in der rechten Gehirnhälfte angesiedelt (Ziegenhain, 2004, S. 244). Liegt eine ungünstige Bezugsperson-Kind-Interaktion vor, bleiben Lernerfahrungen einer zuverlässigen Bezugsperson und der eigenen Selbstwirksamkeit aus. Stattdessen führen die permanenten Erfahrungen von negativen Emotionen zur Entstehung neuronaler Erregungsmuster, welche mit einer individuellen Sensitivität gegenüber negativen Emotionen einhergehen. Dies führt zu einer leichteren Aktivierung des Behavioral Inhibition Systems (Grawe, 2004, S. 240). In Stresssituationen erfolgt die Ausschüttung von Adrenalin, welches mit einer Erregung des limbischen Systems und des assoziativen Cortex einhergeht. In subjektiv unkontrollierbaren Stresssituationen kommt es zu einer prolongierten Stressreaktion. Die Erregung im limbischen System und assoziativem Cortex steigt soweit an, dass die neurosekretorischen Kerne des Hypothalamus aktiviert werden, der Corticotropin Releasing Faktor und Vasopressin werden ausgeschüttet. Mit der Ausschüttung von Vasopressin wird die Hypothalamus-Hypophysen-Nebennierenrindennachse aktiviert und Cortisol wird ausgeschüttet. Wird der Stress als subjektiv kontrollierbar empfunden, wird die Hypothalamus-Hypophysen-Nebennierenrindennachse nur gering aktiviert und die Cortisolausschüttung bleibt aus. Zudem führt das Adrenalin zu einer Stimulation der neuronalen adrenergen Rezeptoren, welche mit einer Lernbereitschaft des Gehirns einhergeht. Dies ermöglicht das Erlernen von neuen Bewältigungsstrategien (Grawe, 2004, S. 240).

Neuronale Umstrukturierungen und Veränderungen nehmen in der frühen Kindheit und in der Pubertät eine wesentliche Rolle ein. Bei unkontrollierbaren Stressreaktionen kommt es auf neurobiologischer Ebene zu einer langanhaltenden Aktivierung des zentralen und peripheren noradrenergen Systems sowie der limbischen und kortikalen Strukturen. Dies führt letztendlich zu einer massiven Cortisolausschüttung durch die Nebennierenrinde. Aus Tierversuchen geht hervor, dass unkontrollierbare Stressreaktionen mit einer Erhöhung des Glucocorticoid-Spiegels und einer Verminderung der Noradrenalinausschüttung einhergeht. Dies führt zu einer Hemmung des cerebralen Energieumsatzes und der Unterdrückung der Bildung neurotropher Faktoren. Dies begünstigt eine Löschung der erlernten Verhaltensreaktionen. Ungeeignete Problemlösestrategien werden gelöscht, um Platz für neue Bewältigungsstrategien zu schaffen. Es kommt zu einer „grundsätzlichen Veränderung des Denkens, Fühlens und Handelns einer Person“ (Hüther, 2012, S. 100). Dieser neuronale Prozess stellt im optimalen Fall einen Reorganisationsprozess dar, welcher durch eine sichere Bindungserfahrung begünstigt wird. Durch die Löschung von unbrauchbaren Verhaltensstrategien kann das

Individuum neue Bewältigungsstrategien erlernen, welche aus der unkontrollierbaren Stressreaktion eine kontrollierbare machen. Bei anhaltendem Stress ist die Ausbildung neuer funktionaler Bewältigungsmechanismen kaum möglich. Durch die neuronale Erregung ist der Hippocampus nicht in einem lernbereiten Zustand, während die Amygdala es ist. Dies begünstigt, dass in anhaltenden Stressreaktionen emotionsorientierte und keine problemorientierten Bewältigungsmechanismen erlernt werden (Grawe, 2004, S. 246). Bindungserfahrungen bei unsicheren Bindungen führen zu einem Ungleichgewicht. Durch die ungünstigen Bindungserfahrungen und dem damit einhergehend unzureichenden Selbstwirksamkeitserleben, werden in den erlebten unkontrollierbaren Stresssituationen subjektiv funktional empfundene Bewältigungsstrategien ausgebildet. Diese kontrollierbare Stressreaktion führt zu einer Bahnung der neuronalen Verschaltungen, welche mit einer langfristigen Veränderung der Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen einhergehen. Während unsicher vermeidende Kinder bzw. unsicher distanzierte Jugendliche aufgrund ihrer Bindungserfahrungen eine Pseudoautonomie und Selbstbezogenheit entwickeln, zeigen unsicher ambivalent bzw. unsicher verwickelte gebundene Jugendliche mangelnde Autonomie und eine starke Abhängigkeit von anderen Menschen (Hüther, 2012, S. 101ff.). Ebenfalls können die maladaptiven Bewältigungsstrategien zu verschiedenen psychischen Erkrankungen führen. Häufig werden Kontaktstörungen, Störungen des Sozialverhaltens, Aufmerksamkeits- und Lernstörungen und Störungen der Selbstwahrnehmung und der Wahrnehmung von anderen ausgebildet. Auch wenn die aktuelle neurologische Forschung nicht alle Prozesse der Mentalisierungsfähigkeit aufdecken konnte, geht man aktuell davon aus, dass „[...] vielfältige Hirnstrukturen, die jeweils verhältnismäßig spezifische Aspekte und Komponenten der Aufgabe, mentale Zustände zu verstehen [...]“ am Mentalisierungsprozess beteiligt sind (Fonagy, 2016, S. 95). Die Forschung konnte in den vergangenen Jahren immer mehr bestimmte Strukturen nachweisen, welche für das „Verstehen des Affekts anderer Menschen“ ausschlaggebend sind. Aktuell wird davon ausgegangen, dass das Mentalisieren innerhalb eines zwei Ebenen Systems, eines frontal-kortikalen Systems und dem Spiegelneuronen System erfolgt. Zudem wird davon ausgegangen, dass inhibitorische Kontrollmechanismen am Mentalisierungsprozess beteiligt sind.

Forschungsergebnisse, die sich mit dem neurologischen Zusammenhang der Bindungserfahrung und Mentalisierungsfähigkeit beschäftigen, konnten zwar nachweisen, dass eine sichere Bindung die Mentalisierungsfähigkeit fördert, jedoch einige Bindungsphänomene das Mentalisieren deaktivieren. Die Aktivität des Bindungsverhaltenssystems hemmt das Mentalisieren. Bei einer sicheren Bindung lässt sich eine Fle-

xibilität der Verhaltenssysteme feststellen, sodass das Bindungsverhaltenssystem hauptsächlich in subjektiv empfunden aversiven Zuständen aktiv ist. Ist das Bindungsverhaltenssystem unter der Voraussetzung deaktiviert, dass das Individuum sich sicher fühlt, wird das Mentalisieren gefördert. Verschiedene Studien zur Bindung und Emotionsregulation konnten nachweisen, dass ein Unterschied zwischen den Emotionsausdruck von Männern und Frauen vorliegt. Während Frauen häufig emotional ausdrucksstark sind, sind Männer häufig emotional kontrolliert. Diese Unterschiede entwickeln sich bereits in der frühen Kindheit. Der Ausdruck von negativen Emotionen scheint häufiger bei Jungen durch die Bezugsperson unterbunden zu werden.

### **3.7 Bindungsrepräsentationen im Jugendalter**

In Folge von unterschiedlichen Langzeituntersuchungen und Forschungsergebnisse entwickelten Mary Main das halbstrukturierte Interview „Adult Attachment Interview“ um retrospektiv die Bindungsrepräsentation von Erwachsenen zu erfassen (Brisch, 2010, S. 34). Dykas, Woodhouse, Ehrlich und Cassidy (2012) konnten jedoch aufzeigen, dass die retrospektivische Bindungsrepräsentation durch das aktuell vorliegende Bindungsmuster beeinflusst wird. Die Erinnerungen an die Interaktionserfahrungen seien bei einer aktuell vorliegenden sicheren Bindung positiver und bei einer aktuell unsicheren Bindung negativer. Weiterhin erfasst der AAI nicht das reine Abbild der Bindungserfahrung, sondern die Verarbeitung der Bindungserfahrungen (S. 1384). Im Jugendalter ist das Individuum kognitiv in der Lage, die gemachten Bindungserfahrungen zu reflektieren und zu bewerten. Negative Bindungserfahrungen wie Ablehnung und Zurückweisung der eigenen Person können unter Berücksichtigung der Lebensumstände der Bezugsperson neu bewertet und interpretiert werden. Dieses „metamonitoring“ oder „metacognitive monitoring“ geht mit einer Umstrukturierung und Aktualisierung der internalen Arbeitsmodelle einher (Kobak, Cole (1995) S. 267).

„Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Bindungsrepräsentation im Jugendalter nicht die Bindungsorganisation im ersten Lebensjahr widerspiegelt, sondern die mentale Organisation der Bewertung der eigenen Bindungsgeschichte“ (Zimmerman, Iwanski, 2014, S. 26).

Das meta-monitoring gelingt bei einer sicheren Bindungsorganisation leichter. Die Erinnerung an die Bindungserfahrungen sind nicht durch dysfunktionale Emotionen verfärbt. Bei einer unsicheren distanzierten Bindungsrepräsentation liegt ein innerer Konflikt zwischen dem Vorliegen des Bindungsbedürfnisses und der Unterdrückung dessen vor. Aufgrund dieses internen Widerspruchs gelingt das metacognitive monito-

ring nur eingeschränkt. Bei einer unsicheren verstrickten Bindungsorganisation liegt, aufgrund der Bindungserfahrungen, Ärger oder Sorge um die Bezugsperson vor, welche ebenfalls einen negativen Einfluss auf das meta-metacognitive monitoring nehmen (Bleiberg, 2005, S. 45).

Die Bindungsrepräsentationen ab dem Jugendalter, definiert durch den AAI, weisen strukturelle Parallelitäten zu den Bindungsrepräsentationen im Fremd-Situations-Test auf.

**Tabelle 10:** Strukturelle Parallelität von Bindungstypen im Fremde-Situation-Test und im Adult Attachment Interview (AAI) (Ettrich, 2004, S. 12)

Fremde-Situations-Test	AAI
(A) Unsicher-vermeidende Bindung	(Ds) Unsicher-distanzierte Bindungsrepräsentation
(B) Sichere Bindung	(F) Sicher-autonome Bindungsrepräsentation
(C) Unsicher-ambivalente Bindung	(E) Unsicher-verwickelte Bindungsrepräsentation
(D) Desorientiertes/desorganisiertes Bindungsverhalten des Kindes	(U) Unverarbeiteter Bindungsstatus

Im Rahmen der Bielefelder und Regensburger Längsschnittstudien wurden Jugendliche zu ihrer aktuellen Bindungsrepräsentation interviewt. Die Auswertung der Interviews ergab, bezogen auf die Bindungsorganisation, folgendes Bild. Sicher gebundene Jugendliche kennzeichneten sich im Interview durch klare, verständliche und gut organisierte Antworten aus. Die Aussagen waren leicht nachvollziehbar, glaubwürdig und bezogen sich auf die Fragen. Bindung hatte für diese Jugendlichen eine große Bedeutung. Sie hatten die Zuversicht, dass, wenn sie Hilfe benötigen, sie sich auf ihre Eltern verlassen können. Diese Ergebnisse ließen sich sowohl bezogen auf die mütterliche Feinfühligkeit als auch auf die väterliche Spielfeinfühligkeit feststellen. Bei Jugendlichen mit einer distanziert-vermeidenden Bindungsrepräsentation fielen die Antworten auf die Fragen oberflächlich aus. Sie gaben an, dass sie sich nicht mehr erinnern könnten. Der Einfluss der Kindheit auf das jetzige Leben wird von distanziert-vermeidend gebundenen Jugendlichen abgestritten. Zudem wurden abfällige Bemerkungen über die Eltern geäußert. Emotionale Unterstützung oder Zuwendung wird von den Jugendlichen als nicht bedeutsam beschrieben. Jugendliche mit einer verstrickt-ambivalenten Bindung beendeten Sätze nicht und verloren häufig im Interview den Gesprächsfaden. Sie berichten detailliert und unangemessen über ihre Bindungsbeziehungen und können sich von negativen Erfahrungen mit ihren Eltern nicht lösen. Zudem konnten die Jugendlichen keine Haltung zu ihren Eltern integrieren und schwanken zwischen posi-

tiven und negativen Attitüden (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 509). Die negativen und vermeidenden Äußerungen über die Bindungsbeziehungen fielen bei den unsicher gebundenen Jugendlichen noch stärker aus, wenn eine mangelnde väterliche Spiel-  
feinfühligkeit in der frühen Kindheit vorherrschte (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 244). Der unverarbeitete Bindungsstatus wird im AAI durch zwei Kriterien klassifiziert. Zum einen müssen traumatische Erfahrungen vorliegen und zum anderen können Jugendliche mit diesem Bindungsmuster auf bindungsspezifische Fragen nicht rational und folgerichtig antworten. Die Antworten werden inkohärent, es wird zwischen Zeitformen oder Themen gewechselt. Zudem beschrieben Individuen mit einer unverarbeiteten Bindung Erinnerungen (Wieland, 2014, S. 185).

Entgegen der alten Annahme, eine wesentliche Entwicklungsaufgabe im Jugendalter sei die Ablösung von den Eltern, konnten zahlreiche Studien belegen, dass eine sichere Bindung im Jugendalter durch Autonomie und Verbundenheit charakterisiert ist (Zimmermann, Iwanski, 2014, S. 29). Eine der essentiellen Entwicklungsaufgaben im Jugendalter stellt demnach die Wandlung der asymmetrischen Beziehung zu einer zunehmenden symmetrischen und reziproken Beziehung zu den Eltern dar. Der Jugendliche wird zunehmend autonom und greift auf seine eigenen Copingstrategien zurück, sodass er auf die elterliche Unterstützung weniger angewiesen ist (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 252). Die Gleichaltrigengruppe gewinnt in der Pubertät zunehmend an Bedeutung. Während die dyadischen Beziehungen zu den Eltern (Mutter-Kind, Vater-Kind) losgelöst werden, nimmt die Gruppenbildung eine wesentliche Bedeutung für die Entwicklungsaufgaben ein. Innerhalb einer Gruppe bestehen mehr Ressourcen zur Unterstützung und bieten demnach mehr Sicherheit als es in einer Dyade möglich ist. Jedoch gehen Gruppen auch mit Risiken einher. Innerhalb der Gruppen gibt es weniger Feinfühligkeit bezogen auf ein Individuum, da sich diese auf die Gruppenmitglieder verteilt. Zudem steht der Jugendliche vor der Aufgabe sich auf verschiedene Verhaltensweisen und Interaktionsmuster zu verschiedenen Individuen innerhalb der Gruppe einzustellen. Dies kann angstausslösend und bedrohlich sein. Für die neuen Interaktionserfahrungen werden die Eltern auch im Jugendalter noch als sichere Basis bei aversiven Zuständen angesehen (Brisch, 2014, S. 280; Grossmann, Grossmann, 2014, S. 514). Aus den Studien bezüglich der Vater-Kind-Beziehung lässt sich das Ergebnis resümieren, dass die Freundschaftsbeziehungen im Jugendalter durch die Qualität der frühen Vater-Kind-Beziehung modellartig beeinflusst werden (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 244).

„Betrachtet man Bindung als Organisationskonstrukt (Sroufe, Waters, 1997a), so kann man auch Zusammenhänge zwischen Bindungsqualität in der frühen Kindheit und späterer erfolgreicher Bewältigung altersspezifischer Lebensthemen bzw. Entwicklungsaufgaben als heterotypische Kontinuität betrachten“ (Zimmermann, 2011, S. 205).

Bereits 1986 konnte Tress nachweisen, dass eine sichere Bindung einen Schutzfaktor darstellt. Dieses Ergebnis wurde in den vergangenen Jahren immer wieder repliziert. Friedman und Boyle (2009) widmeten sich den prognostischen Aussagen der Bindungstheoretiker über die unsicher vermeidenden und unsicher ambivalenten Bindungen. Sie wiesen eine signifikante Vorhersagekraft des Sozialverhaltens der Kinder mit 3 Jahren auf. Kinder, bei denen mit 15 Monaten eine unsichere vermeidende Bindung klassifiziert wurde, zeigten mit 3 Jahren mehr Aggressionen in sozialen Interaktionen. Weniger Durchsetzungsfähigkeit und weniger Selbstkontrolle wiesen unsicher ambivalent gebundene Kinder auf. Die „National Institute of Child Health and Development“ Studie (NICHD) konnte ähnliche Ergebnisse reproduzieren.

Aus der Mannheimer Risikokinder Studie geht hervor, dass eine psychosoziale Risikobelastung (z. B. disharmonische Familienverhältnisse, geringes Einkommen, Alkoholmissbrauch eines Elternteils) einen signifikanten Einfluss auf die schulischen Leistungsfähigkeiten nimmt.

„Kinder aus hoch belasteten Familienverhältnissen sind im Vergleich zu unbelasteten Kindern an Förderschulen (12,3 % vs. 0,9 %,  $p < .001$ ) und Hauptschulen klar über- (28,7 % vs. 7,8 %,  $p < .001$ ) und entsprechend an Realschulen und Gymnasien unterrepräsentiert“ (Laucht, 2012, S. 59).

### ***Forschungsstand zur Bindung im Jugendalter***

In den vergangenen Jahren hat sich eine Vielzahl von empirischen Instrumenten sowie Konstruktionen der Bindungstheorie entwickelt. Die wesentliche Annahme Bowlbys, dass Bindung im gesamten Lebenslauf eine entscheidende, jedoch keine festgeschriebene, Konstante, welche sich in den frühkindlichen Entwicklungsphasen entwickelt, darstellt, konnte in zahlreichen Studien bestätigt werden.

„Die Bindungstheorie gehört heute zu den durch empirisch, insbesondere prospektiven Längsschnittstudien am besten fundierten Theorien über die psychische Entwicklung des Menschen“ (Brisch, 2010, S. 35).

Kobak und Sceery, welche als Pioniere der Bindungsforschung im Jugendalter gelten, erforschten 1988 den Zusammenhang zwischen den Persönlichkeitsmerkmalen



(Ich-Flexibilität, Hilflosigkeit, Ängstlichkeit und Feindseligkeit) und der Bindungsrepräsentation von Jugendlichen in einem Fremdeinschätzungs-Design. Jugendliche mit einer sicheren Bindungsrepräsentation wurden als Ich-flexibel, weniger ängstlich, weniger hilflos und weniger feindselig beschrieben. Im Vergleich zu den sichergebundenen Jugendlichen, wurden Jugendliche mit einer unsicher-distanzierten Bindungsrepräsentation als weniger Ich-flexibel, mehr feindselig und ängstlicher wahrgenommen. Im Vergleich zu den sichergebundenen Jugendlichen berichteten die unsicher distanzierten Gebundenen von weniger Unterstützung und mehr Einsamkeit. Sie schätzten sich jedoch als sozial kompetent ein. Die Gruppe der Jugendlichen mit einer unsicher verwickelten Bindungsrepräsentation wiesen die geringste Ich-Flexibilität, die höchste Ängstlichkeit und eine sehr starke Belastung auf (Zimmermann, 2011, S. 226). Auf ähnliche Ergebnisse stießen auch Fend (1990); Zimmermann et al. (1992); Becker (1993) und Gliwitzky (1994). Weiterhin konnten die Studien (Zimmermann et al., 1994, 1996, 1997, 2000) eine Diskrepanz von Selbst- und Fremdeinschätzung der unsicher gebundenen Jugendlichen aufzeigen. Insgesamt konnte in verschiedenen Studien der Zusammenhang von Bindungsrepräsentation und Emotionsregulation auf den Ebenen der Emotionsbewertung, der Handlungsaktivierung und zielkorrigierten Selbststeuerung nachgewiesen werden (Zimmermann, Iwanski, 2014, S. 28). Die Ergebnisse zu Bindungsrepräsentation und Bewältigungsstrategien zeigen, dass Jugendliche mit einer sicheren Bindung über signifikant mehr aktive und weniger meidende beziehungsweise problem-leugnende Bewältigungsstrategien verfügen als unsicher gebundene Jugendliche. In Bezug auf Freundschaftsbeziehungen weisen sicher gebundene Jugendliche stabilere Peer Beziehungen auf, welche durch Akzeptanz und regelmäßige Kontakte geprägt sind.

„Somit zeigt sich, dass die Bindungsrepräsentation, also die Kohärenz und Integrität der Gedanken und Gefühle hinsichtlich der eigenen Bindungsgeschichte, einen klaren Einfluss auf die Gestaltung von Gleichaltrigenbeziehungen im Jugendalter hat“ (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 264).

Studien zu Selbstbild und Identität von Jugendlichen zeigten auf, dass sicher gebundene Jugendliche im Vergleich zu unsicherer gebundenen Jugendlichen ein positiveres Selbstwertgefühl aufweisen (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 262). Auch in sozialen Situationen weisen sichergebundene Jugendliche ein positives Selbstbild auf. Als weniger sozial kompetent erlebten sich Jugendliche mit einer verwickelten Bindungsrepräsentation (Kobak, Sceery, 1988, S. 142ff.).

Die Regensburger Längsschnittstudie zeigt auf, dass Jugendliche mit einer sicheren Bindung eine ausgewogene Balance zwischen Autonomie und Verbundenheit zu den Eltern aufweisen. Zudem konnte ein signifikanter Zusammenhang zwischen der Feinfühligkeit der Mutter und der Spielfeinfühligkeit des Vaters auf die Partnerschaftsrepräsentationen im jungen Erwachsenenalter aufgewiesen werden. Die Bielefelder Langzeitstudie konnte einen signifikanten Zusammenhang zwischen der väterlichen Spielfeinfühligkeit in der frühen Kindheit (2 Jahre) und dem Selbstvertrauen in neuen Situationen und mentalen Expositionen bei Jugendlichen im Alter von 16 Jahren feststellen. Weiterhin ging hervor, dass Jugendliche mit einer unsicheren verstrickten Bindungsrepräsentation unkooperative und vermeidende Konfliktstrategien gegenüber ihren Eltern aufweisen.

Resümieren lässt sich, dass in zahlreichen Studien bestätigt werden konnte, dass die vorliegenden Bindungsrepräsentationen im Jugendalter auf die Entwicklungsbereiche, Umgang mit Belastungen, Entwicklung und Erhalt von Selbstwert, Gestaltung von Beziehungen, einen erheblichen Einfluss nehmen.

### **3.7.1 Bindung und Bewältigung von Entwicklungsaufgaben**

Für die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben im Jugendalter spielt die Bindung eine wesentliche Rolle. Zu den weiteren Entwicklungsaufgaben im Jugendalter zählen die sexuelle Reifung, die kognitive Reifung, die Suche nach Identität sowie eine Neustrukturierung der Elternbeziehung. Die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben ist stark von dem bisherigen Selbstwert abhängig. Jugendliche sind stärker sozialen Vergleichsprozessen ausgesetzt. Innerhalb der Peergruppe kann es zu Rivalitäten und Abwertungsprozessen kommen, welche sich auf den Selbstwert auswirken. Ein gesunder Selbstwert kann in dieser Phase schützend wirken und die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben in der Adoleszenz fördern. In der Literatur wird eine der wesentlichen Entwicklungsaufgaben im Jugendalter, die „Ablösung vom Elternhaus“, aufgeführt. Aus der aktuellen Forschungslage ergibt sich, dass keine wirkliche Ablösung stattfindet, sondern eine Umstrukturierung der Beziehungen. Diese Entwicklungsaufgabe stellt nicht nur für den Jugendlichen, sondern auch für seine Bezugspersonen eine wesentliche Herausforderung dar. Das nicht Bewältigen dieser Aufgabe geht häufig mit einer Entwicklungs- und Reifungsverzögerung und einer Hemmung der emotionalen und sozialen Entwicklung einher (Hülshoff, 2012, S. 227).

Die Zunahme der Bedeutung und Orientierungsfunktion der Gleichaltrigengruppe beeinflusst im Jugendalter ebenfalls die Affektregulation. Mit der Pubertät erfolgt die

Umstrukturierung des Frontalhirns, welches mit einer Schwächung der bisherigen Affektregulation des Jugendlichen einhergeht. Dies führt zu einer Intensivierung des Erlebens von Affekten. Jugendliche sind vor die Aufgabe gestellt neue Affektregulations- und Bewältigungsstrategien zu entwickeln. Diese Aufgabe bewältigen Jugendliche mit Hilfe ihrer Peergroup. Die Regeln und Normen der Peers sind im Jugendalter von größerer Bedeutung als die des Elternhauses. Innerhalb der Peergroup haben die Jugendlichen die Möglichkeit verschiedene Rollen zu erproben, Konkurrenzen auszutragen und Bündnisse zu schließen. Die Stabilisierung des emotionalen und kognitiven Erlebens der Jugendlichen erfolgt häufig innerhalb der Peergroup. Die Jugendlichen erleben eine Ambivalenz ihrer Wünsche. Sie streben nach Autonomie und Distanz und gleichzeitig besteht der Wunsch nach Sicherheit und Nähe (Hülshoff, 2012, S. 219). Gerade diese Entwicklungsaufgabe stellt eine schwere Herausforderung dar. Durch die Umstrukturierung der neuronalen Netzwerke fühlen Jugendliche sich von ihren Affekten sowie Stressoren überfallen. Sie probieren verschiedene Bewältigungsstrategien und wägen Kosten und Nutzen für sich ab (Brisch, 2014, S. 278). Eine beliebte Form der Erprobung der Stressbewältigung im Jugendalter stellt das exzessive Lernen dar. Dies geht jedoch mit einer eingeschränkten Autonomieentwicklung sowie der nicht jugendlichen adäquaten gleichberechtigten und symbiotischen Eltern-Kind-Beziehung einher. Ebenfalls wird entweder die vermehrte oder verminderte Zunahme von Nahrung als Stressbewältigungsstrategie eingesetzt. Dies kann zu Übergewicht oder zur Entwicklung einer Anorexia Nervosa führen. Auch der (suchtartige) Konsum von Alkohol oder anderen Drogen wird häufig zur Affektregulation genutzt. Neben dem substanzgebundenen suchtartigen Verhalten können weitere exzessive Verhaltensweisen, wie Sporttreiben, Computerspielen oder häufig wechselnde Partnerschaften, zur Affektregulation genutzt werden. Jede Verhaltensweise, welche zur Beruhigung des psychischen Zustandes und Affektregulation führt, wird von Jugendlichen erprobt. Die Gefahr, dass bestimmte Verhaltensweisen exzessiv ausgeübt werden oder keine subjektiv funktionale Stressbewältigungsstrategie gefunden wird, führt in der Jugendphase zu einer stärkeren Vulnerabilität gegenüber psychischen Störungen. Die Studienlage bezüglich dieser psychischen Phasen der Dekompensation zeigen, dass viele psychische Erkrankungen im Jugendalter entwicklungspezifisch und demnach vorübergehend sind. Allerdings können sich aus diesen Phasen langfristig psychische Erkrankungen ergeben (Zahn-Waxler et al., 2008, S. 295). Die bisherigen positiven Bindungserfahrungen, welche mit funktionalen Affektregulationsstrategien einhergingen, wirken als Schutzfaktor für die Bewältigung dieser Entwicklungsaufgabe.

„Hat der Jugendliche bei seiner Individuationsentwicklung keine sichere frühere emotionale Basis, auf die er – zu Not-zurückgreifen könnte, sondern gibt es vielmehr unendlich viele stressvolle traumatische Erfahrungen, die oft – wegen der Lockerung des neuronalen Netzwerkes – ganz plötzlich und überraschend ins Alltagsbewusstsein als große Stressbelastung eindringen, werden normales Alltagsverhalten und die Bewältigung von anspruchsvollen Aufgaben immer schwieriger bis unmöglich“ (Brisch, 2014, S. 281).

Auch innerhalb von Gleichaltrigengruppen könnten Bindungsmuster und Bindungsstörungen auftreten. Bei einer sicheren Gruppenbindung erfährt das Individuum die Gruppe als sicheren Hafen und kann diese als verlässliche Ausgangsbasis für seine Exploration nutzen. Bei einer unsicher vermeidenden Gruppenbindung spielen emotionale Beziehungen kaum eine Rolle und erzeugen sogar Angst. Im Vordergrund stehen die gemeinsamen Aktivitäten. Ein Rückzug aus der Gruppe stellt einen normalen Faktor dar. Bei einer unsicher vermeidenden Bindung innerhalb der Gruppe schwanken die Jugendlichen zwischen einer Gruppen- und Einzelbindung. Bei einer desorganisierten Gruppenbindung kommt es innerhalb der Gruppe zu affektiven Explosionen, aggressiven Auseinandersetzungen und auch wechselnden sexuellen Beziehungen. Die Gruppe bietet den Jugendlichen mehrere Projektions- und Inszenierungsmöglichkeiten. Insgesamt löst eine desorganisierte Gruppenbindung Angst beim Individuum aus. Auch die Typen der Bindungsstörungen lassen sich in der Gruppenbindung wiederfinden, welche im Folgenden tabellarisch dargestellt werden (Brisch, 2014, S. 282ff).

**Tabelle 11:** Typen der Gruppenbindungsstörung nach Brisch (2014)

Typ der Gruppenbindungsstörung	Kennzeichen der Gruppe
Bindungsstörung ohne Bindung	Gehen keine Gruppenbeziehungen ein, da diese als subjektiv gefährlich eingestuft werden
Promiskuitive Bindungsstörung	Häufiger Wechsel der Gruppe, keine wirkliche Gruppenzugehörigkeit; Ausnutzung der Gruppe für eigene Interessen
Bindungsstörung mit Übererregung	Zugehörigkeit zu einer Gruppe undenkbar, da dies zu einer Trennung zur Bezugsperson führen würde
Bindungsstörung mit Hemmung	Individuen haben den starken Wunsch nach Gruppenzugehörigkeit, gehen aber aufgrund starker Angst (ähnliche Erfahrungen zu machen wie mit der primären Bezugsperson) auf keine Gruppe zu
Bindungsstörung mit Aggression	Zeigen aggressives Verhalten, um in die Gruppe aufgenommen zu werden, die Gruppen sind durch aggressives und draufgängerisches Verhalten geprägt, um Bindung herzustellen
Bindungssuche mit Unfallrisiko	Parasuizidale Handlungen, Selbstverletzung und Provokation von Unfällen als Aufnahme-rituale, Mutprobe und Bindungsverhalten. Bei „gut gegangen“ wird gefeiert, bei Schaden wird sich umeinander gekümmert
Bindungsstörung mit Rollenwechsel	Jugendliche mit dieser Bindungsstörung versorgen die gesamte Gruppe, während sie ihre Bedürfnisse nicht äußern oder versorgen lassen
Bindungsstörung mit Sucht	Gruppe die gemeinsam einen exzessiven Konsum von Suchtmitteln pflegt. Durch den Konsum und dem Rausch entsteht ein stärkeres Gruppengefühl
Bindungsstörung mit psychosomatischen Symptomen	Auf Stress innerhalb der Gruppe wird mit somatoformen Störungen reagiert, dies führt zu einer bindungsbasierten Gruppenpflege, in dem das „kranke“ Individuum versorgt wird.

### 3.7.2 Dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung und psychische Grundbedürfnisse

Petry (2016) fasst den pathologischen PC-/Internet-Gebrauch als Regressionsprozess, „[...] um die in der Realität nicht erfüllten menschlichen Grundbedürfnisse nach Kontrolle, Selbstwertsteigerung und Bindung zu kompensieren“ (Petry, 2016, S. 70) auf. Dabei bezieht sich Petry auf das neuropsychologische Grundbedürfnismodell nach Grawe. Das Modell soll zum Verständnis der Motivation des menschlichen Verhaltens beitragen. Grawe versteht unter psychischen Grundbedürfnissen die „[...] Bedürfnisse,

die bei allen Menschen vorhanden sind und deren Verletzung oder dauerhafte Nichtbefriedigung zu Schädigungen der psychischen Gesundheit und des Wohlbefindens führen“ (Grawe, 2004, S. 185). Der Zusammenhang zwischen der Verletzung der Grundbedürfnisse und der psychischen Gesundheit gilt als empirisch gesichert (Borg-Laufs, Spancken, 2010, S. 24).

In Anlehnung an das Cognitive-Experiential-Self-Theory (CEST) nach Epstein (1990;1993) entwickelte Grawe die vier Grundbedürfnisse

- „Bedürfnis nach Orientierung, Kontrolle und Kohärenz“
- „Bedürfnis nach Lust“
- „Bedürfnis nach Bindung“
- „Bedürfnis nach Selbstwerterhöhung“

weiter aus. Das Bedürfnis nach Kohärenz (Epstein 1993) wandelte Grawe in die Konsistenzregulation um, welche als ein Grundprinzip der innerorganismischen Regulation, die den einzelnen Grundbedürfnissen übergeordnet ist, zu verstehen ist (Grawe, 2004, S. 186).

Alle gemachten Erfahrungen werden subjektiv bewertet und unterliegen einer emotionalen Komponente. Diese emotionalen Bewertungen prägen die weitere Sichtweise bzw. die Schemata. Die Befriedigung und/oder Verletzung der vier Grundbedürfnisse beeinflussen somit die motivationalen Schemata, welche das menschliche Erleben und Verhalten bestimmen. Grawe unterscheidet zwischen Annäherungsschemata und Vermeidungsschemata. Werden die Grundbedürfnisse befriedigt, werden vom Individuum annähernde motivationale Ziele entwickelt (Borg-Laufs, 2012, S. 7). Das Individuum erwirbt entsprechende Erwartungen sowie ein differenziertes Verhaltensrepertoire, die ihm die Realisierung seiner Ziele ermöglichen. Erlebt das Individuum häufig Verletzungen seiner Grundbedürfnisse, werden Vermeidungsschemata entwickelt, die vor erneuter Verletzung der Grundbedürfnisse schützen sollen. Jedoch verhindern stark ausgeprägte Vermeidungsschemata spätere Möglichkeiten einer positiven Bedürfnisbefriedigung, da in allen Situationen, auch Situationen in denen annähernde motivationale Schemata erfolgversprechend sind, vermeidende Tendenzen gezeigt werden. Beide Tendenzen können gleichzeitig auftreten und sich gegenseitig hemmen. Dieser Zustand wird als motivationale Diskordanz bezeichnet. Das Individuum vergleicht sein Erleben und Verhalten mit seinen motivationalen Zielen. Diese Rückmeldung der Inkongruenzsignale gliedern sich in Annäherungsinkongruenz und Vermeidungskongruenz. Eine Annäherungsinkongruenz verspürt das Individuum, wenn uner-

füllte Annäherungsziele aufgrund starker Vermeidungstendenzen vorliegen. Von Vermeidungskongruenz wird gesprochen, wenn die vom Individuum befürchteten Erfahrungen nicht vermieden werden können bzw. tatsächlich eintreten (Grawe, 2004, S. 189). Sowohl die Inkongruenzsignale als auch die Diskordanz werden als wichtigste Form der Inkonsistenz im psychischen Geschehen angesehen. Beide gehen mit einer Aktivierung von motivationalen Zielen einher, welche mit starken Emotionen verbunden sind. Das nicht Erreichen der Ziele geht mit negativen Emotionen und einem erhöhten Stresserleben einher.

„Immer wenn ein Zustand von Inkongruenz auftritt, werden mit den betreffenden Zielen auch die Mittel, Pläne, Verhaltensweisen aktiviert, die sich bisher als geeignet erwiesen haben, Inkongruenz unter den gegebenen Bedingungen herab zu regulieren“ (Grawe, 2004, S. 191).

Zu den sogenannten Konsistenzsicherungsmechanismen zählen verschiedene psychologische Modelle wie Coping Strategien, Emotionsregulation und Abwehrmechanismen, welche überwiegend unbewusst erfolgen. Inkongruenz kann in einem oder mehreren Grundbedürfnissen aufkommen.

Nach Grawe kann die Inkongruenz mit „Stress“, wie beispielsweise aus dem Diathese-Stress-Modell, gleichgesetzt werden. Das Wort Stress unterliegt keiner scharfen wissenschaftlichen terminologischen Bestimmung. Inkongruenz ist eine Stressreaktion auf „eine Unvereinbarkeit gleichzeitig aktivierter psychischer Prozesse, die Wahrnehmung und Realität beinhalten“ (Grawe, 2004, S. 239). Die Inkongruenz ist von der subjektiv empfundenen Kontrollierbarkeit abhängig und wirkt sich auf neurobiologischer Ebene aus. Werden die Inkongruenzsituationen bewältigt und wiederholen sich diese Erfahrungen, steigt die Effizienz des noradrenergen Systems und die Stresstoleranz wird ausgebildet. Die frühkindlichen Kontrollerfahrungen mit Stresssituationen nehmen einen prägenden Einfluss auf die Stresstoleranz.

Der Zustand von Inkongruenz kann mit Hilfe der Computerspiel- und Internetnutzung herabreguliert werden. Weiterhin kann die Internet- und Computerspielnutzung ein Vermeidungsverhalten darstellen. Statt in der realen Welt die Grundbedürfnisse zu befriedigen, zieht sich das Individuum in die virtuelle Welt zurück, da es dort häufig eine Bedürfnisbefriedigung erfährt (Petry, 2016, S. 74). Die Verletzung der Grundbedürfnisse in der realen Welt und somit die Inkongruenz der motivationalen Ziele bleiben jedoch offline weiterhin bestehen. Aufgrund dieses Prozesses sieht Petry den pathologischen PC-/Internet-Gebrauch als eine Regression, „[...] ein Zurück auf ein früheres Entwicklungsstadium: Wie beim kindlichen Spielen dominiert das Ziel, die erlebte Un-

terlegenheit und Minderwertigkeit durch eine illusionäre Wunscherfüllung zu kompensieren“ (Petry, 2016, S. 74)

Das psychische Grundbedürfnis nach Lustgewinn und Unlustvermeidung äußert sich darin, dass der Mensch danach strebt angenehme Zustände zu erleben und aversive Zustände zu vermeiden (Borg-Laufs, 2012, S. 15). Ausgebildet wird das Grundbedürfnis durch die emotional-kognitiven Bewertungsprozesse, welche interindividuell sind. Biologische Determinanten als auch umweltbezogene Einflussfaktoren wie die kulturelle Wertung nehmen einen Einfluss auf die individuelle Bewertung. Das Grundbedürfnis nach Lustgewinn und Unlustvermeidung lässt sich ebenfalls in den Modellen der operanten Konditionierung der Lerntheorie finden. Damit der Prozess der operanten Konditionierung funktionieren kann, müssen die individuellen „gut“ bewerteten „Verstärker“ gefunden werden. Situationen und Reize werden automatisch und nicht bewusst hinsichtlich der Qualität als „gut – schlecht“ beurteilt. Allerdings spielen bei der automatischen und unbewussten Bewertung auch weitere Motive eine Rolle. Der größte Einfluss wird bei der Umkodierung der Bewertung, wie zum Beispiel bei dem Geschmacksumlernen, deutlich. Beispielsweise wird der Geschmack von Bier oder Kaffee von Kindern als „schlecht“ beurteilt. Aufgrund des Motivs des Wunsches der Zugehörigkeit sowie Selbstwertmotiven erfolgt ein Geschmacksumlernen. Auch die individuelle Tendenz zu positiven und negativen Emotionen, welche hauptsächlich in der Temperaments- und Persönlichkeitsforschung eine essentielle Rolle spielen, finden in dem Konzept der psychischen Grundbedürfnisse eine wichtige Rolle. Es konnten Zusammenhänge zwischen der Tendenz zu positiven Emotionen und Annährungsschemata sowie der Tendenz zu negativen Emotionen und Vermeidungsschemata aufgezeigt werden (Elliot, Thrash, 2002, S. 808). Grawe integriert die Befunde in sein Konzept und stellt einen möglichen ungünstigen Entwicklungsablauf dar. Durch die genetische Disposition zu negativen Emotionen und zu eines auf Vermeidung ausgerichteten Verhaltens, reagieren Säuglinge auf Verletzungen ihrer Lustgewinn-, Bindungs- und Kontrollbedürfnisse mit intensiveren negativen Emotionen als Säuglinge mit der Tendenz zu positiven Emotionen. Durch das Erleben negativer Emotionen ist ihr Bindungsverhaltenssystem aktiviert, welches die Exploration verhindert. Dies wiederum kann mit einer Überforderung der Bezugsperson einhergehen, was zu einer unfeinfühligem Reaktion und einer ungünstigen Interaktion mit der Bindungsperson führen kann. Die genetische Disposition stellt lediglich einen Risikofaktor für eine solche ungünstige Entwicklung dar. Bilden sich jedoch aufgrund der Verletzung von Bindungsbedürfnissen Vermeidungsschemata, werden die negativen Emotionen nicht nur durch die ungünstigen Umweltbedingungen aufrechterhalten. Das Individuum erzeugt und hält seine negati-



ven Emotionen durch seine umgebungsbezogenen Aktivitäten aufrecht (Grawe, 2004, S. 272).

Dieses psychische Grundbedürfnis stellt ebenfalls eine wesentliche Voraussetzung für das operante Lernen dar und ist mit dem dopaminergen Belohnungssystem verknüpft. Studien zur Internet- und Computerspielabhängigkeit konnten den Zusammenhang zwischen den Computerspielen und der Ausschüttung des Dopamins im dopaminergen Belohnungssystem nachweisen (Wölfling, 2013, 202). Durch die exzessive Nutzung und dem Lustempfinden kann es zur Entwicklung eines konditionierten Suchtgedächtnisses kommen (Wölfling, 2014, S. 32). Das „Flow“-Konzept (Csikszentmihalyi, 2007) greift ebenfalls auf das psychische Grundbedürfnis des Lustgewinns/Unlustvermeidung zurück. Im Rahmen empirischer Forschung zur Internet- und Computerspielnutzung wurde das „Flow-Erleben“ als ein wesentlicher Bestandteil und als Risikofaktor für die dysfunktionale Nutzung klassifiziert (Gentile, 2009, S. 595). Aufgrund der Vielfalt der Spiele und der Genres können sich Jugendliche gemäß ihrer intraindividuellen Bewertung entsprechende Spiele aussuchen um Lustgewinn zu erfahren. Unter Rückbezug der Ebenen und Wirkspektren der (Spiel-) Dynamik nach Fritz (2011) kann das psychische Bedürfnis nach Lustgewinn/Unlustvermeidung der Ebene der Psychodynamik zugeordnet werden.

Das Grundbedürfnis nach Orientierung und Kontrolle, welches im Jugendalter aufgrund der neurobiologischen Entwicklung essentiell ist, wird ebenfalls durch die Internet- und Computerspielnutzung erfüllt (Eidenbenz, 2012, S. 81). Das Bedürfnis nach Orientierung und Kontrolle stellt nach Epstein (1993) das grundlegendste menschliche Bedürfnis dar. Mit diesem Bedürfnis ist nicht nur die situationsspezifische Kontrolle gemeint, sondern vielmehr das Vorhandensein eines Handlungsrepertoires zur Zielerreichung. Das Gefühl, Kontrolle zu haben, die sogenannte „Kontrollmeinung“ reicht zur Bedürfnisbefriedigung aus. Das positive Kontrollerleben kann mit den Konzepten der Selbstwirksamkeit nach Bandura (1977) und dem Kohärenzgefühl nach Antonovsky (1979) verbunden werden. Alle drei Konzepte gehen davon aus, dass das Erleben von Handhabbarkeit und die positive Bewältigung von Anforderungen mit seinen Handlungsmöglichkeiten seine Ziele zu erreichen, wesentlich für die psychische Gesundheit ist (Grawe, 2004, S. 23). Computerspiele geben einen gewissen Handlungsrahmen vor. Je nach Spiel kann der Handlungsrahmen sehr stark eingeschränkt sein oder sehr offen. Bei so genannten Open World Spielen verfügt der Spieler im Vergleich zu anderen Spielgenres über überdurchschnittliche Freiheiten und Möglichkeiten das Spiel zu spielen. Dennoch wird eine gewisse Struktur innerhalb der Spiele gegeben, da der

Spieler Aufgaben/Quests absolvieren muss. Allerdings kann er im Vergleich zu geradlinigen Spielen entscheiden, ob er die Quest erledigen möchte oder nicht. Wölfling und Müller (2009) gehen von einem medialen Coping aus. Dem Individuum liegen häufig keine adaptiven Coping Strategien für das Stresserleben im realen Leben vor. Durch die Nutzung des Internets oder der Computerspiele erfährt sich das Individuum als kompetent. Die negativen Erfahrungen im realen Leben können durch die Online-Erfahrungen kompensiert werden (S. 302). Aufgrund der Spieldynamik der Computerspiele, wie beispielsweise die Handlungsmöglichkeiten und die individuelle Anpassung der Schwierigkeitsgrade innerhalb des Spiels, bieten sie Selbstwirksamkeitserfahrungen (Fritz, 2011, S. 32-34).

Das Bedürfnis nach Orientierung stellt den kognitiven Aspekt des Kontrollbedürfnisses dar. Mit Orientierung ist das Wissen um und Verstehen von Situationen gemeint. Um adäquat in einer Situation reagieren zu können, muss die Situation vorweg verstanden werden. Durch die verschiedenen Genres der Spiele gibt es eine reichliche Auswahl an Anforderungsprofilen der Spiele sowie Art der Spielforderungen. Das Individuum kann je nach seinen Vorlieben das Spiel wählen. Die Motivation der Wahl des Computerspiels kann ebenfalls zur Befriedigung des Grundbedürfnisses beitragen. Somit wirkt die Ebene der Psychodynamik ebenfalls auf das Grundbedürfnis. Je nach Spiel können die menschlichen Motivziele (Leistung, Macht, Anschluss etc.) befriedigt werden (Fritz, 2011, S. 34). Bezüglich der Wahl der Computerspiele konnte Yee (2006) geschlechtsspezifische Unterschiede ermitteln. In ihrer Studie zu geschlechterspezifischen Unterschieden in der Motivation von Computeronlinespielern konnte gezeigt werden, dass männliche Spieler eine signifikant höhere Ausprägung in dem Bereich Erfolg/Leistung und Manipulation aufweisen, während weibliche Spielerinnen eine signifikant höhere Ausprägung in den Bereichen Beziehung, Immersionserleben und Escape Faktoren zeigten (S. 200).

Das Bedürfnis nach Selbstwerterhöhung und Selbstwertschutz wird nach Grawe (2004) als ein spezifisches und zentrales menschliches Bedürfnis aufgefasst. Dieses Grundbedürfnis setzt die Fähigkeit des Bewusstseins des Selbst und somit eine Reflexionsfähigkeit voraus. Das Grundbedürfnis nach Selbstwerterhöhung kann erst nach der Entstehung des Selbst, welches sich innerhalb von Interaktionen entwickelt, auftreten. In der frühen Kindheit wird das psychische Bedürfnis durch die wertschätzende Rückmeldung der Bezugsperson(en) befriedigt.

Grawe (2004) geht davon aus, „[...]“, dass Menschen ganz allgemein eine Tendenz zur Selbstwerterhöhung haben“ (S. 258). Aufgrund dieser Tendenz weisen Individuen

häufig Selbstwertillusionen und Kontrollillusionen auf, welche sich positiv auf die psychische Gesundheit auswirken (S. 258). Diese Illusionen dienen der Bedürfnisbefriedigung. Eine Verletzung des Selbstwertbedürfnisses kann ebenfalls zu einer Inkonsistenz beitragen. Studien konnten nachweisen, dass die Ablehnung durch Gleichaltrige mit einer Selbstabwertung bei Jugendlichen einhergeht. Ebenfalls konnte der Zusammenhang zwischen Depression und Selbstabwertung in diversen Studien nachgewiesen werden (Alsaker, Olweus, 2003, S. 215). Depressive Jugendliche erfahren im Vergleich zu nicht depressiven Jugendlichen häufiger Ablehnung durch Gleichaltrige und ziehen sich im Vergleich zu anderen Jugendlichen zurück. Allerdings ist dieser Prozess im Rahmen einer selbsterfüllenden Prophezeiung zu sehen. Aufgrund der aktuellen Studienlage wird davon ausgegangen, dass Jugendliche, welche in der Peergroup eine Verletzung des Selbstwertbedürfnisses erfahren, sich aufgrund ihrer Bindungsrepräsentation, welche in der frühen Kindheit als unsicher einzustufen ist, Freundschaften schließen und Rollen innerhalb der Peer Groups einnehmen, welche ihrem Selbstwertbedürfnis schaden. Grawe (2004) geht demnach davon aus, dass Verletzungen des Selbstwertbedürfnisses in der Adoleszenz oder im Erwachsenenalter aufgrund einer negativen Entwicklung, welche auf frühkindliche Verletzungen des Bindungs- und Kontrollbedürfnisses folgen, bestehen (S. 260). Im Rahmen der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung lässt sich das cognitive-behavioral model nach Davis (2001) heranziehen. In diesem Modell stellt ein niedriger Selbstwert und eine geringe Selbstwernerfahrung wesentliche Voraussetzung für die Entwicklung einer pathologischen Internetnutzung dar (S. 189). Caplan (2005) konnte das cognitive-behavioral model empirisch bestätigen und wies nach, dass die mangelnde Selbstrepräsentation einen wesentlichen Erklärungswert für die Entwicklung einer Internetabhängigkeit einnimmt (S. 731). Das multifaktorielle Erklärungsmodell der Computerspielabhängigkeit nach Mößle (2010) und dessen empirische Überprüfung zeigen auf, dass ein geringes Selbstkonzept eigener Fähigkeit einen Risikofaktor darstellt (Zenses, 2016, S. 97). Insgesamt lassen sich einige Studien bezüglich des geringen Selbstwertes als Risikofaktor für die Entstehung einer dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung finden (Kim, Cho, Kim, 2017, S. 96; Ko et al., 2007, S. 549; van Munno et al., 2017, S. 4).

Schuler et al. (2013) konnten für Patienten mit einer pathologischen PC-/Internet-Nutzung eine schulische und körperbezogene Selbstwertabwertung nachweisen (Schuhler et al., 2103, S. 82, 85). Die körperbezogene Selbstwertabwertung kann durch die erstellte Spielfigur im Spiel kompensiert werden, da ein Avatar oder Charakter mit jeweiligen Einschränkungen durch die Spielvorgabe nach eigenen Vorstellungen erstellt werden. So können Spieler, welche beispielsweise im realen Leben sich als

physisch unattraktiv empfinden eine attraktive Spielfigur erstellen (Eidenbenz, 2012, S. 82).

Nach Grawe unterliegen die Grundbedürfnisse einer Gleichrangigkeit. Von dieser postulierten Gleichrangigkeit kann jedoch erst im Erwachsenenalter ausgegangen werden, wobei beachtet werden muss, dass die Ausbildung und mögliche Verletzungen der Grundbedürfnisse im Kindesalter einen Einfluss auf die weitere Entwicklung bis ins Erwachsenenalter nehmen. Im Kindesalter ist das Bindungsbedürfnis das essentielle Grundbedürfnis. Mit der Verletzung des Bindungsbedürfnisses erfolgt gleichzeitig eine Verletzung der anderen drei Grundbedürfnisse (Borg-Laufs, 2012, S. 9)

Die ersten Lernerfahrungen im Zusammenhang mit dem Kontrollbedürfnis des Säuglings erfolgen innerhalb der Interaktion mit seiner Bezugsperson. Der Säugling erhält auf sein Bindungsverhalten eine erwünschte oder unerwünschte Reaktion der Fürsorgeperson. Demnach steht das Kontrollbedürfnis in den ersten Lebensjahren eng im Zusammenhang mit dem Bindungsbedürfnis. Eine nicht Befriedigung des Bindungsbedürfnisses stellt gleichzeitig eine Verletzung des Kontrollbedürfnisses dar. Auch das Bedürfnis nach Lustgewinn und Unlustvermeidung steht im engen Zusammenhang mit dem Kontroll- und Bindungsbedürfnis. Da der Säugling nicht in der Lage ist, aversive Zustände selbstständig zu regulieren, ist er von seiner Bezugsperson abhängig. Verspürt der Säugling beispielsweise Hunger, signalisiert er dies der Bezugsperson mit Schreien und Weinen. Zur Bedürfnisbefriedigung muss die Bezugsperson feinfühlig reagieren. Wird beispielsweise der Hunger des Säuglings gestillt, erfährt er sowohl Kontrolle als auch Lustgewinn. Das psychische Grundbedürfnis nach Selbsterhöhung und Selbstwertschutz entwickelt sich erst nach der Entstehung des Selbst, welches sich wiederum durch die frühkindliche Interaktion entwickelt. Demnach ist das Bedürfnis nach Selbstwertschutz und -erhöhung ebenfalls vom Bindungsbedürfnis abhängig (Borg-Laufs, 2012, S. 9).

Die Bindungserfahrungen lassen sich nach Grawe in die motivationalen Schemata seines konsistenztheoretischen Modells einordnen. Die motivationalen Schemata entwickeln sich um die Bindungserfahrungen herum und verankern sich „im impliziten Gedächtnis in Form von Wahrnehmungs-, Verhaltens-, emotionaler Reaktionsbereitschaft und motivationalen Bereitschaften“ (Grawe, 2009, S. 193).

## 4 Eltern-Kind-Beziehung und dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung

Bisher existieren nur wenige nationale und internationale Studien zum Zusammenhang der erlebten Eltern-Kind-Beziehung oder der Bindungsrepräsentation und der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung (Zenses, 2016, S. 69). Weiterhin lassen die Ergebnisse, aufgrund der unterschiedlichen messtheoretischen Zugänge und den kulturspezifischen Normen, nur bedingt verallgemeinerte Aussagen bezüglich des Zusammenhanges der erlebten Bindung zu den Eltern und der Internet- und Computerspielnutzung zu. Da die Computerspielabhängigkeit eine Unterkategorie der Internetabhängigkeit darstellt und in dem allgemeinen Fachdiskurs der Begriff Internetabhängigkeit ebenfalls als Synonym der Computerspielabhängigkeit verwendet wird, wird im Folgenden der aktuelle empirische Stand zusammenfassend dargestellt. Zur Zitierung der Ergebnisse werden die verwendeten Begrifflichkeiten und deren Übersetzung der jeweiligen Studien genutzt.

Ein Zusammenhang zwischen der Internetabhängigkeit und der Eltern-Kind-Beziehung konnte sowohl im nationalen als auch internationalen Raum in verschiedenen Studien belegt werden. Mesch (2003) konnte einen Zusammenhang zwischen der Zunahme der Internetnutzung und einer geringeren Beziehungsqualität zu den Eltern bei israelischen Jugendlichen feststellen (S. 1047-1048). Oh (2003) konnte mittels einer Schülerstichprobe einen Zusammenhang zwischen elterlicher Kontrolle bezüglich der Internetnutzung und der pathologischen Internetnutzung identifizieren. Ebenfalls konnte Oh die elterliche Unterstützung, die Selbstkontrolle, die zwischenmenschlichen Beziehungen sowie Depressivität als Risikofaktoren für eine Ausbildung einer Internetabhängigkeit ermitteln (S. 1141). Ko et al. (2007) konnten in einer taiwanischen Stichprobe eine niedrige Familienfunktion als einen Risikofaktor für die Entstehung einer Internet- und Computerspielabhängigkeit identifizieren. Als weiteren Risikofaktor klassifizierte die Autorengruppe ein geringes Selbstwertgefühl (S. 549). Ähnliche Ergebnisse konnten Yen et al. (2007) aufzeigen. Die Autorengruppe identifizierten in ihrer Studie einer taiwanischen Stichprobe ebenfalls eine geringe familiäre Funktion, häufige Konflikte innerhalb der Familie sowie konfliktreiche Beziehungen zu den Eltern als Risikofaktoren für die pathologische Internetnutzung. Der gewohnheitsmäßige Alkoholkonsum von Geschwistern und die elterliche Duldung von Substanzkonsum stellen ebenfalls Risikofaktoren für eine pathologische Internetnutzung dar (S. 327). In einer nachfolgenden Studie konnten Yen et al. (2009) den Zusammenhang zwischen den

familiären Konflikten und dem Risiko einer pathologischen Internetnutzung rezipieren (S. 363). Zudem konnte die Autorengruppe eine geringe familiäre Kontrolle als einen wesentlichen Risikofaktor identifizieren (S. 360). Einen Einfluss einer Depression auf die pathologische Internetnutzung zeigte die Autorengruppe ebenfalls auf. Dieses Ergebnis deckt sich mit den bisherigen empirischen Befunden, die eine häufige Komorbidität einer pathologischen Internetnutzung und Depression nachgewiesen haben (Müller, 2017, S. 12). Li et al. (2013) konnten anhand einer chinesischen Stichprobe einen Zusammenhang zwischen der elterlichen Kontrolle und dem pathologischen Internetgebrauch nachweisen. In der Studie wurde die elterliche Kontrolle durch die elterlichen Grenzsetzungen und durch Liebesentzug erfasst. Die Autorengruppe stellte eine signifikante negative Korrelation zwischen der elterlichen Grenzsetzung und der pathologischen Internetnutzung fest, während der Liebesentzug positiv mit der pathologischen Internetnutzung korreliert (S. 445).

Lei und Wu (2007) untersuchten den Zusammenhang zwischen der Entfremdung der Jugendlichen zu ihren Eltern und des pathologischen Internetgebrauchs. Die Autoren konnten eine signifikante positive Korrelation zwischen der Entfremdung vom Vater der Jugendlichen und einem pathologischen Internetgebrauch nachweisen. Lei und Wu (2007) zeigten ebenfalls auf, dass die Entfremdung zum Vater das Freizeitverhalten der Jugendlichen beeinflusst. Die Autoren gehen davon aus, dass das geänderte Freizeitverhalten ein Mediator in der Entwicklung einer pathologischen Internetnutzung darstellt (S. 637).

Park et al. (2008) konnten in ihrer Studie einen Zusammenhang mit der von Jugendlichen empfunden geringen familiären Kommunikation und geringen Kohäsion zu den Eltern und der pathologischen Internetnutzung identifizieren (S. 903). Zudem konnten die Autoren ermitteln, dass Jugendliche mit einer pathologischen Internetnutzung bei ihren Eltern eine geringe positive Erziehungseinstellung und häufiger Gewalt in der Familie erleben (S. 903-904). Diese Ergebnisse konnte Rehbein ebenfalls rezipieren (Rehbein, 2009a, S. 28).

Jäger und Moormann (2008) zeigten in ihrer Studie, welche mittels einer Online-Umfrage ebenfalls den Bindungsstil erfasst auf, dass Kinder und Jugendliche mit einer pathologischen Computerspielnutzung häufiger eine ängstliche Bindungsrepräsentation aufweisen. In den Gruppen, in denen die Kinder und Jugendlichen gar nicht, regelmäßig oder viel spielen, lag vermehrt eine sichere Bindungsrepräsentation vor (S. 15). Innerhalb der Studie konnten die Autoren hinsichtlich der Verteilung des abweisenden Bindungsstils keine Unterschiede zwischen den pathologisch-, viel-, regelmäßig- oder

nicht Computerspielern finden (S. 15). Weiterhin konnte die Autorengruppe aufzeigen, dass pathologische Computerspieler sich häufiger in ihren Lebenssituationen überfordert fühlen. Statt problemorientierte Copingstrategien, zeigen pathologische Computerspieler stärkeres vermeidendes Bewältigungsverhalten (S. 11-12). Zudem nutzen abweisend und insbesondere ängstlich gebundene Kinder und Jugendliche das Computerspielen zur Stimmungsregulation (Jäger, Moormann, 2008, S. 15). Xiugin et al. (2010) konnten einen Zusammenhang zwischen der elterlichen Kohäsion und der Internetabhängigkeit nachweisen. Die Autorengruppe identifizierte eine mangelnde emotionale Nähe, mangelnde Liebe und Fürsorge durch die Eltern als einen Risikofaktor für eine Internetabhängigkeit (Xiugin et al., 2010, S. 405).

Tsitsika et al. (2011) untersuchten in einer griechischen Stichprobe von Jugendlichen den Zusammenhang der pathologischen Internetnutzung und der erlebten familiären Beziehung. Die Autoren fanden bei den Jugendlichen mit einer pathologischen Internetnutzung häufiger dysfunktionale Kommunikationen zu den Eltern. Zudem wiesen die Jugendlichen eine problematische Abgrenzung zu den Eltern auf (Tsitsika et al., 2011, S. 869-870). Weiterhin konnten die Autoren nachweisen, dass Jugendliche mit einer pathologischen Internetnutzung häufiger riskantes Verhalten zeigen und mehr emotionale Probleme aufweisen (S. 869).

Lin et al. (2011), Odaci und Cikrikci (2013), Schimmenti et al. (2012) sowie Schimmenti et al. (2014) untersuchten den Zusammenhang der pathologischen Internetnutzung und der Bindungsrepräsentation. Zusammenfassend konnten die Studien nachweisen, dass Jugendliche und Erwachsene mit einer pathologischen Internetnutzung bzw. mit einer sehr auffälligen Internetnutzung häufiger unsichere und desorganisierte Bindungsrepräsentationen zu den Eltern aufweisen. Lin et al. (2011) konnte in einer taiwanischen studentischen Stichprobe eine positive Korrelation zwischen der pathologischen Internetnutzung und einer unsicheren Bindungsrepräsentation finden (S. 745). Zudem konnte die Autorengruppe ebenfalls eine positive Korrelation zwischen depressiver Symptomatik und der Internetabhängigkeit ermitteln. Die Autoren erklären diesen Zusammenhang mittels der „self-mediation“ Hypothese nach Khatzian. Demnach stellt die Internetnutzung eine Copingstrategie für den Umgang mit der depressiven Symptomatik dar (Lin et al., 2011, S. 744). Allerdings wird der Aussagegehalt dieser Studie aufgrund des Online-Fragebogendesigns und der Erfassung der Bindungsrepräsentation durch einen Fragebogen kritisch hinterfragt. Shin et al. (2011) konnten in ihrer Studie an einer erwachsenen Stichprobe einen Zusammenhang zwischen der vermeidenden sowie der ängstlichen Bindungsrepräsentation und der Internetabhän-

gigkeit feststellen. Zudem konnten die Autoren feststellen, dass eine vermeidende Bindungsrepräsentation einen Einfluss auf die depressive Symptomatik einnimmt. Depressive Symptome, Angst und Phobien korrelierten in der Studie ebenfalls mit der pathologischen Internetnutzung (S. 669).

Schimmenti et al. (2012) konnten in ihrer Studie an einer italienischen Spielerstichprobe eine hohe Prävalenz der desorganisierten Bindungsrepräsentation bei den pathologischen Computerspielern feststellen. Die Autorengruppe geht davon aus, dass aufgrund der desorganisierten Bindungsrepräsentation keine adäquaten Bewältigungsstrategien für den Umgang mit negativen Emotionen vorliegen. Das Spielen von Onlincomputerspielen dient zur Emotionsregulation und stellt demnach eine maladaptive Bewältigungsstrategie dar (S. 191). Schimmenti et al. (2014) konnten ähnliche Ergebnisse replizieren. Die Autorengruppe konnte die preoccupationale Bindungsrepräsentation als Risikofaktor für die Entstehung einer pathologischen Internetnutzung im Jugendalter ermitteln (S. 592). Odacı und Çıkrıkçı (2014) konnten in ihrer Studie bei einer türkischen studentischen Stichprobe ebenfalls eine positive Korrelation zwischen den dismissing und preoccupied Bindungsstilen und der problematischen Internetnutzung nachweisen. Mittels einer multiplen Regressionsanalyse konnte festgestellt werden, dass das Geschlecht, subjektives Wohlbefinden und der dismissing sowie der preoccupied Bindungsrepräsentation 19 % der Varianz erklärt. Die Autoren konnten zudem einen Geschlechterunterschied zwischen der pathologischen Internetnutzung und Bindungsrepräsentation feststellen. (Odacı, Çıkrıkçı, 2014, S. 64)

Durkee et al. (2012) konnten in ihrer europaweit ausgelegten Studie einen Zusammenhang zwischen dem durch die Jugendlichen erlebten elterlichen Interesse und einer pathologischen Computerspielnutzung identifizieren. Erleben die Jugendlichen ein geringes elterliches Interesse und Engagement, besteht ein erhöhtes Risiko eine pathologische Internet- und Computerspielnutzung zu entwickeln (S. 2219). Zudem konnte die Autorengruppe die elterliche Arbeitslosigkeit als einen Risikofaktor für die Entstehung einer Internet- und Computerspielnutzung klassifizieren.

Im Rahmen der EXIF Studie konnte Rosenkranz et al. (2012) nachweisen, dass Jugendliche mit einem problematischen Medienkonsum häufiger eine dysfunktionale Familienfunktionalität aufweisen. Die Probandengruppe mit einer problematischen Nutzung weisen häufiger familiäre Konflikte bezüglich der Mediennutzung auf (S. 113). Zudem stellte die Autorengruppe fest, dass Jugendliche mit einer problematischen Nutzung durchschnittlich mehr Regeln bezüglich des Medienkonsums und reaktive medienerzieherische Regeln und Strafen durch die Eltern erfahren (S. 110-111). In der



Eltern-Kind-Beziehung konnte die Autorengruppe mit den Familienbögen (Cierpka, Frevert (1994)) feststellen, dass Jugendliche mit einer problematischen Internet- und Computerspielnutzung auf den Skalen „Rollenverhalten“, „Kommunikation“ und „Aufgabenerfüllung“ auffällige Werte erzielen (Rosenkranz, 2012, S. 117).

Liu et al. (2012) konnten in ihrer Studie einen Zusammenhang zwischen der elterlichen Kommunikation und pathologischen Internetnutzung nachweisen. In ihrer Studie mit einer chinesischen Schülerstichprobe zeigte sich, dass die elterliche Kommunikation einen Prädiktor für die Entstehung einer pathologischen Internetnutzung darstellt. Stellen die Eltern Normen bezüglich der Nutzung des Internets auf und halten sich selbst ebenfalls daran, verringert sich die Wahrscheinlichkeit einer pathologischen Internetnutzung. Verhalten sich die Eltern entgegengesetzt zur aufgestellten Norm, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit einer pathologischen Internetnutzung des Jugendlichen (S. 1272).

Floros und Simos (2012) konnten eine negative Korrelation zwischen einem guten Bonding und einer pathologischen Internetnutzung nachweisen. Unter dem Begriff Bonding verstehen die Autoren, dass die Eltern fürsorglich reagieren und eine Autonomieentwicklung zulassen (S. 532). In dem erstellten Modell erklären die Autoren die Internetabhängigkeit durch seeking social comfort, Vermeidung von Einsamkeit, Depression, verminderter Impulskontrolle oder die Suche nach der Distanzierung von anderen Problemen (S. 533).

Yu und Shek (2013) konnten in ihrer Langzeitstudie anhand einer Schülerstichprobe die familiäre Beziehung und die familiäre Kommunikation als Risikofaktoren für eine Internetabhängigkeit identifizieren (S. 16)

Wu et al. (2013) konnten in einer chinesischen Stichprobe von Jugendlichen ebenfalls feststellen, dass die Beziehung zu den Eltern einen Einflussfaktor auf die Entstehung einer pathologischen Internetnutzung darstellt. Zudem konnte die Autorengruppe einen Zusammenhang zwischen Hyperaktivität und Impulsivität sowie der elterlichen Beziehung nachweisen. Dabei wurde festgestellt, dass der Zusammenhang zwischen der Elternbeziehung und der Internetsucht nicht gleichmäßig verläuft, sondern durch persönliche Faktoren, wie Alter, Geschlecht und Hyperaktivität-Impulsivität, moderiert wird. Der Zusammenhang zwischen der Eltern-Kind-Beziehung und der Internetsucht ist bei Jugendlichen unter dreizehn Jahren größer als bei älteren Jugendlichen. Ebenfalls beeinflusst die Hyperaktivität-Impulsivität des Jugendlichen das Risiko einer Internetsucht (S. 4). Oldmeadow et al. (2013) untersuchten den Zusammenhang zwischen der Nutzung von Facebook und der Bindungsrepräsentation sowie den sozialen Kom-

petenzen. Die Autoren konnten nur einen Zusammenhang zwischen der ängstlichen Bindungsrepräsentation und der Facebook Nutzung nachweisen (S. 1146).

Tone et al. (2014) konnten in ihrer studentischen Stichprobe in China einen Zusammenhang zwischen dem Onlinespielen und dysfunktionalen Familienstrukturen nachweisen. Die dysfunktionalen Familienstrukturen setzen sich laut der Studie aus der familiären Kohäsion und der familiären Anpassungsfähigkeit zusammen. Die Autoren konnten einen Einfluss der familiären Faktoren auf die von Jugendlichen wahrgenommene Attraktivität von Onlinespielen ermitteln. Ebenfalls fanden die Autoren einen geringen negativen Einfluss der familiären Faktoren auf die Entwicklung einer pathologischen Internetnutzung (S. 326). Weiterhin stellte die Autorengruppe die Hypothese auf, dass sich die Motivation zum Spielen hauptsächlich aus den Faktoren Entertainment und Freizeit, emotionales Coping, der Reiz und Herausforderungscharakter des Spiels sowie die Realitätsflucht ergibt (S. 321).

Şenormancı et al. (2014) konnten mittels einer klinischen Stichprobe einen Zusammenhang zwischen dem problematischen Internetkonsum und der abweisenden sowie dem preoccupied Bindungsstil nachweisen. Zudem zeigte die klinische Stichprobe im Vergleich zur Kontrollgruppe eine höhere depressive Symptomatik (S. 205).

Eichenberg et al. (2016) und Greschner et al. (2017) konnten die internationalen Ergebnisse bezüglich des Zusammenhanges der Bindungsrepräsentation und der pathologischen Internetnutzung im deutschsprachigen Raum rezipieren. Beide Studien stellten bei erwachsenen Probanden mit einer pathologischen Internetnutzung häufiger eine unsichere (Eichenberg et al., 2016, S. 44) oder desorganisierte Bindungsrepräsentation (Greschner et al., 2017, S. 49) fest. Eichenberg et al. (2017) konnten zudem erheben, dass unsicher gebundene Internetnutzer häufiger die Motive „emotionale Unterstützung“ und „Anonymität“ für die Internetnutzung angaben. Weiterhin verweisen die Autoren darauf, dass Bindungsstile keine Erklärung für die inhaltliche Internetnutzung liefern. Allerdings werden Foren und Chats von auffälligen Internetnutzern signifikant häufiger genutzt als von unauffälligen Internetnutzern (Eichenberg et al., 2017, S. 45). Die Studie von Greschner et al. (2017) konnte einen Unterschied zwischen „Gamer“ und „Chatter“ feststellen. „Gamer“ wiesen in der Studie ausgeprägter unsichere und desorganisierte Bindungsrepräsentationen auf als „Chatter“. Die Autoren führen diese Ergebnisse auf die Geschlechterverteilung innerhalb der „Gamer-“ und „Chatter-“ Gruppen zurück (Greschner et al., 2017, S. 49).

Ding et al. (2017) konnten einen Zusammenhang zwischen der elterlichen Kontrolle und der Internetabhängigkeit feststellen. Aufgrund der ständigen Präsenz des Internets

sowie der Möglichkeiten im Internet, gehen die Autoren davon aus, dass eine unzureichende elterliche Kontrolle dazu führt, dass Jugendliche im Internet Anschluss an Peers suchen (S. 51).

Munno et al. (2017) fanden heraus, dass Jugendliche, welche im Selbstbericht eine unglückliche Kindheit angaben, ein erhöhtes Risiko aufweisen, eine Internetabhängigkeit zu entwickeln. Die Autorengruppe identifizierte familiäre Probleme, einen geringen Selbstwert, schulische Probleme und Verhaltensprobleme als Risikofaktoren für die Ausbildung einer Internetabhängigkeit heraus (S. 4).

Kim et al. (2017) spezifizierten ihre Studie auf die Smartphone-Abhängigkeit. Die Autoren wiesen einen indirekten Einfluss der Bindungsrepräsentation und eine abhängige Smartphone-Nutzung nach. Eine unsicher ängstliche und unsicher vermeidende Bindungsrepräsentation hat nach Kim et al. (2017) einen direkten Einfluss auf das Gefühl der Einsamkeit und einen indirekten Einfluss auf die depressive Symptomatik. Die Autoren erklären ihre Ergebnisse damit, dass unsicher Gebundene ihre Emotionen nicht adäquat regulieren können und sich dadurch häufiger einsam fühlen. Die depressive Symptomatik und die Einsamkeit haben wiederum einen Einfluss auf die abhängige Nutzung des Smartphones. Die Nutzung des Smartphones kann, so die Autoren, eine alternative Copingstrategie für unsicher gebundene Probanden darstellen. Allerdings konnte die Autorengruppe eine negative Korrelation der vermeidenden Bindung und der Internetabhängigkeit feststellen (S. 96). Dieses Ergebnis widerspricht teilweise den bisherigen Befunden, welche eine unsicher vermeidende Bindung als Risikofaktor für eine Internetabhängigkeit klassifiziert haben (Schimmenti et al., 2014). Kim et al. (2017) erklären den negativen Zusammenhang zwischen einer vermeidenden Bindungsrepräsentation und der Smartphone-Abhängigkeit damit, dass im Vergleich zu ängstlich gebundenen Menschen vermeidend Gebundene ein positives Selbstbild und ein negatives Fremdbild aufweisen. Vermeidend gebundene Menschen zeigen demzufolge weniger Interesse an anderen Personen und demnach auch weniger Interesse an Smartphones (S. 96). Die bisherige Studienlage stützt diese Annahme dahingehend, dass ein negativer Selbstwert häufig als ein Risikofaktor für eine Internetabhängigkeit identifiziert wurde (Ko et al., 2007; Munno et al., 2017).

Eine weitere aktuelle Studie zum Zusammenhang der Eltern-Kind-Beziehung und der Internetabhängigkeit legen Yang et al. (2016) vor. Mittels einer studentischen Stichprobe konnte die Autorengruppe eine positive Korrelation zwischen der Häufigkeit von ehelichen Konflikten und der Internetabhängigkeit der jungen Erwachsenen finden. Die Autoren konnten zudem einen moderierenden Einfluss der Eltern-Kind-Beziehung

zwischen der Peer Beziehung und der Internetabhängigkeit nachweisen. Die Vater-Kind-Beziehung und die Mutter-Kind-Beziehung nehmen einen erheblichen Einfluss auf die Peer Beziehung, welche wiederum die Entwicklung einer Internetabhängigkeit beeinflusst. Die Eltern-Kind-Beziehung hat demnach nur einen indirekten Einfluss auf die Internetabhängigkeit. Eine sichere Bindung führt dazu, dass sich das Kind sicher und geborgen fühlt, sichere Freundschaften eingehen kann und dadurch ein geringeres Risiko für die Ausbildung einer Internetabhängigkeit besteht (S. 227). Die Autorengruppe Jia et al. (2017) geht davon aus, dass eine dissoziale Peer Gruppe das Internetnutzungsverhalten der Jugendlichen negativ beeinflusst (S. 350). Sie legten in ihrer Studie den Fokus auf die Lehrer-Schüler-Beziehung und der pathologischen Internetnutzung. Die Zugehörigkeit zu einer dissozialen Peer Gruppe und die psychologische Sicherheit stellen einen Mediator zwischen der Lehrer-Schüler-Beziehung und der Internetabhängigkeit im Jugendalter dar. Liegen bei den Schülern eine geringe psychologische Sicherheit vor, welche mit dem Gefühl der Selbstwirksamkeit einhergeht, und erleben die Schüler gleichzeitig eine schlechte Lehrer-Schüler-Beziehung, besteht ein erhöhtes Risiko einer Internetabhängigkeit. Weiterhin kann eine positive Lehrer-Schüler-Beziehung einen Schutzfaktor bezüglich des Anschlusses einer dissozialen Peer Gruppe darstellen (Jia et al., 2017, S. 349-350). Zenses (2016) untersuchte in ihrem Längsschnittstudiendesign die Bindung zur Mutter. Die Autorin konnte ermitteln, dass zum dritten Messzeitpunkt „[...] „Stabil“ problematische Spieler ängstlichere Bindungen zur Mutter aufweisen, als „Nie“ problematische und „Entwickler““. Unterschiede zwischen den Gruppen konnten zu den ersten beiden Messzeitpunkten nicht ermittelt werden (S. 214).

## **5 Empirische Erkenntnisse zu den Komorbiditäten der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung**

Als eine der häufigsten komorbiden Störungen wurden depressive Symptome gefunden. So konnten verschiedene Studien mithilfe von Fragebögen empirisch nachweisen, dass Computerspielabhängige im Vergleich zu unauffälligen Spielern deutlich höhere Werte bezüglich der depressiven Symptomatik aufweisen (Desai et al. (2010); Gentile et al. (2011); Lin et al. (2011); Mentzoni et al. (2011); Metclaf, Pammer (2011); Pápay et al. (2013); van Rooij et al. (2012); Wenzel et al. (2009)). Dabei entstand im wissenschaftlichen Diskurs die Frage, ob die depressive Symptomatik vor oder mit einer Computerspielabhängigkeit einhergeht. Mit dieser Frage beschäftigte sich auch die Arbeitsgruppe Gentile et al. (2011). Diese Studie belegte, dass die Depression als komorbide Störung eher eine Folge einer Computerspielabhängigkeit ist, als ihre Ursache. Ebenfalls haben Schuhler et al. (2013) die depressive Störung als komorbide Störung identifiziert (S. 73). Zenses (2016) konnte in ihrer Studie zum ersten Messzeitpunkt feststellen, dass „Entwickler“ und „Stabile“ häufiger affektive Störungen aufweisen. Komorbiditäten mit Substanzstörungen konnten aktuell nicht belegt werden. Aufgrund der Ergebnisse der Suchtforschung, welche aufzeigt, dass Abhängigkeitserkrankungen häufiger mit anderen Substanzstörungen einhergehen, wird davon ausgegangen, dass eine substanzbezogene Komorbidität besteht. Zenses (2016) konnte feststellen, dass problematische Spieler häufiger eine Substanzabhängigkeit aufweisen, als unauffällige Spieler (S. 221). Angsterkrankungen wurden ebenfalls in einigen Studien als komorbide Störung identifiziert (Mößle, 2012, S. 362). So konnte die Autorengruppe te Wildt et al. (2011) neben einer hohen Komorbiditätsrate von Depression ebenfalls eine hohe Rate an Angsterkrankungen bei der Gruppe der Internetabhängigen ermitteln (te Wildt et al., 2011, S. 22). Zudem weist die Gruppe der Internetabhängigen sehr selbstunsicheres und unterwürfiges Verhalten auf. Niedrige Werte der Selbstkohärenz konnten ebenfalls identifiziert werden. Die Autoren diskutieren die Interpretation, dass das Internet als eine Suche nach einem stabilen kohärenten Selbsterleben fungieren kann (ebd. S. 24). Zenses (2016) konnte keine Unterschiede bezüglich Sozialer Phobie feststellen. Diese Ergebnisse widerlegen demnach andere Studien, welche die Soziale Phobie als Risikofaktor für eine dysfunktionale Internetnutzung identifiziert haben (Walther et al., 2012, S. 173).

## 5.1 Persönlichkeitseigenschaften Big Five

Zenses (2016) konnte zwischen unauffälligen und auffälligen Computerspielern Unterschiede bezüglich Neurotizismus ermitteln. Dieser Unterschied bestand jedoch nicht zwischen den Verlaufstypen zum zweiten oder dritten Messzeitpunkt (S. 215). Bezogen auf die Extraversion, die Offenheit für Erfahrungen, konnten die Autoren keine Unterschiede zwischen unauffälligen und auffälligen Spielern ermitteln. Für die Gewissenhaftigkeit konnte Zenses (2016) sowohl zwischen den unauffälligen und auffälligen als auch den Verlaufstypen Unterschiede ermitteln. Auffällige Spieler sowie „stabil“ problematische Spieler wiesen im Vergleich zu den anderen Gruppen geringere Werte in der Gewissenhaftigkeit auf. Dieses Ergebnis repliziert das Ergebnis von Walther et al. (2012) (S. 173). Die Unterschiede in der Dimension werden dahingehend interpretiert, dass Menschen mit einer niedrigen Gewissenhaftigkeit nicht auf kurzfristige angenehme Aktivitäten verzichten um langfristigen negativen Konsequenzen entgegen zu wirken (Zenses, 2016, S. 218). Im Vergleich zu Müller et al. (2014) und Walther et al. (2012) konnte Zenses (2016) keine Unterschiede zwischen unauffälligen und problematischen Spielern in dem Persönlichkeit-Trait Verträglichkeit nachweisen. Zenses vermutet, dass Computerspieler verträglicher sind als Menschen mit anderen Abhängigkeiten, da das Computerspielen mit Hilfe von Eskapismus kompensiert wird. Ebenfalls können Computerspieler im Spiel ihre Aggression abregieren (Zenses, 2016, S. 218).

Viele Studien untersuchten den Zusammenhang der Impulsivität und der Internet- oder Computerspielabhängigkeit. Dabei wird die Impulsivität nicht im Rahmen des ADHS erfasst, sondern als Persönlichkeitsaspekt. Aus der substanzgebundenen Suchtforschung sowie der Forschung bezüglich des Glückspiels konnte die Impulsivität als Risikofaktor identifiziert werden (Braun, Kräplin, Bühringer, 2014, S. 180). Rehbein et al. (2010a) untersuchten den Zusammenhang der Impulsivität und der Internet- bzw. Computerspielabhängigkeit an einer schulischen Stichprobe. Die Studie konnte einen Zusammenhang von erhöhter Impulsivität und Computerspielabhängigkeit ermitteln (Rehbein et al., 2010a, S. 36). Lin et al. (2011) konnten ebenfalls eine positive Korrelation zwischen der Impulsivität und der Internetabhängigkeit ermitteln. Burnay et al. (2015) identifizierten die Impulsivität und die Passion als hohe Erklärungswerte für die Internetabhängigkeit. Allerdings konnten die Autoren einen direkten Einfluss der Impulsivität auf die Passion ermitteln (Burnay et al., 2015, S. 32, 34). Die aktuelle Studienlage wies hauptsächlich nur signifikante Zusammenhänge zwischen der Impulsivität und der Internet- und Computerspielabhängigkeit nach (Bailey, West, Kuffel (2013); Gentile

et al. (2011); Han, Lyoo, Renshaw (2012); Liao et al. (2011); Littel et al. (2012); Park et al. (2010); Walther et al. (2012); Zenses (2016)).

Schuhler et al. (2013) vergleichen in ihrer Studie vier klinische Gruppen (pathologische Internet- und PC-Nutzer, Glücksspielsüchtige, andere Abhängigkeitserkrankungen und andere psychische Erkrankungen) miteinander. Die Autorengruppe konnte feststellen, dass sich die pathologischen Internet- und PC-Nutzer häufiger ungünstige Ausprägungen in den Persönlichkeitseigenschaften Gewissenhaftigkeit und leistungsbezogene Selbstwertschätzung aufweisen. Zudem beschrieb sich die Gruppe der pathologischen Internet- und PC-Nutzer signifikant häufiger als abweisend kalt, introvertiert-sozial-vermeidend, streitsüchtig und konkurrierend im sozialen Kontakt (S. 77ff.).

Ferchow et al. (2015) untersuchten ebenfalls den Zusammenhang zwischen der pathologischen Computerspielnutzung und den Persönlichkeitseigenschaften. Es wurden signifikant höhere Werte in der Persönlichkeitsdimension Neurotizismus und geringe Werte in der Extraversion ermittelt. Die Autoren verweisen darauf: „Personen mit einer solchen Ausprägung unterliegen Gefühlsschwankungen und machen sich viele Sorgen; zudem fällt es ihnen schwer, in Stresssituationen die Fassung zu wahren“ (S. 100).

Blachnio et al. (2017) untersuchten den Zusammenhang der Internetabhängigkeit und der Facebookabhängigkeit. Die Facebookabhängigkeit konnte als eine Unterform der Internetabhängigkeit identifiziert werden. Zudem konnte die Autorengruppe aufzeigen, dass die Internetabhängigkeit negativ mit der emotionalen Stabilität, Gewissenhaftigkeit und Extraversion korreliert. Diese Ergebnisse bestätigten den bisherigen Forschungsstand zur Internetabhängigkeit und Persönlichkeitseigenschaften. Unter Berücksichtigung der Facebookabhängigkeit konnten die Autoren eine negative Korrelation mit dem Persönlichkeit-Trait Offenheit identifizieren (S. 272).

Dieris-Hirche et al. (2017) untersuchen die Internetabhängigkeit anhand einer klinischen depressiven Stichprobe. Im Vergleich zur Kontrollgruppe wies die Gruppe der depressiven Patienten höhere Werte sowohl in der Internetabhängigkeit als auch in der Impulsivität auf (S. 100).

Aus der aktuellen Forschungsliteratur wird häufig eine hohe Komorbidität der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung und der Aufmerksamkeitsdefizit/Hyperaktivitätsstörung aufgeführt. Chan und Rabinowitz stellten 2006 in ihrer Studie fest, dass Jugendliche, welche mehr als eine Stunde am Tag Computerspiele spielen, eine höhere Intensität ADHS-bezogener Symptome aufwiesen (S. 19). In der Studie

von Yen (2007) berichteten Jugendliche mit einer Internetabhängigkeit häufiger von ADHS-Symptomen (S. 96). Chou et al. (2015) gehen davon aus, dass Jugendliche mit einem ADHS aufgrund des hohen Behavioral-Approach-Systems das Internet oder Computerspiele wegen des fun seeking Motives nutzen. Das Internet und die Computerspiele wirken durch das unmittelbare Feedback auf das dopaminerge System ein (S. 126). Zudem konnten die Autoren in ihrer Studie feststellen, dass ein hoher BIS mit den Symptomen der Internetabhängigkeit korreliert. Die Autoren interpretieren dieses Ergebnis dahingehend, dass eine hohe BIS die Vulnerabilität für das Symptom Flucht erhöht (Chou et al., 2015. S. 126). Zenses (2016) zeigte sowohl im Querschnittsdesign als auch im Längsschnittsdesign, dass problematische Spieler deutlich höhere ADHS-Werte erzielten als unauffällige Spieler (S. 224). Die Autorin erklärt dies dadurch, dass aktuell davon ausgegangen wird, dass bei Suchterkrankungen die Fähigkeit zur Inhibition gestört ist. Eine Störung in der Fähigkeit zur Inhibition besteht ebenfalls bei ADHS, sodass eine Komorbidität zwischen Suchterkrankungen und ADHS nicht verwunderlich ist (S. 224).

Die meisten Ergebnisse bezüglich der Komorbidität liegen aus Querschnittsstudien vor, sodass die Ergebnisse nur unter Vorbehalt interpretiert werden können. Aktuell liegen neben der Längsschnittstudie von Zenses (2016) noch zwei weitere Längsschnittstudien vor. Gentile et al. (2011) und Lemmen et al. (2011) konnten in ihren Studien die drei Prädiktoren soziale Kompetenzen, Impulsivität und Empathiefähigkeit für eine pathologische Computerspielnutzung identifizieren (Gentile et al, 2011, S. 324ff.; Lemmen et al, 2011, S. 150).

Haagsman et al. (2013) konnten in ihrer Studie statistisch aufweisen, dass das cognitive-behavioral model of PIU auf das pathologische Spielen übertragen werden kann. Dabei identifizierten die Autoren die mangelnde Selbstregulation und die mangelnde Stimmungsregulation als einen wesentlichen Erklärungsfaktor für eine pathologische Computerspielnutzung (S. 207).

## **5.2 Internet- und Computerspielnutzung und emotionale und soziale Kompetenzen**

Einige Studien untersuchten den Zusammenhang zwischen der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung und den emotionalen und sozialen Kompetenzen. So untersuchten Strittmatter et al. (2014) den Zusammenhang zwischen Mobbing Erfahrungen, Copingstrategien und der pathologischen Internetnutzung von Jugendlichen. Die Autoren konnten einen Zusammenhang zwischen Mobbing Erfahrung und der prob-



lematischen Internetnutzung identifizieren. Unter Berücksichtigung der SDQ Skalen konnte festgestellt werden, dass der Zusammenhang zwischen Mobbing und pathologischer Internetnutzung nur teilweise erklärt werden kann. Die Autorengruppe identifizierte die SDQ Skalen emotionale Probleme, Verhaltensprobleme und Hyperaktivität als Prädiktoren für eine problematische und pathologische Internetnutzung (S. 89). Die Autoren interpretieren ihre Ergebnisse so, dass eine pathologische Internetnutzung eine „Flucht vor der belastend erlebten Realität“ darstellt (S. 91).

Kowert und Oldmeadow (2013) untersuchten die sozialen Kompetenzen bei verstrickten Computerspielern. Die Autoren nutzen den Begriff „online video game involvement“. Das Involvement<sup>7</sup> wurde mittels Spielzeit, Spielvielfalt und die soziale Identität als „Gamer“ erfasst (S. 1874). Interessanterweise konnten die Autoren feststellen, dass verstrickte Computerspieler über einen besseren Emotionsausdruck und -regulation verfügen. Allerdings verfügen diese Computerspieler über weniger soziale Kompetenzen. So haben die Spieler Schwierigkeiten sich auf soziale Beziehungen einzulassen und Gespräche anzufangen. Diese Unterschiede konnten die Autoren sowohl für Online- als auch Offline-Spieler identifizieren (S. 1876).

Seifert und Jöckel (2009) untersuchten die Motivation MMO(RP)G-Spiele zu spielen. Dabei identifizierten die Autoren die Dimensionen „Erleben des Spiels als Herausforderung“ und „Spiel als Gemeinschaftserlebnis“ als wesentliche Nutzungsmotive (S. 303). Kardefelt-Winther (2014) untersuchte ebenfalls die Nutzungsmotive von MMO-Spielen. Interessanterweise konnte die Studie nicht wie vermutet einen Zusammenhang von sozialer Angst und Einsamkeit mit der Motivation zur sozialen Interaktion finden. Jedoch konnte eine signifikante Korrelation zwischen sozialer Angst und Einsamkeit mit dem Motiv Wirklichkeitsflucht identifiziert werden (S. 122). Aufgrund der Ergebnisse kann die These, dass MMO-Spiele als Ersatz für soziale Interaktionen dienen, nicht gestützt werden.

Bezüglich Freundschaften im Internet oder in Computerspielen liegen bisher nur wenige empirische Studien vor. So untersuchten Foucault et al. (2009) Onlinefreundschaftsmuster. Die Autoren konnten feststellen, dass Onlinefreundschaften ähnlichen Mechanismen wie Offlinefreundschaften unterliegen. So nimmt der Aspekt der physikalischen Nähe auch bei Onlinefreundschaften einen großen Einfluss auf die Freundschaftsentwicklung ein. Sind sich Personen geographisch nahe, entwickelte sich eher eine Onlinefreundschaft (S. 23). Wang und Wellmann (2010) untersuchten im Rahmen

---

<sup>7</sup> Deutsche Übersetzung; Verstrickung

einer Längsschnittstudie soziale Netzwerke und die Entwicklung von Freundschaftsnetzwerken. Die Autoren konnten zwischen 2002 und 2007 eine Zunahme der Freundschaftsnetzwerke bei Usern in den USA feststellen. Die Zunahme der Freundschaften beschränkte sich dabei nicht nur auf die Onlinefreundschaften, sondern erfolgte ebenfalls offline (S. 1162). Die Nutzung Sozialer Netzwerke durch die verschiedenen Medien stellt eine Alltäglichkeit dar und bietet dem User die Möglichkeit individuelle Freundschaften einzugehen. Der Mensch befindet sich nicht mehr in feststehenden Netzwerken (S. 1164). Ebenfalls stellt das gemeinsame Spielen von Onlinespielen eine Freizeitbeschäftigung vieler Jugendlicher dar. So gehen Festl et al. (2012) davon aus, dass ein Mediatisierungsprozess unter Jugendlichen stattfindet, indem vorhandene Freundschaften in die Medienwelt mitaufgenommen werden (S. 70, 78). Die Autorengruppe vermutet aufgrund ihrer Studienergebnisse, „[...]“, dass das digitale Spielen keineswegs zu einer Abnahme sozialer Beziehungen beiträgt, sonde[r]n durchaus auch als weitere Quelle für Freundschaften gelten kann“ (Festl et al., 2012, S. 76).

Riedl et al. (2016) konnten nachweisen, dass Schüler mit einer suchartigen Computerspielnutzung ihre Freizeit häufiger alleine verbringen und nicht wissen, was sie mit ihrer Freizeit anfangen sollen. Weiterhin konnte die Autorengruppe aufzeigen, dass Jugendliche mit einer Internetabhängigkeit häufiger angaben, dass es ihnen im Internet leichter falle „sie selbst zu sein“ (S. 187). Obwohl die Jugendlichen mit einer abhängigen Internetnutzung ihre Selbstwirksamkeit geringer einschätzen, konnte Riedle et al. keine statistisch signifikanten Unterschiede zur Gruppe der unauffälligen Internetnutzer nachweisen (S. 187-188).

Caplan (2005) konnte mittels seiner Studie aufzeigen, dass eine mangelnde Selbstpräsentation zur Preference dazu führt, das Internet für soziale Interaktionen zu nutzen. Dieses Motiv wiederum stellt einen Risikofaktor für eine abhängige Internetnutzung dar (S. 730). Israelashvili et al. (2012) konnten einen signifikanten Zusammenhang zwischen einer geringen Selbstkonzeptklarheit und einer abhängigen Internetnutzung identifizieren. Die Autoren interpretieren das Ergebnis damit, dass das Internet eine Fülle von Informationen für das Selbstkonzept bietet. Demnach würde die abhängige Internetnutzung eine Kompensation für die fehlende Selbstkonzeptklarheit darstellen (S. 421).

Liu und Kuo (2007) untersuchen den Zusammenhang der Eltern-Kind-Beziehung mit den interpersonalen Beziehungen, sozialer Ängstlichkeit und der Internetabhängigkeit. Der direkte Einfluss der Eltern-Kind-Beziehung auf die Internetabhängigkeit fällt kleiner aus, als der direkte Einfluss der interpersonellen Beziehungen. Die Autoren konnten

feststellen, dass die Eltern-Kind-Beziehung einen Einfluss auf die interpersonellen Beziehungen nimmt. Zudem konnte ein Einfluss der interpersonellen Beziehungen auf die soziale Ängstlichkeit ermittelt werden. Die Autoren interpretieren ihre Ergebnisse damit, dass die Internetabhängigkeit eine Reaktion auf eine geringe Adaption in die reale Welt darstellt (S. 803).

Ferguson, Coulson and Barnett (2011) identifizierten im Vergleich zu anderen Studien nur einen geringen bis mittleren Zusammenhang zwischen Computerspielabhängigkeit sowie der psychischen Gesundheit und schulischen und sozialen Problemen (S. 1576).

## 6 Hypothesenbildung

Im folgenden Kapitel erfolgt eine theoretische Herleitung der in der Arbeit vorliegenden Hypothesen, welche sich aus den bisherigen Ausführungen ergeben. Es werden sowohl Hypothesen zur dysfunktionalen Internetnutzung als auch zur dysfunktionalen Computerspielnutzung aufgestellt. Weiterhin werden die Hypothesen zur Eltern-Kind-Beziehung, jeweils einzeln bezogen auf die Mutter-Kind- und Vater-Kind-Beziehung, überprüft. Aufgrund der Komplexität und des Umfangs der Hypothesen werden diese im Folgenden zusammengefasst vorgestellt. Eine Übersicht aller aufgestellten und getesteten Hypothesen befindet sich im Anhang. Der Übersichtlichkeit halber erfolgt eine tabellarische Zusammenfassung aller Hypothesen, welche in der Ergebnisdiskussion erneut aufgegriffen wird.

In der nachfolgenden Darstellung werden die Hypothesen sowohl zur Internet- als auch Computerspielnutzung parallel vorgestellt. In der Hypothesentestung und Diskussion erfolgt eine getrennte Begutachtung.

Skala	ISS						CSAS Abhängig						CSAS Gesamt					
	Mutter			Vater			Mutter			Vater			Mutter			Vater		
	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab
EBF KJ																		
Beziehungsqualität Elternteile	H1a	H1b	H1e	H1c	H1d	H1f	H21a1	H21b1	H21e1	H21c1	H21d1	H21f1	H22a2	H22b2	H22c2	H22a2	H22b2	H22c2
Eiterndisrepanz *	H2a	H2b	H2c	H2a	H2b	H2c	H22a1	H22b1	H22c1	H22a1	H22b1	H22c1	H22a2	H22b2	H22c2	H22a2	H22b2	H22c2
Kohäsion	H3a	H3b	H3e	H3c	H3d	H3f	H23a1	H23b1	H23e1	H23c1	H23d1	H23f1	H23a2	H23b2	H23e2	H23a2	H23b2	H23e2
Autonomie	H4a	H4b	H4e	H4c	H4d	H4f	H24a1	H24b1	H24e1	H24c1	H24d1	H24f1	H24a2	H24b2	H24e2	H24a2	H24b2	H24e2
Identifikation	H5a	H5b	H5e	H5c	H5d	H5f	H25a1	H25b1	H25e1	H25c1	H25d1	H25f1	H25a2	H25b2	H25e2	H25a2	H25b2	H25e2
Konflikte	H6a	H6b	H6e	H6c	H6d	H6f	H26a1	H26b1	H26e1	H26c1	H26d1	H26f1	H26a2	H26b2	H26e2	H26a2	H26b2	H26e2
Unangemessene Bestrafung	H7a	H7b	H7e	H7c	H7d	H7f	H27a1	H27b1	H27e1	H27c1	H27d1	H27f1	H27a2	H27b2	H27e2	H27a2	H27b2	H27e2
Ablehnung	H8a	H8b	H8e	H8c	H8d	H8f	H28a1	H28b1	H28e1	H28c1	H28d1	H28f1	H28a2	H28b2	H28e2	H28a2	H28b2	H28e2
Überprotektion	H9a	H9b	H9e	H9c	H9d	H9f	H29a1	H29b1	H29e1	H29c1	H29d1	H29f1	H29a2	H29b2	H29e2	H29a2	H29b2	H29e2
Emotionale Vereinnahmung	H10a	H10b	H10e	H10c	H10d	H10f	H30a1	H30b1	H30e1	H30c1	H30d1	H30f1	H30a2	H30b2	H30e2	H30a2	H30b2	H30e2
Hilfe	H11a	H11b	H11e	H11c	H11d	H11f	H31a1	H31b1	H31e1	H31c1	H31d1	H31f1	H31a2	H31b2	H31e2	H31a2	H31b2	H31e2
SDQ																		
Verhaltensprobleme *	H12a	H12b	H12c	H12a	H12b	H12c	H32a	H32b	H32c	H32a	H32b	H32c	H32a	H32b	H32c			
Verhaltensprob. mit Peer *	H13a	H13b	H13c	H13a	H13b	H13c	H33a	H33b	H33c	H33a	H33b	H33c	H33a	H33b	H33c			
Prosoziales Verhalten *	H14a	H14b	H14c	H14a	H14b	H14c	H34a	H34b	H34c	H34a	H34b	H34c	H34a	H34b	H34c			
Hyperaktivität *	H15a	H15b	H15c	H15a	H15b	H15c	H35a	H35b	H35c	H35a	H35b	H35c	H35a	H35b	H35c			
Emotionale Vereinnahmung *	H16a	H16b	H16c	H16a	H16b	H16c	H36a	H36b	H36c	H36a	H36b	H36c	H36a	H36b	H36c			
Gesamt *	H17a	H17b	H17c	H17a	H17b	H17c	H37a	H37b	H37c	H37a	H37b	H37c	H37a	H37b	H37c			
FIT																		
Selbstkongruenz *	H18a	H18b	H18c	H18a	H18b	H18c	H38a1	H38b1	H38c1	H38a1	H38b1	H38c1	H38a2	H38b2	H38c2	H38a2	H38b2	H38c2
Reale Identifikation	H19a	H19b	H19e	H19c	H19d	H19f	H39a1	H39b1	H39e1	H39c1	H39d1	H39f1	H39a2	H39b2	H39e2	H39a2	H39b2	H39e2
Ideale Identifikation	H20a	H20b	H20e	H20c	H20d	H20f	H40a1	H40b1	H40e1	H40c1	H40d1	H40f1	H40a2	H40b2	H40e2	H40a2	H40b2	H40e2
Eiternähnlichkeit *							H41a1	H41b1	H41c1	H41a1	H41b1	H41c1	H41a2	H41b2	H41c2	H41a2	H41b2	H41c2

Legende: U = unauffällig, A = auffällig, Ab = abhängig, A = auffällig, Ab = abhängig, D = dysfunktional

Abbildung 4: Hypothesenübersicht

Im Rahmen des Modells der dysfunktionalen und pathologischen Internetnutzung (Petry, 2010; Schuhler, Vogelgesang, 2012) wird die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung als Störung des Beziehungs- und Selbstwerterlebens aufgefasst. Die Vertreter des Ansatzes gehen davon aus, dass die dysfunktionale und pathologische Internet- und Computerspielnutzung eine „dysfunktionale Bewältigungsstrategie zur Kompensation von Bindungsdefiziten“ darstellt (Schuhler, Vogelgesang, 2012, S. 47). Aus der Bindungsforschung ist empirisch gut gesichert, dass eine sichere Bindung mit einer Vielzahl von funktionalen Bewältigungsstrategien einhergeht, während unsichere gebundene Kinder und Jugendliche häufige inadäquate Bewältigungsstrategien aufweisen. Insgesamt lässt sich aus der Bindungsforschung ableiten, dass die (frühkindlichen) Bindungserfahrungen sich auf drei essentielle Entwicklungsbereiche

- Emotionsregulation und Bewältigungsstrategien,
- Entwicklung und Erhalt des Selbstwerts und
- Gestaltung von Beziehungen (zu Gleichaltrigen oder Eltern)

des Jugendalters auswirken (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 259). Im Rahmen der vorliegenden Arbeit werden die aktuellen Beziehungserfahrungen zu den Eltern erfasst, um mögliche Zusammenhänge zur dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung zu analysieren. Die aktuellen Beziehungserfahrungen können nicht mit den frühkindlichen Bindungserfahrungen und der aktuell vorliegenden Bindungsrepräsentation gleichgesetzt werden. Aus der Bindungsforschung ist bekannt, dass Jugendliche ab dem Alter von 12 Jahren aufgrund der kognitiven Entwicklung in der Lage sind, vergangene Bindungserfahrungen neu zu bewerten und die Bindungsrepräsentation umzuorganisieren (Zimmermann, Iwanski, 2014, S. 23). Die vergangenen Bindungserfahrungen und die aktuell vorliegende Bindungsrepräsentation nehmen dennoch einen Einfluss auf die Beurteilung der Eltern-Kind-Beziehung. Um mögliche Schutz- und Risikofaktoren in der Eltern-Kind-Beziehung zu ermitteln, ist es essentiell, spezifische Aspekte der Beziehung zu erfassen. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurden bindungstheoretische Bezüge hergestellt, um einen umfassenden theoretischen Hintergrund zu liefern. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit soll die Fragestellung überprüft werden, **welchen direkten und indirekten Einfluss die Eltern-Kind-Beziehung auf die Internet- und Computerspielnutzung von Jugendlichen nimmt.** Zur Überprüfung dieser Forschungsfrage werden, unter Berücksichtigung des bisherigen theoretischen Hintergrunds, Hypothesen zu den direkten und indirekten Zusammenhängen erstellt.

Aus der Bindungsforschung ist bekannt, dass unsicher ambivalent gebundene Individuen in belasteten Situationen eine hohe Ambivalenz in Autonomie-Abhängigkeit-Konflikten verspüren (Brisch, 2012, S. 106-107). Die Bewältigung von gewissen Entwicklungsaufgaben im Jugendalter kann durch die Ambivalenz des Autonomie-Abhängigkeits-Konflikts stark beeinträchtigt werden. Die Internet- und Computerspielnutzung kann sowohl eine Pause oder Flucht (Escape Erleben) von den vorliegenden Problemen darstellen als auch einen Kompensationsversuch um die erlebte Inkongruenz durch die Befriedung der psychischen Grundbedürfnisse (Grawe, 2004) wettzumachen. Aufgrund der bisherigen empirischen Erkenntnisse, sowohl aus der Bindungsforschung<sup>8</sup> als auch aus der Forschung zur dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung<sup>9</sup>, wird in der vorliegenden Arbeit vermutet, dass eine geringe Beziehungsqualität zu den Eltern einen Risikofaktor für eine dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung darstellt. Aus dieser Vermutung lassen sich folgende Hypothesen ableiten:

H1: Je geringer die erlebte Beziehungsqualität zu den Eltern der Jugendlichen, desto gefährdeter sind die Jugendlichen von einer dysfunktionalen Internetnutzung.

H21: Je negativer die erlebte Eltern-Kind-Beziehung, desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln.

Weiterhin wird die These aufgestellt, dass die Jugendlichen, die eine geringe Autonomie in der Eltern-Kind-Beziehung erleben, häufiger eine auffällige oder dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung aufweisen. Aus dieser These lassen sich die spezifischen Hypothesen H4a bis H4f sowie H24a1 bis H24f2 ableiten. Insgesamt wird vermutet, dass Jugendliche mit einer auffälligen und dysfunktionalen bzw. abhängigen Internet- und Computerspielnutzung häufiger Konflikte, Bestrafung und Ablehnung innerhalb der Eltern-Kind-Beziehung erleben. Ebenfalls wird davon ausgegangen, dass Jugendliche mit einer auffälligen und dysfunktionalen bzw. abhängigen Internet- und Computerspielnutzung häufiger emotionale Vereinnahmung und Überprotektion durch die Eltern erleben. Zudem wird unter Rückbezug auf die bindungstheoretischen Erkenntnisse davon ausgegangen, dass die Mutter-Kind-Beziehung und die Vater-Kind-Beziehung unterschiedlich direkten und indirekten Einfluss auf die Internet- und Computerspielnutzung nehmen.

---

<sup>8</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 3.7

<sup>9</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 4

Forschungsarbeiten, sowohl aus der Entwicklungspsychologie als auch der Bindungsforschung, weisen einen Effekt der Feinfühligkeit der Bindungsperson auf die Emotionsregulation, Empathiefähigkeit und die sozialen Kompetenzen des Kindes nach (Eisenberg, 2005, S. 93-94). Haben Jugendliche in der frühen Kindheit eine eingeschränkte Feinfühligkeit durch die Bindungsperson erfahren, weisen sie Schwierigkeiten in den emotionalen und sozialen Kompetenzen auf. Allen, Fonagy und Bateman (2016) gehen davon aus, dass die Selbstorganisation entscheidend durch die Determinanten der Mentalisierungsfähigkeit, Affektregulation und Aufmerksamkeitskontrolle geprägt wird. Da diese Determinanten im Kontext der frühen Kindheit erworben werden und die sozial-kognitiven Fähigkeiten beeinflussen, gehen ungünstige Bindungserfahrungen mit einer gravierenden Vulnerabilität im Kontext sozialer Beziehungen einher (S. 89). Diverse Längsschnittstudien wiesen nach, dass innerhalb der Bindungsrepräsentationen verschiedene funktionale bzw. dysfunktionale emotionale und soziale Kompetenzen sowie Bewältigungsstrategien vorliegen. Vor diesem Hintergrund wird in der vorliegenden Arbeit vermutet, dass durch eine unsichere Bindungsrepräsentation Schwierigkeiten in den emotionalen und sozialen Kompetenzen der Jugendlichen existieren, die ebenfalls eine exzessive Computerspielnutzung begünstigen. Im Sinne einer Kompensation können Jugendliche in Computerspielen positive Erfahrungen im Bereich emotionale und soziale Kompetenzen erfahren. Sroufe, Egeland, Carlson und Collins (2005) konnten einen Zusammenhang der elterlichen Bindung und des Aufbau von Freundschaften aufzeigen. Im Rahmen der Internet- oder Computerspielnutzung können die Jugendlichen (Freundschafts-) Beziehungen zu anderen Spielern erfahren. Je nach Spiel oder auch der Nutzung von sozialen Netzwerken bilden sich soziale Gruppen mit einer starken Gruppenzugehörigkeit und Beziehungen, verbunden mit hervorstechenden emotionalen Erfahrungen (Yee, 2006, S. 200). In Anlehnung an die Ergebnisse von Yang et al. (2016) kann angenommen werden, dass Jugendliche, die Schwierigkeiten in sozialen Interaktionen mit Peers aufweisen, das Internet und die Computerspiele nutzen, um Anschluss an Peers zu gewinnen. Beetz (2013) konnte in Ihrer Studie einen Zusammenhang von Verhaltensauffälligkeiten und maladaptiven Bewältigungsstrategien aufzeigen. Sowohl die Vertreter des Verhaltenssucht- als auch des Beziehungs- und Verhaltensstörungskonzeptes vermuten hinter der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung eine maladaptive Bewältigungsstrategie.<sup>10</sup> Auf Grundlage dieser Erkenntnisse wird die These aufgestellt, dass Jugendliche mit einer auffälligen und dysfunktionalen bzw. abhängigen Internet- und Computerspielnutzung

---

<sup>10</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 2



häufiger defizitäre emotionale und soziale Kompetenzen aufweisen, als Jugendliche mit einer unauffälligen Internet- und Computerspielnutzung. Dieser allgemeinen These sind die Hypothesen H12 bis H17 und H32 bis H37 und ihren Spezifikationen zuzuordnen.

Die Identifikation zu den Eltern lässt sich als ein Indiz für die Qualität der Eltern-Kind-Beziehung interpretieren. Eine hohe Identifikation mit den Eltern wird als Gefühl der Bindung und Zugehörigkeit (Renschmidt, Mattejat, 1999, S. 7) interpretiert. Weiterhin bildet die Identifikation eine wesentliche Grundlage für die Entwicklung der Identität und des Selbstkonzeptes (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21; Fonagy et al., 2004, S. 322ff.). Es wird die These abgeleitet, dass im Rahmen der Internet- und Computerspielnutzung eine Kompensation des Selbstbildes erfolgen kann. Zudem bieten das Internet und die Computerspiele neben der Selbstdarstellung und Erprobung von Identität, eine Vielzahl von Identifikations-/Vorbildern. Mittels der Hypothesen H18 bis H20 sowie H38 bis H41 und deren Spezifikation sollen die aufgeführten theoretischen Überlegungen überprüft werden.

Im Rahmen der theoretischen Ausführungen der nosologischen Einordnung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung in das Verhaltenssucht- sowie das Beziehungs- und Verhaltensstörungs-Konzept und deren ätiologischen Annahmen wurden bereits einige Parallelen deutlich. So gehen beispielsweise beide Konzepte von einer „Kompensation von Problemen“ bei der Entstehung und Aufrechterhaltung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung aus. Im Rahmen des Beziehungs- und Verhaltensstörungs-Konzeptes wird den bindungstheoretischen Ansätzen ein essentieller Erklärungswert zugesprochen. Das aktuell vorliegende Screening Instrument zur Erfassung der Computerspielabhängigkeit nach den DSM-5 vorgeschlagenen diagnostischen Kriterien (CSAS Computerspielabhängigkeitsskala), bietet neben der Erfassung der Internet Gaming Disorder zusätzlich die Erfassung der Symptombelastung an. Die Autoren des Manuals verweisen explizit darauf, dass die Erfassung der Symptombelastung nicht mit der Computerspielabhängigkeit gleichzusetzen ist (Rehbein et al, 2015, S. 38). Die vorliegende Arbeit geht davon aus, dass eine dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung, je nach Entstehungshintergrund und aufrechterhaltenden Faktoren, sowohl im Rahmen einer Verhaltenssucht als auch der Beziehungs- und Verhaltensstörung einzuordnen ist. Diese zusätzliche These soll im Rahmen der Arbeit mit betrachtet werden, um die Relevanz einer Kombination der Konzepte und deren weiteren empirischen Überprüfung aufzuzeigen.

### **Modellierung des Strukturgleichungsmodells**

Aus den bisherigen Ausführungen wurde deutlich, dass die Beziehung zu den Eltern, die emotionalen und sozialen Kompetenzen sowie die Selbstkongruenz sich gegenseitig bedingen, sodass im Rahmen eines Strukturgleichungsmodells versucht wird, mögliche Einflüsse darzustellen. Da die Computerspielabhängigkeit als eine Unterform der Internetabhängigkeit klassifiziert ist, wird davon ausgegangen, dass ein positiver gerichteter Zusammenhang zwischen dem Gesamtwert der Computerspielabhängigkeitsskala und der Internetsuchtskala identifiziert werden kann. Das Spielen von Ego-/Third-Person-Shooter-Spielen konnte ebenfalls in einigen Studien als Risikofaktor für die Ausbildung einer dysfunktionalen Computerspielabhängigkeit identifiziert werden (Mößle, 2012, S. 146). Zudem wurde in den vergangenen Jahren ein Anstieg der Nutzung von MOBA-Spielen verzeichnet. Aufgrund der Struktur dieser Spiele wird im Rahmen des Strukturgleichungsmodells davon ausgegangen, dass die Nutzung von MOBA-Spielen einen gerichteten Zusammenhang auf die dysfunktionale Computerspielnutzung nimmt. Das männliche Geschlecht konnte als Risikofaktor für eine Ausbildung einer dysfunktionalen Computerspielnutzung in empirischen Studien identifiziert werden (Beutel et al., 2011, S. 79). Ebenfalls lässt sich eine Geschlechterspezifität in der Hyperaktivität erkennen. Die Komorbidität des ADHS mit einer dysfunktionalen Computerspielnutzung wurde in diversen Studien identifiziert (Mößle, 2012, S. 398). Aus der klinischen Forschung konnte zudem aufgezeigt werden, dass Hyperaktivität häufig mit weiteren Verhaltensauffälligkeiten komorbid ist. Die aufgeführten Wechselwirkungen sind im Strukturgleichungsmodell berücksichtigt. Aus der Bielefelder Studie ist bekannt, dass Jugendliche mit einer sicheren Bindung eine höhere Zufriedenheit mit sich selbst aufweisen und dass dies mit mehr positivem Verhalten gegenüber Peers in Verbindung steht (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 262). Im Rahmen des Strukturgleichungsmodells ist der Zusammenhang von der Selbstkongruenz und den Verhaltensproblemen mit Peers berücksichtigt. Es wird davon ausgegangen, dass ein negativer gerichteter Zusammenhang zwischen der Selbstkongruenz und den Verhaltensproblemen mit Peers besteht. Der Zusammenhang zwischen Verhaltensproblemen und Selbstwert konnte empirisch belegt werden (Schleiffer, 2009, S. 55), sodass in dem aufgestellten Modell von einer negativen Wechselwirkung zwischen der Selbstkongruenz und den Verhaltensproblemen ausgegangen wird.

Zur Ausbildung einer guten Selbstkongruenz ist es wesentlich, dass Jugendliche innerhalb der Eltern-Kind-Beziehung ausreichend Autonomie erfahren, um sich zu erproben (Fend, 2003, S. 430). Bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgabe der Identitäts-

entwicklung, nimmt die sichere Bindung zu den Eltern eine tragende Rolle ein. Eine Balance zwischen Autonomie und Verbundenheit geht mit einer größeren Ich-Flexibilität einher und begünstigt ein positives Selbstbild sowie die Ausbildung einer reiferen Identität (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 534). Im Rahmen des Strukturgleichungsmodells wird die Wechselwirkung zwischen der Selbstkongruenz und der erlebten Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung überprüft. Unter Rückbezug auf die Nutzungsmotivation der Computerspieler wird ebenfalls von einem gerichteten Zusammenhang der Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Computerspielnutzung ausgegangen. Innerhalb des Computerspiels kann sich der Jugendliche autonom und selbstwirksam erfahren. Zudem wird vermutet, dass die Ablehnung durch die Mutter und den Vater einen gerichteten Zusammenhang auf die dysfunktionale Computerspielnutzung aufweist. Ablehnung durch die Eltern wird häufig mit Bestrafung durch die Eltern in Verbindung gebracht (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 12). Demnach wird im Strukturgleichungsmodell von einer Wechselwirkung zwischen Bestrafung und Ablehnung ausgegangen. Ebenfalls wird davon ausgegangen, dass beide Faktoren dazu führen, dass sich die Jugendlichen nicht mit den Eltern identifizieren möchten. Da häufiger männliche Jugendliche von einer dysfunktionalen Computerspielnutzung betroffen sind, wird zudem von einem negativ gerichteten Zusammenhang der idealen Identifikation mit dem Vater zur dysfunktionalen Computerspielnutzung ausgegangen.

## 7 Methodenteil

Im Folgenden wird das Forschungsdesign und die Stichprobe vorgestellt. Nachdem die genutzten Erhebungsinstrumente erläutert wurden, erfolgt die Beschreibung der Auswertung der einzelnen Verfahren. Im Anschluss an die Analyse der Stichprobenverteilung innerhalb der erfassten Merkmale, wird die Hypothesentestung durchgeführt. Zur Strukturierung des Kapitels wird die Hypothesentestung der Internet- und Computerspielnutzergruppen getrennt voneinander betrachtet. Im Rahmen der Ergebnisdiskussion wird die Strukturierung erneut aufgegriffen.

### 7.1 Internetsuchtskala ISS-20

Zur Erfassung der dysfunktionalen Internetnutzung oder Internetabhängigkeit liegen noch keine einheitlichen Instrumente vor. Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung wurde die Internetsuchtskala (ISS-20) nach Hahn und Jerusalem aufgrund der hohen internen Konsistenz herangezogen. Die ursprüngliche Version der Internetsuchtskala beinhaltete vier Skalen - „Kontrollverlust“, „Entzugserscheinungen“, „Toleranzentwicklung und Einengung des Verhaltensraums“ sowie „negative Konsequenzen“ - welche sich inhaltlich stark an der Definition der Internetsucht nach Hahn und Jerusalem orientierten. Mittels einer exploratorischen Faktorenanalyse stellte sich heraus, dass sich die Skala „negative Konsequenzen“ in zwei unabhängige inhaltliche Dimensionen gliedert, welche in der neueren Version des ISS mit einbezogen wurden. Die Dimension „Einengung des Verhaltens“ wird nicht in einer eigenständigen Skala im ISS-20 erfasst, sondern der Skala Toleranzentwicklung zugeschrieben (Hahn, Jerusalem, 2010, S. 190-191). Die aktuelle Version des ISS-20 gliedert sich in fünf Subskalen

1. Kontrollverlust,
2. Toleranzentwicklung,
3. Entzugserscheinung,
4. Negative Konsequenzen im Bereich Arbeit und Leistung sowie
5. Negative Konsequenzen soziale Beziehungen,

welche sich aus jeweils vier Items zusammensetzen (Hahn, Jerusalem, 2010, S. 192).

Während der Durchführung der vorliegenden Studie wurde das Item der Kontrollverlustskala „Ich gebe mehr Geld für das Internet aus, als ich mir eigentlich leisten kann“ in das Item „Obwohl ich mir oft vornehme, weniger Zeit im Netz zu verbringen, gelingt

mir das nicht“ geändert. Die Autoren begründeten die Änderung damit, dass das ursprüngliche Item nicht mehr zeitgemäß sei (Hahn, Jerusalem, 2014, S. 1). Das neue Item wurde bei der Stichprobenerhebung aufgrund der Korrelation des Änderungszeitpunktes mit der Datenerhebung nicht berücksichtigt. Die insgesamt 20 Fragen werden mittels einer vierstufigen Likert-Ratingskala

- 1 = trifft nicht zu
- 2 = trifft kaum zu
- 3 = trifft eher zu
- 4 = trifft genau zu

beantwortet.

Die Durchführungszeit des Fragebogens beträgt circa vier bis fünf Minuten (Hahn, Jerusalem, Meixner-Dahle, 2016, S. 297). Für die Auswertung und Interpretation wird ein Gesamtscore berechnet, welcher in unauffällige Internetnutzung, internetsuchgefährdete Nutzung und Internetsüchtig klassifiziert werden kann. Der Fragebogen liegt als Selbstbeurteilungsinstrument für das Alter ab 12 Jahren vor. Durch die standardisierten Items und der Auswertung kann von einer Durchführungs-, Auswertungs- und Interpretationsobjektivität ausgegangen werden. Der ISS-20 weist mit einer internen Konsistenz ( $\alpha=.80$ ) der fünf Subskalen sowie der internen Konsistenz der Gesamtskala ( $\alpha=.93$ ) eine sehr gute Reliabilität auf (Hahn, Jerusalem, Meixner-Dahle, 2016, S. 299). Mittels einer hierarchischen konfirmatorischen Faktorenanalyse konnte eine hohe Konstruktvalidität ( $Chi^2 [df = 165] = 184.21, p = .13; RMR = 0.07; SRMS = 0.07; GFI = 0.86; AGFI = 0.82$ ) ermittelt werden (Hahn, Jerusalem, 2010, S. 194). Weiterhin liegen für den ISS geschlechts- und altersspezifische Normenwerte vor (Hahn, Jerusalem, Meixner-Dahle, 2014, S. 4).

## 7.2 Computerspielabhängigkeitsskala

Trotz des wissenschaftlichen Diskurses um die dysfunktionale oder abhängige Computerspielnutzung im deutschsprachigen Raum, wurde die Computerspielabhängigkeitsskala von Rehbein, Baier, Kleinmann und Mößle (2015) aufgrund ihrer Reliabilität und Validität als Erhebungsinstrument für die vorliegende Forschungsarbeit herangezogen. Die Computerspielabhängigkeitsskala orientiert sich an den vorgeschlagenen diagnostischen Kriterien des DSM-5. Das Instrument bietet sowohl die Möglichkeit einer Auswertung und Interpretation gemäß den Abhängigkeitskriterien als auch aufgrund des subjektiv empfundenen Leidensdrucks.

Die Vorläuferversionen KFN-CSAS und KNF CSAS II orientierten sich an Abhängigkeitskriterien des International Classification of Diseases 10. Auflage (Rehbein, Kleinmann, Mößle, 2009, S. 20). Als Grundlage wurde die Internetsuchtskala ISS nach Hahn und Jerusalem herangezogen (Hahn, Jerusalem, Meixner-Dahle, 2016, S. 296). Während der KNF-CSAS eine unmittelbare Adaption des ISS darstellte und die Skalen „Kontrollverlust“, „negative Konsequenzen“, „Entzugserscheinungen“ und „Vereinnahmung des Denkens“ enthielt, stellte der KNF-CSAS II eine Erweiterung dar. Dieses diagnostische Instrument wurde um die Dimensionen „Vereinnahmung des Denkens“ und „Einengung des Verhaltens“ erweitert. Ebenfalls wurde die Skala „Toleranzentwicklung“ mit aufgenommen. In Abgrenzung zum ISS wird die Toleranzentwicklung nicht nur mit der Zunahme der verbrachten Zeit mit den Computerspielen gemessen, sondern mit der Erhöhung der benötigten Spielzeit um den gewünschten Effekt zu erzielen und der Zunahme der individuellen Bedeutung von Computerspielen (Rehbein, Baier, Kleinmann, Mößle, 2015, S. 25). Mit der Veröffentlichung des DSM-5 erfolgte eine weitere Anpassung. Mit dem KFN-CSAS II wurden bereits die konsensualen Kriterien „Kontrollverlust“, „negative Konsequenzen“, „Entzugserscheinungen“, „Vereinnahmung des Denkens/Einengung des Verhaltens“ und „Toleranzentwicklung“ erfasst. Um alle vorgeschlagenen diagnostischen Kriterien der Internet Gaming Disorder abzudecken, wurde die aktuelle Version der Computerspielabhängigkeitsskala um die Dimensionen „Lügen/Verheimlichen“ und „Dysfunktionale Gefühlsregulation“ ergänzt. Nach der Überprüfung mithilfe einer Konstruktionsstichprobe gliedert sich der CSAS in neun Skalen (Rehbein, Baier, Kleinmann, Mößle, 2015, S. 40) mit je zwei Frageitems.

1. Gedankliche Vereinnahmung
2. Entzugserscheinungen
3. Toleranzentwicklung
4. Kontrollverlust
5. Verhaltensbezogene Einengung
6. Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme
7. Lügen und Verheimlichen
8. Dysfunktionale Gefühlsregulation
9. Gefährdungen/Verluste

Die Fragen werden mittels einer Skalenausprägung beantwortet.

**Tabelle 12:** Skalenausprägung CSAS

Skalenausprägung	Punktwertung
Stimmt nicht	0
Stimmt kaum	1
Stimmt eher	2
Stimmt genau	3

Der CSAS liegt als Selbst- und Fremdbeurteilungsverfahren vor. Für die Selbstbeurteilungsbögen liegen geschlechts- und altersspezifische Normierungen vor. Ebenfalls existierten zwei Versionen der Selbstbeurteilungsbögen, einen für Jugendliche von 12 bis 16 Jahren und von 16 bis 49 Jahren. Die Bearbeitungszeit des CSAS beträgt fünf bis zehn Minuten. Die Normierung im Jugendalter erfolgt im Manual über die aktuell besuchte Klassenstufe des Jugendlichen. Für die Auswertung und Interpretation bietet der CSAS drei Möglichkeiten an. Die angegebene Spielzeit kann in „unauffällige Spieler“, „Vielspieler“ und „Exzessivspieler“ interpretiert werden. Der Gesamtsummenwert wird in

- Weit unterdurchschnittlicher CSAS-Wert,
- Unterdurchschnittlicher CSAS-Wert,
- Durchschnittlicher CSAS- Wert,
- Überdurchschnittlicher CSAS-Wert und
- Weit überdurchschnittlicher CSAS-Wert

interpretiert. Weiterhin werden die neun Skalen als diagnostische Kriterien für die Internet Gaming Disorder herangezogen. Je nach Erfüllung der einzelnen Kriterien erfolgt eine Klassifikation in unauffällige, gefährdete und abhängige Spieler.

Die Überprüfung der Gütekriterien erfolgte an einer Konstruktionsstichprobe mit 3423 Fällen. Aufgrund der Standardisierung der Items und der Auswertungen liegt eine vollständige (Durchführungs-, Auswertungs- und Interpretations-) Objektivität vor. Zur Überprüfung der Reliabilität wurde sowohl eine Split-Half-Reliabilität als auch eine Retest-Reliabilität ermittelt. Mit einer Korrelation von  $r = .93$  für alle Subgruppen liegt eine hohe Split-Half-Reliabilität vor. Die Retest-Reliabilität beträgt  $r = .84$ . Ebenfalls konnte eine interne Konsistenz der Gesamtskala mit einem Conbachs  $\alpha = .94$  innerhalb der Konstruktionsstichprobe festgestellt werden. In der Hauptkomponentenanalyse konnten zwei Faktoren mit einem Eigenwert über 1 extrahiert werden. Auf den ersten extra-

hierten Faktor (Eigenwert = 9.22), welcher 51 Prozent der Varianz erklärt, weisen alle Items eine relevante und positive Ladung auf. Auf den zweiten extrahierten Faktor (Eigenwert = 1.25), welcher 7 Prozent der Varianz aufklärt, weisen vier Items eine zusätzliche relevante und positive Ladung auf (Rehbein, Baier, Kleinmann, Mößle, 2015, S. 54-58). Die Überprüfung der Validität erfolgte in drei Schritten. Im ersten Schritt wurde der CSAS mit seinem Vorläufer CSAS-II verglichen. Die Autoren konnten sowohl für die Summenwerte der beiden Versionen eine hohe Korrelation ( $r = .95, p < .001$ ) als auch für die Klassifikation (*Spearman's Rho* = .72.,  $p < .001$ ) ermitteln. Die zweite Überprüfung der Validität erfolgte mit der Korrelation der Spielzeit mit dem Gesamtwert ( $r = -.51, p < .001$ ). Die Jugendlichen sollten der Stichprobe eine Selbsteinschätzung im Hinblick auf ihr Spielverhalten geben. Diese Selbsteinschätzung wurde mit den CSAS Summenwert korreliert (*Spearman's Rho* = .49,  $p < .001$ ) (Rehbein, Baier, Kleinmann, Mößle, 2015, S. 58-60).

### **7.3 Erhebungsinstrumente der Eltern-Kind-Beziehung**

Neben der Erfassung der Internet- und Computernutzung und der individuellen Bewertung dieser, dienen der Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche (folglich abgekürzt als EBF-KJ) und der Familien- Identifikationstest (folglich abgekürzt als FIT) zur umfassenden Diagnostik der Eltern-Kind-Beziehung. Diese diagnostischen Erhebungsinstrumente weisen unterschiedliche Zugänge zur Erfassung der Eltern-Kind-Beziehung auf.

Viele reliable Testverfahren zur Erfassung der Bindungsrepräsentation oder der Eltern-Kind-Beziehung beziehen sich auf das Kleinkindalter. Die Erhebung im Erwachsenenalter bezüglich der Bindungsrepräsentation erfolgt über die aktuellen Einstellungen der Liebesbeziehungen. Für das Jugendalter liegen wenige ökonomische, valide und reliable Fragebogenverfahren vor. Einen wesentlichen Grund für das Fehlen von Fragebögen, welche die Bindungsrepräsentation im Jugendalter erfassen, stellt die Idealisierung der Beziehung dar, welche mittels Fragebögen nicht kontrolliert werden können (Zimmermann, Iwanski, 2014, S. 20). Im Rahmen des vorliegenden Forschungsdesigns ist die Erfassung der erlebten Beziehung mittels AAI aus ökonomischen Gründen nicht möglich. Ebenfalls kann aufgrund der vorliegenden Altersspanne der Stichprobe von 12 bis 21 Jahren kein Fragebogen zur aktuellen Liebesbeziehung eingesetzt werden, sodass die aktuelle subjektive Bewertung der erlebten Eltern-Kind-Beziehung erfasst wird.



### 7.3.1 Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche

Der 2010 erschienene Papier-Stift-Fragebogen EBF-KJ stellt ein ökonomisches und reliables Verfahren zur Erfassung der Eltern-Kind-Beziehung im Jugendalter ab 10 Jahren dar (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 7). Der Fragebogen basiert auf drei theoretischen Konzepten. Das erste theoretische Konzept basiert auf der Annahme „einer internen Repräsentation der Elternbeziehung“, welche sich durch die „kontinuierlichen Erfahrungen mit dem elterlichen Erziehungsverhalten und der subjektiv empfundenen emotionalen Beziehungsqualität zu den Eltern“ herausbildet. Die Elternrepräsentation stellt eine „generalisierte und zeitlich stabile Gedächtnisstruktur mit spezifischen Inhalten und emotionalen Valenzen“ dar, welche einen erheblichen Einfluss auf die psychische und soziale Entwicklung nehmen (Titze, Wiefel, Assheuer, Biermann, Führer, Riezler, Lehmkuhl, 2010, S. 68). Das zweite theoretische Konzept stützt sich auf das kumulative Stressmodell, welches davon ausgeht, dass eine Kumulation von verschiedenen subjektiv empfundenen Belastungen und Stressoren in der Eltern-Kind-Beziehung mit einem Ansteigen des Risikos einer psychischen Störung einhergehen (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 10). Die dritte theoretische Konzeption stellt die „systemtheoretisch und empirisch begründeten Inhalte“ dar. Die Autoren verweisen darauf, dass eine inhaltliche Differenzierung des Konstrukts der Eltern-Kind-Beziehung mit einer Zunahme der Skalen einhergeht. Kürzere Verfahren, welche die Eltern-Kind-Beziehung in ihren zentralen Dimensionen (familiären Zusammenhalt (vs. Ablehnung) und elterliche Kontrolle (vs. Autonomie)) erfassen, führen häufig zu theoretischen und methodischen Problemen. Aufgrund dieser Problemstellung unterliegt der Fragebogen nicht dem Ziel ein inhaltlich differenziertes und zugleich ökonomisches Verfahren darzustellen (Titze et al., 2010, S. 69). Die aktuelle Version des Fragebogens besteht aus zwei Teilen bezüglich der Beurteilung der Beziehung zum Vater und zur Mutter, die jeweils mit 36 Items erfragt werden. Die jeweiligen Items werden mittels einer fünfstufigen Likert-Skala (von 0 = nie bis 4 = immer) beantwortet. Zudem bietet der Fragebogen die Möglichkeit, dass die Beziehung zu einer anderen primären Bezugsperson als die leiblichen Eltern erfasst wird. Der Jugendliche kann bei der Beantwortung der Fragen vorweg angeben, welche Person in den vergangenen fünf Jahren am ehesten für ihn als primäre Bezugsperson fungiert hat (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 10). Der Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche gliedert sich in insgesamt acht Skalen

1. **Kohäsion:** In dieser Skala werden die Aspekte des familiären Zusammenhaltes erfasst. Da eine einheitliche Konzeption des familiären Zusammenhaltes aufgrund der hinreichenden theoretischen Modelle nicht möglich ist, gliedern sich die Items

dieser Skala nach „emotionale Wärme und Nähe“, „Intimität“, „gegenseitige Unterstützung“ sowie „Fürsorge und Verlässlichkeit“ (Titze et al., 2010, S. 69).

2. **Identifikation:** Die Identifikation mit den Eltern stellt ein wesentliches Merkmal der Eltern-Kind-Beziehung dar. Eine positive Identifikation mit den Eltern nimmt einen protektiven Stellenwert ein. Zudem beeinflusst die Identifikation den Aufbau des Selbstwertes. Innerhalb des Fragebogens wird sowohl die gegenwärtige als auch die angestrebte Ähnlichkeit zu den Eltern und die Akzeptanz der Eltern als Vorbild erfragt (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21).
3. **Autonomie:** Im Rahmen der Entwicklung erlernt das Kind durch die altersentsprechende elterliche Kontrolle nach und nach selbst Verantwortung für eigene Handlungsentscheidungen und den damit einhergehenden Folgen zu übernehmen. Für die Entwicklung der Autonomie im Jugendalter bedarf es altersentsprechender Orientierungshilfen seitens der Eltern sowie Entscheidungsspielräume. Die Entscheidungsspielräume, die Möglichkeiten des Jugendlichen seine Interessen durchzusetzen sowie das „Vertrauen der Eltern in die Entscheidungen des Jugendlichen“, werden durch die Skala erfasst (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21).
4. **Konflikte:** Neben den entwicklungsbedingten Konflikten der Jugendlichen mit ihren Eltern aufgrund des Autonomie- und Ablösungsprozesses, weisen chronische und massive Konflikte auf fehlende Bewältigungsstrategien im familiären Miteinander hin. Die Skala erfasst die subjektive Häufigkeit von negativer elterlicher Kommunikation, Streitereien sowie Meinungsverschiedenheiten (Titze et al., 2010, S. 69).
5. **Bestrafung:** Die Forschungslage bezüglich der körperlichen Bestrafung kann nicht einheitlich bestimmen, ob dies einen eigenständigen Risikofaktor für die Eltern-Kind-Beziehung darstellt oder dem Aspekt der Ablehnung zuzuordnen ist. Aus empirischer Sicht konnten Faktorenanalysen belegen, dass körperliche Bestrafung aus der kindlichen Perspektive eher zur Dimension „Ablehnung“ (Aspekt der Verhaltenskontrolle) zuzuordnen ist. Aus klinischer Sicht und aufgrund der Änderung im Jahre 2000 des §1631 BGB, welches physische und psychische Gewalt durch die Eltern gesetzlich verbietet, kann die Bestrafung als eigenständiger Risikofaktor betrachtet werden (Titze et al., 2010, S. 69). Die Skala erfasst die subjektive Häufigkeit von zu hart empfundenen Strafen und körperlicher Bestrafung (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21).
6. **Ablehnung und Gleichgültigkeit:** Das subjektive Gefühl des Kindes von den Eltern abgewertet oder abgelehnt zu werden, stellt aufgrund der qualitativen Besonderheit

bezüglich der psychischen Entwicklung einen eigenständigen Faktor der Eltern-Kind-Beziehung dar und spiegelt sich nicht in einer bipolaren Dimension der Kohäsion wider (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 11). Innerhalb des Fragebogens wird die Skala durch die Ablehnungs- und Abwertungserfahrungen durch die Eltern erfasst. Ebenfalls erfasst die Skala das subjektive Gefühl von Gleichgültigkeit durch die Eltern (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21).

7. **Überprotektion/Ängstlichkeit:** Die aktuelle Studienlage fundiert den Zusammenhang bezüglich dysfunktionaler psychischer Kontrolle seitens der Eltern und den psychischen Verhaltensauffälligkeiten der Kinder. Die subjektive Wahrnehmung der Jugendlichen ihrer Eltern als überdurchschnittlich ängstlich oder überprotektiv, wird ebenfalls im EBF-KJ als Indikator einer belasteten Beziehung genutzt (Titze et al., 2010, S. 69).
8. **Emotionale Vereinnahmung:** Die Parentifizierung geht häufig mit einem Mangel an Aufsicht und Führung sowie unangemessenen Forderungen an das Kind einher. Die Skala erfasst das subjektive Empfinden der Jugendliche über die emotionale Beanspruchung durch ein Elternteil (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21).

und einer Zusatzskala

9. **Hilfe für die Eltern:** Die subjektiv empfundene Hilfe und lebenspraktische Unterstützung für die Eltern kann sowohl einen Schutzfaktor als auch einen Risikofaktor darstellen. Das Ausmaß der subjektiv geleisteten Hilfen und den damit einhergehenden Folgen wie Überforderung wirken sich auf die Eltern-Kind-Beziehung aus und spiegeln sich darin wider. Empirische Belege der „negativen Auswirkung durch vermehrte lebenspraktischer Hilfe für die Eltern“ konnten bisher nicht erbracht werden. Aufgrund dessen wird die Skala nicht in die Berechnung der gesamten Beziehungsqualität einbezogen (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21).

Die ersten drei Skalen stellen Ressourcenskalen dar, während die anderen fünf den Belastungsskalen zugeordnet werden (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 20). Mit Hilfe der ersten acht Skalen kann ein Gesamtergebnis ermittelt werden, welches im Rahmen des kumulativen Belastungsmodells als (belastet) erlebte Elternrepräsentation interpretiert werden kann. Die Zusatzskala kann entweder der Ressourcen- oder der Belastungsskala zugeordnet werden.

Zudem wird in der aktuellen Auflage eine sequenzielle Item-Präsentation vorgenommen um eine mögliche Elterndiskrepanz herauszustellen. Die aktuelle Studienlage legt nahe, dass vorliegende Diskrepanzen zwischen den Elternrepräsentationen von

Vater und Mutter einen Einfluss auf die psychische Belastung des Jugendlichen haben. Die Elterndiskrepanz wird als Hinweis auf inkonsistente Erziehung, fehlende Identifizierung und Triangulierung des Kindes im Elternkonflikt gewertet (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21). Die Bearbeitungszeit des Elternbildfragebogens für Kinder und Jugendliche liegt durchschnittlich bei fünfzehn Minuten.

Die Überprüfung der Gütekriterien des Elternbildfragebogens für Kinder und Jugendliche von den Autoren konnte eine gute interne Konsistenz ( $\alpha \Rightarrow .70$  bzw.  $> .80$ ) für die Skalen Kohäsion, Identifikation, Autonomie, Konflikte, Ablehnung oder Gleichgültigkeit, emotionale Vereinnahmung, Überprotektion nachweisen. Die Skalen Bestrafung und Hilfe wiesen Konsistenzen unter  $\alpha = .70$  auf. Die Skala Bestrafung zeigte in der klinischen Subgruppe höhere Werte ( $\alpha = .74$  bzw.  $.84$ ). Mittels einer Rest-Reliabilität anhand einer schulischen und klinischen Stichprobe konnte ein hoher Retest-Koeffizient von  $.84$  bei einer geringen internen Konsistenz von  $.75/.77$  für den Gesamtindex ermittelt werden (Titze et al., 2010, S. 75). Die konfirmatorische Faktorenanalyse konnte das theoretisch postulierte Neun-Faktorenmodell mit allen 36 Items bestätigen ( $SRMR = .065/.068$ ;  $RMSEA = .061/.065$ ;  $NFI = .92/.92$  (Mutter/Vatermodell)) (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 40). Die Skaleninterkorrelationen weisen eine noch ausreichende Unabhängigkeit der Skalen auf. Die Autoren verweisen bei der Konstruktvalidität auf die inhaltlichen Beziehungen zwischen den Konstrukten, welche sowohl theoretisch als auch teilweise empirisch diskutiert werden (Titze et al., 2010, S. 79). Aufgrund der standardisierten Instruktion und Auswertung setzen die Autoren die Durchführungs- und Auswertungsobjektivität voraus. Bezüglich der Normierung wird darauf verwiesen, dass keine repräsentative Stichprobe bezüglich verschiedener Schultypen vorliegt. Die Autoren verweisen darauf, dass „[...] die bisherigen Normwerte vermutlich etwas positiver, als dies bei einer repräsentativen Stichprobe zu erwarten ist [...], ausfallen (Titze et al., 2010, S. 79).

### **7.3.2 Familien-Identifikations-Test**

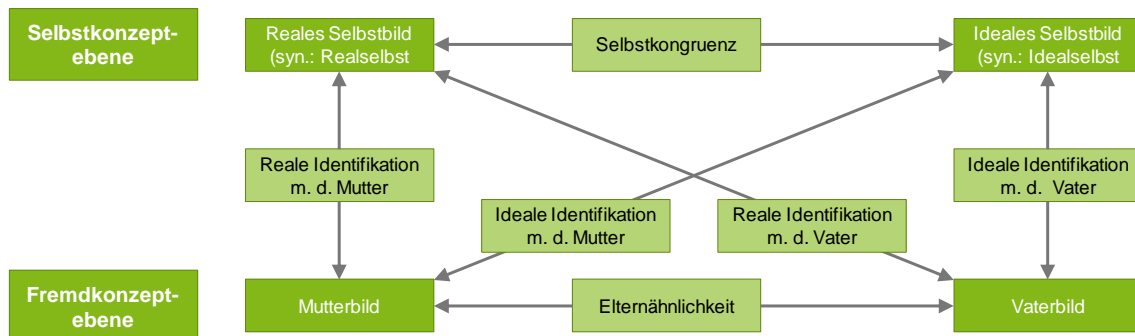
Der Familien-Identifikations-Test erfasst die Identifizierung mit den Familienmitgliedern. Zudem wird die Selbstkongruenz, das Ausmaß der Übereinstimmung des aktuellen Selbst mit dem Idealselbst, erhoben. Dem FIT liegen zwei allgemeine Grundannahmen, bezogen auf den familiären Identifikationsprozess, zu Grunde. Der familiäre Identifikationsprozess nimmt einen entscheidenden Einfluss auf die Gestaltung und die Entwicklung der familiären Beziehung sowie auf die Entwicklung des Selbstkonzeptes. Demnach tragen die familiären Identifikationsprozesse zur Persönlichkeitsentwicklung

bei. Remschmidt und Mattejat (1999) messen der familiären Identifikation einen erheblichen Einfluss auf die psychosoziale Entwicklung bei (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 1).

Die Begrifflichkeiten und Grundannahmen des FIT liegen den schematheoretischen Konzeptionen im Sinne Piaget (1959) und Neusser (1979) zugrunde, da diese Grundlegung „[...] eine hohe integrative Kraft besitzt, d.h. gute Möglichkeiten bietet, die empirischen Forschungsbefunde auf klinisch-praktische Fragestellungen zu beziehen [...]“ (Remschmidt, Matteja, 1999, S. 3). Die Autoren verweisen darauf, dass ihre theoretische Konzeption sich auf verschiedene Forschungsbereiche, wie kognitive Psychologie, Sozialpsychologie, klinische Psychologie etc.), bezieht, auf welche im Rahmen dieser Arbeit nicht weiter eingegangen wird. Zudem verweisen die Autoren auf den engen Bezug des Schemabegriffes nach Piaget und Neisser zu den „internalen working Model“ der Bindungstheorie nach Bowlby hin (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 3).

Innerhalb des Manuals werden die zu Grunde liegenden Begriffe definiert und interpretiert. Das Selbstkonzept wird als „[...] das Bild bzw. die Vorstellung, die eine Person von sich selbst hat [...]“ definiert. Demnach stellt das Selbstkonzept eine kognitive Repräsentation dar, welche sich aus Erfahrungen bildet. Teilweise kann die kognitive Repräsentation von sich selbst bewusst oder unbewusst vorliegen. Remschmidt und Mattejat fassen das Selbstkonzept als kognitives Schema im Sinne von Piaget auf, welches sich auf Grundlage von Erfahrungen ändern kann (Akkommodation). Ebenfalls können Erfahrungen in das kognitive Schema im Sinne einer Assimilation strukturiert werden. Als einen Teilaspekt des Selbstkonzeptes wird „[...] die Übereinstimmung zwischen realem und ideal Selbstbild [...]“, die Selbstkongruenz definiert (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 4).

Analog zum Selbstkonzept steht das Fremdkonzept, welches die Vorstellungen von anderen Personen beinhaltet. Das Individuum entwickelt durch die „Individuum-Umwelt-Transaktionen“ parallel zum Selbstkonzept das Fremdkonzept, welches eine emotionale und motivationale Wertigkeit besitzt. Die korrelative Übereinstimmung zwischen dem Selbstkonzept und dem Fremdkonzept des Individuums wird im Manual als Identifikation definiert. Ebenfalls wie das Selbst- und die Fremdkonzepte kann die Identifikation bewusst oder unbewusst vorliegen. Der Familienidentifikationstest unterscheidet die Identifikation in reale und ideale Identifikation. Während die reale Identifikation die wahrgenommene Ähnlichkeit erfasst, erfasst die ideale Identifikation die Vorbildfunktion der anderen Person. Die folgende Abbildung stellt die Grundbegriffe, welche sich teilweise durch die korrelativen Übereinstimmungen bilden, dar.



**Abbildung 5:** Übersicht zu den wichtigsten Grundbegriffen des FIT (Remschmidt, Matzejat, 1999, S. 8)

Die Operationalisierung des Selbst- und des Fremdkonzeptes erfolgt im Familienidentifikationstest mittels 12 Eigenschaftswörtern. Die Auswahl der Adjektive orientierte sich an den „Big Five“ der Persönlichkeit, welche aus der Persönlichkeitspsychologischen Forschung bekannt sind.

**Tabelle 13:** Liste der Adjektive des FIT und ihre theoretische postulierte Struktur (Remschmidt, Matzejat, 1999, S. 10)

Adjektive (Polung)	Zugehörige Persönlichkeitsdimension (Theoretische Zuordnung)
lebhaft (+) gesprächig (+) ruhig (-)	Soziale Aktivität
selbstsicher (+) selbstständig (+) ängstlich (-)	Assertivität
verständnisvoll (+) rücksichtsvoll (+) freundlich (+)	Soziale Resonanzfähigkeit
nervös (+) launisch (+) zufrieden (-)	Emotionale Labilität

Der Proband beantwortet die Frage inwieweit die Eigenschaftswörter auf ihn selbst und auf andere Mitglieder der Familie zu treffen. Als Antwortmöglichkeit bietet das Verfahren eine fünfstufige Likert-Skala an.

- 1 = überhaupt nicht
- 2 = kaum
- 3 = etwas

- 4 = ziemlich
- 5 = ganz genau

Das Verfahren sieht vor, dass der Proband sich selbst zuerst beschreibt und anschließend die anderen Mitglieder der Familie. Die Befragung erfolgt in einer Einzeltestung, beziehungsweise mit jedem Familienmitglied getrennt.

Mittels der 12 Adjektive kann der Proband beschreiben

- Wie er/sie sich selbst sieht (Reales Selbstbild)
- Wie er/sie gerne sein würde (Ideales Selbstbild)
- Wie er/sie seine/ihre Mutter sieht (Fremdbild Mutter)
- Wie er/sie seinen/Ihren Vater sieht (Fremdbild Vater)

In einer erweiterten Version kann zudem das Soll-/Erwartungsbild erfasst werden. Die Probanden geben an, was sie meinen, wie sie sein sollen (Käppler, 2005, S. 23).

Das Testverfahren liegt in zwei Versionen vor. Für Kinder bis 12 Jahren liegt die ursprüngliche Legeform vor. In dieser Version erhalten die Probanden die 12 Eigenschaftswörter auf jeweils einem Kärtchen. Auf einem DIN-A3 großen Legebrett auf welchem Antwortmöglichkeiten in farblich angehobenen Säulen dargestellt werden, sollen die Adjektive auf die entsprechende Antwortkategorie gelegt werden. Für Jugendliche ab einem Alter von 12 Jahren sowie Erwachsene liegt eine Fragebogenversion vor. In dieser werden die 12 Eigenschaftswörter ebenfalls durch die fünfstufige Likertskala erfasst. Die Fragebogenversion lässt eine Gruppentestung zu. Beide Versionen enthalten die gleichen Instruktionen. Im Rahmen der vorliegenden Erhebung wurde aufgrund des Alters der Stichprobe sowie aus ökonomischen Gründen ausschließlich die Fragebogenversion verwendet. Zudem wurde auf die Verwendung der erweiterten Version, die Erfassung des Soll-/Erwartungsbildes verzichtet, da diese Version nicht offiziell veröffentlicht wurde. Die Durchführungszeit des Familienidentifikationstests beträgt durchschnittlich zehn bis zwanzig Minuten.

Aufgrund der standardisierten Instruktion liegt eine weitgehende Durchführungs- und Auswertungsobjektivität vor. Zur Überprüfung der Reliabilität wurde an einer klinischen Studie eine Paralleltest-Reliabilität mit der Lege- und Fragebogenversion vorgenommen. Es konnte eine hinreichende Paralleltest-Reliabilität ermittelt werden ( $r = .78$ ). Zudem wurde eine Retest-Reliabilität an einer klinischen Stichprobe in einem Zeitraum von zwei Wochen ( $r = .78$ ) und nach sechs Wochen ( $r = .75$ ) ermittelt (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 39). Im Rahmen des Familienidentifikationstests wurde die

Konstruktvalidität erfasst. Hierzu nutzten die Autoren vier Validitätsstudien. Sie erfassen an einer nicht klinischen Stichprobe die FIT-Testwerte und befragten die Jugendlichen direkt nach der Selbstzufriedenheit und der Identifikation mit den Eltern. Es konnten Zusammenhänge zwischen .38 und .59 ermittelt werden. Weiterhin ermittelten die Autoren eine durchschnittliche Korrelation von .56 zwischen den FIT-Identifikationswerten und dem des Gießen-Tests. Ebenfalls wurde der Zusammenhang zwischen dem FIT-Score der Selbstkongruenz und dem DIKJ bei einer klinischen (.54) und nicht klinischen (.52) Stichprobe erfasst. Die Überprüfung der Zusammenhänge der FIT-Testwerte und der erfassten subjektiven Familienstruktur des „Subjektiven Familienbild“ (SFB, Mattejat, Scholz (1994)) konnte Korrelationen zwischen .44 und .70 ermitteln (Remschmidt, Mattejat, 2002, S. 121).

## **7.4 Strengths and Difficulties Questionnaire**

Zur Erfassung möglicher Verhaltensauffälligkeiten wurde der Strengths and Difficulties Questionnaire Selbstbeurteilungsbogen (Goodman (1997)) (folglich abgekürzt als SDQ) genutzt. Der SDQ stellt neben der CBCL ein häufig genutztes Eingangsdagnostikinstrument in der klinischen Kinder- und Jugendpsychiatrie dar (Klasen et al., 2003, S. 499). Ebenfalls wird der Fragebogen weltweit in epidemiologischen Studien eingesetzt (Hölling, Schlack, Petermann, Ravens-Sieberer, Mauz, 2014 S. 807). Der Fragebogen erfasst mögliche Verhaltensstärken und -auffälligkeiten mittels Selbst- oder Fremdbbericht. Der Fremdbbericht liegt als Eltern- und Lehrerversion vor. Die originale Version des SDQ entstand in Großbritannien und wurde 1997 in die deutsche Sprache übersetzt. Aktuell liegt der Fragebogen in über 80 sprachlichen Versionen vor (Strengths and Difficulties Questionnaire (2017)). Der SDQ gliedert sich in fünf Einzelkalen.

- Emotionale Probleme
- Externalisierende Verhaltensprobleme
- Hyperaktivität und Aufmerksamkeitsprobleme
- Verhaltensprobleme mit Peers
- Prosoziales Verhalten

Jede Skala enthält fünf Fragen, welche mit „nicht zutreffend“, „teilweise zutreffend“ und „eindeutig zutreffend“ beantwortet werden können. Durch Addition der jeweiligen fünf Items pro Skala, kann jede Skala für sich ausgewertet und interpretiert werden. Zudem wird durch die Addition der ersten vier Skalen ein Gesamtproblemwert ermittelt



(Klasen et al., 2003, S. 493). Der Gesamtwert kann zwischen 0 - 40 liegen. Die Cut-Off-Kriterien wurden entsprechend einer 80 % - 10 % - 10 % Verteilung (unauffällig, grenzwertig, auffällig) angesetzt. Auf der Homepage des SDQ können für die jeweiligen Versionen (Fremd- und Selbstbeurteilung) nationale Normierungen heruntergeladen werden. Für den deutschsprachigen Raum lassen sich folgende Normierungen finden:

**Tabelle 14:** Interpretation der Werte und Definition einer Störung (Strengths and Difficulties Questionnaire (2017))

	unauffällig	grenzwertig	auffällig
<b>Gesamtskala</b>	0 - 15	16 - 19	20 - 40
<b>Emotionale Probleme</b>	0 - 5	6	7 - 10
<b>Externalisierende Verhaltensprobleme</b>	0 - 3	4	5 - 10
<b>Hyperaktivität</b>	0 - 5	6	7 - 10
<b>Verhaltensprobleme mit Peers</b>	0 - 3	4 - 5	6 - 10
<b>Prosoziales Verhalten</b>	6 - 10	5	0 - 4

Bezüglich der Gütekriterien des SDQ lässt sich eine uneinheitliche Studienlage finden. Durch die standardisierte Instruktion und Auswertung kann von einer Durchführungs- und Auswertungsobjektivität ausgegangen werden. In diversen internationalen Studien konnte mittels exploratorischer Faktorenanalysen die postulierten fünf Subskalen der Eltern- und Lehrerversionen belegt werden (Woerner et al., 2002, S. 107-108; Klasen et al., 2003, S. 495). In Kontroverse stehen jedoch die Studien die mittels der konfirmatorischen Faktorenanalyse eine drei-Faktoren-Struktur

1. Internalisierende Verhaltensstörung (welche die Items aus den Skalen „Emotionale Probleme und Probleme mit Gleichaltrigen“ beinhaltet),
2. Externalisierende Verhaltensprobleme (welche sich aus den Skalen „Externalisierendes Problem“ und „Hyperaktivität“ ergibt) und
3. Prosoziales Verhalten

nachweisen. Die aktuelle Forschungslage bezüglich der vormals vorherrschenden Fünf-Faktoren-Struktur und der aktuell angemessener erscheinenden Drei-Faktoren-Struktur ergibt kein einheitliches Bild (Lohbeck, Schultheiß, Petermann, Petermann, 2015, S. 223-224). Lohbeck et al. führten erstmals anhand einer deutschen Stichprobe eine statistische Überprüfung der Gütekriterien des Selbstberichtes des SDQ durch. In

ihrer Studie konnte mittels der explorativen und konfirmatorischen Faktorenanalysen das postulierte Fünf-Faktoren-Struktur-Modell repliziert werden. Bezüglich der Reliabilität der fünf Skalen konnten Goodman, Meltzer, Bailey (1998) stark variierende interne Konsistenzen ermitteln. Im deutschsprachigen Bereich liegen ebenfalls Studien zur Reliabilität des Selbstbeurteilungsbogens vor, welche große Schwankungen der Cronbachs  $\alpha$ -Werte bestätigten ( $\alpha = .45$  bis  $.75$ ). Die Retestreliabilität, welche in verschiedenen internationalen Studien überprüft wurde, konnte für die fünf Skalen des SDQ, allerdings mit niedrigen Werten in den Intraklassenkorrelationen von  $.65$  bis  $.89$ , als weitgehend zufriedenstellend interpretiert werden (Lohbeck et al., 2015, S. 223). Die Retestreliabilität der fünf Skalen der Selbstbeurteilung im deutschsprachigen Raum, liegt für die Gesamtstichprobe im niedrigen Bereich  $\alpha = .58$  bis  $.67$  (S. 227). Weiterhin konnten die Autoren der Studie Geschlechterspezifitäten feststellen, welche sich jedoch mit dem aktuellen Forschungsstand decken. Männliche Probanden erzielten im Vergleich zu den weiblichen Teilnehmerinnen höhere Werte auf den Skalen „Externalisierende Probleme“ und „Hyperaktivität“, während die Skalen „Emotionale Probleme“, „Prosoziales Verhalten“ und „Verhaltensprobleme mit Peers“ im Vergleich geringer ausfielen.

Trotz der widersprüchlichen Forschungslage bezüglich der Gütekriterien des SDQ, stellt der SDQ ein international anerkanntes Screening-Instrument dar. Studien zur Validität konnten für das englische Instrument gute Ergebnisse erzielen. Im deutschsprachigen Raum konnten ebenfalls enge Zusammenhänge zwischen den Skalen der Selbstbeurteilung des SDQ und den deutschen YSR ermittelt werden. Der Vergleich der Elternversion des SDQ und dem CBCL ergab hoch signifikante Korrelationen (Klassen et al., 2003, S. 496). Im Vergleich zum YSR und CBCL stellt der Fragebogen ein ökonomischeres Screenings-Instrument dar. Die Bearbeitungszeit der Selbstbeurteilung des SDQ beträgt durchschnittlich fünf Minuten. Da in der vorliegenden Arbeit insgesamt fünf verschiedene Erhebungsinstrumente genutzt wurden, wurde bei der Auswahl der Instrumente neben der Reliabilität und Validität ebenfalls auf die ökonomischen Aspekte geachtet. Der SDQ stellt trotz der nur ausreichenden Reliabilität eine ökonomischere Alternative zum YSR dar.

Die gesamte Bearbeitungszeit der Erhebung mit allen fünf Fragebögen betrug durchschnittliche 35 bis 45 Minuten.

## 7.5 Prätestung

Im Dezember 2014 erfolgte eine Prätestung im Rahmen der Kooperation mit der LWL-Elisabethklinik Dortmund mit dem ursprünglich geplanten Erhebungsdesign. Insgesamt nahmen zwölf Jugendliche, welche an einem Gruppentraining für dysfunktionaler Computerspielnutzung in der LWL-Elisabethklinik ambulant behandelt wurden, teil.

Zur Erfassung der Internet- und Computerspielnutzung wurde der KNF-CSAS-II (Computerspielabhängigkeitsskala) und der ISS (Internetsuchtskala) genutzt. Die Erfassung der Eltern-Kind-Beziehung erfolgte durch drei sich ergänzende Fragebögen.

1. Familienbildfragebogen für Kinder und Jugendliche
2. Familienidentifikationstest
3. Das subjektive Familienbild

Das ursprüngliche Erhebungsdesign beinhaltete noch den KFN-CSAS II Fragebogen. Weiterhin wurde im ursprünglichem Design der Subjektive-Familienbild-Fragebogen (SFB) (Mattejat, Scholz, 1994) zur Familien- und Beziehungsdiagnostik miteinbezogen. Der SFB erfasst die subjektiv wahrgenommene Beziehungsstruktur durch die Frage „Wie verhält sich Person X gegenüber Person Y“. Dabei werden sechs gegengepolte Adjektivpaare,

1. selbstständig vs. unselbstständig,
2. uninteressiert vs. interessiert,
3. warmherzig vs. kühl,
4. unentschlossen vs. entschlossen,
5. verständnisvoll vs. intolerant und
6. sicher vs. ängstlich

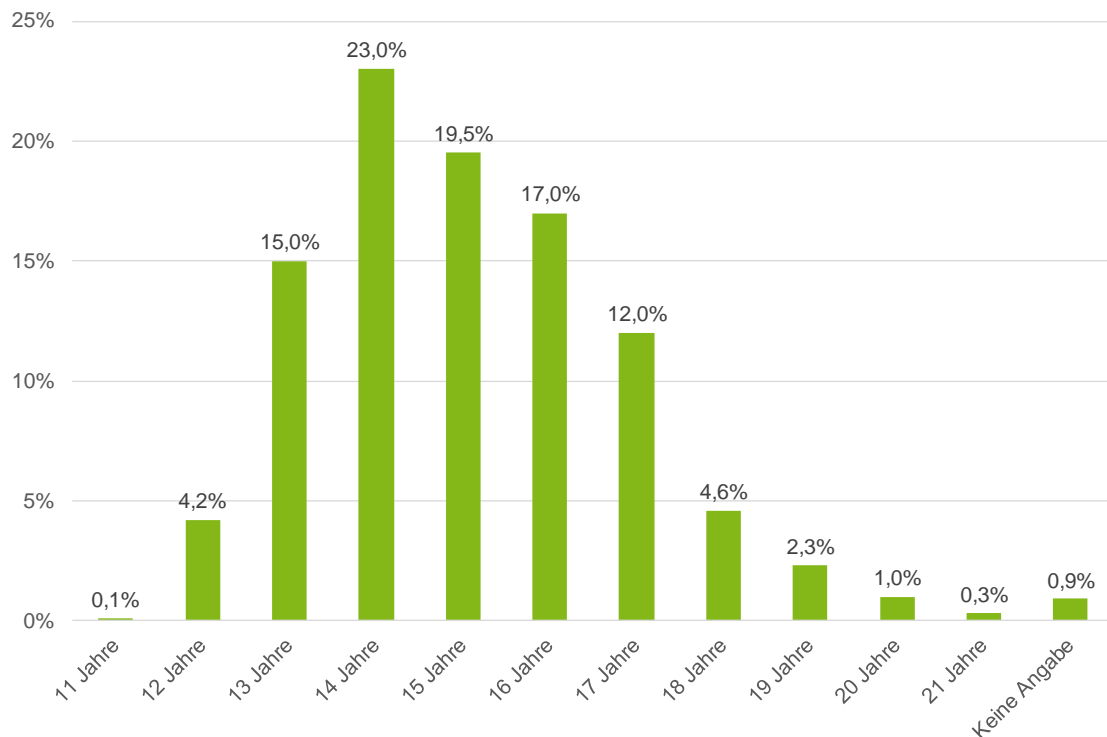
auf einer Skala von -3 bis +3 bewertet. Die Adjektivpaare stellen eine Operationalisierung des Entwicklungs-Kohäsions-Modells der Familienbeziehung dar (Mattejat, Scholz, 1994, S. 8). Dabei misst der Test die emotionale Verbundenheit (Valenz) und die individuelle Autonomie (Potenz). Aus der Prätestung ergab sich die Rückmeldung, dass die verwendeten Verfahren zu umfangreich seien und viel Zeit in Anspruch nehmen. Zudem wurde durch die Stichprobe der Prätestung darauf hingewiesen, dass einige Fragen und Fragebögen sich sehr ähnlich seien.

Die 2015 erschienene Computerspielabhängigkeitsskala (CSAS), welche durch den Hogrefe Verlag publiziert wird, unterlag einigen Adaptionen, sodass die Fragen sich nur noch teilweise mit dem ISS überschneiden. Auf Grund dessen, dass nicht alle Jugendlichen Computerspiele spielen, wurden die beiden Fragebögen CSAS und ISS im Erhebungsdesign beibehalten. Zudem muss beachtet werden, dass die theoretische Konzeption die Computerspielabhängigkeit als eine Unterkategorie der Internetabhängigkeit betrachtet, sodass sich die inhaltlichen Ähnlichkeiten der Fragebögen nicht vermeiden lassen. Durch die Verwendung beider Fragebögen können diese theoretischen Grundlagen im Rahmen dieser Arbeit empirisch geprüft und ggfs. repliziert werden. Auf Grundlage der theoretischen Konzeptionen der Testverfahren sowie der aufgestellten Hypothesen, wurden der EBF-KJ sowie der FIT im weiteren Untersuchungsrahmen beibehalten. Mit dem EBF-KJ sowie dem FIT werden die Bereiche ausreichend erfasst, sodass der Subjektive-Familienbild-Fragebogen aus dem Forschungsdesign herausgenommen wurde.

## **7.6 Stichprobe**

Innerhalb eines 18-monatigen Zeitraumes von Februar 2015 bis Juli 2016 wurden alle Schulen der Schulformen Gesamtschule, Sekundar-, Haupt- und Realschule, Gymnasium sowie Förderschule mit dem Schwerpunkt Emotionale und Soziale Entwicklung in NRW bezüglich einer einmaligen Kooperation per Email oder Telefon angefragt. Insgesamt nahmen 26 Schulen an der Paper-Pencil-Befragung teil.

Weiterhin konnten zwölf weitere Probanden innerhalb einer Kooperation mit der LWL-Elisabethklinik Dortmund im Rahmen der Computerspielsucht-Sprechstunde, welche alle zwei Wochen mit zwei Sprechstundenterminen stattfindet, gewonnen werden. Insgesamt konnte eine Stichprobe mit 2324 Probanden generiert werden. Die Geschlechterverteilung innerhalb der Stichprobe ist mit 48.2 % weiblichen und 51.3 % männlichen Probanden relativ ausgeglichen. Das Alter der Stichprobenteilnehmer liegt zwischen 11 und 21 Jahren, wobei die Altersgruppen von 12 bis 18 Jahren am häufigsten vertreten sind. Das Durchschnittsalter beträgt 15.4 Jahre.



**Abbildung 6:** Stichprobenverteilung nach Alter

Innerhalb der Stichprobe liegt eine ungleiche Verteilung der Schulformen vor. Wie aus der Tabelle „Häufigkeitsverteilung der Gesamtstichprobe nach Schulformen“ zu entnehmen ist, ist die Schulform des Gymnasiums mit 35.8 % am häufigsten vertreten. Dies lässt sich mit dem Umfang der Kooperation der jeweiligen Schulen erklären. In einigen Schulen konnte die Umfrage nur in einer Klasse durchgeführt werden, während sich in anderen Schulen mehrere Klassen beteiligten. Aufgrund dessen herrscht ebenfalls ein Ungleichgewicht innerhalb der Verteilung der Schulklassen. An der Umfrage beteiligten sich hauptsächlich Acht- und Neuntklässler, gefolgt von Zehnt- und Siebtklässlern.

**Tabelle 15:** Verteilung nach Klassen

Klasse	Prozent
6. Klasse	0.5 %
7. Klasse	9.0 %
8. Klasse	13.6 %
9. Klasse	13.9 %
10. Klasse	10.0 %
11. Klasse	5.6 %
12. Klasse	2.6 %
13. Klasse	0.2 %
Keine Angabe	44.6 %

Bei der Betrachtung der Verteilung in Schulklassen muss darauf hingewiesen werden, dass knapp 44.6 % keine Angabe zur Klasse machten.

**Tabelle 16:** Häufigkeitsverteilung der Gesamtstichprobe nach Schulformen

Haupt- schule	Realschule	Gymnasi- um	Gesamt- schule	Berufs- schule	FS ESE
17.9 %	15.4 %	35.8 %	15.0 %	10.5 %	1.7 %

## 7.7 Substichproben

Von der gesamten Stichprobe konnte nur von 1381 Probanden ein Datensatz generiert werden, in dem sowohl der Internetsuchfragebogen als auch die Computerspielabhängigkeitsskala vorliegen. 404 Probanden füllten nur die Computerspielabhängigkeitsskala aus, sodass eine Substichprobe von 1785 Spielerelektiert werden konnte. 539 Probanden füllten den CSAS-Fragebogen nicht aus. Als Begründung wurde während der Durchführung von den Betroffenen aufgeführt, dass Sie keine Computer-, Konsolen- oder Handyspiele spielen. Bei der Betrachtung der Geschlechterverteilung innerhalb der Gruppe der Computerspieler lässt sich feststellen, dass das männliche Geschlecht mit 56.6 % etwas häufiger vertreten ist als das weibliche Geschlecht (43.3 %).

Ebenfalls füllten nicht alle Probanden den Internetfragebogen aus. Als Gründe wurden der zeitliche Aufwand sowie die Ähnlichkeit der Fragen zur Computerspielabhängigkeitsskala aufgeführt. Insgesamt konnte eine Substichprobe von 1890 Internetnutzern mit einer Geschlechterverteilung von 55.6 % weiblich und 44.4 % männlich erfasst werden.

## 7.8 Deskriptive Auswertung der Erhebungsinstrumente

Zur Übersichtlichkeit werden im Folgenden die Auswertung und die Interpretation der genutzten Erhebungsinstrumente beschrieben. Im Rahmen dieses Unterkapitels werden keine Hypothesen und Zusammenhänge getestet. Es erfolgt eine deskriptive Beschreibung der Verteilung der Stichprobe je nach Auswertung des Erhebungsinstrumentes und dient zur Übersicht. Weiterhin werden aufgrund der theoretischen Fundierung bei einigen Erhebungsinstrumenten geschlechts- und altersspezifische Effekte überprüft. Nach der Übersicht der Stichprobenverteilung erfolgt im nachfolgenden Kapitel die Hypothesentestung, welche mögliche Zusammenhänge untersucht.

### 7.8.1 Auswertung Computerspielabhängigkeitsskala

Die Fragebögen wurden entsprechend der Anleitung des Manuals ausgewertet. Die Computerspielabhängigkeitsskala kann nach drei Methoden ausgewertet und interpretiert werden. Für alle drei Methoden liegen dem Manual Gesamtnormen sowie geschlechtsspezifische Normen zur Interpretation zu Grunde. Die geschlechtsspezifische Norm berücksichtigt ebenfalls das Alter, wobei die Jahrgangsstufe als Orientierungsrahmen der Interpretation genutzt wird (Rehbein et al., 2015, S. 41). Da innerhalb der vorhandenen Spieler-Stichprobe bei knapp 31 % keine Angaben zur Klasse vorliegen, wurde im Rahmen der Auswertung das Alter als Interpretationskriterium herangezogen. Die Normierung des CSAS lässt diese Methode ebenfalls zu (S. 71ff.).

#### CSAS Nutzungszeit

Die erste Auswertungsmethode stellt die Auswertung und Interpretation der täglichen Spielzeit dar. Dieses Vorgehen lässt ausschließlich eine vergleichende Interpretation der Spielzeit zur Bezugsgruppe zu. Eine Interpretation im Sinne einer klinischen Auffälligkeit kann anhand der Spielzeit nicht vorgenommen werden, da eine erhöhte Nutzungszeit zwar ein notwendiges, aber kein hinreichendes Kriterium darstellt (Rehbein, 2014, S. 225). Ebenfalls weisen die Autoren der Computerspielabhängigkeitsskala darauf hin, dass eine erhöhte Nutzungszeit einen Hinweis auf eine Abhängigkeit darstellen kann, jedoch nicht mit einer Ausprägung der relevanten Symptome einhergehen muss. Trotz einer geringen Spielzeit können Symptome einer Computerspielabhängigkeit und Belastungen vorliegen (Rehbein et al., 2015, S. 38). Die Computerspielabhängigkeitsskala erfasst sowohl die Spielzeit an Schultagen als auch am Wochenende. Für die Berechnung der mittleren täglichen Spielzeit liegt folgende Formel zu Grunde:

$$\text{Mittlere tägliche Spielzeit} = ((\text{Spielminuten Schultag} * 5) + (\text{Spielminuten Wochenende} * 2)) / 7$$

**Tabelle 17:** Durchschnittliche Spielzeit

Spielzeit an einem Schultag (Mittelwert)		Spielzeit am Wochenende		Mittlere tägliche Spielzeit	
134.83 Minuten	2.25 Stunden	281.50 Minuten	4.74 Stunden	176.18 Minuten	2.94 Stunden

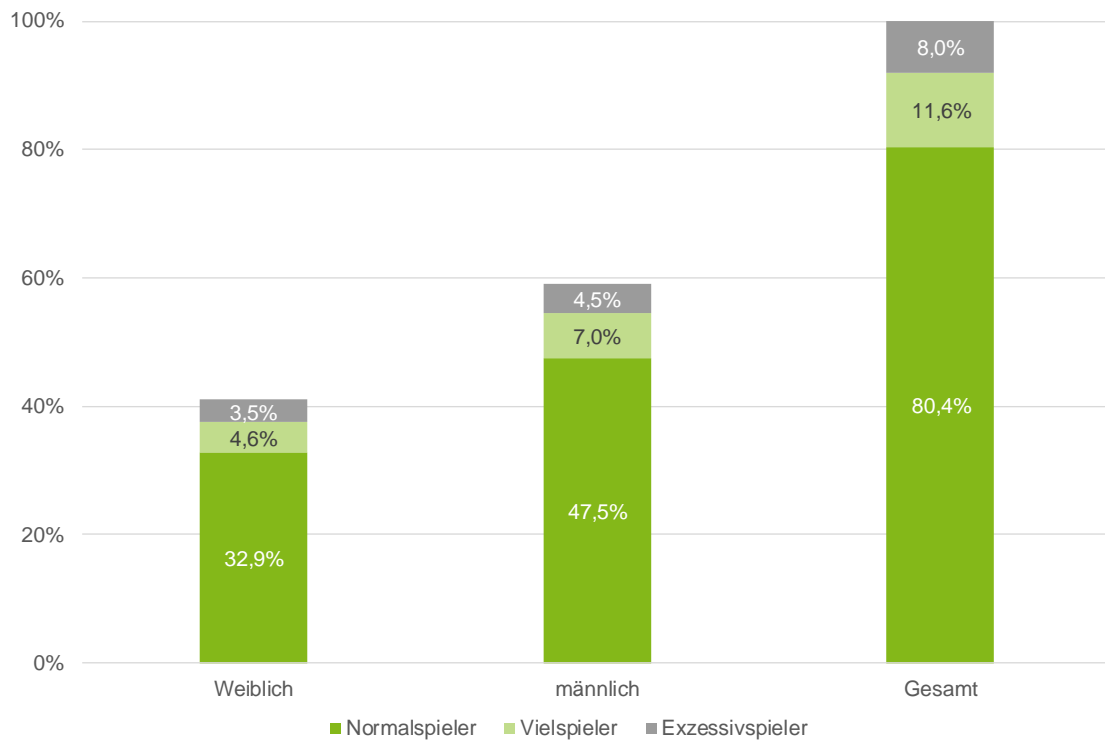
Bei der Betrachtung der Spielzeit in der Schulwoche im Vergleich zur Spielzeit am Wochenende lässt sich ein Anstieg der durchschnittlichen Spielzeit um knapp 2.5 Stunden<sup>11</sup> feststellen. Die mittlere tägliche Spielzeit beträgt circa 2.9 Stunden. Bei einer geschlechtsspezifischen Betrachtung der mittleren täglichen Spielzeit lässt sich mittels des t-Test für eine unabhängige Stichprobe ein statistisch signifikanter Unterschied ( $t(1681) = -14.86, p < .001$ ) zwischen männlichen und weiblichen Spielern finden.

In der einschlägigen Literatur finden sich bezüglich der Nutzungszeit Hinweise, welche Spielzeit als unauffällige und welche als exzessive Spielzeit interpretiert werden kann. Rehbein et al. (2015) verweisen in ihrem Manual darauf, dass eine durchschnittliche Spielzeit von  $\leq 2.5$  Stunden pro Tag als Normalspieler, eine Spielzeit von  $\geq 2.5$  bis 4.5 Stunden pro Tag als Vielspieler und eine Spielzeit von  $\geq 4.5$  pro Tag als Exzessivspieler klassifiziert werden kann. Diese Angaben stellen jedoch einen groben Orientierungsrahmen dar, da das Geschlecht und alle Altersgruppen zusammengefasst werden. Für den Vergleich mit der entsprechenden Bezugsgruppe liegen dem CSAS Manual Normierungen vor, welche eine alters- und geschlechtsspezifische Interpretation der Spielzeit zulässt. Zieht man diese Kriterien zur Interpretation der Spielzeit heran, wird innerhalb der vorliegenden Stichprobe deutlich, dass 80.4 % der Spieler als Normalspieler interpretiert werden können. 11.6 % der Spieler können in die Kategorie von Vielspielern einsortiert werden, während 8 % der vorliegenden Stichprobe als Exzessivspieler gelten. Innerhalb dieser Gruppen lassen sich keine statistisch signifikanten Geschlechterunterschiede feststellen ( $\chi^2(2, N = 1666) = 0.48, p = .788$ ).

---

<sup>11</sup> Es handelt sich um einen gerundeten Wert. Der ursprüngliche Wert beträgt 2.4445.





**Abbildung 7:** Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung Normalspieler bis Exzessivspieler  
**CSAS Gesamtscore**

Die Auswertung und Interpretation des Gesamtscores stellt einen Gesamtbelastungswert dar, welcher noch keine Auskunft über die tatsächliche Erfüllung der klinischen Diagnosekriterien der Internet Gaming Disorder liefert. Die Interpretation des Summenscores lässt ausschließlich einen Vergleich der Stärke der Zustimmung der einzelnen Fragen zur Bezugsgruppe zu (Rehbein et al., 2015, S. 38). Bei der Betrachtung der geschlechtsspezifischen Verteilung des Summenscores lässt sich ein deutlicher Mittelwertunterschied zwischen männlichen und weiblichen Spielern finden ( $t(1762) = -17.70 p < .001$ ).

**Tabelle 18:** Geschlechterspezifische Mittelwerte des CSAS Summenscore

Geschlecht	N	Mittelwert	Standardabweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Weiblich	773	2.8784	6.24983	.22479
Männlich	1008	9.2867	9.01462	.28393

Innerhalb des Manuals werden die fünf Klassifizierungs- und Interpretationsgruppen

- weit unterdurchschnittlicher CSAS-Wert,
- unterdurchschnittlicher CSAS-Wert,
- durchschnittlicher CSAS-Wert,
- überdurchschnittlicher CSAS-Wert und
- weit überdurchschnittlicher CSAS-Wert

vorgeschlagen (Rehbein et al., 2015, S. 40). Im Rahmen der vorliegenden Arbeit werden die Computerspieler, welche weit unterdurchschnittliche, unterdurchschnittliche und durchschnittliche CSAS-Werte erreichen in die Kategorie durchschnittliche CSAS-Werte zusammengefasst. Im Rahmen der Arbeit sollen Unterschiede zwischen „normaler“ und „dysfunktionaler“ Computerspielnutzung herauskristallisiert werden, um mögliche Ursachen für eine dysfunktionale Computerspielnutzung abzuleiten. Die Zusammenfassung der Kategorien dient der Komprimierung der Gruppen, welche das Ziel der Arbeit berücksichtigen. In Anlehnung des Vorschlages des Manuals werden die Summenscores für die vorliegende Arbeit in die drei Bereiche

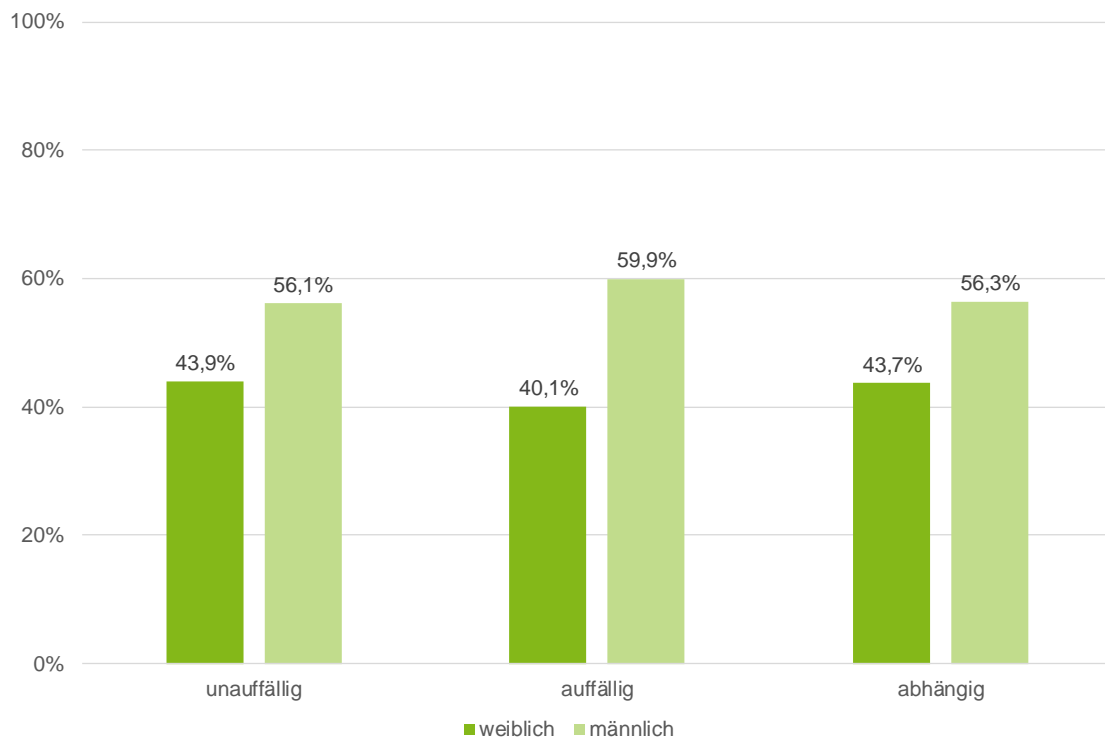
1. durchschnittliche,
2. überdurchschnittliche und
3. weit überdurchschnittliche

klassifiziert. Bei der Heranziehung dieser Klassifikationskriterien ergibt sich, dass innerhalb der vorliegenden Substichprobe 4.0 % im Vergleich zur Bezugsgruppe häufiger oder intensiver den Aussagen zugestimmt haben. Eine Geschlechtsspezifität innerhalb dieser Interpretation des Summenscores konnte mittels Chi<sup>2</sup> nicht ermittelt werden ( $\chi^2 (2, N = 1763) = 0.77, p = .681$ ).

**Tabelle 19:** Verteilung des Summenscores der Computerspielabhängigkeitsskala

CSAS gesamt	Anzahl der Probanden	Prozent	davon weiblich	davon männlich
Durchschnittlicher Summenscore	1545	87.6 %	38.5 %	49.2 %
Überdurchschnittlicher Summenscore	147	8.3 %	3.3 %	5.0 %
Weit überdurchschnittlicher Summenscore	71	4.0 %	1.8 %	2.3 %

Im weiteren Verlauf der Arbeit werden die Klassifikationsgruppen interpretiert. Die Gruppe der Kategorie eins „durchschnittlicher Summenscore“ wird als „unauffällige Computerspieler“ aufgefasst. Die Gruppe der zweiten Kategorie „überdurchschnittlicher CSAS Wert“ wird als „auffällige Computerspieler“ und die Gruppe der dritten Kategorie „weit überdurchschnittlich“ wird als „subjektiv erlebte dysfunktionale Computerspieler“ interpretiert.



**Abbildung 8:** Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung innerhalb der Computerspielergruppen nach dem Gesamtscore

### **CSAS Computerspielabhängigkeitskriterien**

Um die Computerspielabhängigkeitsskala entsprechend der klinischen Kriterien zu interpretieren, werden die diagnostischen Kriterien der Gaming Disorder herangezogen. Ein diagnostisches Abhängigkeitskriterium gilt im Fragebogen als erfüllt, wenn mindestens eines der beiden Items, welche ein Abhängigkeitskriterium darstellen, mit „stimmt genau“ angekreuzt wird (Rehbein et al., 2015, S. 40). Die Auswertung erfolgt kategorial, indem die Anzahl der berichteten Symptome addiert werden. Gemäß den konservativen Richtlinien der American Psychiatric Association setzt der CSAS den Cut-Off-Wert auf fünf erfüllte Kriterien. Rehbein et al., 2015 verweisen darauf, dass der Cut-Off-Wert aus pragmatischen Gründen so hoch angesetzt wurde, um eine Inflationierung der Diagnose zu verhindern. Zudem liegen kaum empirische Daten vor, welche eine genaue Bestimmung des Cut-Off-Wertes begründen. Aufgrund dessen gliedert der CSAS-Fragebogen die Auswertung in unauffällige, auffällige und abhängige Com-

puterspielnutzung. Als „auffällige Computerspielnutzung“ wird das Spielverhalten klassifiziert, welches unterhalb des diagnostischen Cut-Off-Wertes liegt, aber als riskant eingestuft werden kann. Die Autoren des Manuals empfehlen folgende Interpretationswerte:

- 0 bis 1 erfülltes Kriterium wird als unauffälliges Spielverhalten klassifiziert
- 2 bis 4 erfüllte Kriterien werden als auffälliges bzw. riskantes Spielverhalten, welches mit einer möglichen Gefährdung einhergeht interpretiert
- 5 bis 9 Kriterien werden als Spielverhalten, welches als pathologisch einzuschätzen ist und verdachtsdiagnostisch eine Internet Gaming Disorder vermuten lässt, klassifiziert (S. 41).

Bei der Heranziehung dieser Interpretation lässt sich innerhalb der vorliegenden Stichprobe folgende Verteilung der Erfüllung der Abhängigkeitskriterien finden.

**Tabelle 20:** Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung der Computerspielnutzer nach den Abhängigkeitskriterien

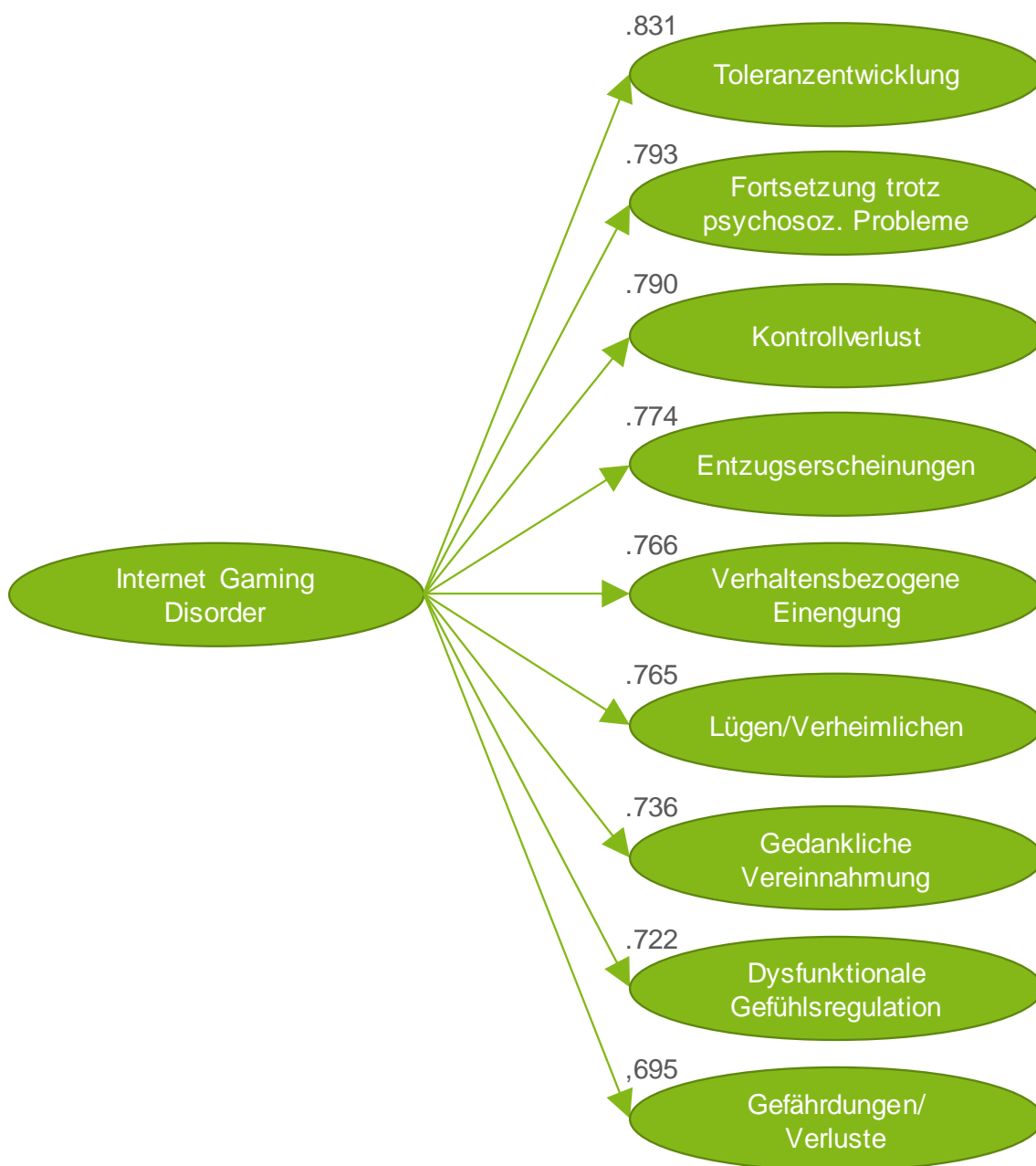
CSAS abhängig	Anzahl der Probanden	Prozent	davon weiblich	davon männlich
Durchschnittlicher Summenscore	1604	90.1 %	42.0 %	48.1 %
Überdurchschnittlicher Summenscore	138	7.8 %	1.0 %	6.7 %
Weit überdurchschnittlicher Summenscore	38	2.1 %	0.4 %	1.7 %

Bereits an der Abbildung wird deutlich, dass das männliche Geschlecht im Vergleich zum weiblichen Geschlecht häufiger in den Kategorien „auffällig“ und „abhängig“ vertreten ist. Mittels Chi<sup>2</sup> wurde eine mögliche Geschlechtsspezifität überprüft. Es konnte ein schwacher jedoch hoch signifikanter Zusammenhang zwischen Geschlecht und Computerspielabhängig festgestellt werden ( $\chi^2(2, n = 1780) = 67.98, p = < .001; \nu = .195$ ).

### **Erklärungswert der Skalen**

Um zu ermitteln, welche Skala bzw. welches Abhängigkeitskriterium innerhalb der vorliegenden Spieler-Stichprobe den größten Einfluss auf den Summenscore der Computerspielskala nimmt, wurde eine Faktorenanalyse der Summenwerte der neun Skalen vorgenommen. Zur Überprüfung der Eignung der Daten für eine Faktorenanalyse wurden der Kaiser-Meyer-Olkin Koeffizient (KMO-) und der Bartlett-Test herange-

zogen. Innerhalb der vorliegenden Stichprobe trägt der Kaiser-Meyer-Olkin Koeffizient .927. Der Bartlett-Test auf Sphärizität fällt signifikant ( $p < .000$ ) mit einem  $\chi^2$ -Wert von 8620.606 bei 36 Freiheitsgraden aus. Die Voraussetzungen können auf Grundlage dieser Ergebnisse als erfüllt angesehen werden (Rudolf, Müller, 2012, S. 326). Die Hauptkomponentenmethode extrahiert einen Faktor mit einem Eigenwert über 1. Dieser extrahierte Faktor (Eigenwert = 5.262) erklärt 58 % der Varianz. Innerhalb der vorliegenden Stichprobe nimmt die Skala Toleranzentwicklung den größten Einfluss auf den CSAS Summenscore.



**Abbildung 9:** Faktorenanalyse Computerspielabhängigkeit

### **Meist gespielte Spiele und Genre**

Insgesamt wurden in den Kategorien Lieblingsspiele 387 verschiedene Spiele angegeben. Unter Berücksichtigung der Beibehaltung des Genres wurden die Spiele unabhängig von dem angegebenen Teil oder Reihe unter den Obernamen der Spiele klassifiziert. Einige Angaben, wie beispielsweise Spieleplattformen, die nicht eindeutig einem Spiel zuzuordnen sind, wurden der Variablen „Sonstiges“ zusammengefasst. Für die Auswertung wurde eine tabellarische Zusammenfassung der Spiele vorgenommen. In die Tabelle wurden nur Spiele aufgenommen, die mindestens zehnmal in den Kategorien Lieblingsspiel 1-3 angegeben wurden. Zur Ermittlung der meistgespielten Spiele innerhalb der vorliegenden Stichprobe wurden für die ausgewählten Spiele die Probanden addiert. Insgesamt konnten sechs Spiele ermittelt werden, die mit einer Häufigkeit von über 100 Spielern angegeben wurden. Mit 362 Spielern wurde die Spielreihe „Call of Duty“ gefolgt von der Spielreihe „FIFA“ mit 357 Spielern am häufigsten in der Stichprobe angegeben. Auf dem dritten Platz der meist angegebenen Spiele folgt „GTA“ (). Das Spiel „Minecraft“ wird von 238 Spielern gespielt. Die Spielreihe „Counter Strike“ mit 183 Spielern und das Spiel „League of Legends“ mit 170 Spielern nehmen Platz 5 und sechs der meist gespielten Spiele in der vorliegenden Stichprobe ein. Die Spielreihe „Die Sims“ wird von 94 Spielern angegeben. Bei der Betrachtung der Geschlechterverteilung innerhalb der Spiele lässt sich eine Geschlechterspezifität vermuten. Mittels der Kreuztabelle und dem Chi<sup>2</sup> konnte ein signifikanter Unterschied innerhalb der vorliegenden Stichprobe zwischen der Nutzung der Genre und dem Geschlecht festgestellt werden. Als Referenzkategorie wurde das ermittelte Genre der Variable „Lieblingsspiel 1“ des CSAS Fragebogen verwendet.

Geschlecht \* Genre:  $\chi^2(25, n = 1173) = 484.198, p < .001$

Die Interpretation des Chi<sup>2</sup> ist aufgrund dessen, dass bei 36,5 % der Zellen eine erwartete Häufigkeit kleiner 5 vorliegt, nur beschränkt möglich. Bei der deskriptiven Analyse der Häufigkeiten wird deutlich, dass das Genre der Ego-/Third-Person-Shooter sowohl als häufigstes Spielgenre des Lieblingsspiels angegeben wurde und häufiger von männlichen Jugendlichen genutzt wird. Um den Zusammenhang zwischen dem Geschlecht und den Genre Ego-/Third-Person-Shooter mit den statistischen Grundvoraussetzungen zu testen, wurde die Variable Genre als Dummy codiert. Es konnte ein hoch signifikanter Unterschied zwischen den männlichen und weiblichen Spielern und ihrer präferierten Nutzung des Genres Ego-/Third-Person-Shooter ermittelt werden ( $\chi^2(1, n = 1173) = 53.925, p = .000$ ).

Ein Zusammenhang zwischen Alter und Genre konnte nicht ermittelt werden ( $\chi^2(10, n = 1160) = 12.031, p = .283$ ). Trotz Dummy-Codierung haben 22.7 % der Zellen eine erwartete Häufigkeit kleiner 5.

Bei der Betrachtung der 38 Fälle, welche nach den Auswertungskriterien des Manuals als Computerspielsüchtig anzusehen sind, wird bezogen auf die meist genutzten Spiele deutlich, dass das Genre Ego-/Third-Person-Shooter am häufigsten vertreten ist.

### 7.8.2 Auswertung Internetsuchtskala

Die Auswertung der Internetsuchtskala erfolgt über die Addition der Skalenwerte zu einer Gesamtskala. Der Gesamtscore kann zwischen 20 bis 80 liegen. Zur Interpretation der Gesamtskala liegt der Internetsuchtskala ein normatives Kriterium vor. Ein Gesamtscore ab dem Wert 60 wird als „Internetsüchtig/Internetabhängig“ interpretiert. Das Spektrum von 50 bis 59 Summenwerten wird als „Internetsuchtgefährdet“ bzw. „auffällig“ eingestuft.<sup>12</sup> Bei der Heranziehung dieser Interpretation der Cut-Off-Werte, weisen 0.4 % der vorliegenden Stichprobe laut Interpretation des Fragebogens eine Internetsucht auf. 1.3 % können als Internetsuchtgefährdet bzw. auffällig klassifiziert werden, während 98.3 % eine unauffällige Internetnutzung aufweisen. Der Mittelwertwert des Gesamtwertes liegt bei 28.98 und der Median bei 27.00. Bei der Betrachtung der Einzelskalen unter Bezugnahme des normativen Kriteriums, das eine durchschnittliche Antworttendenz bei „trifft eher zu“ für alle vier Items als auffällig, ergibt sich folgende Verteilung in den Subskalen:

**Tabelle 21:** Verteilung der Stichprobe innerhalb der Subskalen des ISS

Skala	unauffällig	auffällig
Kontrollverlust	95.4 %	4.6 %
Toleranzentwicklung	89.8 %	10.2 %
Entzugserscheinungen	98.4 %	1.6 %
Negative Konsequenzen Arbeit und Leistung	98.8 %	1.2 %
Negative Konsequenzen soziale Beziehungen	99.3 %	0.7 %

---

<sup>12</sup> Obwohl die vorliegende Arbeit die theoretischen Konzeptionen der Internet- und Computerspielsucht sowie der dysfunktionalen Internet- und Computernutzung berücksichtigt, werden während der Auswertung und Interpretation die Begrifflichkeiten (unauffällig, auffällig und abhängig) der jeweiligen Instrumente (ISS und CSAS) herangezogen.

Bei der Betrachtung der verbrachten Zeit im Internet lässt sich ein Unterschied zwischen der Surfzeit an Schultagen und am Wochenende feststellen. Die durchschnittliche Surfzeit an Schultagen beträgt drei, am Wochenende fünf Stunden. Jedoch sollte beachtet werden, dass 4,5 % angegeben haben, dass sie keine Zeit an Schultagen im Internet verbringen. Am Wochenende haben ebenfalls 1,6 % eine Surfzeit von Null Minuten angegeben. Jedoch wurden Homepages oder Apps benannt, welche genutzt werden, sodass die Angaben sich widersprechen. Die Formel mittlere tägliche Internutzungszeit wurde aus dem CSAS adaptiert. Nach der Formel

$$\text{Mittlere tägliche Internetnutzungszeit} = ((\text{Internetnutzungsminuten Schultag} * 5) + (\text{Internetnutzungsminuten Wochenende} * 2)) / 7$$

konnte eine Durchschnittszeit von 4.65 Stunden ermittelt werden. Bei der geschlechtsspezifischen Betrachtung der Internutzungszeit lässt sich bei den männlichen Jugendlichen eine durchschnittliche mittlere tägliche Internetnutzungszeit von 4.57 Stunden ermitteln. Die weiblichen Jugendlichen geben eine etwas höhere durchschnittliche mittlere tägliche Internetnutzungszeit von 4.73 Stunden an. Mittels des t-Test bei unabhängigen Stichproben kann kein signifikanter Geschlechterunterschied ( $t(1802) = -.859, p = .390$ ) in der mittleren täglichen Internetnutzungszeit gefunden werden.

**Tabelle 22:** Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung innerhalb der Internetnutzerguppen.

ISS	Anzahl der Probanden	Prozent	davon weiblich	davon männlich
Durchschnittlicher Summenscore	1851	98.3 %	43.4 %	54.9 %
Überdurchschnittlicher Summenscore	24	1.3 %	0.5 %	8.0 %
Weit überdurchschnittlicher Summenscore	8	0.4 %	0.2 %	0.2 %

Zur Identifizierung, welche Skala den größten Einfluss auf den Gesamtscore des ISS nimmt, wurde eine explorative Faktorenanalyse (Hauptkomponentenanalyse) der Summenwerte der Internetsuchtskalen durchgeführt. Die Voraussetzungen für die Faktorenanalyse können bei einem Kaiser-Meyer-Olkin Koeffizient von .816 und einem signifikanten ( $p < .001$ ) Bartlett-Test auf Sphärizität mit einem  $\chi^2$  –Wert von 244.308 bei 10 Freiheitsgraden als erfüllt angesehen werden (Rudolf, Müller, 2012, S. 326). Die Hauptkomponentenanalyse extrahierte einen Faktor mit einem Eigenwert über 1. Dieser extrahierte Faktor (Eigenwert = 2.716) erklärt 54 % der Varianz. Innerhalb der vor-



liegenden Stichprobe nimmt die Skala „Entzugserscheinungen“ den größten Einfluss auf den ISS Summenscore ein.

### 7.8.3 Auswertung Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche

Die Auswertung der EBF-KJ Fragebögen erfolgte gemäß des Manuals in sechs Schritten. Für die neun Skalen wurden die Skalenrohwerte berechnet, welche anschließend in Skalenmittelwerte pro Proband umgerechnet wurden. Mittels der im EBF-KJ vorliegenden Normtabellen wurden die Skalenmittelwerte in alters- und geschlechtsspezifische T-Werte geändert. Anschließend wurden mittels der T-Werte die Index-Werte für die Elterndiskrepanz sowie die Beziehungsqualität (Mutter/Vater/Elternbeziehung) berechnet. Die Elterndiskrepanz berechnet sich aus der Formel  $E - dis = Skala \times Vater - Skala \times Mutter$ . Dieses Vorgehen wird mit Ausnahme der Zusatzskala Hilfe für alle acht Ressourcen- und Risikoskalen durchgeführt. Zur Umwandlung der errechneten Werte liegt dem Manual ebenfalls eine Normtabelle vor, welche die entsprechenden T Werte vorgibt.

Zur Berechnung der Beziehungsqualität für die Mutter und den Vater liegt folgende Formel zugrunde

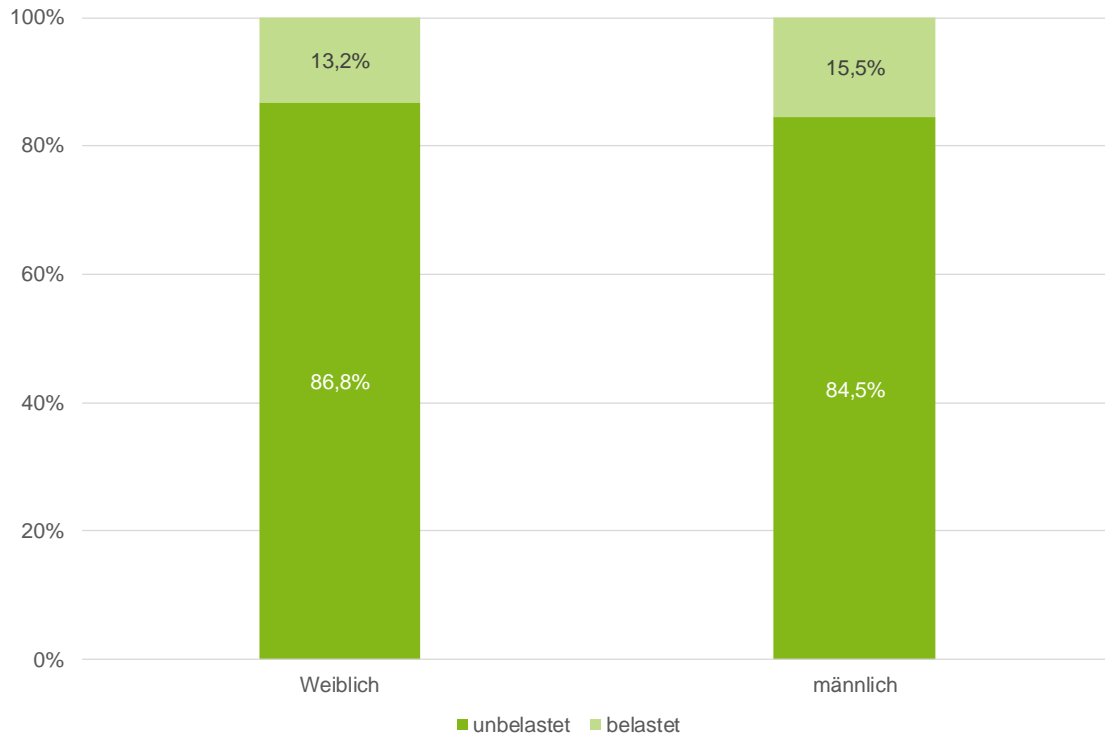
$$BQ-M/BQ-V = [Kohäsion \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater) + Identifikation \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater) + Autonomie \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater)] - [Konflikte \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater) + Befragung \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater) + Ablehnung \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater) + emotionale \ Vereinnahmung \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater) + Überprojektion \ T\text{-Wert} (Mutter)/(Vater)]$$

Der berechnete Wert wird mittels der Normtabelle in einen T-Wert umgewandelt. Die Beziehungsqualität der Eltern berechnet sich wie folgt:

$$BQ-G = BQ-V (T\text{-Wert}) + BQ-M (T\text{-Wert}) - E-Dis (T\text{-Wert})$$

Der T-Wert für BQ-G wird aus der entsprechenden Normtabelle des Manuals entnommen (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 26-28, S. 57-70). Zur Interpretation der T-Werte der einzelnen Skalen sowie Indizes wird der Grenzwert von  $\pm 1,5$  Standardabweichung herangezogen. Die Ressourcenskalen sowie die Indizes Beziehungsqualität gelten bei einem T-Wert von  $\leq 35$  und die Risikoskalen sowie die Elterndiskrepanz ab einem T-Wert von  $\leq 65$  als ein belasteter Beziehungsbereich (S. 28).

In der vorliegenden Stichprobe weisen 85.6 % eine unauffällige Eltern-Kind-Beziehung auf, während 14.4 % eine belastete Eltern-Kind-Beziehung erleben. Bei der geschlechtsspezifischen Betrachtung lässt sich feststellen, dass männliche Probanden etwas häufiger eine belastete Eltern-Kind-Beziehung angegeben haben.



**Abbildung 10:** Geschlechterverteilung der erlebten un-/belasteten Eltern-Kind-Beziehung

Zur Überprüfung einer statistisch signifikanten Geschlechterspezifität wurde der Kolmogorov-Smirnov-Test bei unabhängigen Stichproben durchgeführt. Es konnte kein signifikanter Unterschied zwischen den Mittelwerten von weiblichen und männlichen Probanden gefunden werden ( $t(1855) = 1.176, p = .126$ ).

Bei der Betrachtung der erlebten Beziehungsqualität zu den einzelnen Elternteilen lässt sich feststellen, dass prozentual gesehen, die Beziehung zur Mutter etwas häufiger als belastet erlebt wird, als die Beziehung zum Vater.

Die Auswertung der einzelnen Skalen des EFB-KJ bezogen auf die erlebte Beziehung zur Mutter und zum Vater ergibt folgende Verteilung in der vorliegenden Stichprobe.

**Tabelle 23:** Unbelastete und Belastete Skalen der erlebten Mutter/Vater-Kind Interaktion

Skalen der erlebten Mutter/Vater-Kind-Interaktion	Unbelastet		Belastet	
	Erlebte Mutter-Kind-Interaktion	Erlebte Vater-Kind-Interaktion	Erlebte Mutter-Kind-Interaktion	Erlebte Vater-Kind-Interaktion
Kohäsion	93.4 %	90.7 %	6.6 %	9.3 %
Identifikation	92.5 %	91.7 %	7.5 %	8.3 %
Autonomie	89.9 %	90.3 %	10.1 %	9.7 %
Konflikte	88.5 %	90.3 %	11.5 %	9.7 %
Bestrafung	89.8 %	88.6 %	10.2 %	11.4 %
Ablehnung	89.2 %	89.9 %	10.8 %	10.1 %
Emotionale Vereinnahmung	86.7 %	88.4 %	13.3 %	11.6 %
Überprotektion	89.6 %	88.1 %	10.4 %	11.9 %
Hilfe	88.6 %	87.2 %	11.4 %	12.8 %

#### 7.8.4 Auswertung Strengths and Difficulties Questionnaire

Dem SDQ steht das Manual Online zur Verfügung. Der SDQ ermöglicht eine Auswertung und Interpretation mittels Gesamtscore sowie der fünf Skalen einzeln. Zur Auswertung des SDQ mussten die fünf Items

- Ich tue, was man mir sagt...
  - Ich denke nach, bevor ich handele,
  - Ich mache zu Ende....,
  - Ich habe einen guten Freund und
  - Ich bin bei Gleichaltrigen beliebt
- umcodiert werden.

Nach der Umcodierung werden die jeweiligen Items einer Skala addiert. Zur Berechnung der Gesamtscore wurden die vier Skalen, welche sich auf die Problembereiche beziehen addiert (<http://www.sdqinfo.org/py/sdqinfo/b3.py?language=German>, Stand 31.01.2017). Für den deutschsprachigen Raum liegen Interpretationswerte für die Selbst- und Fremdbeurteilung vor. Bei Heranziehung dieser Kriterien lässt sich für den Gesamtwert des SDQ folgende Verteilung in der vorliegenden Stichprobe feststellen. 82.3 % weisen einen unauffälligen Gesamtwert auf, 12.2 % liegen im Grenzbereich

und 5.5 % weisen einen auffälligen Gesamtwert auf. Bei der deskriptiven Betrachtung der Verteilung fällt auf, dass prozentual gesehen das weibliche Geschlecht etwas häufiger in den grenzwertigen und auffälligen Bereichen vertreten ist, als das männliche Geschlecht. Mittels  $\chi^2$  lassen sich ebenfalls Geschlechterunterschiede in der Verteilung der Interpretation des SDQ finden ( $\chi^2(2, N = 2310) = 13.66, p = .001$ ). Die Auswertung bezogen auf die fünf Skalen einzeln ergab folgende Verteilung:

**Tabelle 24:** Stichprobenverteilung innerhalb der SDQ Skalen

SDQ Skala	Unauffällig	grenzwertig	belastet
Emotionale Probleme	85.6 %	6.5 %	8.0 %
Verhaltensprobleme	83.7 %	8.1 %	8.2 %
Hyperaktivität	83.6 %	8.4 %	8.0 %
Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen	75.4 %	19.1 %	5.5 %
Prosoziales Verhalten	88.3 %	6.2 %	5.5 %

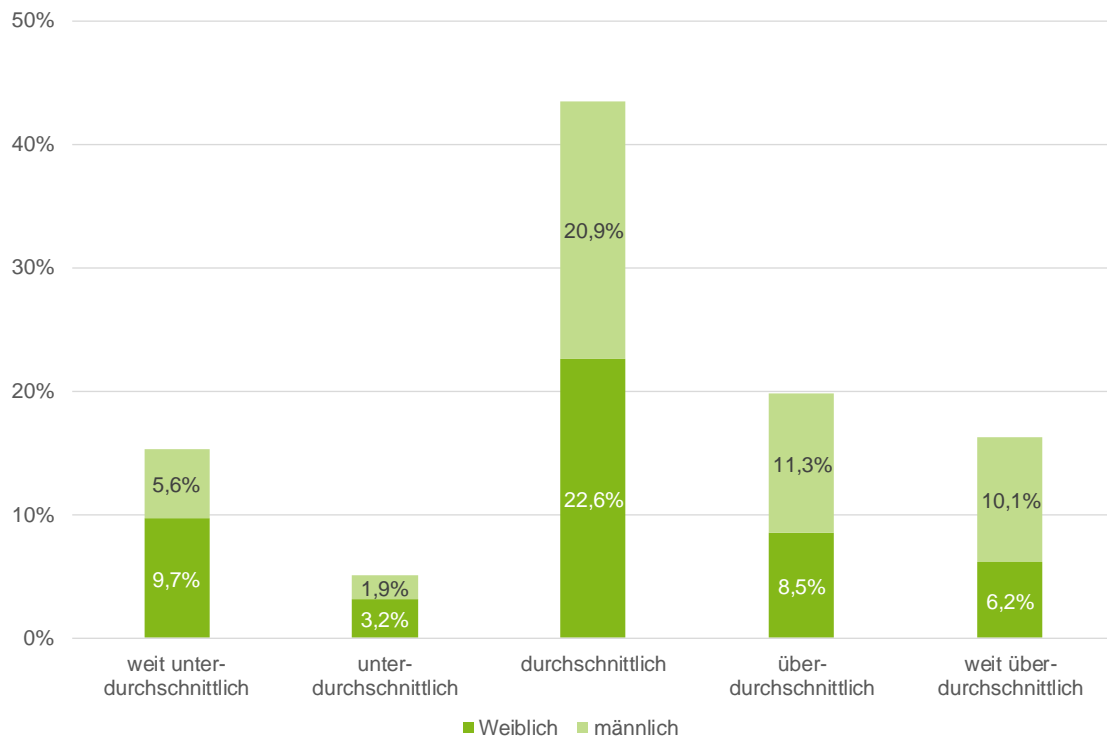
Für die Skalen emotionale Probleme, Verhaltensprobleme, Hyperaktivität und Prosoziales Verhalten konnten geschlechterspezifische Effekte mittels  $\chi^2$  ermittelt werden.

- Geschlecht\*Emotionale Probleme  $\chi^2(2, N = 2310) = 169.74, p < .001$
- Geschlecht\*Verhaltensprobleme  $\chi^2(2, N = 2310) = 30.44, p < .001$
- Geschlecht\*Hyperaktivität  $\chi^2(2, N = 2310) = 15.99, p < .001$
- Geschlecht\*Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen  $\chi^2(2, N = 2310) = 3.91, p = .141$
- Geschlecht\*Prosoziales Verhalten  $\chi^2(2, N = 2310) = 47.03, p < .001$

Bei der Betrachtung der prozentualen Verteilung der Geschlechter innerhalb der Interpretationskriterien lässt sich feststellen, dass das weibliche Geschlecht deutlich häufiger auf der Skala emotionale Probleme im grenzwertigen und auffälligen Bereich vertreten ist als das männliche Geschlecht. Auf den Skalen Verhaltensprobleme, Hyperaktivität, Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen und Prosoziales Verhalten sind die männlichen Probanden häufiger in den Kategorien grenzwertig und auffällig vertreten.

### 7.8.5 Auswertung Familien-Identifikations-Test

Zur Auswertung des Familien-Identifikationstests werden Kongruenzen zwischen den Personenbeschreibungen „Real vs. Ideal“, „Real vs. Mutter“, „Ideal vs. Mutter“, „Real vs. Vater“, „Ideal vs. Vater“ berechnet. Für die jeweiligen Kongruenzen wurde im Rahmen der vorliegenden Auswertung die im Manual vorgeschlagene Pearson-Korrelation genutzt. Um unnötige Missings bei den Kongruenzen zu vermeiden, wurden die Paare von Adjektiven, bei denen mindestens ein Wert fehlt nicht in die Korrelation mit einbezogen. Anhand der Korrelationswerte können die jeweiligen Kongruenzen interpretiert werden. Weiterhin liegen dem Manual Richtlinien zur Interpretation vor. Korrelationswerte zwischen  $-1.0$  bis  $0.29$  werden als sehr weit unterdurchschnittlich interpretiert. Die Korrelationswerte zwischen  $0.30$  bis  $0.39$  werden als unterdurchschnittlicher Wert klassifiziert. Durchschnittliche Werte liegen zwischen  $0.40$  bis  $0.79$ . Während ein Korrelationswert zwischen  $0.80$  bis  $0.89$  als überdurchschnittlich interpretiert wird, gelten Werte ab  $> .90$  als weitüberdurchschnittlich (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 21). Bei der Heranziehung dieser Interpretationswerte ergibt sich für die Selbstkongruenz, welche der Selbstkonzeptebene unterliegt, folgende Verteilung:



**Abbildung 11:** Geschlechtsspezifische Stichprobenverteilung innerhalb der Selbstkongruenz

Es wird deutlich, dass das weibliche Geschlecht im Vergleich zum männlichen etwas häufiger eine weit- bis unterdurchschnittliche Selbstkongruenz aufweist. Männliche Jugendliche sind im Vergleich etwas häufiger in der über- bis weitüberdurchschnittlichen Selbstkongruenz vertreten. Statistisch signifikante Geschlechterunterschiede in der Verteilung konnten mittels Chi<sup>2</sup> ermittelt werden ( $\chi^2(4, N = 2161) = 61.87, p < .001$ ).

Auf der Fremdkonzeptebene können die reale sowie die ideale Identifikation mit der Mutter ermittelt werden. In der vorliegenden Stichprobe lassen sich für beide Kongruenzen keine geschlechterspezifischen Unterschiede ermitteln.

- Geschlecht\*Reale Identifikation mit der Mutter =  $\chi^2(4, N = 2185) = 4.02, p = .403$
- Geschlechter\*Ideale Identifikation mit der Mutter =  $\chi^2(4, N = 2146) = 4.96, p = .291$

Innerhalb der fünf Interpretationskategorien lässt sich folgende Verteilung der vorliegenden Gesamtstichprobe finden.

**Tabelle 25:** Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung der Interpretationskategorien bezüglich der Realen und Idealen Identifikation mit der Mutter

		weit unterdurchschnittlich	unterdurchschnittlich	durchschnittlich	überdurchschnittlich	weit überdurchschnittlich
Reale Identifikation mit der Mutter	weiblich	12.4 %	3.6 %	23.4 %	6.5 %	3.6 %
	männlich	11.8 %	4.0 %	22.8 %	7.5 %	4.3 %
	gesamt	24.2 %	7.6 %	46.2 %	14.1 %	7.9 %
Ideale Identifikation mit der Mutter	weiblich	6.8 %	1.6 %	19.8 %	10.4 %	11.3 %
	männlich	7.6 %	2.1 %	20.3 %	10.7 %	9.6 %
	gesamt	14.4 %	3.7 %	40.1 %	21.1 %	20.8 %

Neben der Identifikation mit der Mutter wird ebenfalls die reale und ideale Identifikation mit dem Vater ermittelt. Die Betrachtung der Verteilung lässt erkennen, dass die männlichen Probanden im Vergleich zu den weiblichen Probanden etwas häufiger in den über- bis weitüberdurchschnittlichen realen Identifikationen zu finden sind. Mittels des Chi<sup>2</sup> konnte ein hoch signifikanter geschlechterspezifischer Unterschied ermittelt werden ( $\chi^2(4, N = 2086) = 48.53, p < .001$ ).

**Tabelle 26:** Geschlechterspezifische Stichprobenverteilung der Interpretationskategorien bezüglich der Realen und Idealen Identifikation mit dem Vater

		weit unterdurchschnittlich	unterdurchschnittlich	durchschnittlich	überdurchschnittlich	weit überdurchschnittlich
Reale Identifikation mit dem Vater	weiblich	13.8 %	4.7 %	21.8 %	6.2 %	3.0 %
	männlich	9.5 %	3.2 %	23.3 %	9.2 %	5.3 %
	gesamt	23.3 %	7.9 %	45.1 %	15.4 %	8.3 %
Ideale Identifikation mit dem Vater	weiblich	6.7 %	1.7 %	17.9 %	11.2 %	12.6 %
	männlich	4.4 %	1.9 %	17.7 %	12.6 %	13.3 %
	gesamt	11.2 %	3.6 %	35.6 %	23.8 %	25.8 %

Ebenfalls lassen sich die beobachteten deskriptiven geschlechterspezifischen Unterschiede in der Verteilung bezogen auf die ideale Identifizierung mit dem Vater mittels des Chi<sup>2</sup> Testes bestätigen ( $\chi^2(4, N = 2030) = 11.84, p = .019$ ). Um mit den Werten neben der deskriptiven Statistik ebenfalls weitere Zusammenhänge zur pathologischen Internet- und Computerspielnutzung zu untersuchen, werden die Korrelationswerte in Z-Werte nach Fisher transformiert (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 21). Für die Hypothesentestungen werden die z-Transformierten Werte genutzt.

## 8 Hypothesentestung

Nachdem die genutzten Testverfahren entsprechend ihrer Manuale ausgewertet und interpretiert und die Ergebnisse deskriptiv dargestellt wurden, werden im folgenden Kapitel die Hypothesentestungen vorgenommen. Zur inhaltlichen Strukturierung werden, entsprechend den theoretischen Hintergründen der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung, die Hypothesen bezüglich der Internetnutzung als erstes getestet. Da die Computerspielabhängigkeit eine Subkategorie der Internetabhängigkeit darstellt (Rehbein et al., 2015, S. 11), wird der Zusammenhang zur Internetabhängigkeit mittels einer Korrelationsanalyse untersucht. Die Hypothesen bezüglich der möglichen Zusammenhänge in der erlebten Eltern-Kind-Beziehung und der Internetnutzung werden mittels Korrelationsanalysen und Mittelwertvergleiche getestet. Anschließend werden die Hypothesen bezüglich der Internetnutzung und der Selbstkongruenz sowie der Identifikation mit den Eltern überprüft. Abschließend werden mögliche Zusammenhänge der Internetnutzung und der „Stärken und Schwächen“ der Jugendlichen getestet. Darauf folgend werden die Hypothesen bezüglich der dysfunktionalen Computerspielnutzung und mögliche Zusammenhänge in der Eltern-Kind-Beziehung, in der Selbstkongruenz sowie der Eltern-Identifikation und abschließend in den „Stärken und Schwächen“ mittels Korrelationen oder Mittelwertvergleiche getestet.

Zur zusammenfassenden Darstellung der Ergebnisse wird die Tabelle der Hypothesenübersicht (Abbildung 4) erneut aufgegriffen und um die Ergebnisse der Hypothesentestung erweitert. In folgender Abbildung (Abbildung 12) sind die bestätigten Hypothesen grün markiert.



Skala	ISS						CSAS Abhängig						CSAS Gesamt						
	Mutter			Vater			Mutter			Vater			Mutter			Vater			
	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	U/A	U/Ab	A/Ab	
EBF KJ																			
Beziehungsqualität Elternteile	H1a	H1b	H1e	H1c	H1d	H1f	H21a1	H21b1	H21e1	H21c1	H21d1	H21f1	H22a2	H22b2	H22c2	H22a2	H22b2	H22c2	H22c2
Elterndiscrepanz *	H2a	H2b	H2c	H2a	H2b	H2c	H22a1	H22b1	H22c1	H22a1	H22b1	H22c1	H22c1	H22b2	H22c2	H23a2	H23b2	H23c2	H23f2
Kohäsion	H3a	H3b	H3e	H3c	H3d	H3f	H23a1	H23b1	H23e1	H23c1	H23d1	H23f1	H24a2	H24b2	H24e2	H24a2	H24b2	H24c2	H24f2
Autonomie	H4a	H4b	H4e	H4c	H4d	H4f	H24a1	H24b1	H24e1	H24c1	H24d1	H24f1	H25a2	H25b2	H25e2	H25a2	H25b2	H25c2	H25f2
Identifikation	H5a	H5b	H5e	H5c	H5d	H5f	H25a1	H25b1	H25e1	H25c1	H25d1	H25f1	H26a2	H26b2	H26e2	H26a2	H26b2	H26c2	H26f2
Konflikte	H6a	H6b	H6e	H6c	H6d	H6f	H26a1	H26b1	H26e1	H26c1	H26d1	H26f1	H27a2	H27b2	H27e2	H27a2	H27b2	H27c2	H27f2
Unangemessene Bestrafung	H7a	H7b	H7e	H7c	H7d	H7f	H27a1	H27b1	H27e1	H27c1	H27d1	H27f1	H28a2	H28b2	H28e2	H28a2	H28b2	H28c2	H28f2
Ablehnung	H8a	H8b	H8e	H8c	H8d	H8f	H28a1	H28b1	H28e1	H28c1	H28d1	H28f1	H29a2	H29b2	H29e2	H29a2	H29b2	H29c2	H29f2
Überprotektion	H9a	H9b	H9e	H9c	H9d	H9f	H29a1	H29b1	H29e1	H29c1	H29d1	H29f1	H30a2	H30b2	H30e2	H30a2	H30b2	H30c2	H30f2
Emotionale Vereinnahmung	H10a	H10b	H10e	H10c	H10d	H10f	H30a1	H30b1	H30e1	H30c1	H30d1	H30f1	H31a2	H31b2	H31e2	H31a2	H31b2	H31c2	H31f2
Hilfe	H11a	H11b	H11e	H11c	H11d	H11f	H31a1	H31b1	H31e1	H31c1	H31d1	H31f1							
SDQ																			
Verhaltensprobleme *	H12a	H12b	H12c	H12a	H12b	H12c	H32a	H32b	H32c	H32a	H32b	H32c							
Verhaltensprob. mit Peer *	H13a	H13b	H13c	H13a	H13b	H13c	H33a	H33b	H33c	H33a	H33b	H33c							
Prosoziales Verhalten *	H14a	H14b	H14c	H14a	H14b	H14c	H34a	H34b	H34c	H34a	H34b	H34c							
Hyperaktivität *	H15a	H15b	H15c	H15a	H15b	H15c	H35a	H35b	H35c	H35a	H35b	H35c							
Emotionale Vereinnahmung *	H16a	H16b	H16c	H16a	H16b	H16c	H36a	H36b	H36c	H36a	H36b	H36c							
Gesamt *	H17a	H17b	H17c	H17a	H17b	H17c	H37a	H37b	H37c	H37a	H37b	H37c							
FIT																			
Selbstkongruenz *	H18a	H18b	H18c	H18a	H18b	H18c	H38a1	H38b1	H38c1	H38a1	H38b1	H38c1	H38a2	H38b2	H38c2	H38a2	H38b2	H38c2	H38c2
Reale Identifikation	H19a	H19b	H19e	H19c	H19d	H19f	H39a1	H39b1	H39e1	H39c1	H39d1	H39f1	H39a2	H39b2	H39e2	H39a2	H39b2	H39c2	H39f2
Ideale Identifikation	H20a	H20b	H20e	H20c	H20d	H20f	H40a1	H40b1	H40e1	H40c1	H40d1	H40f1	H40a2	H40b2	H40e2	H40a2	H40b2	H40c2	H40f2
Eiternähnlichkeit *							H41a1	H41b1	H41c1	H41a1	H41b1	H41c1	H41a2	H41b2	H41c2	H41a2	H41b2	H41c2	H41c2

Legende: U = unauffällig, A = auffällig, Ab = abhängig, A = abhängig, D = dysfunktional

Abbildung 12: Angenommene Hypothesen

## 8.1 Zusammenhang Internetsucht und Computerspielabhängigkeit

Zur Überprüfung der Hypothese „Je stärker die Ausprägung der dysfunktionalen Computerspielnutzung, desto stärker die Ausprägung der dysfunktionalen Internetnutzung“ wurde eine Korrelation berechnet.

Bei der Betrachtung des Histogramms sowie der Q-Q-Diagramme lässt sich feststellen, dass die zu testenden Variablen „Internetsuchtskala Gesamtwert“ und „Computerspielabhängigkeitsskala Gesamtwert“ eine rechtsschiefe Verteilung mit einer starken Steigung aufweisen. Da in der vorliegenden Stichprobe von keiner Normalverteilung ausgegangen werden kann, wurde zur Messung der Zusammenhänge der Spearmans Rangkorrelationskoeffizient (Spearmans Rho) genutzt. Der Kendalls Tau Test eignet sich ebenfalls für Stichproben mit einer ungleichen Verteilung, allerdings wird dieser Test bei einer kleinen Stichprobe empfohlen (Field, 2012, S. 276-278).

Die Variablen CSAS Gesamtwert und ISS Gesamtwert korrelierten hoch signifikant mit ( $r_s(1381) = 389, p < .001$ ).

## 8.2 Internetsuchtskala und Eltern-Kind-Beziehung

Zur Überprüfung der Hypothese „Je geringer die erlebte Beziehungsqualität der Jugendlichen desto gefährdeter sind die Jugendlichen von einer dysfunktionalen Internetnutzung“ wurde der Spearman Rho durchgeführt. Der Spearman Rangkorrelationskoeffizient zeigt einen geringen jedoch hoch signifikanten negativen Zusammenhang ( $r_s(1504) = -.217, p < .001$ ) von der erlebten Beziehungsqualität und der Ausprägung auf der Internetsuchtskala.

### ***Überprüfung der Normalverteilung***

Anhand der Q-Q-Diagramme sowie des Histogramms wird deutlich, dass bis auf die Skalen „Bestrafung Mutter“, „Bestrafung Vater“, „Ablehnung Mutter“, „Ablehnung Vater“ und „emotionale Vereinnahmung Vater“ eine Normalverteilung der Skalen des EBF-KJ vorliegen. Zur Überprüfung der Hypothesen „ob sich die Gruppen der Internetnutzer in ihrer erlebten Eltern-Kind-Beziehung unterscheiden“ wurde das Verfahren der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung genutzt. Mittels des Levene-Tests der Varianzgleichheit wird die Homogenität der Variablen innerhalb der Gruppen überprüft. Nur bei der Variable „Hilfe – Mutter“ kann keine Varianzgleichheit angenommen werden.

**Tabelle 27:** Test der Homogenität der Varianzen

	Levene-Statistik	df1	df2	Signifikanz
Kohäsion – Mutter	1.320	2	1811	.267
Identifikation – Mutter	1.149	2	1811	.317
Autonomie – Mutter	2.803	2	1813	.061
Konflikte – Mutter	.739	2	1809	.478
emotionale Vereinnahmung – Mutter	.462	2	1811	.630
Überprotektion – Mutter	.349	2	1812	.705
Hilfe – Mutter	3.244	2	1812	.039
Kohäsion – Vater	.664	2	1701	.515
Identifikation – Vater	1.080	2	1702	.340
Autonomie – Vater	1.975	2	1703	.139
Konflikte – Vater	.894	2	1701	.409
Überprotektion – Vater	.833	2	1702	.435
Hilfe – Vater	.078	2	1703	.925
Eltern Diskrepanz	.626	2	1564	.535
Beziehungsqualität – Mutter	1.865	2	1807	.155
Beziehungsqualität – Vater	1.526	2	1884	.218
Beziehungsqualität gesamt	1.645	2	1501	.193

Aufgrund des multiplen Testproblems bei paarweisen Vergleichen aller Gruppenausprägungen untereinander wurde ein Post Hoc Test zu den drei Gruppen (unauffällig, auffällig, abhängig) gerechnet, wobei die p-Wert Adjustierung bei der Variable „Hilfe - Mutter“ nach Games Howell verwendet wurde. Field (2012) schlägt den Games Howell Test bei Variablen, bei denen keine Varianzgleichheit vorliegt, vor, da dieser Post Hoc Test am robustesten gegenüber ungleichen Gruppengrößen ist (S. 459). Für die restlichen Variablen konnte mittels des Levene-Tests eine Varianzhomogenität nachgewiesen werden, sodass für den Post Hoc Test die Adjustierung nach Bonferroni vorgenommen wurde. Die Adjustierung mittels des Bonferroni-Tests erfolgt ebenfalls bei den nicht parametrischen Verfahren. Da diese im Rahmen der vorliegenden Hypothesentestung ebenfalls genutzt werden, wurde die Adjustierung nach Bonferroni aufgrund der Einheitlichkeit für alle Hypothesentestungen mittels Mittelwertvergleiche genutzt. Für die statistisch signifikanten Ergebnisse der Post-hoc-Tests wurden die Effektstärken ( $d_{cohen}$  bzw.  $g_{hedges}$ ) mit Hilfe der Freeware „psychometrica“ (<https://www.psychometrica.de/effektstaerke.html>, stand, 16.04.2018) berechnet.

Mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung konnte für die erlebte Beziehungsqualität zur Mutter ein signifikanter Unterschied ( $F(2, 1807) = 6.587, p = .001$ ) innerhalb der Internetnutzerguppen gefunden werden. Bei der Betrachtung der Mittelwerte innerhalb der Skala Beziehungsqualität Mutter lässt sich feststellen, dass die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den geringsten Mittelwert aufweist ( $M = 40.38, SD = 7.60$ ), welcher sich vor der Adjustierung signifikant von dem Mittelwert der unauffälligen Internetnutzer ( $M = 49.63, SD = 11.03$ ) unterschied ( $t(1785) = 2.371, p = .018, p_{adj} = .053, d = .84$ ). Die Gruppe der auffälligen Internetnutzer liegt mit einem Mittelwert von  $M = 43.26, SD = 8.72$  zwischen den Mittelwerten der Gruppen der abhängigen und unauffälligen Internetnutzer. Zwischen den unauffälligen und auffälligen Internetnutzern kann ein signifikanter Unterschied ermittelt werden ( $t(1800) = 2.759, p_{adj} = .017, d = .579$ ), während sich die Gruppe der auffälligen Internutzer nicht signifikant von den abhängigen Nutzern unterscheidet ( $t(29) = -.830, p_{adj} = 1.000$ ).

Bei der Betrachtung der einzelnen Skalen der erlebten Mutter-Kind-Beziehung lassen sich zwischen den Internetnutzerguppen signifikante Unterschiede auf den Skalen

- Konflikte ( $F(2, 1809) = 8.191, p < .001$ ),
- emotionale Vereinnahmung ( $F(2, 1811) = 7.590, p = .001$ ),
- Überprojektion ( $F(2, 1812) = 7.291, p = .001$ ) und
- Hilfe ( $F(2, 1812) = 3.164, p = .042$ )

ermitteln. Mittels der paarweisen Vergleiche lässt sich ein signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen ( $M = 49.43, SD = 11.42$ ) und abhängigen Internetnutzern ( $M = 63.75, SD = 14.59$ ) innerhalb der erlebten Konflikte zur Mutter ( $t(1787) = 3.535, p_{adj} = .001, d = 1.253$ ) finden. Die Gruppe der auffälligen Internetnutzer unterscheidet sich mit einem Mittelwert von  $M = 54.22, SD = 11.52$  nicht signifikant von den beiden anderen Gruppen. In der erlebten emotionalen Vereinnahmung durch die Mutter lässt sich mittels der paarweisen Vergleiche ein Unterschied ( $t(1804) = 3.539, p_{adj} = .001, d = .743$ ) zwischen den unauffälligen und auffälligen Internetnutzern ermitteln. Bei der deskriptiven Betrachtung der Mittelwerte der erlebten emotionalen Vereinnahmung innerhalb der Internetnutzerguppen wird deutlich, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den höchsten Mittelwert ( $M = 59.70, SD = 10.08$ ) aufweist. Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer weist mit einem Mittelwert ( $M = 58.00, SD = 10.28$ ) im Vergleich zu den auffälligen Nutzern einen geringen Mittelwert

auf. Die Unterschiede fallen jedoch nicht signifikant aus ( $t(29) = 0.381, p_{adj} = 1.000$ ). Im Vergleich zur unauffälligen Nutzergruppe ( $M = 51.63, SD = 10.87$ ) weisen die abhängigen Internetnutzer einen deutlich höheren Mittelwert, welcher sich jedoch nicht signifikant ( $t(1789) = 1.655, p_{adj} = .294$ ) unterscheidet, auf. Ähnliche Ergebnisse konnten ebenfalls für die Skala „Überprotektion durch die Mutter“ ermittelt werden. Mittels des paarweisen Vergleichs konnte nur ein signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen ( $M = 51.67, SD = 10.72$ ) und auffälligen Internetnutzern ( $M = 59.30, SD = 10.01$ ) in der erlebten Überprotektion durch die Mutter ermittelt werden ( $t(1805) = 3.398, p_{adj} = .002, d = .713$ ). Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer unterscheiden sich mit einem Mittelwert von ( $M = 58.37, SD = 10.01$ ) nicht signifikant von den unauffälligen Internetnutzern ( $t(1790) = 1.767, p_{adj} = .232$ ). Durch die Adjustierung nach Games Howell konnten im paarweisen Vergleich keine signifikanten Unterschiede in der Skala „Hilfe“ zwischen den Internetnutzergruppen gefunden werden.

Aufgrund der vorliegenden rechtsschiefen Verteilung der Skalen Ablehnung und Bestrafung durch die Mutter wurde der Kruskal-Wallis-Test bei unabhängigen Stichproben mit paarweisen Vergleichen durchgeführt. Innerhalb der Internetnutzer Gruppen konnten für die erlebte Bestrafung durch die Mutter ( $H(2) = 15.989, p = .000$ ) und für die erlebte Ablehnung ( $H(2) = 8.922, p = .012$ ) signifikante Unterschiede ermittelt werden. Mittels paarweisen Vergleichs konnte ein signifikanter Unterschied in der erlebten Bestrafung durch die Mutter ( $t(1802) = -280.157, p_{adj} = .030, d = .0587$ ) der Mittelwerte der unauffälligen Internetnutzer ( $M = 50.04, SD = 9.40$ ) und der auffälligen Internetnutzer ( $M = 55.57, SD = 11.22$ ) gefunden werden. Weiterhin konnte ein signifikanter Unterschied zwischen der unauffälligen Gruppe und den abhängigen Internetnutzern ermittelt werden ( $t(1787) = -564.423, p_{adj} = .006, d = 1.271$ ). Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer weist den höchsten Mittelwert auf ( $M = 62.00, SD = 11.10$ ). Bezüglich der erlebten Ablehnung in der Mutter-Kind-Beziehung konnte zwischen den Gruppen der unauffälligen und auffälligen Internetnutzer ein statistisch signifikanter Unterschied ermittelt werden.

Bei der Betrachtung der Unterschiede innerhalb der Internetnutzergruppen bezüglich der Vater-Kind-Beziehung wird deutlich, dass sich die Gruppen in der Gesamtskala nicht signifikant voneinander unterscheiden ( $F(2,1884) = .774, p = .461$ ). Mittels der einfaktoriellen Varianzanalyse ohne Messwiederholungen für die neun Skalen der Vater-Kind-Beziehung konnten signifikante Unterschiede in den drei Ressourcenskalen und einer Belastungsskala,

- Kohäsion ( $F(2,1701) = 5.504, p = .004$ ),
- Identifikation ( $F(2,1702) = 3.309, p = .037$ ),
- Autonomie ( $F(2, 1703) = 4,648, p = .010$ ) sowie
- Überprotektion ( $F(2, 1702) = 5.246, p = .005$ ),

ermittelt werden. Die paarweisen Vergleiche adjustiert nach Bonferroni zeigen, dass sich die unauffälligen Internetnutzer von den auffälligen in der erlebten Kohäsion zum Vater signifikant unterscheiden ( $t(1695) = 2.544, p_{adj} = .033, d = .587$ ). Bei der deskriptiven Betrachtung der Mittelwerte wird deutlich, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert ( $M = 43.95, SD = 13.42$ ) aufweist. Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer weist mit einem Mittelwert ( $M = 59.43, SD = 11.90$ ) den höchsten Wert auf, welcher sich signifikant von dem Mittelwert der auffälligen Gruppe unterscheidet ( $t(24) = 3.137, p_{adj} = .005, d = 1.186$ ), während kein signifikanter Unterschied in der erlebten Kohäsion zur Gruppe der unauffälligen Internetnutzer ( $M = 50.50, SD = 11.13$ ) besteht ( $t(1683) = 2.112, p_{adj} = .105$ ). Ebenfalls auf der Skala Identifikation weist die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert ( $M = 48.89, SD = 13,38$ ) auf, welcher sich von der Gruppe der abhängigen Internetnutzer ( $M = 62.43, SD = 9.03$ ) signifikant unterscheidet ( $t(24) = 2.563, p_{adj} = .031, d = 1.088$ ). Der Mittelwert der unauffälligen Gruppe ( $M = 53.07, SD = 11.94$ ) unterscheidet sich nicht signifikant von der auffälligen ( $t(1696) = 1.515, p_{adj} = .390$ ) und den abhängigen Internetnutzern ( $t(1684) = 2.068, p_{adj} = .116$ ). In der erlebten Autonomie weist die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den höchsten Mittelwert ( $M = 60.71, SD = 17.55$ ) auf, welcher sich von dem Mittelwert der auffälligen Internetnutzer ( $M = 44.84, SD = 13.43$ ) signifikant ( $t(24) = 2.937, p_{adj} = .010, d = 1.09$ ) unterscheidet. Der Mittelwert der unauffälligen Internetnutzer ( $M = 51.09, SD = 12.19$ ) unterscheidet sich nicht signifikant von den auffälligen oder abhängigen Gruppen. Bei der deskriptiven Betrachtung lässt sich feststellen, dass der Mittelwert der unauffälligen Internetnutzer im Vergleich zum Mittelwert der auffälligen Internetnutzer höher liegt, während dieser im Vergleich zur abhängigen Internetnutzer-Gruppe niedriger liegt.

Bezogen auf die Belastungsskala Überprotektion ermitteln die paarweisen Vergleiche einen signifikanten Unterschied ( $t(1684) = 3.099, p_{adj} = .006, d = 1.176$ ) der Mittelwerte der abhängigen Internetnutzer ( $M = 64.71, SD = 7.59$ ) und dem Mittelwert der unauffälligen Internetnutzer ( $M = 51.82, SD = 10.98$ ). Die Gruppe der auffälligen Inter-

netnutzer weist einen Mittelwert ( $M = 54.26, SD = 12.39$ ) auf, welcher sich nicht signifikant von den anderen Gruppen unterscheidet.

Die Gruppenvergleiche für die rechtsschief verteilten Skalen wurden mittels des Kruskal-Wallis-Tests bei unabhängigen Stichproben mit paarweisen Vergleichen durchgeführt. Es konnten signifikante Unterschiede in der erlebten Bestrafung ( $H(2) = 7.399, p = .025$ ) und der erlebten Ablehnung ( $H(2) = 9.286, p = .010$ ) durch den Vater innerhalb der Internetnutzerguppen gefunden werden. Durch die Adjustierung in den paarweisen Vergleichen lässt sich kein signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen und abhängigen Internutzern ( $t(1683) = -257.296, P = -.019, p_{adj} = .057$ ) in der erlebten Bestrafung durch den Vater finden. Weiterhin lässt sich kein statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen unauffällige und auffällige Internetnutzer ( $t(1695) = -251.330, p_{adj} = .489$ ) in der erlebten Bestrafung ermitteln. Bei der Betrachtung der Mittelwerte ist erkennbar, dass die abhängige Internetnutzerguppe ( $M = 57.43, SD = 13.39$ ) im Vergleich zu den unauffälligen ( $M = 50.43, SD = 9.21$ ) und den auffälligen Internetnutzern ( $M = 54.68, SD = 11.44$ ) den höchsten Mittelwert aufweist.

Die Gruppe der auffälligen Internetnutzer weist in der erlebten Ablehnung durch den Vater den höchsten Mittelwert ( $M = 59.79, SD = 13.00$ ) auf. Mittels der paarweisen Vergleiche konnte ein signifikanter Unterschied zwischen der auffälligen und unauffälligen Gruppe ( $M = 51.30, SD = 8.41$ ) ermittelt werden ( $t(1696) = -316.491, p_{adj} = .008, d = 1.002$ ). Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer weist einen geringeren Mittelwert ( $M = 54.00, SD = 12.14$ ) als die auffällige Internetnutzer-Gruppe auf.

Mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholungen konnte zwischen den Gruppen ebenfalls ein signifikanter Unterschied in der erlebten Elterndiskrepanz ermittelt werden ( $F(2, 1564) = 4.289, p = .014$ ). Bei der Betrachtung der paarweisen Vergleiche lässt sich ein signifikanter Unterschied in der erlebten Elterndiskrepanz zwischen den unauffälligen ( $M = 50.63, SD = 11.69$ ) und auffälligen Internetnutzern ( $M = 57.75, SD = 12.32$ ) feststellen ( $t(1558) = 2.422, p_{adj} = .047, d = .609$ ). Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer weist den höchsten Mittelwert auf ( $M = 58.00, SD = 14.33$ ), unterscheidet sich jedoch nicht signifikant von den der unauffälligen ( $t(1549) = 1.663, p_{adj} = .289$ ) und auffälligen Gruppe ( $t(21) = 0.047, p_{adj} = 1.00$ ).

Bei der Betrachtung der Unterschiede in der gesamten-Beziehungsqualität der Jugendlichen wird deutlich, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert ( $M = 38.00, SD = 10.01$ ) aufweist, welcher sich signifikant von den un-

auffälligen Internetnutzern ( $M = 48.93, SD = 11.95$ ) unterscheidet ( $t(1495) = 3.650, p_{adj} = .001, d = -.916$ ). Der Mittelwert der Gruppe der abhängigen Internetnutzer liegt bei ( $M = 41.29, SD = 6.92$ ) und unterscheidet sich nicht signifikant von den unauffälligen ( $t(1486) = 1.693, p_{adj} = .272$ ) und auffälligen Internetnutzern ( $t(21) = 0.609, p_{adj} = 1.00$ ).

Um einen statistischen Fehler auszuschließen, welcher aufgrund der verschiedenen Gruppengrößen zustande kommen könnte, wurde ein statistisches Matching genutzt. Bortz und Schuster (2010) empfehlen den Vergleich zwischen Gruppen ab einer Gruppengröße von 35 Probanden. Die Gruppe, der durch den Fragebogen ISS klassifizierten abhängigen Internetnutzer, besteht aus acht Probanden und wird mit der Gruppe der unauffälligen Internetnutzer, welche aus 1890 Probanden besteht, verglichen. Im Rahmen des statistischen Matching wurden die acht Probanden der Gruppe „abhängigen Internetnutzung“ hinsichtlich ihrer Merkmale „Alter“, „Geschlecht“ und „Schulform“ untersucht, um entsprechende „Zwillinge“ in der unauffälligen Gruppe zu identifizieren. Aus der Gruppe der unauffälligen Internetnutzer wurde auf Grundlage dieser Merkmale eine Zufallsstichprobe gezogen.

**Tabelle 28:** Übersicht SPSS Zwilling Matching

Merkmale der Probanden der Gruppe abhängige Internetnutzer				SPSS Zwilling der Gruppe unauffällige Internetnutzung
Laufnummer	Geschlecht	Alter	Schulform	Laufnummer
533	weiblich	16	Gymnasium	97
675	weiblich	13	Hauptschule	691
692	weiblich	13	Hauptschule	760
700	weiblich	13	Hauptschule	776
802	männlich	16	Realschule	856
1719	männlich	13	Förderschule	1720
2096	männlich	13	Gymnasium	247
2259	männlich	13	Förderschule	2256

Mittels des t-Tests bei einer unabhängigen Stichprobe wurden die Mittelwerte der abhängigen Internetnutzer und der Teilstichprobe der unauffälligen Internetnutzer verglichen. Signifikante Unterschiede zwischen den Mittelwerten der Gruppen der unauffälligen ( $M = 46.00, SD = 11.15$ ) und der abhängigen ( $M = 58.37, SD = 10.01$ ) Internetnutzer lassen sich in der Skala der erlebten Überprotektion durch die Mutter finden



( $t(14) = -2.336, p = .035$ ). Auf der Skala Hilfe für den Vater weisen die Gruppen ebenfalls signifikante Unterschiede auf ( $t(11) = -3.061, p = .011$ ). Bei der Betrachtung der Mittelwerte wird deutlich, dass die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den höheren Mittelwert ( $M = 56.87, SD = 16.80$ ) in der erlebten Hilfe für den Vater aufweist, während der Mittelwert der unauffälligen Internetnutzer niedriger liegt ( $M = 43.37, SD = 12.61$ ). Ein signifikanter Unterschied der Mittelwerte auf der Skala Überprotektion Vater lässt sich zwischen den abhängigen und der unauffälligen Gruppe ebenfalls in der Matching-Stichprobe finden ( $t(12) = -4.372, p = .001$ ). Mittels der Matching-Stichprobe konnte ein signifikanter Unterschied zwischen der unauffälligen und abhängigen Stichprobe in der gesamten Beziehungsqualität ermittelt werden ( $t(10) = 2.356, p = .040$ ).

### 8.3 Internetsuchtskala und Strengths and Difficulties Questionnaire

Bei der Betrachtung der Histogramme und der Q-Q-Diagramme für die jeweiligen Skalen und des Gesamtwertes wird deutlich, dass die Skalen sowie der Gesamtwert innerhalb der Stichprobe nicht normalverteilt sind. Alle Problemskalen und die Gesamtskala weisen eine leichte Rechtsschiefe auf. Bei der Betrachtung der Prävalenzraten von Hyperaktivität, Verhaltensstörungen, Verhaltensstörungen mit Peers und emotionalen Problemen kann man aus theoretischer Sicht ebenfalls nicht davon ausgehen, dass die Skalen und der Gesamtwert des SDQ in der Grundgesamtheit normalverteilt sind. Zur Überprüfung der Hypothesen wird der Kruskal-Wallis-Test bei unabhängigen Stichproben durchgeführt. Bei signifikanten Ergebnissen wurden die Mehrfachvergleiche „paarweisen Vergleichen“ nach Bonferroni adjustiert. Für die statistisch signifikanten Ergebnisse der Post-hoc-Tests wurden die Effektstärken ( $d_{cohen}$  bzw.  $g_{hedges}$ ) berechnet.

Es konnte ein signifikanter Unterschied ( $H(2) = 15.355, p < .001$ ) innerhalb der SDQ Gesamtskala und der Gruppen der Internetnutzung gefunden werden. Bei der Betrachtung der paarweisen Vergleiche lässt sich ein signifikanter Unterschied ( $t(1879) = 15.355, p_{adj} < .001, d = .708$ ) zwischen den Mittelwerten der unauffälligen ( $M = 11.12, SD = 4.81$ ) und auffälligen Internetnutzungsgruppe ( $M = 14.52, SD = 4.25$ ) finden. Der Kruskal-Wallis-Test bei unabhängigen Stichproben ergab keinen signifikanten Unterschied ( $H(2) = 2.331, p = .312$ ) bezüglich der emotionalen Probleme innerhalb der Gruppen der Internetnutzung. Bei der Betrachtung der Mittelwerte fällt auf, dass Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung den geringsten Wert ( $M = 2.63, SD = 2.13$ ) aufweisen, während die auffälligen Internetnutzer mit einem Mittelwert

von  $M = 3.80, SD = 2.45$  den höchsten Wert erzielten. Einen Zusammenhang zwischen Verhaltensproblemen und der abhängigen Internetnutzung konnte mittels des Kruskal-Wallis-Tests ermittelt werden ( $H(2) = 26.879, p < .001$ ). Die paarweisen Vergleiche ergaben einen signifikanten Unterschied ( $t(1879) = -432.578, p_{adj} = .001, d = .912$ ) bezüglich der Verhaltensprobleme der Gruppen unauffällige Internetnutzung ( $M = 1.96, SD = 1.58$ ) und auffällige Internetnutzung ( $M = 3.4, SD = 1.85$ ) sowie zwischen unauffällige Internetnutzung und abhängige Internetnutzung ( $M = 4.5, SD = 2.14$ ) ( $t(1862) = -617.026, p_{adj} = .003, d = 1.609$ ). Ein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen der auffälligen und abhängigen Internetnutzung konnte nicht ermittelt werden ( $t(31) = 184.448, p_{adj} = 1.000$ ). Ebenfalls konnte ein Zusammenhang ( $H(2) = 10.684, p = .005$ ) zwischen der Internetnutzung und Hyperaktivität ermittelt werden. Die Adjustierung der Paarvergleiche ergab einen signifikanten Unterschied ( $t(1879) = -334.201, p_{adj} = .006, d = .624$ ) zwischen den Gruppen der unauffälligen ( $M = 3.45, SD = 2.04$ ) und auffälligen Internetnutzern ( $M = 4.72, SD = 1.88$ ). Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer liegt mit ihrem Mittelwert von  $M = 4.13, SD = 1.73$  zwischen den beiden Gruppen und unterscheidet sich nicht signifikant von diesen. Weiterhin konnte ein Unterschied bezüglich des Prosozialen Verhaltens zwischen den Gruppen der unauffälligen ( $M = 7.88, SD = 1.87$ ) und auffälligen Internetnutzern ( $M = 6.60, SD = 2.54$ ) bezüglich des Prosozialen Verhaltens ( $t(1879) = 283.346, p_{adj} = .027, d = -.682$ ) ermittelt werden. Die Gruppe mit einer abhängigen Internetnutzung weist den niedrigsten Mittelwert ( $M = 6.38, SD = 3.20$ ) auf, welcher sich jedoch nicht signifikant von den unauffälligen und den auffälligen Internetnutzern unterscheidet. Ein Unterschied zwischen den Internetnutzungsgruppen bezüglich Probleme mit Peers konnte nicht gefunden werden ( $H(2) = 1.121, p = .571$ ).

Um bei der Hypothesentestung ebenfalls einen statistischen Fehler aufgrund der geringen Fallzahl und dem Vergleich mit einer extrem größeren Gruppe auszuschließen, wurde die Testung mit der Matching-Stichprobe erneut durchgeführt. Die erneute Testung mittels Mann-Whitney-U-Test ergab einen signifikanten Unterschied zwischen den Gruppen der unauffälligen und abhängigen Internetnutzer bezüglich der Skala Hyperaktivität ( $z = 2.363, p = .021$ ).

## 8.4 Internetsuchtskala und Familien-Identifikations-Test

Anhand der Q-Q-Diagramme sowie der Histogramme der einzelnen Skalen kann davon ausgegangen werden, dass die Werte relativ normalverteilt sind, sodass die Hypothesentestung mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung erfolgt. Der Test der Homogenität der Varianzen ermittelt für alle sechs Skalen des FIT eine Varianzhomogenität, sodass die Adjustierung für die Mehrfachvergleiche mittels Bonferroni durchgeführt werden kann. Für die statistisch signifikanten Ergebnisse der Post-hoc-Tests wurden die Effektstärken ( $d_{cohen}$  bzw.  $g_{hedges}$ ) berechnet.

**Tabelle 29:** Test der Homogenität der Varianzen

	Levene-Statistik	df1	df2	Signifikanz
Selbstkongruenz	.374	2	1793	.688
Mutter und Vater	.019	2	1681	.981
Real und Mutter	.025	2	1784	.975
Real und Vater	.780	2	1694	.459
Ideal und Mutter	1.481	2	1758	.228
Ideal und Vater	1.060	2	1671	.347

Zwischen den Internetnutzerguppen lassen sich signifikante Unterschiede in der

- Selbstkongruenz ( $F(2) = 5.967, p = .003$ ),
- Reale Identifikation m. d. Vater ( $F(2) = 3.283, p = .038$ ),
- Ideale Identifikation m. d. Mutter ( $F(2) = 3.207, p = .041$ ) und
- Ideale Identifikation m. d. Vater ( $F(2) = 5.166, p = .006$ )

finden.

Bei der Betrachtung der Mittelwerte der Selbstkongruenz lässt sich feststellen, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den geringsten Wert ( $M = .44, SD = .549$ ) aufweist, welcher sich signifikant von dem Mittelwert der unauffälligen Internetnutzer ( $M = .94, SD = .70$ ) unterscheidet ( $t(1788) = 3.454, p_{adj} = .002, d = .726$ ). Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer liegt mit ihrem Mittelwert von ( $M = .93, SD = .94$ ) knapp unter dem der unauffälligen Gruppe. Einen signifikanten Unterschied der auffälligen und abhängigen Internetnutzer lässt sich nicht ermitteln. ( $t(29) = 1.711, p_{adj} = .262$ ). Bezüglich der Elternähnlichkeit lassen sich keine statistisch signifikanten Unterschiede zwischen den Gruppen ( $F(2) = 2.228, p = .108$ ) finden. Die Gruppe der auffälligen In-

ternetnutzer ( $M = .63, SD = .69$ ) weist den geringsten Wert auf, während die unauffälligen Internetnutzer ( $M = .96, SD = .74$ ) den höchsten Wert aufweisen. Der Mittelwert der abhängigen Internetnutzer ( $M = .84, SD = .69$ ) liegt zwischen den beiden Werten. Ebenfalls auf der Skala „Reale Identifikation mit der Mutter“ weist die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert ( $M = .46, SD = .51$ ) auf, während die Gruppe der unauffälligen Internetnutzer den höchsten Mittelwert ( $M = .70, SD = .57$ ) aufweist. Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer liegt mit ihrem Mittelwert ( $M = .58, SD = .66$ ) zwischen den beiden anderen Gruppen. Statistisch signifikante Unterschiede lassen sich nicht ermitteln ( $F(2) = 2.066, p_{adj} = .127$ ). Innerhalb der Skala „Reale Identifikation mit dem Vater“ weist die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den geringsten Mittelwert ( $M = .40, SD = .50$ ) auf, während die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den höchsten Mittelwert ( $M = .89, SD = .1.00$ ) erzielt. Einen signifikanten Unterschied zwischen den beiden Gruppen lässt sich mittels Mehrfachvergleich nicht ermitteln ( $t(27) = 1.914, p_{adj} = .168$ ). Die unauffälligen Internetnutzer weisen in der realen Identifikation mit dem Vater einen Mittelwert von ( $M = .71, SD = .59$ ) auf, welcher sich signifikant von dem Mittelwert der auffälligen Internetnutzer unterscheidet ( $t(1688) = 2.421, P_{adj} = .047, d = .521$ ), jedoch nicht von den abhängigen Internetnutzern ( $t(1673) = 0.820, p_{adj} = 1.000$ ). Bezüglich der Skala „Ideale Identifikation mit der Mutter“ weisen die unauffälligen ( $M = 1.01, SD = .68$ ) und abhängigen Internetnutzer ( $M = 1.08, SD = .70$ ) ähnliche Mittelwerte auf. Die Gruppe der auffälligen Internetnutzer weist mit einem Mittelwert von ( $M = .64, SD = .83$ ) den niedrigsten Wert auf, welcher sich signifikant von dem Mittelwert der unauffälligen Internetnutzer unterscheidet ( $t(1751) = 2.513, p_{adj} = .036, d = .539$ ). Einen statistisch signifikanten Unterschied zwischen den Gruppen der auffälligen und der dysfunktionalen Internetnutzer lässt sich nicht ermitteln ( $t(28) = 1.559, p_{adj} = .358$ ). In der Skala „Ideale Identifikation mit dem Vater“ erzielen die abhängigen Internetnutzer den höchsten Mittelwert ( $M = 1.34, SD = .85$ ), welcher sich jedoch nicht signifikant von dem Mittelwert der auffälligen Internetnutzer ( $M = .64, SD = .82$ ) unterscheidet ( $t(27) = 1.961, p = .060, p_{adj} = .068$ ). Die Gruppe der unauffälligen Internetnutzer unterscheidet sich mit ihrem Mittelwert ( $M = 1.11, SD = .71$ ) signifikant von der Gruppe der auffälligen Internetnutzer ( $t(1665) = 3.090, p_{adj} = .006, d = .664$ ).

Um ebenfalls mögliche statistische Fehler aufgrund der geringen Fallzahl der Gruppe der abhängigen Internetnutzer und dem Vergleich zur Gruppe der unauffälligen, welche aus über 1800 Fällen besteht, zu überprüfen, wurde mittels der SPSS Matching-Gruppe ein erneuter T-Test bei unabhängigen Stichproben durchgeführt. Die Mittelwertvergleiche der Gruppen der abhängigen Internetnutzer mit der Matching-Gruppe ergab keine signifikanten Mittelwertunterschiede in der Selbstkongruenz, in der realen und idealen Identifikation mit der Mutter sowie in der realen und idealen Identifikation mit dem Vater.

## **8.5 Regressionsmodell Internetsuchtskala**

Innerhalb der Hypothesentestung mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung wurde deutlich, dass sich die Gruppen der Internetnutzer in einigen Subskalen des EBF-KJ signifikant unterscheiden. Zur Überprüfung des Einflusses dieser Subskalen der Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Internetnutzung wurde ein Regressionsmodell erstellt. Aufgrund des theoretischen Zusammenhangs zwischen der erlebten Eltern-Kind-Beziehung und der Elternidentifikation werden die Skalen des FIT zur Elternidentifikation nicht im Modell berücksichtigt. Jugendliche mit einer guten Eltern-Kind-Beziehung identifizieren sich eher mit den Eltern und sehen diese auch als Vorbild an (Renschmidt, Matzejat, 1999, S. 7). Die Elternidentifikation könnte durch die Skalen des EBF-KJ erklärt werden, wodurch die Qualität des Regressionsmodells eingeschränkt wäre. Bei der Überprüfung der Voraussetzung für das Regressionsmodell wird deutlich, dass die Variable „ISSgesamt“ eine rechtsschiefe Verteilung aufweist. Aufgrund dessen wurde diese Variable logarithmisiert. Anhand des Histogramms und des P-P-Diagramms ist zu erkennen, dass die Voraussetzung für die Regressionsanalyse erfüllt ist. In das Regressionsmodell wurden entsprechend der Ergebnisse der einfaktoriellen ANOVA folgende Variablen aufgenommen:

- erlebte Konflikte in der Mutter-Kind-Beziehung
- erlebte emotionale Vereinnahmung in der Mutter-Kind-Beziehung
- erlebte Bestrafung in der Mutter-Kind-Beziehung
- erlebte Bestrafung in der Vater-Kind-Beziehung
- erlebte Überprotektion in der Mutter-Kind-Beziehung
- erlebte Ablehnung in der Mutter-Kind-Beziehung
- erlebte Kohäsion in der Vater-Kind-Beziehung

- erlebte Identifikation in der Vater-Kind-Beziehung
- erlebte Ablehnung in der Vater-Kind-Beziehung
- erlebte Elterndiskrepanz

Die Skala „Bestrafung in der Vater-Kind-Beziehung“ wurde aufgrund der theoretischen Implikationen trotz nicht signifikanten p-Werts nach der Adjustierung mit in das Regressionsmodell aufgenommen. Die Zusatzskala „Hilfe für die Eltern“ wurde für das Regressionsmodell ausgeschlossen. Die signifikanten Ergebnisse bzgl. der Gruppenunterschiede bestanden nur vor der p-Wert Adjustierung und nach dem Matching. Weiterhin kann die Skala „Hilfe für die Eltern“ nicht eindeutig einem Risiko- oder Schutzfaktor für die Beziehungsqualität zugeordnet werden (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 21), so dass dies keine valide Interpretation der Ergebnisse zulässt.

**Tabelle 30:** Zusammenfassung Regressionsmodell ISS

Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Durbin-Watson-Statistik
1	.363 <sup>13</sup>	.132	.122	.23411	1.877

**Tabelle 31:** Regressionsmodell ISS

Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Stand. Koeffizienten	T	Sig.	Kollinearitätsstatistik	
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta			Toleranz	VIF
1	(Konstante)	2.874	.085		33.834	.000		
	Konflikte Mutter	.002	.001	.103	3.420	.001	.650	1.539
	Emotionale Vereinnahmung Mutter	.001	.001	.041	1.433	.152	.733	1.364
	Überprojektion Mutter	.000	.001	.008	.250	.803	.583	1.715
	Bestrafung Mutter	.001	.001	.038	1.134	.257	.534	1.872
	Bestrafung Vater	.002	.001	.079	2.432	.015	.561	1.782
	Überprotektion Vater T Wert	.001	.001	.041	1.266	.206	.562	1.779
	Ablehnung Mutter	-.001	.001	-.048	-1.518	.129	.593	1.687
	Kohäsion Vater	-.001	.001	-.061	-1.699	.090	.460	2.172
	Autonomie Vater	.001	.001	.035	1.202	.229	.707	1.414
	Identifikation Vater	.002	.001	.075	2.211	.027	.504	1.984
	Ablehnung Vater	.001	.001	.038	1.145	.253	.536	1.864
	Eltern Diskrepanz	.000	.001	.008	.269	.788	.741	1.350
	Verhaltensprobleme	.017	.004	.109	4.002	.000	.792	1.262
	Hyperaktivität	.012	.003	.095	3.565	.000	.825	1.212
	Selbstkongruenz	-.052	.009	-.145	-5.639	.000	.887	1.127
	Hilfe Mutter	.000	.001	-.006	-.189	.850	.558	1.793
Hilfe Vater	.000	.001	.018	.592	.554	.652	1.534	

<sup>13</sup> Abhängige Variable: ISSgesamt\_log

Die Durbin-Watson-Statistik nimmt einen Wert von 1.877 an. Der Wert liegt zwischen 1.5 und 2.5, demnach kann davon ausgegangen werden, dass keine störenden Autokorrelationen zwischen den Residuen vorliegt (Rudolf, Müller, 2012, S. 71). Das Bestimmtheitsmaß  $R^2$  liegt bei .131. Folglich können die zehn Prädiktoren gerundet 13 % der Varianz der Variable „dysfunktionale Internetnutzung“ erklären.

Bei der Betrachtung der signifikanten Regressionskoeffizienten  $B$  wird deutlich, dass die Variable „Selbstkongruenz“ den größten Einfluss im vorliegenden Regressionsmodell auf die Variable „dysfunktionale Internetnutzung“ einnimmt ( $B = -.052, \beta = -.145, p < .001$ ). Die Variable „Verhaltensprobleme“ nimmt ebenfalls einen höchst signifikanten Einfluss auf die Variable „dysfunktionale Internetnutzung“ ein ( $B = .018, \beta = .110, p < .001$ ). Die Variablen „erlebte Konflikte in der Mutter-Kind-Beziehung“ ( $B = .002, \beta = .102, p = .001$ ) und Hyperaktivität ( $B = .012, \beta = .095, p < .001$ ) weisen einen sehr geringen positiven jedoch hohen signifikanten Einfluss auf die dysfunktionale Internetnutzung auf. Weiterhin lässt sich feststellen, dass die „erlebte Bestrafung in der Vater-Kind-Beziehung“ ( $B = .002, \beta = .082, p = .010$ ) und die „erlebte Identifikation in der Vater-Kind-Beziehung“ ( $B = .002, \beta = .076, p = .025$ ) einen sehr geringen jedoch signifikanten Einfluss auf die Variable „dysfunktionale Internetnutzung“ aufweisen.

## 8.6 Computerspielabhängigkeitsskala und Eltern-Kind-Beziehung

Mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung wurden die Unterschiede innerhalb der Computerspielnutzergruppen überprüft. Zur Überprüfung wurden sowohl die klassifizierten Gruppen nach den Abhängigkeitskriterien als auch die Gruppen nach subjektiv empfundener Belastung herangezogen.

Mittels des Tests der Homogenität der Varianzen konnte die Varianzhomogenität für die Skalen Autonomie, Überprotektion und Hilfe in der erlebten Mutter-Kind-Beziehung ermittelt werden. In der erlebten Vater-Kind-Beziehung kann auf den Skalen Kohäsion, Überprotektion und Hilfe eine Varianzhomogenität angenommen werden. Die p-Wert Adjustierung innerhalb der Mehrfachvergleiche wird für diese Variablen nach Bonferroni vorgenommen. Für die Variablen, bei denen keine Varianzhomogenität angenommen werden kann, erfolgt die p-Wert Adjustierung nach Games Howell, da dieser Test bei unterschiedlichen Gruppengrößen empfohlen wird (Field, 2014, S. 459).



**Tabelle 32:** Test der Homogenität der Varianzen erlebte Eltern-Kind- Beziehung und Computerspielabhängigkeit

	Levene-Statistik	df1	df2	Signifikanz
Elterndiskrepanz	3.422	2	1471	.033
Beziehungsqualität Gesamt	2.434	2	1408	.088
Kohäsion Mutter	7.912	2	1711	.000
Identifikation Mutter	6.269	2	1711	.002
Autonomie Mutter	.190	2	1713	.827
Konflikte Mutter	6.190	2	1709	.002
Emotionale Vereinnahmung Mutter	5.527	2	1711	.004
Überprotektion Mutter	.751	2	1712	.472
Hilfe Mutter	.715	2	1712	.489
Kohäsion Vater	.470	2	1608	.625
Identifikation Vater	4.709	2	1608	.009
Autonomie Vater	6.200	2	1610	.002
Konflikte Vater	5.159	2	1608	.006
Überprotektion Vater	1.655	2	1609	.191
Hilfe Vater	1.233	2	1610	.292

Die einfaktorielle ANOVA ohne Messwiederholung ermittelte signifikante Unterschiede in der erlebten Elterndiskrepanz ( $F(2,1471) = 14.577, p < .001$ ). Bei der Betrachtung der Mittelwerte lässt sich feststellen, dass die Gruppe der Computerspielabhängigen den höchsten Wert ( $M = 58.96, SD = 12.71$ ) aufweist. Während die Gruppe der unauffälligen Computerspielnutzer den geringsten Mittelwert ( $M = 50.21, SD = 11.55$ ) aufweist, liegt der Mittelwert der auffälligen Computerspielnutzer bei  $M = 54.50, SD = 9.72$ . Der Post-Hoc-Test mit der p-Wert Adjustierung nach Games-Howell ergab einen signifikanten Unterschied zwischen der unauffälligen Gruppe und der auffälligen ( $t(1444) = 3.777, p_{adj} = < .001, d = .375$ ) sowie zwischen der unauffälligen und abhängigen Computerspielnutzergruppen ( $t(1362) = 4.005, p_{adj} = .003, d = .756$ ). Ein signifikanter Unterschied zwischen den auffälligen und abhängigen Computerspielnutzern in der erlebten Elterndiskrepanz konnte nicht ermittelt werden ( $t(136) = 1.843, p_{adj} = .207$ ). Innerhalb der erlebten Beziehungsqualität zu den Eltern lassen sich statistisch signifikante Unterschiede zwischen allen drei Gruppen identifizieren ( $F(2,1408) = 29.267, p < .001$ ). Bei der Betrachtung der Mittelwerte lässt sich feststellen, dass die Gruppe der unauffälligen Computerspielnutzer den höchsten Mittel-

wert ( $M = 49.10, SD = 11.63$ ), während die Gruppe der abhängigen Computerspielnutzer den geringsten Mittelwert ( $M = 36.33, SD = 9.24$ ) aufweist. Mit einem Mittelwert von ( $M = 42.81, SD = 11.61$ ) liegt die Gruppe der auffälligen Computerspielnutzer zwischen den beiden Gruppen.

Bezüglich der erlebten Mutter-Kind-Beziehung konnten mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung signifikante Unterschiede innerhalb der drei Computerspielnutzergruppen in den Skalen

- Kohäsion ( $F(2,1711) = 7.540, p = .001$ ),
- Identifikation ( $F(2,1711) = 8.726, p = < .001$ ),
- Autonomie ( $F(2,1713) = 3.632, p = .027$ ),
- Konflikte ( $F(2,1709) = 8.793, p < .001$ ),
- Überprotektion ( $F(2,1712) = 7.782, p < .001$ ) und
- Hilfe ( $F(2,1712) = 6.589, p = .001$ )

ermittelt werden. Bei der Betrachtung der Mittelwertunterschiede innerhalb der Ressourcenskalen in der erlebten Mutter-Kind-Beziehung lässt sich feststellen, dass die unauffälligen Computerspielnutzer die höchsten Mittelwerte aufweisen. Die auffällige Computerspielnutzergruppe weist den niedrigsten Mittelwert in der erlebten Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung auf ( $M = 47.57, SD = 12.59$ ), welcher sich signifikant von dem Mittelwert der unauffälligen Computerspielnutzergruppe ( $M = 51.42, SD = 10.75$ ) unterscheidet ( $t(1676) = 3.377, p_{adj} = .003, d = .354$ ). Die Gruppe der abhängigen Computerspielnutzer unterscheidet sich mit einem Mittelwert von ( $M = 50.06, SD = 13.28$ ) nicht signifikant von den unauffälligen ( $t(1583) = 0.612, p_{adj} = .814$ ) und den auffälligen ( $t(163) = 1.006, p_{adj} = .577$ ) Computerspielern. Innerhalb der erlebten Identifikation zur Mutter weisen die abhängigen Computerspielnutzer den geringsten Mittelwert ( $M = 49.22, SD = 13.51$ ) auf, welcher sich nicht signifikant von dem Mittelwert der unauffälligen Computerspielnutzergruppe ( $M = 53.86, SD = 12.89$ ) unterscheidet ( $t(1583) = 2.044, p_{adj} = .116$ ). Ebenfalls lässt sich kein signifikanter Unterschied ( $t(163) = 0.401, p_{adj} = .915$ ) zum Mittelwert der auffälligen Computerspielnutzergruppe ( $M = 50.23, SD = 12.59$ ) ermitteln. In der erlebten Identifikation zur Mutter lässt sich ein signifikanter Unterschied ( $t(1676) = 3.105, p_{adj} = .006, d = .322$ ) zwischen den unauffälligen und auffälligen Computerspielnutzergruppen finden. In der erlebten Autonomie in der Mutter-Kind-Beziehung lassen sich innerhalb der Mehrfachvergleiche mit dem adjustierten p-Wert nach Bonfer-

roni keine signifikanten Unterschiede feststellen. Den geringsten Mittelwert innerhalb der erlebten Autonomie weist die abhängige Computerspielnutzergruppe ( $M = 45.69, SD = 11.48$ ) auf. Die unauffällige Computerspielgruppe weist den höchsten Mittelwert ( $M = 49.95, SD = 11.16$ ) auf, welcher sich jedoch nach der Adjustierung nicht signifikant von den abhängigen Computerspielnutzern unterscheidet ( $t(1584) = 2.252, p = .024, p_{adj} = .073, d = .381$ ). Die Gruppe der auffälligen Computerspielnutzer unterscheidet sich mit einem Mittelwert von ( $M = 48.34, SD = 11.65$ ) nicht signifikant von der unauffälligen ( $t(1678) = 1.574, p_{adj} = .347$ ) und der abhängigen Computerspielnutzergruppe ( $t(164) = 1.253, p_{adj} = .631$ ).

Bei der Betrachtung der Mittelwerte in den Risikoskalen des EBF-KJ fällt auf, dass die abhängige Computerspielnutzergruppe in allen Risikoskalen in der erlebten Mutter-Kind-Beziehung den höchsten Mittelwert aufweisen. Die Gruppe der unauffälligen Computerspielnutzer weist den niedrigsten Mittelwert ( $M = 49.73, SD = 11.36$ ) in der Skala erlebte Konflikte in der Mutter-Kind-Beziehung auf, welcher sich von dem Mittelwert ( $M = 53.18, SD = 13.82$ ) der Gruppe der auffälligen Computerspielnutzer signifikant unterscheidet ( $t(1674) = 2.755, p_{adj} = .018, d = .298$ ). Ein signifikanter Unterschied zum Mittelwert der abhängigen Computerspielnutzer ( $M = 55.22, SD = 14.09$ ) lässt sich nach der Adjustierung nicht ermitteln ( $t(1581) = 2.320, p = .022, p_{adj} = .066, d = .48$ ). Ebenfalls lässt sich kein signifikanter Unterschied ( $t(163) = 0.773, p_{adj} = .721$ ) zwischen den auffälligen und abhängigen Computerspielnutzern feststellen. In der erlebten Überprotektion in der Mutter-Kind-Beziehung unterscheidet ( $t(1584) = 3.782, p_{adj} < .001, d = .638$ ) sich der Mittelwert der abhängigen Computerspielnutzer ( $M = 58.25, SD = 13.90$ ) signifikant von dem Mittelwert der Gruppe der unauffälligen Computerspielnutzer ( $M = 51.30, SD = 8.15$ ). Ebenfalls lässt sich ein signifikanter Unterschied ( $t(163) = 2.759, p_{adj} = .018, d = .501$ ) des Mittelwertes der abhängigen Computerspielnutzergruppe und des Mittelwertes der auffälligen Computerspielnutzer ( $M = 52.58, SD = 10.98$ ) ermitteln.

In der Skala erlebte Hilfe in der Mutter-Kind-Beziehung lässt sich in den Mehrfachvergleichen mit der p-Wert Adjustierung nach Bonferroni zwischen den Mittelwerten der unauffälligen ( $M = 51.65, SD = 10.97$ ) und der Gruppe der auffälligen Internetnutzer ( $M = 54.18, SD = 11.18$ ) ein signifikanter Unterschied ( $t(1677) = 2.521, p_{adj} = .035, d = .231$ ) ermitteln. Ebenfalls unterscheidet sich die unauffällige Gruppe signifikant ( $t(1583) = 2.716, p_{adj} = .020, d = .218$ ) von den abhängigen Computerspielnutzern ( $M = 56.69, SD = 12.70$ ).

Die Ausprägungen auf den Skalen Bestrafung und Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind- Beziehung weisen keine Normalverteilung auf, sodass die Hypothesentestung mittels des nicht-parametrischen Verfahrens des Kruskal-Wallis-Tests bei unabhängiger Stichprobe erfolgte. Zwischen den Gruppen konnte ein signifikanter Unterschied ( $H(2) = 7.007, p = .030$ ) in der erlebten Bestrafung gefunden werden. Bei der Betrachtung der paarweisen Vergleiche lässt sich ein signifikanter Unterschied zwischen der unauffälligen Computerspielnutzergruppe ( $M = 49,83, SD = 9,19$ ) und den abhängigen Computerspielern ( $t(1581) = 198.319, p_{adj} = .048, d = .661$ ) finden. Die Gruppe der abhängigen Computerspieler weist einen Mittelwert von ( $M = 55.94, SD = 11.76$ ) auf, welcher sich nicht signifikant von dem Mittelwert der auffälligen Computerspielergruppe ( $M = 52.53, SD = 11.34$ ) unterscheidet ( $t(163) = -144.916, p_{adj} = .346$ ). Ebenfalls lässt sich kein signifikanter Unterschied ( $t(1674) = -53.404, p_{adj} = .697$ ) zwischen den Mittelwerten der auffälligen und der unauffälligen Computerspielergruppen ermitteln. Innerhalb der erlebten Ablehnung in der Mutter-Kind-Beziehung lässt sich ein signifikanter Unterschied innerhalb der Gruppen ermitteln ( $H(2) = 38.438, p < .001$ ). Die Gruppe der unauffälligen Computerspieler weist den niedrigsten Mittelwert ( $M = 51.27, SD = 8.15$ ) auf, welcher sich signifikant von dem Mittelwert der auffälligen Computerspieler ( $M = 54.94, SD = 10.53$ ) unterscheidet ( $t(1676) = -230.145, p_{adj} < .001, d = .438$ ). Ebenfalls unterscheidet sich die Gruppe der abhängigen Computerspieler mit ihrem Mittelwert ( $M = 57.22, SD = 11.69$ ) von den unauffälligen Computernutzern ( $t(1583) = -276.901, p_{adj} = .002, d = .721$ ).

Innerhalb der Vater-Kind-Beziehung der drei Computerspieler-Gruppen konnten mittels der einfaktoriellen Varianzanalyse ohne Messwiederholung signifikante Unterschiede in der erlebten Bestrafung und in der erlebten Ablehnung ermittelt werden. Weiterhin weisen die Gruppen einen signifikanten Unterschied in der Skala erlebte Hilfe auf. Bei der Betrachtung der Mittelwerte der Skala erlebte Hilfe in der Vater-Kind-Beziehung lässt sich erkennen, dass die Gruppe der abhängigen Computerspieler den höchsten Mittelwert ( $M = 56.09, SD = 13.22$ ) aufweist, welcher sich signifikant von der Gruppe der unauffälligen Computerspieler ( $M = 50.78, SD = 11.30$ ) unterscheidet ( $t(1491) = 2.642, p_{adj} = .025, d = .0486$ ). Die Gruppe der auffälligen Computerspieler weist einen Mittelwert von ( $M = 54.233, SD = 12.29$ ) auf, welche sich ebenfalls signifikant von dem Mittelwert der unauffälligen Gruppe unterscheidet ( $t(1578) = 3.184, p_{adj} = .004, d = .303$ ). Der paarweise Vergleich bei den rechtsschief verteilten Variablen „Bestrafung“ und „Ablehnung“ erfolgte mittels Kruskal-Wallis-Test bei unabhängigen Stichproben. Zwischen den Gruppen der Computerspieler konnten signi-

signifikante Unterschiede in der erlebten Bestrafung ( $H(2) = 11.145, p = .004$ ) ermittelt werden. Bei den paarweisen Vergleichen lässt sich ein signifikanter Unterschied ( $t(1490) = 197.250, p_{adj} = .038, d = .681$ ) zwischen den unauffälligen Computerspielnutzern ( $M = 50.40, SD = 9.03$ ) und den abhängigen Computerspielern ( $M = 56.61, SD = 12.48$ ) finden. Der signifikante Unterschied zwischen den unauffälligen und den auffälligen Computerspielern ( $M = 53.56, SD = 11.04$ ) lässt sich nach der p-Wert Adjustierung nicht mehr ermitteln ( $t(1576) = -99.435, p = .020, p_{adj} = .060, d = .344$ ). In der erlebten Ablehnung in der Vater-Kind-Beziehung lassen sich ebenfalls innerhalb der Gruppen signifikante Unterschiede feststellen ( $H(2) = 44.618, p < .001$ ). Mittels der paarweisen Vergleiche lässt sich zwischen den Gruppen der unauffälligen Computerspielnutzer ( $M = 51.30, SD = 8.27$ ) und der auffälligen Computerspielnutzer ( $M = 54.73, SD = 10.17$ ) ein signifikanter Unterschied ermitteln ( $t(1577) = -236.258, p_{adj} < .001, d = .407$ ). Ebenfalls unterscheiden sich die Gruppen der unauffälligen von den abhängigen Computerspielern ( $M = 57.48, SD = 12.51$ ) ( $t(1490) = -302.028, p_{adj} < .001, d = .738$ ).

### ***Subjektiv erlebte Belastung in der Computerspielnutzung und erlebte Eltern-Kind-Beziehung***

Die Überprüfung der Hypothese: „Je belastender die Eltern-Kind-Beziehung erlebt wird, desto mehr weisen die Jugendlichen eine dysfunktionale Computerspielnutzung auf“ erfolgte mittels der Spearman-Rangkorrelationskoeffizienten. Es konnte ein geringer jedoch hoch signifikanter negativer Zusammenhang zwischen der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung und der Beziehungsqualität ermittelt werden ( $r_s = -.209, p < .001$ ). Bei der spezifischen Betrachtung der Zusammenhänge zwischen der Beziehungsqualität und der dysfunktionalen Computerspielnutzung lässt sich ein sehr geringer negativer Zusammenhang zwischen der dysfunktionalen Computerspielnutzung und der erlebten Beziehungsqualität zur Mutter ( $r_s = -.188, p < .001$ ) sowie zur Beziehungsqualität zum Vater ( $r_s = -.136, p < .001$ ) feststellen.

Zur Testung der Hypothese, „Jugendliche mit einer subjektiv wahrgenommenen belasteten Computerspielnutzung unterscheiden sich in ihrer erlebten Eltern-Kind-Beziehung von Jugendlichen mit einer subjektiv wahrgenommenen unbelasteten Computerspielnutzung“, wurden die Skalen des EBF-KJ mit den Gruppen der Computerspielnutzer, welche aus dem Summenscore und der entsprechenden Normierung ermittelt wurden, mittels der einfaktoriellen Varianzanalyse ohne Messwiederholung verglichen. Die Varianzhomogenität der normalverteilten Variablen kann aufgrund des

Tests der Homogenität der Varianzen angenommen werden. Für die Mehrfachvergleiche wurde die p-Wert Adjustierung nach Bonferroni gewählt. Für die beiden rechtschief verteilten Variablen „Bestrafung“ und „Ablehnung“ erfolgt die Hypothesentestung mittels des Kruskal-Wallis-Tests bei unabhängigen Stichproben.

**Tabelle 33:** Test der Homogenität der Varianzen erlebte Eltern-Kind-Beziehung und subjektive erlebte dysfunktionale Computerspielnutzung

	Levene-Statistik	df1	df2	Signifikanz
Elterndiskrepanz	.080	2	1469	.923
Beziehungsqualität Gesamt	.661	2	1406	.516
Kohäsion Mutter	.896	2	1709	.408
Identifikation Mutter	.547	2	1709	.579
Autonomie Mutter	.704	2	1711	.495
Konflikte Mutter	1.255	2	1707	.285
Emotionale Vereinnahmung Mutter	2.657	2	1709	.070
Überprotektion Mutter	.025	2	1710	.975
Hilfe Mutter	.173	2	1710	.841
Kohäsion Vater	.481	2	1606	.618
Identifikation Vater	.718	2	1606	.488
Autonomie Vater	1.300	2	1608	.273
Konflikte Vater	1.509	2	1606	.221
Überprotektion Vater	.066	2	1607	.936
Hilfe Vater	.014	2	1608	.986

In der erlebten Mutter-Kind-Beziehung lassen sich in allen fünf Risikofaktoren sowie der Zusatzskala Hilfe signifikante Unterschiede finden:

- Konflikte ( $F(2, 1707) = 11.899, p < .001$ )
- Bestrafung ( $H(2) = 23.268, p < .001$ )
- Ablehnung ( $H(2) = 21.350, p < .001$ )
- Emotionale Vereinnahmung ( $F(2, 1709) = 4.446, p = .012$ )
- Überprotektion ( $F(2, 1710) = 8.026, p < .001$ )
- Hilfe ( $F(2, 1710) = 10.595, p < .001$ )

Bezüglich der Schutzfaktoren lässt sich ein Unterschied in der erlebten Autonomie in der Mutter-Kind-Beziehung finden ( $F(2, 1711) = 5.568, p = .004$ ). Bei der Betrachtung

tung der Mittelwerte lässt sich ein signifikanter Unterschied ( $t(1574) = 2.710, p_{adj} = .020, d = .335$ ) zwischen der Gruppe der dysfunktionalen Computerspielnutzer ( $M = 46.31, SD = 10.69$ ) und der unauffälligen Gruppe ( $M = 50.07, SD = 11.25$ ) finden. In den erlebten Konflikten in der Mutter-Kind-Beziehung unterscheiden sich die Jugendlichen mit einer subjektiv wahrgenommenen dysfunktionalen Computerspielnutzung ( $M = 54.91, SD = 12.35$ ) signifikant von den Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung ( $M = 49.61, SD = 11.45$ ) ( $t(1572) = 3.689, p_{adj} = .001, d = .462$ ). Ebenfalls lässt sich ein signifikanter Unterschied ( $t(1640) = 3.408, p_{adj} = .002, d = .304$ ) zwischen den unauffälligen Computerspielern und den Jugendlichen, welche ihre Computerspielnutzung als auffällig erleben ( $M = 53.12, SD = 12.80$ ) ermitteln. Einen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der erlebten dysfunktionalen und der erlebten auffälligen Computerspielnutzung lässt sich nicht finden ( $t(204) = 1.041, p_{adj} = .894$ ). Jugendliche mit einer subjektiv erlebten auffälligen Computerspielnutzung unterscheiden sich in der erlebten emotionalen Vereinnahmung durch die Mutter signifikant von den unauffälligen Computerspielern ( $t(1642) = 2.462, p_{adj} = .042, d = .22$ ). Die Mittelwerte der auffälligen Computerspieler ( $M = 53.70, SD = 11.72$ ) und der Jugendlichen mit der erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung ( $M = 53.78, SD = 12.43$ ) liegen nahe beieinander. Zwischen der Gruppe der dysfunktionalen und der auffälligen Computerspieler lässt sich kein signifikanter Unterschied in der erlebten emotionalen Vereinnahmung ermitteln ( $t(1572) = 1.828, p_{adj} = .203$ ). In der erlebten Überprotektion in der Mutter-Kind-Beziehung weisen die Jugendlichen mit der subjektiv wahrgenommenen dysfunktionalen Computernutzung den höchsten Mittelwert auf ( $M = 56.59, SD = 11.25$ ), welcher sich sowohl signifikant ( $t(1572) = 3.938, p_{adj} < .001, d = .488$ ) von dem Mittelwert der unauffälligen Computerspielnutzer ( $M = 51.27, SD = 10.88$ ) als auch vom Mittelwert der auffälligen Computerspieler ( $M = 52.21, SD = 10.86$ ) unterscheidet ( $t(204) = 2.712, p_{adj} = .020, d = .398$ ). Bei der Betrachtung der Mittelwerte bezogen auf die Variable Hilfe haben Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung den niedrigsten Wert ( $M = 51.52, SD = 10.94$ ) und die Gruppe der subjektiv wahrgenommenen dysfunktionalen Computerspielnutzung den höchsten ( $M = 56.03, SD = 11.50$ ). Zwischen den beiden Gruppen lässt sich ein signifikanter Unterschied ermitteln ( $t(1573) = 3.311, p_{adj} = .003, d = .412$ ). Ebenfalls lässt sich ein signifikanter Unterschied zwischen den Mittelwerten der unauffälligen und auffälligen Computerspielnutzer ( $M = 54.83, SD = 10.94$ ) feststellen ( $t(1643) = 3.392, p_{adj} = .002, d = .302$ ). Der Mehrfachvergleich mittels Kruskal-Wallis-Test bei unabhängigen Stichproben für die erlebte Ablehnung in der Mutter-Kind-Beziehung

ermittelte einen signifikanten Unterschied zwischen den Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung und subjektiv wahrgenommenen auffälligen Computerspielnutzung ( $t(1642) = 132.704, p_{adj} = .005, d = .416$ ). Des Weiteren konnte ein signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen Computerspielnutzern und den subjektiv wahrgenommenen dysfunktionalen Computerspielern gefunden werden ( $t(1572) = 209.902, p_{adj} = .001, d = .515$ ). Bei der Betrachtung der Mittelwerte lässt sich feststellen, dass die Gruppe der unauffälligen Computerspielnutzer den niedrigsten Mittelwert ( $M = 51.22, SD = 8.13$ ) aufweist. Die Gruppe der Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung unterscheidet sich mit ihrem Mittelwert ( $M = 54.70, SD = 10.53$ ) nicht vom dem Mittelwert der Gruppe der Jugendlichen mit einer dysfunktionalen Computerspielnutzung ( $M = 55.47, SD = 10.36$ ) ( $t(204) = 77.197, p_{adj} = .816$ ). Innerhalb der erlebten Bestrafung durch die Mutter weist die Gruppe der subjektiv wahrgenommenen dysfunktionalen Computerspielnutzung den höchsten Mittelwert ( $M = 55.47, SD = 10.75$ ) auf. Dieser Mittelwert unterscheidet sich signifikant von dem Mittelwert ( $M = 49.70, SD = 9.16$ ) der unauffälligen Computerspielnutzer ( $t(1579) = 257.836, p_{adj} < .001, d = .624$ ). Der signifikante Unterschied zwischen der Gruppe der dysfunktionalen Computerspieler und der der auffälligen Computerspielnutzer liegt nach der p-Wert Adjustierung nicht mehr vor ( $t(204) = 149.291, p = .039, p_{adj} = 116, d = .278$ ). Mit einem Mittelwert von ( $M = 52.41, SD = 11.11$ ) unterscheidet sich die auffällige Computerspielnutzergruppe von den unauffälligen Computerspielern ( $t(1572) = 108.546, p_{adj} = .037, d = .29$ ).

Bei der Betrachtung der Subskalen innerhalb der erlebten Beziehung zum Vater lassen sich auf den Skalen

- Autonomie ( $F(2,1608) = 4.151, p = .016$ ),
- Konflikte ( $F(2,1606) = 6.156, p = .002$ ),
- Bestrafung ( $H(2) = 16.777, p < .001$ ),
- Ablehnung ( $H(2) = 19.007, p < .001$ ),
- Emotionale Vereinnahmung ( $H(2) = 8.544, p = .014$ ),
- Überprotektion ( $F(2,1607) = 4.394, p = .012$ ) und
- Hilfe ( $F(2,1608) = 12.917, p < .000$ )

signifikante Unterschiede innerhalb der Nutzergruppe finden. Bei der Betrachtung der Mittelwerte der Ressourcen Skala Autonomie lässt sich feststellen, dass die Grup-



pe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung den niedrigsten Mittelwert ( $M = 46.74, SD = 14.09$ ), welcher sich signifikant vom Mittelwert der Gruppe der unauffälligen ( $M = 51.22, SD = 12.00$ ) unterscheidet ( $t(1477) = 2.868, p_{adj} = .013, d = .37$ ) aufweist. Die auffällige Computerspielnutzergruppe liegt mit ihrem Mittelwert ( $M = 50.73, SD = 11.43$ ) nahe an dem Mittelwert der unauffälligen Gruppe und unterscheidet sich von dieser nicht signifikant ( $t(1547) = 0.451, p_{adj} = 1.000$ ). Die Mehrfachvergleiche mit der p-Wert Adjustierung nach Bonferroni ergeben für die erlebten Konflikte in der Vater-Kind-Beziehung signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen der unauffälligen und der auffälligen Computerspielern ( $t(1545) = 2.553, p_{adj} = 0.32, d = .234$ ) und zwischen den unauffälligen und subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielern ( $t(1475) = 2.555, p_{adj} = .032, d = .33$ ). Bei der Betrachtung der Mittelwerte auf den Skalen Konflikte lässt sich feststellen, dass die Gruppe der unauffälligen Computerspielnutzer den niedrigsten Mittelwert aufweist ( $M = 48.94, SD = 11.56$ ). Der Mittelwert der auffälligen Computerspielnutzer liegt bei ( $M = 51.63, SD = 10.73$ ) und unterscheidet sich nicht signifikant ( $t(192) = 0.644, p_{adj} = 1.000$ ) vom Mittelwert der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspieler ( $M = 52.77, SD = 13.07$ ).

Innerhalb der erlebten Bestrafung in der Vater-Kind-Beziehung lässt sich mittels des Kruskal-Wallis- Tests bei unabhängigen Stichproben zwischen den Gruppen der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung ( $M = 55.87, SD = 11.70$ ) und den unauffälligen Computerspielern ( $M = 50.33, SD = 8.98$ ) ein signifikanter Unterschied ( $t(1475) = 207.563, p_{adj} = .001, d = .608$ ) feststellen. Die Gruppe der auffälligen Computerspieler unterscheidet sich mit dem Mittelwert von ( $M = 52.99, SD = 10.92$ ) nach der p- Wert Adjustierung nicht mehr signifikant von den unauffälligen Computerspielern ( $t(1545) = 91.616, p = .025, p_{adj} = .075, d = .29$ ). Ein signifikanter Unterschied zwischen den auffälligen und den subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielern lässt sich nicht ermitteln ( $t(192) = 115.946, p_{adj} = .282$ ).

Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung weisen den höchsten Mittelwert ( $M = 55.56, SD = 10.40$ ) in der erlebten Ablehnung in der Vater-Kind-Beziehung auf. Mittels des paarweisen Vergleichs des Kruskal-Wallis-Tests bei unabhängigen Stichproben lässt sich ein signifikanter Unterschied zwischen der Gruppe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzer und den unauffälligen Computerspielern feststellen ( $t(1476) = 192.703, p_{adj} = .002, d = .511$ ). Ebenfalls unterscheidet sich die Gruppe der unauffälligen Computerspieler mit einem Mittelwert von ( $M = 51.26, SD = 8.31$ ) von dem Mittelwert der auffälligen Computerspieler ( $M =$

54.28,  $D = 9.93$ ) signifikant ( $t(1546) = 120.497, p_{adj} = .008, d = .356$ ). Ein signifikanter Unterschied der Gruppen der subjektiv erlebten dysfunktionalen und der auffälligen Computernutzung lässt sich nicht ermitteln ( $t(192) = 72.206, p_{adj} = .871$ ).

Innerhalb der erlebten Überprotektion weist die Gruppe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzer den höchsten Mittelwert ( $M = 55.57, SD = 11.18$ ) auf, welcher sich nach den Mehrfachvergleichen mit der p-Wert Adjustierung nach Bonferroni signifikant von dem Mittelwert der unauffälligen Computerspielnutzer ( $M = 51.58, SD = 11.06$ ) unterscheidet ( $t(1476) = 2.805, p_{adj} = .015, d = .361$ ). Die Gruppe der auffälligen Computerspieler liegt mit einem Mittelwert von ( $M = 52.71, SD = 11.03$ ) zwischen den beiden Gruppen und unterscheidet sich von diesen nicht signifikant. Innerhalb der Skala Hilfe lassen sich signifikante Unterschiede zwischen den unauffälligen Computerspielnutzern ( $M = 50.66, SD = 11.33$ ) und den auffälligen Computerspielern ( $M = 53.87, SD = 11.64$ ) ermitteln ( $t(1547) = 3.100, p_{adj} = .006, d = .284$ ). Ebenfalls unterscheidet sich die Gruppe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung mit einem Mittelwert von ( $M = 56.87, SD = 12.05$ ) von dem Mittelwert der unauffälligen Computerspieler signifikant ( $t(1477) = 4.206, p_{adj} < .001, d = .547$ ). Ein signifikanter Unterschied zwischen den subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzern und den auffälligen Computerspielern lässt sich nicht ermitteln ( $t(192) = 1.712, p_{adj} = .261$ ).

## **8.7 Computerspielabhängigkeitsskala und Strengths and Difficulties Questionnaire**

Zur Überprüfung möglicher Unterschiede der Computerspielgruppen in deren emotionalen und sozialen Kompetenzen wurden die Gruppen, welche nach der Erfüllung der Abhängigkeitskriterien interpretiert werden, auf die Unterschiede ihrer SDQ Skalenausprägungen mittels des Kruskal-Wallis-Tests untersucht. Der Kruskal-Wallis-Test ergab signifikante Unterschiede innerhalb der Gruppen und deren Ausprägung auf den Skalen „Verhaltensprobleme“ ( $H(2) = 82,186, p < .001$ ), „Hyperaktivität“ ( $H(2) = 54,766, p < .001$ ), Verhaltensprobleme mit Peers ( $H(2) = 41,082, p < .001$ ), Prosoziales Verhalten ( $H(2) = 25,122, p < .001$ ) und auf der Gesamtskala ( $H(2) = 77,585, p < .001$ ). Bei der Betrachtung der Mittelwerte der Gruppen, bezogen auf die einzelnen Skalen, ist erkennbar, dass die Gruppe der auffälligen Computerspielnutzer in den Skalen Emotionale Probleme, Hyperaktivität und Verhaltensprobleme mit Peers die höchsten Werte aufweist. Die Mittelwerte der unauffälligen Computerspieler sind im

Vergleich zu den auffälligen und abhängigen Spielern bei den Problemskalen am niedrigsten, die Ressourcenskala Prosoziales Verhalten hat den höchsten Mittelwert.

**Tabelle 34:** SDQ Mittelwerte der Gruppen der Computerspieler nach Abhängigkeitskriterien

	unauffällige Spieler	auffällige Spieler	abhängige Spieler
<b>Emotionale Probleme</b>	<i>M</i> = 2.88 <i>SD</i> = 2.23	<i>M</i> = 3.11 <i>SD</i> = 2.35	<i>M</i> = 2.84 <i>SD</i> = 2.41
<b>Verhaltensprobleme</b>	<i>M</i> = 1.90 <i>SD</i> = 1.53	<i>M</i> = 3.02 <i>SD</i> = 1.90	<i>M</i> = 3.76 <i>SD</i> = 2.07
<b>Hyperaktivität</b>	<i>M</i> = 3.35 <i>SD</i> = 2.05	<i>M</i> = 4.52 <i>SD</i> = 2.27	<i>M</i> = 3.47 <i>SD</i> = 2.01
<b>Verhaltensprobleme mit Peers</b>	<i>M</i> = 2.47 <i>SD</i> = 1.59	<i>M</i> = 3.45 <i>SD</i> = 2.03	<i>M</i> = 3.32 <i>SD</i> = 1.80
<b>Prosoziales Verhalten</b>	<i>M</i> = 7.78 <i>SD</i> = 1.91	<i>M</i> = 6.99 <i>SD</i> = 2.14	<i>M</i> = 6.68 <i>SD</i> = 2.58
<b>Gesamtwert</b>	<i>M</i> = 10.60 <i>SD</i> = 4.74	<i>M</i> = 14.10 <i>SD</i> = 5.64	<i>M</i> = 14.87 <i>SD</i> = 4.29

Bei den paarweisen Vergleichen, deren p-Wert Adjustierung nach Bonferroni vorgenommen wurden, lässt sich feststellen, dass sich die Gruppen der unauffälligen und der auffälligen Computerspieler hochsignifikant auf den Skalen

- Verhaltensprobleme ( $t(1741) = -317.793, p_{adj} < .001, d = .718$ ),
- Hyperaktivität ( $t(1741) = -272.070, p_{adj} < .001, d = .568$ ),
- Verhaltensprobleme mit Peer ( $t(1741) = -257.102, p_{adj} < .001, d = .598$ ),
- Prosoziales Verhalten ( $t(1741) = 195.485, p_{adj} < .001, d = .414$ ) und der
- Gesamtskala ( $t(1741) = -330.577, p_{adj} < .001, d = .727$ )

unterscheiden. Ebenfalls lassen sich hochsignifikante Unterschiede zwischen den Gruppen der unauffälligen Spieler und den Computerspielabhängigen auf den Skalen Verhaltensprobleme ( $t(174) = -484.945, p_{adj} < .001, d = 1.204$ ), Hyperaktivität ( $t(174) = -380.529, p_{adj} < .001, d = .781$ ) und auf der Gesamtskala ( $t(174) = -445.865, p_{adj} < .001, d = .902$ ) finden. Zwischen den beiden Gruppen lassen sich zudem signifikante Unterschiede in den Mittelwerten auf den Skalen Verhaltensprobleme mit Peers ( $t(174) = -255.693, p_{adj} = .006, d = .527$ ) und Prosoziales Verhalten ( $t(174) = 222.513, p_{adj} = .022, d = .569$ ) finden.

Zur Testung der Hypothesen „je schlechter die emotionalen und sozialen Kompetenzen der Jugendlichen, desto höher die subjektiv wahrgenommene dysfunktionale Computerspielnutzung“ wurde die nicht parametrische Korrelation Spearman Rho herangezogen, da beide Variablen nicht die Grundvoraussetzung der Normalverteilung für die Pearson Korrelation erfüllen. Es zeigten sich sehr schwache bis schwache Korrelationen, welche jedoch alle eine hohe zweiseitige Signifikanz aufweisen. Der Gesamtwert des SDQ korreliert positiv, jedoch nur schwach, mit der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung ( $r_s = 168, p < .001$ ). Die Variablen „emotionale Probleme“ und „subjektiv erlebte dysfunktionale Computerspielnutzung“ weisen eine sehr schwache negative Korrelation auf ( $r_s = -.063, p = .007$ ). Die höchste Korrelation in der vorliegenden Stichprobe liegt zwischen den Variablen „Verhaltensprobleme“ und „subjektiv erlebte dysfunktionale Korrelation“ vor ( $r_s = .248, p < .001$ ). Die Variablen „Hyperaktivität“ ( $r_s = 193, p < .001$ ) und „Verhaltensprobleme mit Peers“ ( $r_s = 101, p < .001$ ) korrelieren sehr schwach aber höchst signifikant mit der Variable „subjektiv erlebten dysfunktionalen Computernutzung“. Die Ressourcenskala „Prosoziales Verhalten“ weist eine negative schwache Korrelation mit der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung auf ( $r_s = -221, p < .001$ ).

## **8.8 Computerspielabhängigkeitsskala und Familien-Identifikations-Test**

Zur Hypothesentestung über mögliche Zusammenhänge zwischen der Selbstkongruenz und der Identifikation mit den Eltern wurden die drei Gruppen der Computerspieler, welche anhand der Erfüllung der Abhängigkeitskriterien ermittelt wurden, mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholungen bezogen auf ihre Selbstkongruenz und ihre Identifikation mit den Eltern untersucht. Die Voraussetzungen wurden bereits als gegeben geprüft. Zur Überprüfung des anzuwendenden Verfahrens für die p-Wert Adjustierung wurde der Test der Homogenität der Varianzen durchgeführt. Eine Varianzgleichheit kann bei allen sechs Skalen angenommen werden.

**Tabelle 35:** Test der Homogenität der Varianzen

	Levene-Statistik	df1	df2	Signifikanz
Ideale Identifikation m. d. Vater	1.361	2	1581	.257
Ideale Identifikation m. d. Mutter	1.756	2	1652	.173
Reale Identifikation m. d. Vater	.307	2	1609	.736
Reale Identifikation m. d. Mutter	.159	2	1678	.853
Elternähnlichkeit	.552	2	1593	.576
Selbstkongruenz	2.154	2	1685	.116

Die einfaktorielle ANOVA ohne Messwiederholung ermittelte für alle sechs Skalen

- „Selbstkongruenz“ ( $F(2) = 4.984, p = .007$ ),
- „Reale Identifikation mit dem Vater“ ( $F(2) = 7.478, p = .001$ ),
- „Reale Identifikation mit der Mutter“ ( $F(2) = 12.967, p < .001$ ),
- „Ideale Identifikation mit dem Vater“ ( $F(2) = 3.973, p = .019$ ),
- „Ideale Identifikation mit der Mutter“ ( $F(2) = 8.334, p < .001$ ) und
- „Elternähnlichkeit“ ( $F(2) = 4.078, p = .017$ )

signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen. Die unauffälligen Computerspieler unterscheiden sich signifikant ( $t(1557) = 2.648, p_{adj} = .025, d = -.458$ ) in der Selbstkongruenz mit ihrem Mittelwert ( $M = .99, SD = .69$ ) von dem Mittelwert der abhängigen Computerspieler ( $M = .67, SD = .57$ ). Die Gruppe der auffälligen Computerspieler weist in der Selbstkongruenz einen Mittelwert von ( $M = .87, SD = .78$ ) auf, welcher sich nicht signifikant von den Mittelwerten der beiden anderen Gruppen unterscheidet. Bei der Betrachtung der Mehrfachvergleiche mit der p-Wert Adjustierung nach Bonferroni bezogen auf die Reale Identifikation mit der Mutter, lässt sich ein hoch signifikanter Unterschied der Mittelwerte der Gruppen der unauffälligen ( $M = .72, SD = .56$ ) und auffälligen Computerspieler ( $M = .48, SD = .59$ ) feststellen ( $t(1644) = 4.731, p_{adj} < .001, d = -.436$ ). Der Mittelwert der Gruppe der Computerspielabhängigen ( $M = .52, SD = .49$ ) liegt über dem Mittelwert der auffälligen. Ein signifikanter Unterschied zwischen den auffälligen und abhängigen Computerspielern kann nicht ermittelt werden ( $t(160) = 0.426, p_{adj} = 1.000$ ). Ebenfalls unterscheidet sich die Gruppe der Computerspielabhängigen nach der p-Wert Adjustierung nicht mehr von den unauffälligen Spielern ( $t(1552) = 2.080, p = .037, p_{adj} = .113, d = -.357$ ) bezüglich der Identifi-

kation mit der Mutter. Bezogen auf die Identifikation zum Vater lässt sich feststellen, dass die unauffälligen Spieler den höchsten Mittelwert ( $M = .75, SD = .56$ ), während die Computerspielabhängigen den niedrigsten Mittelwert ( $M = .53, SD = .71$ ) aufweisen. Nach der p-Wert Adjustierung lässt sich kein signifikanter Unterschied zwischen den beiden Gruppen mehr feststellen ( $t(1491) = 2.206, p = .028, p_{adj} = .087, d = -.383$ ). Die auffälligen Computerspieler unterscheiden sich mit einem Mittelwert von ( $M = .57, SD = .64$ ) in der Identifikation mit dem Vater signifikant von den unauffälligen Spielern ( $t(1576) = 3.296, p_{adj} = .003, d = -.314$ ).

Die unauffälligen Computerspieler weisen den höchsten Mittelwert ( $M = 1.0, SD = .67$ ) in der idealen Identifikation zur Mutter auf, welcher sich hoch signifikant von dem Mittelwert der auffälligen Spieler ( $M = .77, SD = .77$ ) unterscheidet ( $t(1619) = 3.946, p_{adj} < .001, d = -.373$ ). Die abhängigen Computerspieler liegen mit einem Mittelwert von ( $M = .88, SD = .82$ ) in der idealen Identifikation zur Mutter zwischen den Mittelwerten der beiden anderen Gruppen. Signifikante Unterschiede lassen sich jedoch nicht ermitteln. Bezüglich der idealen Identifikation zum Vater lässt sich feststellen, dass die Gruppe der unauffälligen Computerspieler den niedrigsten Mittelwert ( $M = 1.1, SD = .70$ ) aufweist. Dieser unterscheidet sich jedoch nach der Adjustierung nicht mehr signifikant von dem Mittelwert der auffälligen Computerspieler ( $M = 1.0, SD = .74$ ) ( $t(1549) = 2.085, p = .037, p_{adj} = .112, d = -.205$ ) oder von dem Mittelwert der computerspielabhängigen Spieler ( $M = .90, SD = .97$ ) ( $t(1468) = 1.980, p = .048, p_{adj} = .144, d = -.35$ ). Zwischen den auffälligen und Computerspielabhängigen lässt sich ebenfalls kein signifikanter Unterschied feststellen ( $t(145) = 0.738, p_{adj} = 1.000$ ). Bezogen auf die Skala Elternähnlichkeit lässt sich feststellen, dass die unauffälligen Computerspieler den höchsten Mittelwert ( $M = .97, SD = .73$ ) aufweisen, während die Gruppe der Computerspielabhängigen den niedrigsten Wert ( $M = .69, SD = .83$ ) hat. Beide Gruppen unterscheiden sich nach der p-Wert Adjustierung nicht mehr signifikant voneinander ( $t(1478) = 2.212, p = .027, p_{adj} = .084, d = -.389$ ). Der Mittelwert der auffälligen Computerspieler ( $M = .84, SD = .78$ ) unterscheidet sich weder von der Gruppe der unauffälligen Spieler ( $t(1561) = 1.907, p_{adj} = .170$ ) noch von den Computerspielabhängigen ( $t(147) = 1.031, p_{adj} = .907$ ) signifikant.

Zur Überprüfung der Hypothesen, dass Jugendliche die eine dysfunktionale Computerspielnutzung subjektiv wahrnehmen eine geringe Selbstkongruenz oder Elternidentifikation aufweisen, wurde ebenfalls eine einfaktorielle ANOVA ohne Messwiederholung mit den Skalen des FIT und den Gruppen der Computerspieler, welche subjektive Be-

lastungen in ihrem Spielverhalten eingeschätzt haben, vorgenommen. Der Test der Homogenität der Varianzen ergab für alle sechs Skalen, dass eine Varianzgleichheit angenommen werden kann. Die p-Wert Adjustierung erfolgt nach Bonferroni. Die einfaktorielle ANOVA ohne Messwiederholung ergab für alle Skalen hoch signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen:

- Selbstkongruenz ( $F(2) = 13.878, p < .001$ )
- Identifikation zur Mutter ( $F(2) = 13.062, p < .001$ )
- Identifikation zum Vater ( $F(2) = 22.022, p < .001$ )
- Ideale Identifikation zur Mutter ( $F(2) = 6.339, p = .002$ )
- Ideale Identifikation zum Vater ( $F(2) = 13.270, p < .001$ )
- Elternähnlichkeit ( $F(2) = 12.259, p < .001$ )

In der Selbstkongruenz lässt sich feststellen, dass alle drei Gruppen sich signifikant voneinander unterscheiden. Die Gruppe der unauffälligen Computerspieler weist den höchsten Mittelwert ( $M = 1.00, SD = .69$ ) auf und unterscheidet sich hoch signifikant von dem Mittelwert ( $M = .59, SD = .61$ ) der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspieler ( $t(1528) = 4.738, p_{adj} < .001, d = -.594$ ). Ebenfalls unterschieden sich die auffälligen Computerspielnutzer ( $M = .84, SD = .72$ ) signifikant von den unauffälligen ( $t(1599) = 2.591, p_{adj} = .029, d = -.23$ ) und von den subjektiv erlebten dysfunktionalen Nutzern ( $t(203) = 4.738, p_{adj} = .046, d = -.364$ ). In der realen Identifikation zur Mutter lassen sich signifikante Unterschiede in den Mittelwerten der Gruppe der unauffälligen Computerspieler ( $M = .72, SD = .56$ ) und der Gruppe der auffälligen Spieler ( $M = .56, SD = .48$ ) ermitteln ( $t(1591) = 3.278, p = .003, d = -.299$ ). Ebenfalls unterscheiden sich die unauffälligen Computerspieler von den subjektiv erlebten dysfunktionalen Spielern ( $M = .44, SD = .55$ ) hoch signifikant ( $t(1527) = 4.111, p_{adj} < .001, d = -.508$ ) voneinander. Zwischen den auffälligen und subjektiv dysfunktional erlebten Spielern lassen sich keine signifikanten Unterschiede bezüglich der realen Identifikation zur Mutter ermitteln ( $t(196) = 1.429, p_{adj} = .459$ ). In der realen Identifikation zum Vater lässt sich feststellen, dass die Gruppe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspieler den niedrigsten Mittelwert aufweist ( $M = .39, SD = .65$ ). Dieser unterscheidet sich hoch signifikant ( $t(1461) = 5.045, p_{adj} < .001, d = .653$ ) von dem Mittelwert der unauffälligen Spieler ( $M = .76, SD = .56$ ). Ein signifikanter Unterschied zwischen den subjektiv erlebten dysfunktionalen Spielern und den auffälligen Spielern lässt sich nicht ermitteln ( $t(187) = 1.429, p_{adj} = .424$ ). Jedoch unterscheiden sich die

unauffälligen Computerspieler hochsignifikant von den auffälligen Computerspielern ( $M = .52, SD = .55$ ) in den Mittelwerten bezüglich der Identifikation mit dem Vater ( $t(1526) = 3.278, p_{adj} < .001, d = -.429$ ).

Bezüglich der idealen Identifikation zur Mutter lässt sich ein signifikanter Unterschied ( $t(1502) = 2.821, p_{adj} = .015, d = .357$ ) zwischen den Mittelwerten der Gruppen der subjektiv dysfunktional erlebten Computerspielern ( $M = .77, SD = .74$ ) und den unauffälligen Spielern ( $M = 1.01, SD = .68$ ) ermitteln. Nach der p-Wert Adjustierung lässt sich kein signifikanter Unterschied mehr zwischen den unauffälligen und auffälligen Spielern ( $t(1568) = 2.346, p = .019, p_{adj} = .058, d = -.214$ ) in der idealen Identifikation zur Mutter feststellen. In der idealen Identifikation zum Vater liegt der Mittelwert der unauffälligen Spieler bei ( $M = .15, SD = .70$ ) und unterscheidet sich signifikant von der Gruppe der auffälligen Computerspieler ( $M = .99, SD = .68$ ) ( $t(1500) = 2.529, p_{adj} = .035, d = -.236$ ) sowie von den subjektiv dysfunktional erlebten Computerspielern ( $M = .73, SD = .78$ ) ( $t(186) = 4.632, p_{adj} < .001, d = -.604$ ). Der signifikante Unterschied zwischen den Mittelwerten der auffälligen und den subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielern ist nach der p-Wert Adjustierung nicht mehr erkennbar ( $t(186) = 2.349, p = .020, p_{adj} = .52, d = .363$ ). In der Elternähnlichkeit lässt sich ebenfalls feststellen, dass die unauffälligen Computerspieler sich im Mittelwert ( $M = .98, SD = .72$ ) signifikant von den auffälligen Spielern ( $t(1511) = 3.465, p_{adj} = .002, d = -.326$ ) und den subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielern ( $t(183) = 3.735, p_{adj} = .001, d = -.486$ ) unterscheiden. Zwischen den Mittelwerten der auffälligen Computerspieler ( $M = .75, SD = .67$ ) und den subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielern ( $M = .63, SD = .81$ ) lassen sich keine signifikanten Unterschiede in der Elternähnlichkeit ermitteln.

## **8.9 Multinomiale Logistische Regression Computerspielabhängigkeitsskala**

Zur Überprüfung der durch den aktuellen empirischen Diskurs angenommenen Unterschiede zwischen der subjektiv erlebten dysfunktionalen und abhängigen Computerspielnutzung wurde der McNemar-Bowker-Test durchgeführt. Mittels der Kreuztabelle wird bereits deutlich, dass vierzehn Probanden (0.8 %), welche ihre Computerspielnutzung als „subjektiv dysfunktional“ erleben, bei der Auswertung nach den Abhängigkeitskriterien als „unauffällig“ eingestuft werden. 27 Probanden (1.5 %), welche eine „subjektiv dysfunktionale Computerspielnutzung“ aufweisen, werden nach den Abhän-



gigkeitskriterien als „auffällig“ klassifiziert. Ebenfalls lässt sich feststellen, dass 5.4 % der nach den Abhängigkeitskriterien „unauffälligen“ Jugendlichen nach dem Gesamtscore als „auffällig“ gelten. 7 Probanden, welche nach den Abhängigkeitskriterien als abhängige Computerspieler eingestuft werden, werden nach dem Score Kriterium in die Gruppe der auffälligen Spieler interpretiert.

**Tabelle 36:** Kreuztabelle CSAS Interpretation nach Abhängigkeitskriterien \* CSAS Interpretation nach Gesamtscore

			CSAS Interpretation Gesamtscore			Gesamt
			,00	1,00	2,00	
CSAS Interpretation Abhängigkeitskriterien	,00	Anzahl	1478	96	14	1588
		% der Gesamtzahl	83.9 %	5.4 %	0.8 %	90.1 %
	1,00	Anzahl	66	44	27	137
		% der Gesamtzahl	3.7 %	2.5 %	1.5 %	7.8 %
	2,00	Anzahl	0	7	30	37
		% der Gesamtzahl	0.0 %	0.4 %	1.7 %	2.1 %
Gesamt		Anzahl	1544	147	71	1762
		% der Gesamtzahl	87.6 %	8.3 %	4.0 %	100.0 %

Der Unterschied in der Einordnung in die Computerspielnutzergruppen nach den Abhängigkeitskriterien, beziehungsweise nach dem Gesamtscore, konnte mittels McNemar-Bowker-Test bestätigt werden ( $McNemar - Bowker - Test = 31.320, df = 3, p < .001$ ).

Um überprüfen zu können, welche Variablen dazu beitragen, dass die Probanden unter Betrachtung des Gesamtscores als dysfunktionaler Computerspieler eingestuft wurden, während sie nach dem Abhängigkeitskriterium als unauffällig eingestuft wurden, beziehungsweise genau umgekehrt, wurde eine Multinominale Regressionsanalyse durchgeführt.

Dafür wurde die Differenz zwischen den Variablen der „abhängigen Computerspielnutzung“ und der „subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung“ errechnet und daraus eine neue Variable „Diagnose-Abweichung zwischen Summe- und Score-Kriterium“ mit den drei Ausprägungen

- 0 = pathologische Nutzung nach dem Score Kriterium,
- 1 = kein Unterschied und

- 2 = pathologische Nutzung nach den Abhängigkeitskriterien

erstellt. Im Rahmen der Multinomialen Regressionsanalyse wurde die Ausprägung „1 = kein Unterschied“ als Referenzkategorie verwendet.

Bei der Betrachtung der Parameterschätzung für die Kategorie „pathologische Nutzung nach dem Score Kriterium“ weisen die zwei Variablen „Überprotektion Mutter“ ( $OR = .963, p = .004$ ) und „Verhaltensprobleme“ ( $OR = 1.251, p = .002$ ) signifikante Ergebnisse auf. Die Variable „Überprotektion Mutter“ senkt die Wahrscheinlichkeit, dass die Kriterien zu unterschiedlichen Einstufungen führen. Steigt der Wert der Variable „Verhaltensprobleme“ um eine Einheit (hier: um 1), so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit nach den beiden Kriterien in unterschiedliche Gruppen einsortiert zu werden um den Faktor  $OR = 1.251$ .

Bei der Kategorie „pathologische Nutzung nach den Abhängigkeitskriterien“ lassen sich vier Variablen mit signifikantem Einfluss ermitteln:

- Identifikation mit der Mutter (EBF-KJ) ( $OR = .959; p = .030$ )
- Verhaltensprobleme mit Peers ( $OR = 1.213; p = .037$ )
- Ideale Identifikation mit der Mutter (FIT) ( $OR = .451; p = .045$ )
- Elternähnlichkeit ( $OR = .2.205; p = .007$ )

Die Variablen „Identifikation mit der Mutter (EBF-KJ)“ und „Ideale Identifikation mit der Mutter (FIT)“ tragen signifikant dazu bei, dass beide Kriterien zur selben Einstufung (unabhängig von der Interpretation unauffällige, auffällige, subjektiv erlebte dysfunktionale oder abhängige Computerspielnutzung) führen.

Steigt der Wert der Variable „Verhaltensprobleme mit Peers“ um eine Einheit (hier: um 1), so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit nach den beiden Kriterien in unterschiedliche Gruppen einsortiert zu werden um den Faktor  $OR = 1.213$ . Die Wahrscheinlichkeit, nach den beiden Kriterien in unterschiedliche Gruppen einsortiert zu werden (eher in die Kategorie pathologische Nutzung nach den Abhängigkeitskriterien), steigt um den Faktor  $OR = 2.205$ , je größer der Wert der Variable „Elternähnlichkeit“ ist.

## 9 Ergebnisdiskussion

In dem folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der Hypothesentestung diskutiert. Für die Strukturierung werden zunächst die Ergebnisse der Hypothesen zur Thematik Internetsucht analysiert. Darauffolgend werden die Ergebnisse bezüglich der Hypothesentestung der subjektiv dysfunktional erlebten Computerspielnutzung und der Computerspielabhängigkeit diskutiert. Die Hypothesentestung erfolgte mittels einer einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung mit den Gruppen der Computerspielnutzer, welche nach der Erfüllung der Abhängigkeitskriterien gebildet und den Computerspielgruppen, welche aus dem Gesamtscore interpretiert wurden. Die Gruppen der Computerspieler, welche durch den Gesamtscore und dessen Interpretation gebildet wurden, wiesen im Vergleich zu den Gruppen nach den Abhängigkeitskriterien teilweise andere Ergebnisse auf. Um die Unterschiede statistisch zu überprüfen wurde eine Multinomiale logistische Regression berechnet. Die Unterschiede und Gemeinsamkeiten werden während der Ergebnisdiskussion mit aufgegriffen. Zur internen Strukturierung und Leserführung werden Zwischenüberschriften genutzt. Innerhalb der Zwischenkapitel werden die Gruppen der Computerspielnutzer nach der Interpretation der Abhängigkeitskriterien und des Gesamtscores als dysfunktionale Computerspielnutzung zusammengefasst.

Die in der vorliegenden Arbeit erhobene Eltern-Kind-Beziehung erfasst die aktuell subjektiv erlebte Beziehung zu den Eltern und ist demnach nur begrenzt mit den frühkindlichen Bindungserfahrungen in Verbindung zu bringen. Aufgrund des wissenschaftlichen Diskurses und den empirischen Erkenntnissen im Rahmen der Bindungstheorie werden die Auswirkungen der frühkindlichen Bindungserfahrung auf die soziale und emotionale Entwicklung des Säuglings bis hin zum Jugendalter deutlich. Obwohl im Jugendalter nicht zwangsläufig die tatsächliche frühkindliche Bindungsrepräsentation erfasst werden kann, geben die aktuell erlebten Beziehungsstrukturen Auskunft über „die mentale Organisation der Bewertung der eigenen Bindungsgeschichte“ (Zimmermann, Iwanski, 2014, S. 26), welche wiederum einen Einfluss auf die Bewältigung der aktuell im Jugendalter vorliegenden Entwicklungsaufgaben nimmt. Die vorliegenden Ergebnisse werden sowohl mit Studien zur Bindungsrepräsentation als auch Studien zur Familienfunktion verglichen.

## 9.1 Dysfunktionale Internetnutzung und Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche

Die Hypothese „Je geringer die erlebte Beziehungsqualität zu den Eltern der Jugendlichen, desto gefährdeter sind die Jugendlichen von einer dysfunktionalen Internetnutzung“ kann angenommen werden. Der hochsignifikante, jedoch relativ geringe negative Zusammenhang zwischen der Internetsucht und der erlebten Beziehungsqualität kann in Bezug zur vorliegenden Entwicklungsaufgabe „Aufbau einer reziproken Beziehung“ gesetzt werden. Die Eltern-Kind-Beziehung verändert sich in der Adoleszenz. Mit der zunehmenden Kompetenz der Emotionsregulation sind Jugendliche in der Lage aversive Zustände selbst zu regulieren und benötigen die direkte körperliche Verfügbarkeit der Eltern nicht. Die Eltern fungieren weiterhin als Bezugspersonen, allerdings äußert sich das Bindungsverhalten bei Jugendlichen in einer offenen Kommunikation über die negative emotionale Befindlichkeit. Zudem gewinnt die Beziehung zu den Gleichaltrigen im Jugendalter eine neue bedeutsame Rolle (Zimmermann, Iwanski, 2014, S. 18). Der vorliegende signifikante negative Zusammenhang der erlebten Eltern-Kind-Beziehung und der dysfunktionalen Internetabhängigkeit bestätigt weiterhin die bisherigen internationalen Forschungsergebnisse bezüglich des Zusammenhanges der Eltern-Kind-Beziehung und der dysfunktionalen Internetnutzung. Mesch (2003) wies eine Zunahme der Internetnutzung von Jugendlichen, welche eine geringere Beziehungsqualität zu den Eltern erleben, nach (S. 731). Wu et al. (2013) fanden ebenfalls einen Zusammenhang zwischen der erlebten Eltern-Kind-Beziehung und der pathologischen Internetnutzung (S. 4). Ebenfalls zeigte Rosenkranz (2012) auf, dass Jugendliche mit einer problematischen Internet- und Computerspielnutzung eine dysfunktionalere Familienfunktionalität erleben (S. 117). Studien zum Zusammenhang der Internetnutzung und der Bindungsrepräsentation wiesen nach, dass Jugendliche und Erwachsene mit einer sehr auffälligen und/oder abhängigen Internetnutzung häufiger eine unsichere oder desorganisierte Bindung zu ihren Eltern aufweisen (Eichenberg et al. (2017); Greschner et al. (2007); Lin et al. (2011); Odaci, Cikrikci (2013); Schimmenti et al. (2012); Schimmenti et al. (2014)). Eine Antwort auf die Frage, welche Bindungsrepräsentation zu einer auffälligen oder dysfunktionalen Internetnutzung führt, kann mit der aktuellen Studienlage bisher nicht unmittelbar beantwortet werden. Aus der bindungstheoretischen Forschung ist bekannt, dass Jugendliche mit einer unsicheren-verwickelten Bindungsrepräsentation ihre eigenen Belastungen, Symptome und problemhaftes Verhalten intensivieren, während unsicher-distanziert gebundene Jugendliche diese minimieren (Zimmerman, Iwanski, 2014, S. 29). Demnach könnten

Jugendliche mit einer unsicheren distanzierten Bindungsrepräsentation ihre Internetnutzung nicht als problematisch bewerten, während unsicher-verwickelte gebundene Jugendliche ihre Nutzung als problematisch wahrnehmen. Weiterhin weisen Jugendliche mit einer unsicheren verwickelten/ängstlichen Bindungsrepräsentation eher einen geringen Selbstwert auf. Caplan (2005) zeigt in seiner Studie auf, dass Personen mit einer mangelnden Selbstpräsentation, das Internet häufiger für soziale Interaktionen nutzen. Das Nutzungsmotiv, das Internet für soziale Interaktionen zu nutzen, stellt nach Caplan (2005) einen Risikofaktor für eine abhängige Internetnutzung dar (S. 730). Ko et al. (2007) und Munno et al. (2017) identifizierten ebenfalls ein geringes Selbstwertgefühl und eine niedrige Familienfunktion als Risikofaktor zur Ausbildung einer Internetabhängigkeit (Ko et al., 2017, S. 549; Munno et al., 2017, S. 4). Te Wildt (2011) zeigte mittels seiner Studie auf, dass das Kohärenzgefühl in der Gruppe der Internetabhängigen signifikant geringer ausgeprägt ist. Er stellt die These auf, dass die abhängige Nutzung des Internets als eine Suche nach einem stabilen kohärenten Selbsterleben interpretiert werden kann (S. 22; 24). Israelashvili et al. (2012) zeigten auf, dass eine geringe Selbstkonzeptklarheit einen großen Zusammenhang mit einer abhängigen Internetnutzung aufweist. Die Autorengruppe interpretiert das Ergebnis damit, dass das Internet eine Fülle von Informationen für das Selbstkonzept bietet. Somit kann die Internetnutzung eine Kompensation für eine fehlende Selbstkonzeptklarheit darstellen (S. 421). Dieses Nutzungsmotiv lässt sich wiederum in Bezug zu den Grundbedürfnissen nach Orientierung und Kontrolle sowie den Selbstwertschutz setzen<sup>14</sup>.

Bei der einzelnen Betrachtung der Beziehungsqualität zur Mutter oder zum Vater innerhalb der vorliegenden Stichprobe, lässt sich feststellen, dass sich die Gruppen nur innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung signifikant voneinander unterscheiden. Dabei weist die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert auf. Dieses Ergebnis kann dahingehend interpretiert werden, dass die Mutter häufig noch als Hauptbezugsperson von den Jugendlichen wahrgenommen wird. Der signifikante Unterschied zur Gruppe der unauffälligen Internetnutzer liegt nach der Adjustierung nicht mehr vor. Der p-Wert liegt jedoch nach der Adjustierung mit  $p = .53$  nahe am Signifikanzniveau. Um auszuschließen, dass die unterschiedlichen Gruppengrößen einen Einfluss auf das Ergebnis nehmen, wurde ein statistisches Matching vorgenommen. Die erneute T-Testung bei unabhängigen Stichproben nach dem Matching konnte ebenfalls keinen signifikanten Unterschied zwischen der unauffälligen statistischen Zwillingsgruppe der unauffälligen Internetnutzer und der abhängigen Internetnutzer

---

<sup>14</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 3.7.2

ermitteln, sodass die Hypothese H1b falsifiziert werden muss. Die Gruppe der auffälligen Internetnutzer weist einen etwas höheren Mittelwert in der erlebten Mutter-Kind-Beziehung als die abhängigen Nutzer auf und unterscheidet sich signifikant von den unauffälligen Nutzern. Somit kann H1a angenommen werden. Nach dem statistischen Matching lässt sich der signifikante Unterschied nicht mehr rezipieren. Jedoch wird bei der deskriptiven Betrachtung deutlich, dass auch nach dem Matching die Gruppe der auffälligen Internetnutzer einen höheren Mittelwert als die unauffällige Zwillinggruppe aufweist. Als eine mögliche Interpretation dieser Ergebnisse können möglicherweise unterschiedliche Entstehungsbedingungen für eine auffällige oder abhängige Internetnutzung herangeführt werden. Als theoretisches Konstrukt kann die aktuelle Kontroverse im deutschsprachigen Raum bezüglich der nosologischen Einordnung des pathologischen Internet- und Computerspielgebrauchs als Verhaltenssucht-Modell oder als Beziehungs- oder Verhaltensstörung herangezogen werden (Petry, 2014). Die in der vorliegenden Studie gefundenen Unterschiede zwischen den Gruppen können darauf hindeuten, dass beide nosologischen Einordnungen ihre Berechtigung haben. Die Ergebnisse der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung zeigen ebenfalls unterschiedliche signifikante Gruppenunterschiede, welche im Folgenden diskutiert werden.

### ***Autonomie und dysfunktionale Internetnutzung***

Aufgrund der vorliegenden Ergebnisse der Hypothesentestung können die Hypothesen H4a, H4b, H4c und H4d nicht angenommen werden. Zwischen den Gruppen der Internetnutzer besteht kein statistisch signifikanter Unterschied in der erlebten Autonomie in der Mutter-Kind-Beziehung. Interessanterweise konnte in der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholungen nur ein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen der auffälligen und abhängigen Internetnutzern in der erlebten Autonomie in der Vater-Kind-Beziehung ermittelt werden. Die Gruppe der abhängigen Internetnutzer weist den höchsten Mittelwert auf, während die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den geringsten Mittelwert aufweist. Innerhalb des Regressionsmodells nimmt die erlebte Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung keinen Einfluss auf die dysfunktionale Internetnutzung. Ebenfalls in der Mutter-Kind-Interaktion weist die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den höchsten Mittelwert auf. Autonomie spielt in der Adoleszenz eine wesentliche Rolle und dient der Bewältigung von verschiedenen Entwicklungsaufgaben. Als eine mögliche Erklärung, dass Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung am häufigsten angaben, Autonomie zu erfahren, kann herangezogen werden, dass Jugendliche aufgrund wenig elterlicher Steuerung und Grenzsetzungen vermehrt autonom handeln müssen. Die FIM Studie (2011) zeigte auf, dass nur bei

54 % der Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren Regeln bezüglich der Dauer der Computer- und Internetnutzung durch die Eltern vorliegen (MPFS, 2011, S. 19). Durch die fehlende altersangemessene elterliche Steuerung und Grenzsetzung ist der Erwerb einer Medienkompetenz erschwert. Geringe Medienkompetenzen stellen ein erhöhtes Risiko für die Entstehung einer pathologischen Internetnutzung dar (Hein, Kammerl, 2010, S. 51). Innerhalb der Vater-Kind-Beziehung lässt sich für die Gruppe der auffälligen Internetnutzer hingegen eine gegenteilige Begründung finden, da diese Gruppe sich am wenigsten autonom erfährt. Die Gruppe der auffälligen Jugendlichen nutzt das Internet um Autonomie und Selbstwirksamkeit zu erfahren. Sie kompensieren Erfahrungen, die sie in der Offline-Welt nicht machen können (Schuhler, 2010, S. 59). Eine eingeschränkte erlebte Autonomie kann ein Motiv für die Internetnutzung werden. Aufgrund der kompensatorischen Nutzung des Internets wird das Bedürfnis nach Autonomie und Selbstwirksamkeit befriedigt. Da die realen Erfahrungen von Autonomie fehlen, wird mehr Zeit im Internet verbracht, welches im Rahmen einer Abwärtsspirale zu einer dysfunktionalen Internetnutzung führen kann. Innerhalb des aktuellen empirischen Standes lassen sich zwei Studien finden, welche sich indirekt auf den Zusammenhang von Autonomie und dysfunktionale Internetnutzung beziehen. Floros und Siomos (2013) fanden in ihrer Studie einen negativen Zusammenhang zwischen dem guten Bonding und der pathologischen Internetnutzung. Das Bonding wurde in seiner Studie durch die elterliche Fürsorglichkeit, welche dennoch eine Autonomieentwicklung zulässt, operationalisiert (S. 532). Rosenkrank (2012) konnte im Rahmen der EXIF-Studie aufweisen, dass eine dysfunktionale affektive Beziehungsaufnahme mit Unsicherheit und Mangel an Autonomie verknüpft ist (S. 126). Weiterhin kann die Nutzung als Abgrenzung zu den Eltern dienen. Obwohl das Internet in der westlichen Gesellschaft sehr stark verbreitet ist und zum alltäglichen Leben gehört, sind Jugendliche meistens versierter im Umgang mit dem Medium.

### ***Kohäsion und dysfunktionale Internetnutzung***

In der erlebten Kohäsion lässt sich nur in der erlebten Vater-Kind-Beziehung ein Unterschied zwischen den unauffälligen und auffälligen Internetnutzern finden. Die Hypothese H3c kann angenommen werden, während die Hypothesen H3a, H3b und H3d nicht bestätigt werden können. Park et al. (2008) zeigten in ihrer Studie einen Zusammenhang zwischen der pathologischen Internetnutzung und einer geringeren Kohäsion zu den Eltern auf. Xiugin et al. (2010) identifizierten ebenfalls eine mangelnde emotionale Nähe, Liebe und Fürsorge zu den Eltern als Risikofaktor für die Internetsucht. In ihren Studien konnten, die Autoren einen Zusammenhang zwischen der Internetsucht

und einem Mangel an elterlicher Kohäsion nachweisen (S. 405). Dieses Ergebnis konnte in der vorliegenden Arbeit nicht repliziert werden. Im Regressionsmodell nimmt die Kohäsion keinen signifikanten Einfluss auf die dysfunktionale Internetnutzung. Obwohl die vorliegende Arbeit keinen Zusammenhang zwischen mangelnder Kohäsion und einer abhängigen Internetnutzung nachweisen konnte, konnte ein Zusammenhang mit einer auffälligen Internetnutzung nachgewiesen werden. Die Gruppe mit der auffälligen Internetnutzung weist den geringsten Mittelwert auf. Interessanterweise weisen Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung die höchsten Mittelwerte in der erlebten Kohäsion auf. Demnach erleben diese Jugendlichen einen sehr starken familiären Zusammenhang und emotionale Nähe zu den Eltern. Diese Ergebnisse lassen sich auch dahingehend interpretieren, dass bei der Entstehung einer auffälligen Internetnutzung andere Faktoren eine wesentliche Rolle spielen, als bei der Entstehung einer abhängigen Internetnutzung.

### ***Überprotektion und dysfunktionale Internetnutzung***

Aus der aktuellen Forschungslage wird deutlich, dass überprotektives Verhalten der Eltern mit der nicht altersangemessenen Bewältigung von Entwicklungsaufgaben verknüpft ist (Fend, 2003, S. 286). In der vorliegenden Stichprobe weisen Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung die höchsten Mittelwerte in der erlebten Überprotektion in der Vater-Kind-Beziehung auf, welcher sich signifikant von den unauffälligen Internetnutzern unterscheidet. Innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung wird deutlich, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den höchsten Mittelwert aufweist, welcher sich von den unauffälligen signifikant unterscheidet. Während überprotektives Verhalten der Mutter eher bei einem auffälligen Internetgebrauch vorliegt, lässt sich in der Gruppe der abhängigen Internetnutzer überprotektives Verhalten durch den Vater finden. Somit können die Hypothesen H9a und H9d angenommen werden, während H9b und H9c falsifiziert werden müssen. Die vorliegenden Ergebnisse der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung lassen sich nur mit dem bisherigen Forschungsstand in Einklang bringen. Den Zusammenhang zwischen überprotektivem Verhalten der Eltern und der dysfunktionalen Internetnutzung konnten Siomos et al. (2012) nachweisen (S. 216). Ebenfalls konnten Yao et al. (2014) einen Zusammenhang zwischen der erlebten Höhe der Überprotektion durch die Eltern und der Ausprägung der Internetsuchtwerte rezipieren (S. 105). Schuhler (2010) geht davon aus, dass der Internetnutzer während der Nutzung eigenständig und explorativ Handeln kann, welches zu einem Selbstwirksamkeitsgefühl führt (S. 59). Im Rahmen eines Verstärkungsprozesses kann die Internetnutzung zu einer dysfunktionalen Internetnutzung werden



(Petry, 2010, S. 69). Interessanterweise liegen die Mittelwerte der erlebten Autonomie und Überprotektion nicht wie erwartet und theoretisch begründet. Demnach hätten geringe Mittelwerte der erlebten Autonomie und sehr hohe Werte der Überprotektion vorliegen müssen. Greschner et al. (2017) stellen die These auf, dass durch eine Überbehütung die Autonomieentwicklung erschwert wird, sodass die Entwicklungsaufgabe in das virtuelle Leben verlagert wird (S. 50). Lei und Wu (2007) konnten in ihrer Studie zum pathologischen Internetgebrauch und dem Einfluss der Vater-Kind-Beziehung feststellen, dass die Entfremdung der Jugendlichen vom Vater positiv mit einer pathologischen Internetnutzung korreliert (S. 637). Es wird angenommen, dass eine Entfremdung vom Vater häufig durch die erlebte Kontrolle und Überbehütung entsteht. Um der Kontrolle bzw. der Überbehütung auszuweichen, entfremden sich die Jugendlichen zunehmend vom Vater und suchen im Internet vermehrt nach Bindungsfiguren (Greschner et al., 2017, S. 50).

Mittels der Regressionsanalyse konnte kein statistisch signifikanter Einfluss der Überprotektion durch die Mutter oder dem Vater auf die dysfunktionale Internetnutzung ermittelt werden. Somit wird die H9 verworfen. Dies könnte damit interpretiert werden, dass Jugendliche mit einer auffälligen oder dysfunktionalen Internetnutzung aufgrund ihrer Internetnutzung überprotektiv von den Eltern behandelt werden. So konnte Rosenkranz (2012) in seiner Studie zeigen, dass Jugendliche mit einer problematischen Mediennutzung im Durchschnitt mehr Regeln bezüglich ihrer Nutzung und häufiger reaktive medienerzieherische Regeln und Konsequenzen durch ihre Eltern erfahren (Rosenkranz, 2012, S. 110-111).

### ***Konflikte und dysfunktionale Internetnutzung***

Zur Bewältigung der Entwicklungsaufgabe der reziproken Beziehungsgestaltung zu den Eltern lassen sich Konflikte zwischen den Jugendlichen und den Eltern nicht vermeiden (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 12). Innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung lassen sich bei der Gruppe der abhängigen Internetnutzer deutlich häufiger massive Konflikte finden, als bei unauffälligen Nutzern. Weiterhin konnte mittels der Regressionsanalyse ein hoch signifikanter jedoch sehr geringer Erklärungswert der erlebten Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Internetnutzung ermittelt werden. Die Hypothese H6 „Massive chronische Konflikte in der Mutter-Kind-Beziehung stellen einen Risikofaktor für die Entwicklung einer dysfunktionalen Internetnutzung dar“ kann somit für die vorliegende Arbeit angenommen werden. Die Autorengruppe Yen et al. (2007) konnte den Zusammenhang von häufigen und starken Konflikten in der Eltern-Kind-Beziehung und der Internetabhängigkeit bereits 2007 aufweisen

(S. 327). Der Zusammenhang kann zum einen dahingehend interpretiert werden, dass Jugendliche aufgrund ihres erhöhten Konsums in Konflikten mit der Mutter stehen. Unter Einbezug der Studien die aufgezeigt haben, dass Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung häufiger eine unsichere oder desorganisierte Bindungsrepräsentation aufweisen (Eichenberg et al. (2017); Greschner et al. (2007); Lin et al. (2011); Odaci, Cikrikci (2013); Schimmenti et al. (2012); Schimmenti et al. (2014)), wäre eine weitere mögliche Erklärung, dass Jugendliche aufgrund der unsicheren Bindung insgesamt häufiger Konflikte mit den Eltern aufweisen (Ricco, Sierra, 2012, S. 163). Mit Hilfe der Internetnutzung sollen die Konflikte mit der Mutter verdrängt und die negative Befindlichkeit reguliert werden. Weiterhin kann der Jugendliche sich in der virtuellen Welt emotionale Unterstützung einholen (Yen et al., 2007, S. 327). Demnach würden massive Konflikte in der Mutter-Kind-Beziehung eine Entwicklung einer dysfunktionalen Internetnutzung begünstigen. Innerhalb der vorliegenden Stichprobe konnte nur ein signifikanter Zusammenhang zwischen den erlebten Konflikten innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung gefunden werden. Demzufolge kann die Hypothese H6b angenommen werden. Die Hypothesen H6a, H6c und H6d können nicht bestätigt werden. Dies könnte dahingehend interpretiert werden, dass die Mutter trotz gesellschaftlicher Wandlung immer noch hauptverantwortlich für die Erziehung zuständig ist. Weiterhin konnten bindungstheoretische Studien aufweisen, dass die Bindungsrepräsentation zur Mutter eine wesentliche Rolle bei der Kommunikationsgestaltung in der Adoleszenz trägt. Die Interaktion mit dem Vater wird nicht ausschlaggebend durch die Bindungsrepräsentation beeinflusst (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 516-517). Die Entwicklungsaufgabe der reziproken Beziehungsgestaltung kann sich in der Mutter-Kind-Beziehung bei unsicher und desorganisierten Bindungsrepräsentationen deutlich konfliktreicher gestalten. Die vorliegenden Ergebnisse können mit den Ergebnissen von Kobak et al. (1993) in Verbindung gebracht werden. Die Autorengruppe konnte aufzeigen, dass Jugendliche mit einer sicheren Bindungsrepräsentation zur Mutter funktionale Bewältigungsstrategien von Konflikten in der Mutter-Kind-Beziehung nutzen. Männliche Jugendliche mit einer unsicheren Bindung verspüren in Konflikten mit der Mutter signifikant häufiger dysfunktionale Ärger gegen die Mutter. Weibliche Jugendliche mit einer unsicheren Bindung fühlen sich in Konflikten mit der Mutter von dieser häufiger dominiert (Kobak et al., 1993, S. 244).

### ***Bestrafung und dysfunktionale Internetnutzung***

Die Hypothesentestung bezüglich des Zusammenhangs der erlebten Bestrafung und der dysfunktionalen Internetnutzung zeigte für die erlebte Mutter-Kind-Beziehung

signifikante Unterschiede zwischen den unauffälligen Internetnutzern und den auffälligen sowie abhängigen Nutzern. Innerhalb der Vater-Kind-Beziehung konnte vor der p-Wert-Adjustierung ein signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen und auffälligen Internetnutzern festgestellt werden. Ebenfalls konnte in der Regressionsanalyse der Einfluss der unangemessenen körperlichen Bestrafung durch den Vater auf die dysfunktionale Internetnutzung aufgewiesen werden. Auch die Unterhypothesen H7a und H7b können angenommen werden. Diese Ergebnisse decken sich mit der aktuellen Forschungslage. Insgesamt replizieren Studien, dass unangemessene körperliche Bestrafung einen erheblichen Risikofaktor für die Entwicklung von psychischen Auffälligkeiten darstellt (Gershoff, 2013, S. 136). Park et al. (2008) konnten in ihrer Studie einen Zusammenhang zwischen der erlebten körperlichen Bestrafung und der Internetnutzung aufweisen. Jugendliche, welche regelmäßig körperliche Bestrafung durch die Eltern erfuhren, weisen häufiger eine auffällige, beziehungsweise eine abhängige, Internetnutzung auf. Die Autorengruppe geht davon aus, dass das Internet als dysfunktionale Copingstrategie genutzt wird, um mit den emotionalen Belastungen umzugehen. „The more adolescents experience stressful events such as physical violence, the more likely they are to overuse the internet as a means of coping with family-induced stress“ (Park et al., 2008, S. 906).

### ***Ablehnung und dysfunktionale Internetnutzung***

Die Ergebnisse zeigen sowohl in der erlebten Mutter-Kind-Beziehung als auch in der erlebten Vater-Kind-Beziehung signifikante Unterschiede zwischen den unauffälligen und auffälligen Internetnutzern. Bei der deskriptiven Betrachtung der Mittelwerte fällt zudem auf, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den höchsten Mittelwert in der erlebten Ablehnung aufweist. Auf Grundlage dieser Ergebnisse können die Unterhypothesen H8a und H8c angenommen werden, während die Unterhypothesen 8b und 8d abgelehnt werden müssen. Die erfahrende Ablehnung in der Eltern-Kind-Beziehung steht im Zusammenhang mit einer unsicheren distanzierten oder unsicheren präokkupiert-verwickelten Bindungsrepräsentation. Häufig erfahrene Ablehnung durch die Eltern begünstigt unsichere Bindungserfahrungen (Bowlby, 2008, S. 101). Im Rahmen der Internetnutzung können Jugendliche das Bedürfnis nach Nähe, Anerkennung und Akzeptanz befriedigen (Schuhler, 2010, S. 63). Je nach Nutzung der Angebote im Internet wie beispielsweise Soziale Netzwerke kann sich der Jugendliche präsentieren. Dabei kann der Jugendliche bis zum gewissen Grad kontrollieren, wie er sich selbst darstellt. Mittels verschiedener Funktionen (wie zum Beispiel der Filter) von Fotobearbeitungsprogrammen können Bilder von sich entsprechend bearbeitet werden. Auf die

Profilseite werden verschönerte Bilder von sich hochgeladen. Dies bietet den Jugendlichen die Möglichkeit die Entwicklungsaufgabe des Selbst (Körperbild, nach Fend) zu bewältigen. Dadurch, dass im Internet nur verschönerte Bilder dargestellt werden und nicht die tatsächliche Realität, entsteht ein zunehmender Druck bei den Jugendlichen „perfekt sein zu müssen“, welches ihnen in der Realität nicht gelingt. Durch das Posten von Bildern etc. erhält der Jugendliche beispielsweise durch „Facebook-Likes“ unmittelbares Feedback und erlebt sich selbstwirksam. Im Rahmen des operanten Verstärkerprozesses verbringt der Jugendliche mehr Zeit damit sein Profil ansprechend zu gestalten. Innerhalb der virtuellen Welt können sich Jugendliche im Schutze der Anonymität erproben. Sie können verschiedene Identitäten ausprobieren und sich in der virtuellen Welt explizit einen Raum suchen, in dem sie Anerkennung erfahren (Young et al., 2000, S. 60). Die Anonymität in der virtuellen Welt kann die Jugendlichen vor möglicher persönlicher Ablehnung schützen. Dabei muss beachtet werden, dass auch im Internet Mobbing stattfindet. Gerade aufgrund der Anonymität werden eher verletzendere Kommentare gepostet. Eidenbenz (2015) geht davon aus, dass die Möglichkeit zur Vermeidung von Ablehnung in der virtuellen Welt einen erheblichen Risikofaktor zur Entstehung einer Internetabhängigkeit darstellt (S. 219). Yao et al. (2014) konnten in ihrer Studie einen Einfluss der Ablehnungserfahrungen der Jugendlichen durch die Eltern auf die Entstehung einer Internetabhängigkeit nachweisen (S. 107). Während die Ergebnisse der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung eine ähnliche Interpretation (Eidenbenz (2015); Yao et al. (2014)) zulassen, konnte mittels der Regressionsanalyse nicht repliziert werden, dass die erfahrende Ablehnung innerhalb der Eltern-Kind-Beziehung einen Einfluss auf die dysfunktionale Internetnutzung nimmt. Möglicherweise lassen sich die signifikanten Mittelwertunterschiede der unauffälligen und auffälligen Internetnutzer dadurch erklären, dass die auffälligen Internetnutzer durch ihre Nutzung häufiger Ablehnung durch die Eltern erfahren.

### ***Emotionale Vereinnahmung und dysfunktionale Internetnutzung***

Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen statistisch signifikant höhere Werte in der erlebten emotionalen Vereinnahmung durch die Mutter auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internutzung. Somit kann die Unterhypothese H10a angenommen werden, während H10b, H10c und H10d falsifiziert werden müssen. In der vorliegenden Untersuchung konnten zwischen der erlebten emotionalen Vereinnahmung durch den Vater und der Internutzung keine statistisch signifikanten Zusammenhänge ermittelt werden. Nach Titze et al. (2005) weisen Mütter häufiger emotional vereinnahmendes Verhalten auf als Väter. Diese Annahme lässt sich in der vorliegenden

Studie ebenfalls replizieren. Bei dem deskriptiven Vergleich der Mittelwerte in der erlebten emotionalen Vereinnahmung durch die Mutter und durch den Vater lässt sich feststellen, dass die Mittelwerte in der erlebten Mutter-Kind-Beziehung etwas höher ausfallen. Empirische Ergebnisse zum Zusammenhang der emotionalen Vereinnahmung und der Internetabhängigkeit liegen aktuell nicht vor. Aus dem Regressionsmodell wird deutlich, dass erlebte emotionale Vereinnahmung durch die Mutter keinen signifikanten Einfluss auf die dysfunktionale Internetnutzung nimmt. Aus der bindungstheoretischen Perspektive lässt sich ableiten, dass eine emotionale Vereinnahmung durch die Eltern häufiger bei präokkupierten-verwickelten Bindungsrepräsentation vorzufinden ist. In der präokkupierten-verwickelten Bindungsrepräsentation wird eine konstante Aufmerksamkeit der Kinder und Jugendlichen für die Bedürfnisse, Sorgen und Ängste der Eltern erwartet. Im Rahmen einer Rollenumkehr oder Parentifizierung haben die Jugendlichen aufgrund der fehlenden Unterstützung durch die Bindungsperson wenig Möglichkeit ihre Entwicklungsaufgaben entsprechend zu bewältigen (Gomille, 2012, S. 205-208). Empirische Ergebnisse zum Zusammenhang der präokkupiert-verwickelten Bindungsrepräsentation und der Internetabhängigkeit lieferten Odaci und Cikrikci (2013) und Schimmenti (2014).

### ***Hilfe für die Eltern und dysfunktionale Internetnutzung***

Obwohl Titze und Lehmkuhl die Skala „Hilfe für die Eltern“ als Zusatzskala aufführen, da diese nicht direkt den Ressourcen- oder Belastungsskalen zuzuordnen ist, lassen sich signifikante Zusammenhänge zwischen der erlebten Hilfe für die Eltern und der Internetnutzung finden. Vor der p-Wert-Adjustierung konnte ein signifikanter Unterschied zwischen den auffälligen und den unauffälligen Internetnutzern ermittelt werden. Ebenfalls lässt sich beobachten, dass die Mittelwerte der Gruppen der auffälligen und abhängigen Internetnutzer sehr nahe beieinanderliegen. Aus theoretischer Sicht können diese Ergebnisse mit der emotionalen Vereinnahmung in Zusammenhang gebracht werden. Ein unverhältnismäßig hohes Ausmaß an lebenspraktischer Hilfe für die Eltern kann mit einer emotionalen Vereinnahmung oder einer Rollenumkehr einhergehen. Im Rahmen der Parentifizierung übernehmen Kinder und Jugendliche viele Aufgaben und unterstützen die Eltern. Dadurch haben sie eingeschränkte Möglichkeiten zur Exploration. Im Rahmen der Internetnutzung können Jugendliche ihr Explorationsbedürfnis befriedigen, wodurch die Internetnutzung eine kompensatorische Funktion erhält. Erfolgt die geleistete Hilfe für die Eltern im Rahmen einer Parentifizierung wäre dies als ein Risikofaktor anzusehen. Die Jugendlichen erleben durch die Eltern wenig emotionale Unterstützung und teilweise (psychische) Überforderung. Weiterhin konnte

die vorliegende Studie einen Unterschied zwischen der erlebten Hilfe für den Vater zwischen den Gruppen der unauffälligen und abhängigen Internetnutzer<sup>15</sup> ausweisen. Demnach lässt sich die Unterhypothese: H11d nur bedingt verifizieren.

### ***Identifikation und dysfunktionale Internetnutzung***

Im Rahmen der Adoleszenz und deren Entwicklungsaufgaben spielt die Identifikation mit den Eltern eine erhebliche Rolle. Die Identifikation mit den Eltern ist eine wesentliche Voraussetzung für ein positives Selbstkonzept. Denn eine Identifikation mit den Eltern weist darauf hin, ob sich der Jugendliche von den Eltern akzeptiert fühlt. Weiterhin konnten Studien nachweisen, dass die Identifikation mit den Eltern einen protektiven Faktor für die Bewältigung von belastenden Lebensereignissen darstellt (Titze, Lehmkuhl, 2005, S. 12). Interessanterweise kann in der vorliegenden Studie nur die Unterhypothese H5f bezüglich der erlebten Identifikation mit dem Vater angenommen werden. Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen den geringsten Mittelwert in der erlebten Identifikation mit dem Vater auf. Sie identifizieren sich statistisch signifikant weniger mit dem Vater als Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung, welche den höchsten Mittelwert aufweisen. Als mögliche Erklärung für die hohe Identifikation mit dem Vater der Gruppe der abhängigen Internetnutzer lassen sich die Studienergebnisse von Wölfling et al., 2013 aufführen. Bezüglich des Mediennutzungsverhaltens können die Eltern als Vorbild fungieren. Das Risiko einer Ausbildung einer abhängigen Internetnutzung ist laut Wölfling und Müller erhöht, wenn die Eltern ebenfalls exzessives Verhalten aufweisen (Wölfling et al., 2013, S. 32). Aus entwicklungspsychologischer Perspektive könnte dieses Ergebnis ebenfalls dahingehend interpretiert werden, dass die auffällige und die abhängige Internetnutzung als Abgrenzung zu den Eltern dient. Exzessives und auffälliges Verhalten im Jugendalter wird zur Abgrenzung zu den Eltern genutzt (Mößle, 2011, S. 53). Weiterhin obliegt die Adoleszenz einer sensiblen Phase der Identitätsfindung. Im Internet haben die Jugendlichen die Möglichkeit eine Vielzahl von Vorbildern zu finden (Schütz, Rentzsch, 2007, S. 131). Unter Rückbezug der Kernidee von Marcia (1980; 1983; 1993) erstellte Fend das formale Modell der Identitätsentwicklung. Die Nutzung des Internets, insbesondere von sozialen Netzwerken, kann als Exploration, das „[...] Ausmaß [...] der aktiven Suche nach neuen Leitbildern [...]“, verstanden werden. Unter Commitment versteht Fend die „[...] unterschiedlichen Verpflichtungsgefühle für neue Weltansichten“ (Fend, 2003, S. 408). Jugendliche, welche sich gering mit den Eltern identifizieren, suchen aktiv im

---

<sup>15</sup> Der Zusammenhang konnte nach dem Zwillingsmatching nachgewiesen werden.

Internet nach Vorbildern. Bei der Suche nach Identifikationsfiguren im Internet muss jedoch berücksichtigt werden, dass im Internet eine „Form der selbstidealisierenden Maskierung“ stattfindet (Döring, 2000, S. 66). Hier stellt sich die Frage, inwiefern der ständige Vergleich mit selbstidealisierenden maskierten Vorbildern für die eigene Identitätsarbeit förderlich oder hinderlich wird. Nicht nur die Suche nach Vorbildern kann im Internet kompensiert werden, sondern die eigene Identität kann in einem geschützten Rahmen (durch die Anonymität) erprobt werden. Die Mittelwerte zeigen auf, dass Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung eine geringe Identifikation zu den Eltern teilen aufweisen. Demnach könnte die These aufgestellt werden, dass eine geringe Identifikation einen Risikofaktor für die Ausbildung einer auffälligen Internetnutzung darstellt. Aus dem Regressionsmodell wird ebenfalls ein sehr geringer positiver jedoch signifikanter Einfluss der Identifikation zum Vater auf die dysfunktionale Internetnutzung deutlich.

## **9.2 Dysfunktionale Internetnutzung und Strengths and Difficulties Questionnaire**

Durch die Hypothesentestung bezüglich der sozialen und emotionalen Kompetenzen können die Hypothesen H12a und H12b angenommen werden. Rein deskriptiv ist deutlich zu erkennen, dass Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung den höchsten Mittelwert auf der Skala Verhaltensprobleme aufweisen, welcher nach den Interpretationswerten des SDQ im auffälligen Bereich liegt. Der Mittelwert der Skala Verhaltensauffälligkeiten der Gruppe der auffälligen Internetnutzer liegt, unter Berücksichtigung des SDQ Cut-Off-Kriteriums, im grenzwertigen Bereich. Im vorliegenden Regressionsmodell nimmt die Skala Verhaltensauffälligkeiten einen sehr geringen jedoch höchst signifikanten positiven Einfluss auf die Variable dysfunktionale Internetnutzung. Bei der Betrachtung der Skala Hyperaktivität fällt auf, dass sich lediglich die Gruppe der auffälligen Internetnutzer von den unauffälligen Nutzern statistisch signifikant unterscheidet. Demnach kann nur die Hypothese H15a angenommen werden. Mittels des statistischen Matchings konnte nach erneuter Überprüfung ebenfalls ein signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen und abhängigen Internetnutzern ermittelt werden. Die Hypothese H15b kann nur bedingt bestätigt werden. Yen et al. (2007) fanden in ihrer Studie heraus, dass Jugendliche mit einer Internetabhängigkeit häufiger von ADHS Symptomen berichten (S. 96). Der Zusammenhang von ADHS und einer pathologischen Internetnutzung wurde in mehreren Studien belegt (Mößle, 2012, S. 362). Im Review zu komorbiden Störungen von Ko et al. (2012) konnte ADHS als besonderer Risikofaktor identifiziert werden. Aufgrund der Beschaffenheit des Internets

und der Computerspiele, welche unmittelbare Reaktionen und Belohnungen bieten und aufgrund der Vielzahl der unterschiedlichen Aktivitäten, welche die Langeweile vermindern, werden die Kernsymptome der ADHS angesprochen. Weiterhin wird davon ausgegangen, dass ADHS Betroffene im Internet Kompensationsmöglichkeiten, bezogen auf ihre alltäglichen Probleme, erfahren (Petersen, 2014, S. 110). Mittels der Regressionsanalyse konnte aufgezeigt werden, dass die Hyperaktivität ebenfalls einen statistisch signifikanten jedoch geringen Erklärungswert für die dysfunktionale Internetnutzung einnimmt. Diese Ergebnisse decken sich teilweise mit den Ergebnissen der Studie von Strittmatter et al. (2014), welche ebenfalls die Verhaltensauffälligkeiten und die Hyperaktivität als Prädiktoren für eine problematische und pathologische Internetnutzung identifizierten (Strittmatter et al., 2014, S. 89). Bei der Diskussion um die vorliegenden Ergebnisse können ebenfalls die Studien zum Zusammenhang der Impulsivität und der Internetabhängigkeit herangezogen werden. Eine verringerte/beeinträchtigte Impulsivität spielt bei ADHS sowie bei anderen Verhaltensauffälligkeiten eine wesentliche Rolle. Jugendliche mit einer eingeschränkten Impulskontrolle sind für Aktivitäten welche eine unmittelbare Rückmeldung geben und subjektiv stark belohnende Aktivitäten schneller zu begeistern (Zenses, 2016, S. 75). Zudem kommt die Internet- und Computerspielnutzung dem Sensation Seeking von Kindern und Jugendlichen mit ADHS entgegen (Petersen et al., 2009, S. 267). Im Vergleich zur Studie Strittmatter et al. (2014) konnten im Rahmen der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung keine Unterschiede zwischen den Internetnutzer-Gruppen und der Skala emotionale Probleme ermittelt werden. Interessanterweise ist deskriptiv zu beobachten, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den höchsten Mittelwert aufweist. Mittels des statistischen Matchings konnte ein signifikanter Unterschied zwischen der Gruppe der auffälligen Internetnutzung und der unauffälligen ermittelt werden. Die Hypothese H16a kann nur bedingt angenommen werden, während H16b falsifiziert werden muss. Aufgrund des bisherigen empirischen Standes und den Thesen zur Entwicklung und Aufrechterhaltung einer dysfunktionalen Internetabhängigkeit wird davon ausgegangen, dass das Internet genutzt wird, um negative emotionale Befindlichkeiten zu regulieren (Rehbein, 2014, S. 235). In Anlehnung an die Studien zur Bindungsrepräsentation der dysfunktionalen Internetnutzer können weitere empirische Erkenntnisse aus der Bindungsforschung zur Interpretation der vorliegenden Ergebnisse herangezogen werden. So gehen beispielsweise Oldmeadow et al. (2013) davon aus, dass Jugendliche mit einer ängstlichen Bindungsrepräsentation mehr Zeit auf Facebook investieren, um ihre negativen Emotionen zu regulieren (S. 1146). Eichenberg et al. (2017) konnten nachweisen, dass Internetnutzer mit einer unsicheren Bindung signifikant häufiger das Nut-



zungsmotiv der emotionalen Unterstützung angaben. Die Autoren verweisen darauf, dass die verschiedenen Bindungsstile keine Erklärung für die inhaltliche Internetnutzung liefern, sondern eher die Nutzungsmotive wie Anonymität, vereinfachte Kommunikation, emotionale Unterstützung, soziale Kompensation und Eskapismus erklären (S. 44). Weiterhin konnten depressive Symptomatik und Angsterkrankungen als häufigste Komorbiditäten der Internetabhängigkeit ermittelt werden (te Wildt, Vukicevic, 2015, S. 127). Die Skala emotionale Probleme des SDQ erfasst keine depressive oder ängstliche Symptomatik, sodass die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit nicht mit dem aktuellen empirischen Hintergrund interpretierbar sind.

Verschiedene Studien konnten den Zusammenhang von unsicheren und desorganisierten Bindungsrepräsentationen und der Entwicklung von Verhaltensauffälligkeiten verifizieren. Jugendliche, welche eine unsicher-distanzierte Bindungsrepräsentation aufweisen, entwickeln häufiger dissoziale Verhaltensauffälligkeiten (Julius et al., 2008, S. 45). Aufgrund der vorliegenden Verhaltensauffälligkeiten erfahren die Jugendlichen häufig Ablehnung und Bestrafung durch die Umwelt. Sowohl die Eltern-Kind-Beziehung als auch die Interaktion mit Peers kann durch vorliegende Verhaltensauffälligkeiten stark beeinträchtigt sein. Munno et al. (2017) konnten familiäre Probleme, einen geringen Selbstwert, schulische Probleme und Verhaltensprobleme als Risikofaktoren für eine Internetabhängigkeit identifizieren (S. 4). Weiterhin ist zu beachten, dass von ADHS betroffene Jugendliche aufgrund ihrer Hyperaktivität häufiger negative Interaktionen mit den Eltern, den Lehrern und den Peers erleben (Schilling, Petermann, Hampel, 2006, S. 300). Die Beziehung zu den Eltern, zu den Lehrern und zu den Peers kann sich aufgrund der Hyperaktivität konfliktreicher gestalten. Unter Berücksichtigung der Studie von Jia et al. (2017), welche aufzeigen konnte, dass eine gute Lehrer-Schülerbeziehung einen Schutzfaktor bzgl. einer Internetabhängigkeit darstellt, fällt der Hyperaktivität ein Einfluss und Wechselwirkung auf die Eltern-Kind-, Lehrer-Kind- und der Peer-Beziehungen zu. Interessanterweise konnte kein Gruppenunterschied bezüglich der Skala Verhaltensprobleme mit Peers ermittelt werden. Rein deskriptiv lässt sich beobachten, dass Jugendliche der Gruppe auffällige Internetnutzung den höchsten Mittelwert, während die abhängigen den geringsten aufweisen. Die Mittelwerte liegen jedoch alle im unauffälligen Interpretationsbereich. Dass die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert aufweist, könnte dahingehend interpretiert werden, dass die Jugendlichen durch ihre inhaltliche Nutzung soziale Kontakte erfahren. Aufgrund der geringen Fallzahl in der vorliegenden Studie kann diese These jedoch nicht überprüft werden. Aus der einzelnen Fallbetrachtung wird deutlich, dass die acht Probanden angaben, Facebook und Whatsapp zu nutzen. Allerdings

wurde Youtube am häufigsten genannt. Innerhalb der vorliegenden Studie konnte ein signifikanter Gruppenunterschied innerhalb der Skala Prosoziales Verhalten ermittelt werden. Obwohl die Gruppe der abhängigen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert aufweist, ließ sich nur ein statistisch signifikanter Unterschied zwischen der unauffälligen und auffälligen Internetnutzergruppe finden. Die Forschungsliteratur geht davon aus, dass geringe soziale Fähigkeiten einen Risikofaktor für eine dysfunktionale Internetnutzung darstellen. Aufgrund der vorliegenden Anonymität kann sich das Individuum freier im Internet ausprobieren und einfacher Kontakt zur anderen Mitmenschen aufnehmen (Eichenberg et al., 2017, S. 44).

Die Testung der Gruppenunterschiede innerhalb des SDQ Gesamtwertes zeigen, dass sich die Gruppen der unauffälligen von den auffälligen Internetnutzern statistisch signifikant unterscheiden. Die Gruppe der auffälligen Internetnutzer weist den höchsten Mittelwert auf. Demnach kann nur die Hypothese H17a angenommen werden. Bei der Interpretation der Ergebnisse um dem SDQ und der dysfunktionalen Internetabhängigkeit sollte berücksichtigt werden, dass die Subskalen des SDQ sehr gering bis gering miteinander korrelieren. So korreliert die Subskala Verhaltensprobleme nicht nur mit der Hyperaktivität, sondern ebenfalls mit der Subskala Prosoziales Verhalten. Bei Verhaltensproblemen ist die Interaktion beispielsweise durch eine gestörte sozial-kognitive Informationsverarbeitung beeinträchtigt, wodurch weniger prosoziales Verhalten gezeigt wird. Weiterhin sollte berücksichtigt werden, dass durch soziale Interaktionen ein Fremdbild projiziert wird, welches sich im Selbst- und schulischen Selbstbild widerspiegelt (Schuhler, Vogelgesang, 2012, S. 48). Ein negatives Selbstbild oder ein negatives schulisches Selbstbild werden in ätiologischen Modellen bezüglich der dysfunktionalen Internetnutzung als Faktor mit einbezogen. Im Rahmen weiterer empirischer Arbeiten muss die Wechselwirkung und der Einfluss auf die Internetabhängigkeit stärker mit berücksichtigt werden.

### 9.3 Dysfunktionale Internetnutzung und Familien-Identifikations-Test

Mittels der einfaktoriellen ANOVA ohne Messwiederholung konnte zwischen den Gruppen der unauffälligen und auffälligen Internetnutzer ein statistischer Gruppenunterschied in der Selbstkongruenz ermittelt werden. Die Hypothese H18a kann angenommen werden. Interessanterweise weist die auffällige Internetnutzerguppe den geringsten Mittelwert auf, welcher nach den Interpretationskriterien des Testes gerade noch im durchschnittlichen, nahe der Grenze zum unterdurchschnittlichen, Bereich liegt. Der Mittelwert der Gruppe der abhängigen Internetnutzer liegt in der Nähe des Mittelwertes der unauffälligen Gruppe. Beide Mittelwerte werden durchschnittlich interpretiert. Somit müssen die Hypothesen H18b und H18c falsifiziert werden. Als mögliche Interpretation dieser Ergebnisse kann herangezogen werden, dass Jugendliche, welche eine geringe Selbstkongruenz erleben, häufiger im Internet nach Vorbildern und sozialer Unterstützung suchen. Das Internet wird zur Kompensation und Identitätssuche genutzt. Da die Ausbildung der Identität im Jugendalter eine wesentliche Entwicklungsaufgabe darstellt (Schütz, Rentzsch, 2007, S. 131), scheinen Jugendliche mit einer niedrigeren Selbstkongruenz gefährdeter von einer auffälligen Internetnutzung zu sein. Somit könnte die auffällige Internetnutzung eine zeitlich determinierte und auf die Entwicklungsphase bezogene selbstvorübergehende Phase darstellen. So konnte Caplan (2005) aufzeigen, dass Personen mit einer mangelnden Selbstrepräsentation häufiger nach sozialen Interaktionen im Internet suchen. Die mangelnde Selbstrepräsentation stellt nach Caplan einen Risikofaktor für die Entwicklung einer Internetabhängigkeit dar (S. 730). Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung konnte mittels der Regressionsanalyse aufgezeigt werden, dass die Selbstkongruenz den statistisch höchsten und signifikantesten Erklärungswert im Regressionsmodell auf die Variable dysfunktionale Internetnutzung einnimmt. Somit kann die Hypothese „eine geringe Selbstkongruenz stellt einen Risikofaktor für eine dysfunktionale Internetnutzung dar“ angenommen werden. Jedoch gilt zu berücksichtigen, dass der Regressionskoeffizient bei  $B = -.052$  liegt. Meixer et al. (2009) konnten in ihrer Studie ebenfalls aufzeigen, dass Schüler mit einer exzessiven Internetnutzung einen negativen Selbstwert aufweisen. Zudem ermittelten die Autoren eine positive Konsequenz- und Selbstwirksamkeitserwartung an die Internetnutzung (S. 6). Diese Befunde stützen die These, dass die auffällige Internetnutzung eine Kompensation darstellt. Wie bereits in der Hypothesentestung und Diskussion um den Zusammenhang der Identifikation zu den Eltern nach dem EBF-KJ beschrieben, konnten ähnliche Ergebnisse mit dem FIT ermittelt werden. Es ließ sich

ebenfalls nur ein Gruppenunterschied in der erlebten realen Identifikation zum Vater zwischen den Gruppen der unauffälligen und auffälligen Internetnutzer finden. Bei der deskriptiven Betrachtung der Mittelwerte wird deutlich, dass in allen Subskalen die Gruppe der auffälligen Internetnutzer den niedrigsten Mittelwert aufweist. Als mögliche Erklärung, warum kein statistischer Unterschied zur realen Identifikation zur Mutter besteht, kann herangezogen werden, dass die Mutter als Haupterziehungsverantwortliche, die wichtigste Bezugsperson darstellt. Remschmidt und Mattejat gehen davon aus, dass Jugendliche dazu tendieren, wichtige Bezugspersonen generell emotional positiv zu bewerten und sich eher mit diesen zu identifizieren (S. 7). Bei der Betrachtung der Mittelwerte der Gruppe der auffälligen Internetnutzer wird deutlich, dass die reale Identifikation zur Mutter im durchschnittlichen Bereich, während der Mittelwert der realen Identifikation zum Vater im unterdurchschnittlichen Bereich liegt. Das Gefühl der Ähnlichkeit mit der Bezugsperson vermittelt in der kindlichen Entwicklung „ein Gefühl der Sicherheit und Stabilität seines Beziehungssystems [...]“ (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 7). Die erlebte Eltern-Kind-Beziehung spiegelt sich demnach in den Identifikationsprozessen wider. Bei der idealen Identifikation zum Vater und zur Mutter wird ebenfalls deutlich, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer die geringsten Mittelwerte, welche jedoch im durchschnittlichen Bereich liegen, aufweist. Bezogen auf die ideale Identifikation zum Vater lässt sich zudem feststellen, dass der Mittelwert der unauffälligen Gruppe grenzwertig im überdurchschnittlichen nahe zum durchschnittlichen Bereich liegt, während die Gruppe der abhängigen Internetnutzer eine deutliche überdurchschnittliche ideale Identifikation aufweist. Diese Ergebnisse können mit der Rolle der Vaterfigur für Jugendliche interpretiert werden. Im Rahmen der Bindungsforschung ist bekannt, dass sich die Mutter-Kind- und Vater-Kind-Beziehung unterschiedlich gestaltet, jedoch die gleiche Qualität innehaben können. Die Beziehung zum Vater im Jugendalter ist häufiger durch gemeinsame Beschäftigungen und Interessen geprägt, während die Beziehung mit der Mutter eher durch die (emotionale) Unterstützung geprägt ist (Fentner, Seiffge-Krenke, 1997, S. 355). Bezüglich der Computerspielabhängigkeit gilt als empirisch gesichert, dass wenn ein Elternteil spielt, ein erhöhtes Risiko der Ausbildung einer Computerspielabhängigkeit besteht (Wölfling et al., 2013, S. 31). Im Rahmen der Internetnutzung existieren Studien zum Zusammenhang der medienerzieherischen Qualität und der pathologischen Internetnutzung. So konnte Braun (2014) in ihrer Studie ermitteln, dass die verminderte medienerzieherische Qualität einen Risikofaktor für eine pathologische Internetnutzung darstellt. Allerdings wird die medienerzieherische Qualität als moderierende Variable für den Zusammenhang der Schichtzugehörigkeit und der pathologischen Internetnutzung von der Autorin dis-

kutiert (Braun, 2014, S. 94). Die EXIF Studie konnte ebenfalls einen Zusammenhang der Medienerziehung und der pathologischen Internetnutzung aufweisen. Bezüglich der Rolle des Vaters zum Sohn konnte die EXIF Studie drei Kategorien feststellen. Eine Kategorie stellt die Abwesenheit des Vaters durch Trennung oder Beruf dar. Im Rahmen der vorliegenden Stichprobe konnte dies aufgrund der zu kleinen Stichprobengröße der auffälligen und abhängigen Internetnutzerguppe nicht mit einbezogen werden. Als zweite Kategorie werden die Väter als dominant und erfolgsorientiert mit hohen Ansprüchen erlebt. In der dritten Kategorie stehen die Väter der exzessiven Mediennutzung sorglos gegenüber (Kammerl et al., 2012, S. 81). Die zweite und dritte Kategorie könnten als Integration für die vorliegenden Ergebnisse herangezogen werden. Demnach kann die auffällige Internetnutzung eine Flucht vor den erhöhten Ansprüchen darstellen und gleichzeitig eine Abgrenzung zum Vater darstellen. Oder Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben durch den Vater keine Rückmeldung zur Internetnutzung und erleben dies eher als Desinteresse, welches mit einer geringeren Identifikation zum Vater einhergeht.

Durch die Hypothesentestung können die Hypothesen H20a und H20d angenommen werden, während die Hypothesen bezüglich der idealen Identifikation zur Mutter und zum Vater und der abhängigen Internetnutzerguppen nicht bestätigt werden können.

Insgesamt konnte die Hypothesentestung und Diskussion aufzeigen, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer häufiger höhere Mittelwerte (in den Skalen: emotionale Probleme, Hyperaktivität, Verhaltensprobleme mit Peers, Ablehnung Mutter, emotionale Vereinnahmung Mutter, Überprotektion Mutter, Konflikte Vater, Ablehnung Vater ) oder niedrigere Mittelwerte (in den Skalen: Kohäsion Mutter, Identifikation mit dem Vater, Autonomie Vater, Beziehungsqualität zum Vater, Beziehungsqualität gesamt, Elternunterschied, Reale Identifikation mit der Mutter, Reale Identifikation mit dem Vater, Selbstkongruenz, Ideale Identifikation mit der Mutter, Ideale Identifikation mit dem Vater) als die Gruppe der abhängigen Nutzer aufwies. In den Skalen geben die Jugendlichen der auffälligen Nutzer häufiger Defizite an. In einigen Skalen lässt sich zudem ein statistisch signifikanter Unterschied zur unauffälligen Internetnutzerguppe feststellen. Die Ergebnisse könnten dahingehend interpretiert werden, dass die Gruppe der auffälligen Internetnutzer als eine eigenständige Risikogruppe mit anderen Bedingungsfaktoren als die abhängige Internetnutzerguppe definiert werden kann. Die Gruppe der auffälligen Internetnutzer dieser Stichprobe könnte nach dem Konzept des dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauchs (Petry 2010) im Jugendalter unter der Katego-

rie des dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauchs fallen. Der Autor vertritt ebenfalls die These, dass ein pathologischer PC-/Internet-Gebrauch aus einem unterschiedlichen Bedingungsgefüge resultiert, welches qualitativ nicht mit dem dysfunktionalen Gebrauch gleichzusetzen ist (S. 93). Demnach könnte die auffällige Internetnutzung in der vorliegenden Stichprobe als vorübergehendes Problem, welches teilweise aufgrund der krisenhaften Entwicklungsstufe und den fehlenden Schutzfaktoren sowie dem Vorliegen von Risikofaktoren begünstigt wird, gesehen werden. Obwohl der EBF-KJ Fragebogen nur die aktuell erlebte Eltern-Kind-Beziehung misst und nicht die vergangenen erlebten Bindungen zu den Eltern, kann aufgrund des aktuellen Forschungsstandes davon ausgegangen werden, dass die aktuell erlebte Beziehung zu den Eltern einen erheblichen Risikofaktor für die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben darstellt (Allen et al., 2007, S. 1234). Die auffällige Nutzung des Internets kann demnach durch die unbewusst vorliegenden Beziehungs- und Selbstwertgefühlserleben beeinflusst werden (Schuhler, Vogelgesang, 2012, S. 47). Demnach können die Inkonsistenzerfahrungen (Grawe, (2004, S. 238) eine auffällige und dysfunktionale Internetnutzung begünstigen. Interessanterweise wies die abhängige Internetnutzergruppe den höchsten Mittelwert in der erlebten Kohäsion in der Vater-Kind-Beziehung auf, welcher sich statistisch signifikant von der auffälligen Gruppe unterscheidet. Eine geringe Kohäsion zum Vater scheint demnach eher ein Risikofaktor für die auffällige Internetnutzung, im Rahmen einer Kompensation, zu sein, während eine hohe Kohäsion unter Berücksichtigung der Vorbildfunktion und gemeinsamer Interessen mit dem Vater eine Abhängigkeit begünstigt.

#### **9.4 Dysfunktionale Computerspielnutzung und Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche**

Anhand der statistischen Überprüfungen in der vorliegenden Arbeit können die Hypothesen H21, H21a und H21b angenommen werden. Weiterhin wurde deutlich, dass die erlebte Mutter-Kind-Beziehung einen etwas größeren Zusammenhang mit der aktuellen dysfunktionalen Computerspielnutzung aufweist, als die Vater-Kind-Beziehung. Sowohl die statistische Analyse des Zusammenhangs zwischen der erlebten Eltern-Kind-Beziehung und der Erfüllung der Abhängigkeitskriterien als auch die statistische Analyse des Zusammenhangs zwischen der Eltern-Kind-Beziehung und dem Gesamtscore der Computerspielabhängigkeitsskala weisen einen größeren negativen Zusammenhang zwischen der erlebten Mutter-Kind-Beziehung und der Computerspielnutzung auf. Dieses Ergebnis lässt sich mit dem aktuellen bindungstheoretischen Diskurs vereinbaren. Denn trotz gesellschaftlichen Änderungen und der neuen Vaterrolle, wird die

Mutter aus theoretischer und empirischer Sichtweise immer noch als Hauptbezugsperson angesehen.<sup>16</sup>

### ***Kohäsion und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Aus der Hypothesenprüfung wurde deutlich, dass Jugendliche, welche eine auffällige Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien aufweisen, den geringsten Mittelwert in der erlebten Kohäsion in der Mutter-Kind-Beziehung aufweisen, welcher sich signifikant von den unauffälligen Spielern unterscheidet. Tone et al. (2014) konnten ebenfalls einen Zusammenhang zwischen dem Online-Gaming und dysfunktionalen Familienstrukturen, welche durch geringe Kohäsion und Anpassungsfähigkeit geprägt sind, nachweisen (S. 326). Eine geringe Kohäsion wird als Risikofaktor aufgefasst, welcher mit einer erhöhten Vulnerabilität gegenüber psychischen Stressoren einhergeht (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 11). Durch die fehlende emotionale Nähe zur Mutter haben Jugendliche im Vergleich zu anderen Jugendlichen Schwierigkeiten mit Stressoren adaptiv umzugehen. Die auffällige oder dysfunktionale Computerspielnutzung kann eine maladaptive Stressregulationsstrategie darstellen. Batthyány et al. (2009) wiesen nach, dass bei einer Computerspielabhängigkeit die medienfokussierte Copingstrategie eine wesentliche Rolle bei der Entstehung und besonders bei der Aufrechterhaltung einnimmt (Batthyány, Müller, Benker, Wölfling, 2009, S. 505). Darüber hinaus konnten Baier und Rehbein (2009) nachweisen, dass eine geringe elterliche Unterstützung einen Risikofaktor für die Ausbildung einer Computerspielabhängigkeit darstellt. Durkee et al. (2012) zeigten, dass Jugendliche, welche ein geringes elterliches Engagement erlebten, ein erhöhtes Risiko besitzen eine pathologische Computerspielnutzung zu entwickeln (S. 219). Interessanterweise kann die Hypothese „Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung“ nur für Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung, welche zwei bis vier Abhängigkeitskriterien erfüllen, angenommen werden (H23a1). Die Mittelwerte bei den Gruppen nach dem Gesamtscore liegen näher beieinander, als bei den Gruppen nach den Abhängigkeitskriterien. Jugendliche, welche subjektiv ihre Computerspielnutzung als auffällig bewerten, weisen einen höheren Mittelwert auf, als die Computerspieler, welche zwei bis vier Abhängigkeitskriterien erfüllen. Interessanterweise liegt der Mittelwert der abhängigen Computerspielgruppe höher als bei der auffälligen Gruppe nach den Abhängigkeitskriterien, während bei der Grup-

---

<sup>16</sup> Eine ausführliche Erläuterung erfolgt im bindungstheoretischen Kapitel 3

penzuordnung nach dem Gesamtscore deskriptiv ein Sinken des Mittelwerts von unauffällig bis subjektiv erlebt dysfunktional zu beobachten ist. Eine gering erlebte Kohäsion zur Mutter könnte demnach einen Risikofaktor für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit darstellen, bei der Aufrechterhaltung scheinen jedoch andere Faktoren eine größere Bedeutung zu tragen.

### ***Autonomie und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Zur Entwicklungsaufgabe der Gestaltung einer reziproken Beziehung zu den Eltern kann neben der erlebten Kohäsion die erlebte Autonomie mit einbezogen werden. Interessanterweise konnten in der erhobenen Stichprobe keine signifikanten Unterschiede zwischen den auffälligen und unauffälligen Computerspielnutzern (nach beiden Interpretationskriterien) in der erlebten Autonomie in der Eltern-Kind-Interaktion gefunden werden. Die Hypothesen H24a1, H24c1, H24a2 und H24c2 müssen demnach falsifiziert werden. Dieses Ergebnis könnte damit interpretiert werden, dass sich die Jugendlichen aufgrund ihrer intensiven Beschäftigung mit den Computerspielen autonom erleben. Das übermäßige und gesteigerte Interesse an einem bestimmten Thema wird ebenfalls in der Adoleszenz als Entwicklungsphänomen angesehen, welches für die Autonomieentwicklung wesentlich ist (Wölfling, Müller, Beutel, Reinecke, 2016, S. 2). Rehbein et al. (2009) konnten ausweisen, dass die Ausbildung einer Computerspielabhängigkeit nicht mit der Beliebtheit der Spiele zusammenhängt. Die Autoren schließen aufgrund dieses Ergebnisses darauf, dass für die Ausbildung einer Computerspielabhängigkeit „[...] weiterführende spielstrukturelle Merkmale verantwortlich sind“ (Rehbein et al., 2014, S. 235). Das gesteigerte Interesse an einem bestimmten Thema, wie zum Beispiel Computerspiele, kann einen Risikofaktor für die Entstehung einer exzessiven und dysfunktionalen Computerspielnutzung, welche jedoch auf die Adoleszenz bestärkt ist, angesehen werden. Zwischen der Gruppe der abhängigen Computerspielnutzer und der unauffälligen Spieler konnte nur ein signifikanter Unterschied vor der Adjustierung in der erlebten Autonomie in der Mutter-Kind-Beziehung festgestellt werden, sodass die Hypothese H24b1 ebenfalls nicht bestätigt werden kann. Die Hypothesentestung mittels der Gruppen der Computerspieler nach dem Gesamtscore konnte die Hypothesen H24b2 und H24d2 verifizieren. Jugendliche, welche eine subjektiv dysfunktionale Computerspielnutzung aufweisen, gaben deutlich geringere Werte in der erlebten Autonomie sowohl in der erlebten Beziehung zur Mutter als auch zum Vater an. Dies könnte dahingehend interpretiert werden, dass die Jugendlichen das Computerspielen zur Autonomiegewinnung nutzen. Die subjektiv dysfunktional erlebte Computerspielnutzung kann entwicklungspsychologisch als Risikoverhalten, welches als ein



Ausdruck von Autonomiebestrebung zu verstehen ist, interpretiert werden (Möble, 2007, S. 2). Weiterhin kann die Nutzung der Computerspiele als Abgrenzung zur Bezugsperson dienen. Unter Verwendung der „Prozesse der Spielmotivation“ nach Fritz (2011) könnte das Bedürfnis nach Autonomie der primären Motivationsquelle des Spielers zugeordnet werden. Der Spieler wählt ein entsprechendes Spiel aus, in dem er ausreichend Autonomie erleben kann. Während des Spiels erlebt der Spieler sich autonom und erhält entsprechendes (meist positives) Feedback auf seine Spielhandlungen. Aus der funktionalen Strategie Autonomiegewinnung durch das Spielen, kann eine dysfunktionale Strategie entstehen, wenn das Individuum außerhalb der Spielwelt keine Autonomie erleben kann. Werden Studien zum Bindungsstil von Computerspielern (Eichenberg et al. (2017); Greschner et al. (2017); Jäger et al. (2008); Schimmenti et al (2014)) mit berücksichtigt, könnte als Erklärung für die gering erlebte Autonomie in der Eltern-Kind-Beziehung bei Jugendlichen mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung die ängstliche Bindungsrepräsentation herangezogen werden, da dieser Bindungsstil häufig mit einer eingeschränkten Autonomie einhergeht (Grossmann, Grossmann, 2014, S. 498).

### ***Überprotektives Elternverhalten und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Weiterhin konnten die Mittelwertvergleiche signifikante Unterschiede in der erlebten Überprotektion in der Mutter-Kind-Beziehung zwischen den Gruppen der unauffälligen und abhängigen sowie zwischen den auffälligen und abhängigen Computerspielern ermitteln. Die Gruppe der abhängigen Computerspieler weist den höchsten Mittelwert auf, welcher sich von den beiden Gruppen statistisch signifikant unterscheidet. Die Hypothese H29b1 kann angenommen werden, während die Hypothesen H29a1, H29c1 und H29d1 abgelehnt werden. Ähnliche Ergebnisse konnten auch mit den Gruppen nach der Interpretation des Gesamtscores ermittelt werden. In der Mutter-Kind-Beziehung weist die Gruppe der subjektiv dysfunktional erlebten Computerspielnutzung den höchsten Mittelwert in der erlebten Überprotektion auf, welcher sich sowohl signifikant von der unauffälligen als auch auffälligen Gruppe unterscheidet. Allerdings lässt sich innerhalb der Vater-Kind-Beziehung ebenfalls ein signifikanter Unterschied des Mittelwerts zwischen den unauffälligen und den subjektiv dysfunktional erlebten Spielern finden, sodass die Hypothesen H29b2 und H29d2 angenommen werden können. Mit einem sehr ängstlichen und überprotektivem Verhalten der Eltern gegenüber ihren Kindern wird gleichzeitig das Autonomieerleben eingeschränkt. Die Jugendlichen haben aufgrund der Überprotektion wenig Möglichkeiten sich autonom zu erfahren (Flammer, Alskar, 2002, S. 108). Der Zusammenhang zwischen elterlicher

Überprotektion und verschiedenen psychischen Auffälligkeiten konnte empirisch belegt werden (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 13). In der Spielwelt haben die Jugendlichen die Möglichkeit sich der Überprotektion der Eltern zu entziehen. Autonomie und Überprotektion spielen eine wesentliche Rolle bezüglich der Selbstwirksamkeitserfahrungen. Durch die Entscheidungsspielräume haben Jugendliche die Möglichkeit sich selbstwirksam zu erfahren und für ihre eigenen Handlungen Verantwortung zu übernehmen. Innerhalb des Spiels ist es den Jugendlichen möglich Entscheidungen zu treffen und sich selbstwirksam zu erfahren (Hartmann, 2009, S. 215), wodurch gleichzeitig die Möglichkeit besteht die überprotektiven Erfahrungen durch die Eltern zu kompensieren. Becker-Stoll et al. (2000) konnten in ihrer Studie zur elterlichen Interaktion in Konfliktsituationen feststellen, dass Mütter in Konfliktsituationen im Vergleich zum Vater häufiger autonomieverhinderndes Verhalten gegenüber ihren Töchtern und Söhnen aufzeigen. Weiterhin konnten die Autoren der Studie Unterschiede in dem Verbundenheit fördernden Verhalten der Mutter feststellen. Mütter zeigen bei ihren Töchtern mehr Verbundenheit förderndes Verhalten als Mütter bei ihren Söhnen. Unter Berücksichtigung dieser Ergebnisse können die vorliegenden Ergebnisse interpretiert werden. In den Gruppen der abhängigen und der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzer ist das männliche Geschlecht deutlich häufiger vertreten. Innerhalb der Mutter-Kind-Interaktion erlebten die Jugendlichen wenig autonomieförderndes Verhalten, welches im Rahmen des Computerspiels nachgeholt wird. Innerhalb der vorliegenden Stichprobe wird zudem deutlich, dass die abhängigen und die subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzer einen so hohen Mittelwert erzielen, dass sie sich ebenfalls von den Gruppen der auffälligen Spieler unterscheiden. Demnach könnte das überprotektive Verhalten der Eltern einen Risikofaktor für die Entwicklung einer dysfunktionalen Computerspielnutzung darstellen. Dadurch, dass die Jugendlichen nur in der Spielwelt die Möglichkeit haben sich der Überprotektion der Eltern zu entziehen und sie nur in der Spielwelt Erfahrungen wie Selbstwirksamkeit tätigen, kann dies im Rahmen einer Abwärtsspirale zu einer dysfunktionalen bis hin zur pathologischen Computerspielnutzung (nach Petry (2010)) führen, in der das Immersionserleben und der regressive Rückzug in den Vordergrund treten (Petry, 2010, S. 93; Six, Gimmler, Schröder, 2005, S. 232ff.).

### ***Konflikte und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Neben den signifikanten Unterschieden in der erlebten Autonomie und der Überprotektion in der Mutter-Kind-Beziehung und teilweise in der Vater-Kind-Beziehung lässt sich ebenfalls ein signifikanter Unterschied in den erlebten Konflikten feststellen. Die

Gruppen der auffälligen und der abhängigen<sup>17</sup> Computerspielnutzer erleben signifikant häufiger Konflikte mit der Mutter als die unauffälligen Spieler. Titze und Lehmkuhl verweisen ebenfalls auf den Zusammenhang zwischen den erlebten Konflikten und der erlebten Autonomie. Aufgrund der Entwicklungsaufgabe des Autonomie- und Ablöseprozesses gestaltet sich die Eltern-Kind-Beziehung deutlich konfliktreicher, welches im Rahmen eines Aushandlungsprozesses interpretiert wird. Fehlen familiäre Bewältigungsstrategien im familiären Miteinander, kann es zu massiven Konflikten, welche über die „normalen Aushandlungsprozesse“ hinausgehen, kommen (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 12). Der Zusammenhang zwischen den erlebten Konflikten und der Autonomie sowie Überprotektion lässt sich innerhalb der vorliegenden Stichprobe ebenfalls statistisch nachweisen. Somit kann die Hypothese H29a1 angenommen werden, während die Hypothesen H26b1, H26c1 und H26d1 falsifiziert werden müssen. Die Hypothesentestung mittels der Gruppe des Gesamtscores ergab sowohl innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als auch in der Vater-Kind-Beziehung signifikante Unterschiede in den erlebten Konflikten zwischen den Gruppen der unauffälligen und der subjektiv dysfunktional erlebten Computerspielnutzer. Zudem konnte ein signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen und auffälligen Spielern in beiden Eltern-Kind-Beziehungen ermittelt werden. Somit können die Hypothesen H26a2, H29b2, H26c2 und H26d2 angenommen werden. Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass massive Konflikte in der Eltern-Kind-Interaktion sowohl als ein Risikofaktor als auch als aufrechterhaltende Bedingung für eine dysfunktionale Computerspielnutzung interpretiert werden können. Mößle (2012) konnte aufzeigen, dass das Computerspielen eine stellvertretende Auseinandersetzung von realweltlichen Konflikten und Problemen darstellen kann (S. 396). Massive Konflikte können zu aversiven inneren Zuständen führen, welche mittels des Computerspielens reguliert werden sollen. Jerusalem (2003) zeigte auf, dass das Spielen zur Belastungsregulation genutzt wird. Auch in diesem Fall stellt das Computerspielen erstmal eine subjektiv funktionale Strategie dar. Aufgrund der anhaltenden Konflikte und der fehlenden Möglichkeit zur Konfliktklärung kann das Computerspielen die einzige Möglichkeit darstellen, um den aversiven Zustand zu regulieren. Weiterhin muss berücksichtigt werden, dass das häufige Spielen ebenfalls ein Konfliktthema innerhalb der Eltern-Kind-Beziehung darstellen kann (Beutel et al., 2011, S. 83).

---

<sup>17</sup> Der signifikante Unterschied zwischen der unauffälligen und abhängigen Gruppe bestand vor der Adjustierung.

## ***Bestrafung und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Rehbein (2009a) konnte aufzeigen, dass familiäre Gewalt einen erheblichen Risikofaktor für die Ausbildung einer Computerspielabhängigkeit darstellt (Rehbein et al., 2009a, S. 28). Die Skala Bestrafung erfasst indirekt erlebte familiäre Gewalt. Die Gruppen der Computerspieler, welche durch den Gesamtscore gebildet wurden, unterscheiden sich in der erlebten Bestrafung voneinander. Sowohl in der Vater-Kind-Beziehung als auch in der Mutter-Kind-Beziehung lassen sich statistisch signifikante Unterschiede zwischen den unauffälligen und auffälligen sowie zwischen den unauffälligen und subjektiv erlebten dysfunktionalen Spielern in der erlebten Bestrafung finden. Die Hypothesen H27a2, H27b2, H27c2 und H27d2 können angenommen werden. Vor der Adjustierung konnten in der erlebten Mutter-Kind-Beziehung zwischen den Gruppen der auffälligen und der subjektiv erlebten dysfunktionalen Spielern ebenfalls signifikante Unterschiede ermittelt werden. Die Hypothesentestung nach den Abhängigkeitskriterien ergab zwischen den unauffälligen und den abhängigen Computerspielern signifikante Unterschiede in der erlebten Bestrafung sowohl durch die Mutter als auch durch den Vater, sodass die Hypothesen H27b1 und H27d1 angenommen werden können. Die Hypothesen H27a1 und H27c müssen aufgrund der vorliegenden Ergebnisse falsifiziert werden. Abhängige und subjektiv erlebte dysfunktionale Computerspielnutzer erleben häufiger unangemessene körperliche Bestrafung durch die Eltern. Anhand der Ergebnisse ist nicht festzumachen, ob die erfahrende Bestrafung bereits in der frühen Kindheit auftrat. Dennoch stellt die erfahrene körperliche Bestrafung einen erheblichen Risikofaktor für die psychische Entwicklung dar. Hahlweg et al. (2008) konnten in ihrer Studie zum Einfluss der körperlichen Bestrafung auf die psychische Entwicklung von Vorschulkindern einen Zusammenhang von körperlicher Bestrafung und internalisierenden und externalisierenden Störungen aufweisen (S. 52). Gershoff (2002) konnte in seiner Metastudie den Einfluss der körperlichen Bestrafung auf die kindliche psychische Entwicklung nachweisen. Körperliche Gewalt im Kindes- und Jugendalter geht mit einem erhöhten Risiko zur Ausbildung von Depressivität, Ängstlichkeit und aggressivem Verhalten einher (S. 544). Weiterhin haben Jugendliche, welche körperliche Bestrafung in der Familie erfahren, reduzierte Konfliktlösefähigkeiten und eine Störung der sozial-kognitiven Informationsverarbeitung (Pfeiffer et al., 1999, S. 28). Zudem führen körperliche Bestrafungen zu einem niedrigen Selbstwert. All diese empirisch nachgewiesenen Auswirkungen von körperlicher Gewalt werden in der Forschung zur dysfunktionalen Computerspielnutzung als Komorbiditäten erfasst (Petersen, 2014, S. 108ff.; Rehbein et al., 2015, S. 19). Aus der vorliegenden Arbeit lassen sich jedoch keine kausalen Rückschlüsse ziehen. Unter Rückbezug auf die Bindungs-

theorie können die Studien von Schimmenti et al. (2012) und Greschner et al. (2017) herangezogen werden. Beide Studien wiesen nach, dass pathologische Computerspieler häufiger eine desorganisierte Bindung zu den Eltern aufweisen. Aus der Bindungsforschung ist bekannt, dass bei einer desorganisierten Bindungsrepräsentation besonders ungünstige Bindungserfahrungen mit den Bezugspersonen vorliegen. Solche Erfahrungen können ebenfalls unangemessene Bestrafungen durch die Bezugsperson darstellen.<sup>18</sup> Jugendliche mit einer desorganisierten Bindungsrepräsentation verfügen eher über maladaptive Bewältigungs- und Emotionsregulationsstrategien. Die Computerspielnutzung kann demnach eine maladaptive Bewältigungs- und Emotionsregulationsstrategie darstellen. Durch die fehlenden realweltlichen Erfahrungen erfolgt eine exzessive und dysfunktionale Nutzung, welche in einer pathologischen Computerspielnutzung münden kann (Schuhler et al., 2013, S. 19). Zusammenfassend zeigen die vorliegenden Ergebnisse, dass unangemessene Bestrafungen einen erheblichen Risikofaktor für die Entwicklung einer dysfunktionalen Computerspielnutzung darstellen.

### ***Ablehnung und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Einen weiteren wesentlichen Risikofaktor für die psychische Entwicklung stellt die Ablehnung durch die Eltern dar. Titze und Lehmkuhl fassen die Ablehnung durch die Eltern als einen eigenständigen Faktor auf, welcher nicht als Gegenpol einer bipolaren Dimension zur Kohäsion angesehen werden kann (S. 11). Die offene oder verdeckte Ablehnung, welche sich ebenfalls in Form einer Abwertung zeigen kann, stellt eine Form der psychischen Misshandlung dar, welche mit weitreichenden Konsequenzen für die psychische Entwicklung einhergeht. Innerhalb der vorliegenden Studie konnte festgestellt werden, dass sich die auffälligen Computerspielnutzer, welche zwei bis vier Abhängigkeitskriterien aufweisen, signifikant von den unauffälligen Spielern in der erlebten Ablehnung durch die Eltern unterscheiden. Sowohl in der Mutter-Kind-Beziehung, als auch in der Vater-Kind-Beziehung lassen sich signifikante Unterschiede feststellen. Somit können die Hypothesen H28a1 und H28c1 angenommen werden. Weiterhin lassen sich Unterschiede zwischen den abhängigen Computerspielernutzern und den unauffälligen Spielern in der erlebten Ablehnung durch die Mutter und durch den Vater finden, sodass die Hypothesen H28b1 und H28d1 ebenfalls angenommen werden können. Bei der Betrachtung der Unterschiede in den Gruppen, welche mittels des Gesamtscores gebildet wurden, lassen sich ähnliche Unterschiede feststellen. Die Gruppe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzer unterscheidet sich

---

<sup>18</sup> Nähere Ausführungen in Kapitel 3.2

signifikant von den unauffälligen Spielern in der erlebten Ablehnung durch die Mutter und durch den Vater. Zudem unterscheiden sich die Gruppen der auffälligen Nutzer (nach dem Gesamtscore) von den unauffälligen Nutzern in der erlebten Ablehnung durch die Eltern. Die Gruppen der abhängigen und der subjektiv dysfunktionalen erlebten Computerspielnutzer weisen die höchsten Mittelwerte auf. Der deskriptive Vergleich der Mittelwerte beider Gruppen macht deutlich, dass die Gruppe nach den Abhängigkeitskriterien einen deutlich höheren Mittelwert sowohl in der erlebten Ablehnung in der Mutter-Kind-Beziehung als auch in der Vater-Kind-Beziehung aufweist. Bei der Interpretation der Ergebnisse muss beachtet werden, dass der Test keine Aussage über die Dauer der erlebten Ablehnung macht. Demnach muss berücksichtigt werden, dass eine mögliche Erklärung für die erlebte Ablehnung die auffällige, abhängige oder dysfunktionale Computerspielnutzung der Jugendlichen ist. Jugendliche erfahren aufgrund ihrer Computerspielnutzung Ablehnung von den Eltern. Aufgrund der Bedeutung der Ablehnung als Risikofaktor und der Fragestellung in Perfekt-Form innerhalb des Fragebogens, können die Ergebnisse jedoch eher dahin interpretiert werden, dass die Jugendlichen unabhängig von ihrer Computerspielnutzung Ablehnung durch die Eltern erfahren haben. Die Erfahrung von Ablehnung geht häufig mit einem negativen Selbstbild einher. Je früher Erfahrungen der Ablehnung durch die Eltern oder ein Elternteil gemacht werden, desto stärker verfestigt ist ein negatives Selbstbild (Pinquart, Schwarzer, Zimmermann, 2011, S. 285). In der virtuellen Welt können sich die Jugendlichen angenommen fühlen. Das Gefühl der Ablehnung wird kompensiert. In den Gilden kann ein gemeinschaftlicher Zusammenhalt und Anerkennung erlebt werden (Wölfling, Müller, 2009, S. 303). Studien zeigen, dass besonders Spieler von MMORPGs, in denen häufig in Gilden gespielt wird, deutlich häufiger von einer pathologischen Computerspielnutzung betroffen sind (Bauernhofer et al., 2016, S. 4).

Werden Bindungstheoretische Aspekte bei der Diskussion berücksichtigt, kann angeführt werden, dass eine unsicher vermeidende Bindungsrepräsentation durch frühkindliche Ablehnungserfahrungen von negativen Befindlichkeiten entsteht. Durch eine vermeidende Bindungsrepräsentation entwickelt das Individuum ein negatives Fremdbild. Es wird ein stärkeres Explorationsverhalten gezeigt und negative Befindlichkeiten werden nicht präsentiert. Kowert und Oldmeadow (2015) konnten aufzeigen, dass die vermeidende Bindungsrepräsentation häufiger bei Onlinespielern zu finden ist. Weiterhin konnten die Autoren aufzeigen, dass Spieler mit einem unsicheren ängstlichen und unsicher vermeidenden Bindungsstil häufiger das Spielmotiv „social comfort“ angaben (S. 563).

Die Ablehnung durch die Eltern wurde in vielen Studien als erheblicher Risikofaktor für Depression identifiziert. Die Komorbidität der Depression mit der dysfunktionalen Computerspielnutzung konnte in mehreren Studien belegt werden (Müller, 2017, S. 12). Dabei geht der aktuelle empirische Stand davon aus, dass die depressive Symptomatik eine Folge der dysfunktionalen Computerspielnutzung darstellt (Mößle, 2012, S. 413).

### ***Hilfe und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Auf der Skala Hilfe weist die Gruppe der abhängigen Computerspielnutzer den höchsten Mittelwert sowohl in der erlebten Mutter-Kind- als auch Vater-Kind-Beziehung auf. Die Hypothesen H31b1 und H31d1 können somit angenommen werden. Zudem lässt sich ein statistisch signifikanter Unterschied zwischen den auffälligen Computerspielnutzern, welche 2 bis 4 Abhängigkeitskriterien erfüllen, und den unauffälligen Spielern in der erlebten Hilfe für die Eltern finden, sodass die Hypothesen H31a1 und H31c1 ebenfalls angenommen werden können. Ähnliche Unterschiede können in den Gruppen, welche nach dem Gesamtscore gebildet werden, ermittelt werden, sodass die Hypothesen H31a2, H31b2, H31c2 und H31d2 ebenso angenommen werden können. Die Autoren des EBF-KJ konnten aufgrund der unzureichenden empirischen Lage nicht abschließend festlegen, ob die Skala nur eine Belastungsskala darstellt. Wird die Skala als Belastungsskala betrachtet, könnten sich die Jugendlichen durch die vermehrte Hilfe für die Eltern überfordert fühlen. Aufgrund der zu leistenden Hilfe können die schulischen Leistungen, die Autonomieentwicklung und die Beziehung zu den Gleichaltrigen leiden. Eine altersgerechte Bewältigung der Entwicklungsaufgaben kann durch die übermäßige Hilfe für die Eltern beeinträchtigt sein. Im Rahmen der Computerspielnutzung können sich Jugendliche in eine virtuelle Welt zurückziehen und sich der Verantwortung des Alltages entziehen. In der virtuellen Welt erleben sie vielfältige Herausforderungen und Selbstwirksamkeit (Petry, 2010, S. 87).

### ***Emotionale Vereinnahmung und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Zwischen den Computerspielgruppen nach den Abhängigkeitskriterien konnten keine signifikanten Unterschiede bezüglich der „emotionalen Probleme“ ermittelt werden, sodass die Hypothesen H29a1, H29b1, H29c1 und H29d1 falsifiziert werden müssen. Eine mögliche Erklärung könnte in der Geschlechterverteilung der Gruppen liegen. In den Gruppen der auffälligen und abhängigen Computerspielnutzer sind hauptsächlich männliche Jugendliche vertreten. Das weibliche Geschlecht des Kindes wurde bereits in mehreren Studien als Risikovariabel für Parentifizierung nachgewiesen (Hausser, 2012, S. 36). Allerdings konnten in der statistischen Überprüfung der Geschlechterspe-

zifität der Skala emotionale Vereinnahmung durch die Mutter keine Geschlechterunterschiede festgestellt werden. Interessanterweise konnte zwischen den Gruppen, welche nach dem Gesamtscore gebildet wurden, ein statistisch signifikanter Unterschied zwischen der unauffälligen und auffälligen Gruppe in der erlebten emotionalen Vereinnahmung durch die Mutter ermittelt werden. Diese Ergebnisse lassen sich ähnlich wie die Ergebnisse bezüglich der lebenspraktischen Hilfe interpretieren. Durch die emotionalen Vereinnahmungen können sich Jugendliche nicht altersgemäß von den Eltern abgrenzen. Durch die altersinadäquate emotionale Einbeziehung der Jugendlichen in die mütterlichen Probleme entsteht ein Rollenkonflikt. Rosenkranz (2012) fand in seiner Studie heraus, dass unangemessene Rollen beziehungsweise Rollenkonflikte bei Jugendlichen mit einer dysfunktionalen Computer- und Internetnutzung einhergehen. Eine emotionale Vereinnahmung kann zu einer Beeinträchtigung der altersangemessenen Autonomie führen. Durch die inadäquate Verantwortung erleben sich die Jugendlichen zu autonom und verlangen von sich selbst nicht realitätsangepasste Anforderungen. Durch einen übertriebenen Perfektionismus und einer Überangepasstheit kann ein negatives Selbstbild entstehen (Hausser, 2012, S. 22). In einer Metaanalyse konnten Hopper et al. (2011) einen Zusammenhang der Stärke der Parentifizierung in der Kindheit und der Ausprägung einer psychischen Erkrankung in der Adoleszenz nachweisen (S. 11). Gerade bei Jugendlichen, welche eine emotionale Vereinnahmung durch die Mutter erleben, kann die Computerspielnutzung eine Realitätsflucht und ein regressiver Rückzug in eine kindliche Welt darstellen. Gerade diese Motive der Computerspielnutzung stellen einen erheblichen Risikofaktor für eine dysfunktionale bis hin zur pathologischen Computerspielnutzung dar (Petry, 2010, S. 93).

### ***Identifikation und dysfunktionale Computerspielnutzung***

Die Hypothesentestung bezüglich der Identifikation mit den Eltern und der dysfunktionalen Computerspielnutzung ergab keine Gruppenunterschiede, sodass die Hypothesen H25a2, H25b2, H25c2 und H25d2 falsifiziert werden müssen. Wird das Interpretationskriterium nach den Abhängigkeitskriterien als Gruppenklassifizierung herangezogen, lässt sich ein statistisch signifikanter Unterschied zwischen den unauffälligen und auffälligen Computerspielern sowie zwischen den unauffälligen und abhängigen Computerspielern in der erlebten Identifikation mit der Mutter finden. Anhand der Mittelwerte wird deutlich, dass Jugendliche mit einer auffälligen oder einer abhängigen Computerspielnutzung sich weniger mit der Mutter identifizieren als unauffällige Spieler, sodass die Hypothesen H25b1 und H25d1 angenommen werden können. Als eine mögliche Erklärung kann das Fehlen einer Identifikationsfigur herangezogen werden.



Das Computerspiel bietet den Jugendlichen eine Identifikationsfigur mit positiven Attributen (Beutel et al., 2010, S. 79). Huang (2006) konnte in seiner Studie aufzeigen, dass Jugendliche, welche mehr als 10 Stunden die Woche Computerspiele spielen, höhere Werte in der Identitätsdiffusion und geringere Werte in der Identität aufweisen (Entwicklungsaufgabe Identität vs. Identitätsdiffusion (nach Erikson)) (S. 574). Im Rahmen der Computerspiele können sich Jugendliche in ihrer Identität auf einer fiktiven Weise ausprobieren.

Durch die Hypothesenüberprüfung bezüglich der diskrepanten Elternrepräsentation können die Hypothesen H22a1, H22a2, H22b1 und H22b2 angenommen werden. Bei der deskriptiven Betrachtung der Mittelwerte wird deutlich, dass die unauffälligen Spieler den geringsten Mittelwert besitzen. Die Gruppen der auffälligen Computerspielnutzer anhand des Gesamtscores sowie der Abhängigkeitskriterien weisen einen ähnlichen Mittelwert auf. Der deskriptive Vergleich der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspieler und der abhängigen Spieler zeigt, dass die abhängigen Computerspieler einen noch höheren Mittelwert aufweisen. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Jugendliche mit einer auffälligen oder dysfunktionalen Computerspielnutzung beide Elternteile unterschiedlich in der Beziehung und Erziehung wahrnehmen. Eltern-diskrepanzen können sich auf verschiedenen Ebenen auswirken. Titze und Lehmkuhl (2010) verweisen darauf, dass unterschiedliche Erziehungsvorstellungen zu Konflikten und Abstimmungsproblemen führen können, welche die psychische Entwicklung des Jugendlichen beeinträchtigen können (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 30). Ähnliche Ergebnisse wie die Vorliegenden konnte Park et al. (2008) aufzeigen. Er ermittelte bei Jugendlichen mit einer pathologischen Internetnutzung, dass diese eine geringe positive Erziehungseinstellung bei ihren Eltern wahrnehmen (S. 903-904). Entsteht eine Eltern-diskrepanz durch eine Trennung und/oder massive Konflikte zwischen den Eltern, entstehen bei den Kindern und Jugendlichen häufig Loyalitätskonflikte. Solche familiären Konflikte können mit verschiedenen Beeinträchtigungen einhergehen (Käppler, 2000, S. 69). Eine Vielzahl von Studien konnte den Zusammenhang zwischen einer niedrigen Partnerschaftsqualität sowie emotionalen- und Verhaltensstörungen „[...] wie Angst, Schuldgefühle, Depression, Aggression, Konzentrationsschwächen, Leistungsstörungen, Delinquenz, antisoziales Verhalten, weniger prosoziales Verhalten, sozialer Rückzug sowie auch somatoforme Störungen [...]“ (Lenz, 2014, S. 209) identifizieren. Das Computerspielen könnte bei Jugendlichen, welche eine hohe Elterndiskrepanz erleben, eine emotionsregulierende Funktion darstellen. Weiterhin erleben die Jugendlichen im Spiel Orientierung und Kontrolle, welche durch Elterndiskrepanzen häufig verletzt werden.

## 9.5 Dysfunktionale Computerspielnutzung und Strengths and Difficulties Questionnaire

Die Hypothesentestung erfolgte für die Gruppen nach den Abhängigkeitskriterien mittels des Kruskal-Wallis-Tests bei unabhängigen Stichproben. In der vorliegenden Arbeit konnte festgestellt werden, dass sich die Gruppe der unauffälligen Computerspieler im Mittelwert des Gesamtproblemwerts statistisch signifikant von den Gruppen der auffälligen und der abhängigen Computerspieler unterscheidet. Somit können die Hypothesen H37a und H37b angenommen werden. Jugendliche mit einer auffälligen oder abhängigen Computerspielnutzung schätzen sich selbst in ihren sozialen und emotionalen Kompetenzen defizitärer ein. Die Gruppenmittelwerte der auffälligen und abhängigen Spieler liegen zwar noch im unauffälligen Bereich, jedoch nahe zur Grenze der Auffälligkeit hin. Die Korrelationsanalyse zwischen dem Gesamtproblemwert und des Gesamtscores des CSAS konnte einen geringen, jedoch hochsignifikanten Zusammenhang, identifizieren. Somit kann die Hypothese H37 „Je geringer die sozialen und emotionalen Kompetenzen desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung aufzuweisen“ angenommen werden. Diese ermittelten Ergebnisse bestätigen bereits vorliegende Studien. So konnte Gentile et al. (2011) und Lemmens et al. (2011) die sozialen Kompetenzen als einen prädiktiven Faktor für eine dysfunktionale Computerspielnutzung identifizieren. Die ermittelten Ergebnisse bezüglich der Subskalen des SDQ zeigen, dass die Gruppe der auffälligen Computerspieler in den Skalen emotionale Probleme und Verhaltensprobleme mit Peers den höchsten Mittelwert aufweisen. Jedoch konnte nur ein statistisch signifikanter Unterschied zwischen den auffälligen und unauffälligen Spielern auf der Skala Verhaltensprobleme mit Peers bestätigt werden. Mittels der Korrelation konnte ein sehr geringer, jedoch statistisch signifikanter, negativer Zusammenhang zwischen der Skala emotionale Probleme und dem CSAS Gesamtscore-Wert aufgezeigt werden, sodass die Hypothese H36 „Je mehr emotionale Probleme vorliegen desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung aufzuweisen“ unter Vorbehalt angenommen werden kann. Allerdings müssen die Hypothesen H36a und H36b falsifiziert werden. Als eine mögliche Erklärung könnte die Geschlechterverteilung innerhalb der Nutzergruppen herangezogen werden. Aus dem wissenschaftlichen Diskurs ist bekannt, dass männliche Jugendliche im Vergleich zu weiblichen Jugendlichen weniger auffällige Werte in der Skala „emotionale Probleme“ aufweisen (Hölling et al., 2014, S. 812). Weiterhin lassen sich im Jugendalter bei männlichen Jugendlichen deutlich häufiger externalisierende Auffälligkeiten finden, während weibliche Jugendliche häufiger internalisierende

Störungen aufweisen (Pitzer, Schmidt, 2007, S. 173). Die Geschlechterspezifität konnte im Rahmen der vorliegenden Arbeit ebenfalls repliziert werden (vorliegende Arbeit siehe Methodenteil). Bei der Betrachtung der Verhaltensprobleme mit Peers konnten innerhalb der vorliegenden Stichprobe signifikante Unterschiede zwischen der Gruppe der unauffälligen Spieler zu den Gruppen der auffälligen und abhängigen Spieler identifiziert werden. Die Mittelwerte der auffälligen und der abhängigen Gruppe liegen zwischen den Cut-Off-Werten unauffällig und grenzwertig. Die Hypothesen H33a sowie H33b können somit angenommen werden. Ebenfalls konnte zwischen den Skalen „Verhaltensprobleme mit Peers“ und dem Gesamtwert des CSAS ein geringer, jedoch statistisch signifikanter, positiver Zusammenhang ermittelt werden, sodass die Hypothese H33: „Je größer die Verhaltensprobleme mit Peers sind desto wahrscheinlicher ist die Entwicklung einer dysfunktionalen Computerspielnutzung“ angenommen werden kann. Als eine mögliche Interpretation dieser Ergebnisse kann herangezogen werden, dass Jugendliche, welche Schwierigkeiten bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgabe „Freundschaftsbeziehung zu Gleichaltrigen“ aufweisen, diese durch verschiedene Computerspiele, und deren Möglichkeiten mit Peers Kontakt aufzunehmen, kompensieren. Das Spielen am Computer stellt in der heutigen Zeit eine weitverbreitete Freizeitbeschäftigung dar. Durch das Onlinespielen können viele Spiele gemeinsam mit Freunden oder Fremden gespielt werden. So konnten Festl et al. (2012) nachweisen, dass das Spielen von Onlinespielen nicht zur Abnahme von sozialen Beziehungen führt. Vielmehr konnten die Autoren aufzeigen, dass das Spielen von Onlinespielen als „[...] weitere Quelle für Freundschaften gelten kann“ (S. 11). Durch den technischen Fortschritt besteht die Möglichkeit eines Mediatisierungsprozesses. Jugendliche können vorhandene Freundschaften in die Medienwelt integrieren (ebd. S. 13). Rosenkranz (2012) konnte aufzeigen, dass es keine Unterschiede zwischen unauffälligen und problematischen Computerspielern bezüglich des Treffens von Freunden gibt. Lediglich konnte ein Unterschied zwischen Online- und Offline-Treffen ermittelt werden. Die Gruppe der problematischen Computerspieler trifft sich häufiger online mit seinen Freunden (Rosenkranz, 2012, S. 103). Ebenfalls Foucault et al. (2009) konnten aufzeigen, dass Freundschaftsmuster online genauso erfolgen können wie offline. (Foucault et al., 2009, S. 23).

Wie bereits in einigen Studien (Chou et al., 2015, S. 126; Egmond-Fröhlich, 2012, S. 6; Mößle, 2012, S. 318; Yen et al., 2007, S. 96) aufgezeigt, kann in der vorliegenden Arbeit der Zusammenhang zwischen Hyperaktivität und der dysfunktionalen und abhängigen Computerspielnutzung angenommen werden. Die Hypothesen H35a und H35b können angenommen werden. Weiterhin konnte die Korrelationsanalyse einen

statistisch signifikanten negativen Zusammenhang zwischen der Skala Hyperaktivität und dem Gesamtscore-Wert des CSAS identifizieren, sodass die Hypothese H35 ebenfalls angenommen werden kann. Als mögliche Erklärung kann die Diskussion um die Komorbidität mit ADHS herangezogen werden. Aufgrund der Struktur der Computerspiele (unmittelbare Rückmeldung, Belohnungssystem, Schwierigkeitsgrade etc.) wirken sie auf Jugendliche besonders ansprechend. Aus der ADHS Forschung ist bekannt, dass die Symptome von ADHS bei Tätigkeiten, die dem Betroffenen Spaß bringen, besser reguliert werden können. Das Computerspielen bietet dem Jugendlichen, sich ohne Einschränkungen, welche er in seinem realen Leben durch seine ADHS Symptomatik erfährt, zu erleben. Gleichzeitig kann das Computerspielen einen Rückzug aus den realweltlichen Problematiken, welche durch die ADHS Symptomatik bedingt werden, darstellen. Häufig haben Kinder und Jugendliche mit einem ADHS aufgrund der Symptomatik Schwierigkeiten in der Schule und weisen ein negatives schulisches Selbstkonzept auf. Auch in diesem Bereich lässt sich eine negative Abwärtsspirale vermuten. Jugendliche mit einem ADHS erfahren im Spiel Selbstwirksamkeit und entkommen den realweltlichen Problemen, wie schlechte schulische Noten. Statt Hausaufgaben zu machen oder den Unterricht nachzubereiten wird die Zeit eher im Spiel verbracht, da sie dort positive Erfahrungen gewinnen. Dies führt weiterhin zur Aufrechterhaltung oder Verschlimmerung der schulischen Leistungen, welche wiederum im Spiel kompensiert werden. Weiterhin konnten einige empirische Arbeiten nachweisen, dass Jugendliche mit einem ADHS häufiger Schwierigkeiten mit Gleichaltrigen haben (Merkt, Petermann, 2015, S. 190-191). Witthöft et al. (2010) konnten mittels einer Metaanalyse nachweisen, dass eine 21-fach höhere Wahrscheinlichkeit einer Komorbidität des ADHS mit der Störung des Sozialverhaltens vorliegt (S. 221). Allerdings kann aus der aktuellen empirischen Diskussion nicht abgeleitet werden, dass es sich bei ADHS um das primäre Störungsbild handelt (Petermann, Lehmkuhl, 2011, S. 423). Im Rahmen der vorliegenden Arbeit konnte festgestellt werden, dass Jugendliche mit einer auffälligen oder einer abhängigen Computerspielnutzung signifikant höhere Werte auf der Skala Verhaltensprobleme aufweisen als unauffällige Spieler. Somit können die Hypothesen H32a und H32b angenommen werden. Die Korrelationsanalyse zeigte auf, dass die Hypothese H32: „Je mehr Verhaltensauffälligkeiten vorliegen desto gefährdeter sind die Jugendlichen eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln“ ebenfalls angenommen werden kann. Diese Ergebnisse lassen sich mit den Annahmen des dysfunktionalen PC- und Internetgebrauchs im Jugendalter nach Petry (2010) in Verbindung bringen. Aufgrund dessen, dass die Adoleszenz als eine „[...] krisenhafte Entwicklungsstufe mit einer Fülle und Breite abweichendem exzessi-

ven Verhaltens [...]“ angesehen wird, wird die dysfunktionale PC- und Internetnutzung ebenfalls als ein exzessives Verhaltensmuster im Jugendalter angesehen, welches nicht bis ins Erwachsenenalter persistiert. Die dysfunktionale PC- und Internetnutzung dient als Bewältigungsversuch der Entwicklungsaufgaben (Petry, 2010, S. 84). Demnach kann eine dysfunktionale Internet- oder Computerspielnutzung ein Übergangsphänomen darstellen. Studien zur Stabilität von Computerspielabhängigkeit liegen spärlich vor. Im deutschsprachigen Raum untersuchten Scharkow, Festl, Quandt (2014) mittels einer Längsschnittstudie die Stabilität einer abhängigen Computerspielnutzung. Trotz der sehr hohen Drop Out Rate während des Erhebungszeitraumes, konnten die Autoren nachweisen, dass ein erheblicher Teil der als abhängig klassifizierten Nutzer nach zwei Jahren eine unauffällige Computerspielnutzung aufwies. Längsschnittuntersuchungen in europäischen Ländern weisen ebenfalls eine mittlere bis schwache Stabilität der abhängigen Computerspielnutzung nach (Lemmen, Valkenburg, Peter, 2011, S. 150). Zenses (2016) kam zu ähnlichen Ergebnissen. In ihrer Stichprobe waren die Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung die stabilste Gruppe. Innerhalb der anderen Gruppen schwankten die Probanden zwischen den Messzeitpunkten. Zenses interpretiert ihrer Ergebnisse ebenfalls damit, „[...], dass das Jugend- und junge Erwachsenenalter eine sensible Phase ist, in der sich problematisches Spielverhalten das erste Mal ausbildet“ (S. 209). Die Autorin konnte eine Bestätigung des „maturing-out“ in ihrer Stichprobe finden (S. 210). Studien aus dem asiatischen Raum kommen hingegen zu anderen Ergebnisse. So weisen Gentile et al. (2011) eine hohe Stabilität einer Computerspielabhängigkeit bei Jugendlichen nach zwei Jahren aus. Ebenfalls eine hohe Stabilität bezüglich der abhängigen Internetnutzung konnten Chang, Chiu, Lee, Chen, Miao (2014) in einer taiwanischen Stichprobe feststellen. Diese widersprüchlichen Ergebnisse der Studien können sowohl mit den methodischen Unzulänglichkeiten und der hohen Drop Out Rate der Studie von Scharkow, Festl, Quandt (2014) erklärt werden (Wölfling, Müller, Beutel, Reinecke, 2016, S. 3) als auch mit den kulturellen Unterschieden zwischen europäischen und asiatischen Ländern.

Die Hypothesentestung, bezogen auf das prosoziale Verhalten von Computerspielern, konnte einen statistisch signifikanten negativen Zusammenhang zu der dysfunktionalen Computerspielnutzung aufweisen. Die Hypothesen H34a und H34b können angenommen werden. Bei der Betrachtung der Mittelwerte der auffälligen und abhängigen Computerspielnutzergruppen fällt auf, dass diese nahe zur Grenze des Cut-Off-Wertes liegen. Die Hypothese H34 „Je geringer das prosoziale Verhalten desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln“ kann

somit angenommen werden. Als mögliche Interpretation dieser Ergebnisse kann der Zusammenhang zwischen prosozialem Verhalten und Verhaltensauffälligkeiten aufgeführt werden. Innerhalb der Korrelationsanalyse konnte ebenfalls ein statistisch signifikanter Zusammenhang zwischen den beiden Subskalen ermittelt werden. Demnach würde das Computerspielen wieder als Kompensation dienen. Eine weitere Interpretationsmöglichkeit der Ergebnisse bezüglich des prosozialen Verhaltens wäre die These, dass durch das Spielen das prosoziale Verhalten abnimmt. Allerdings zeigt der aktuelle Forschungsstand, dass das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen aggressives Verhalten bei Jugendlichen fördert, welche bereits eine aggressive Disposition aufweisen (te Wildt et al., 2015, S. 170). In der Studie der Autorengruppe te Wildt et al. (2015) konnte kein eindeutiger Zusammenhang zwischen einer exzessiven Nutzung von First-Person-Shootern sowie Aggressivität und Empathiefähigkeit ermittelt werden.

Berücksichtigt man bei der Interpretation der Zusammenhänge der dysfunktionalen Computerspielnutzung und den Subskalen des SDQ die bindungstheoretischen Annahmen, werden auch hier Zusammenhänge deutlich. Der Zusammenhang zwischen einer unsicheren Bindungsrepräsentation sowie emotionalen und sozialen Kompetenzen ist empirisch belegt.<sup>19</sup> Yang et al. (2016) zeigen auf, dass sowohl die Vater-Kind-Beziehung als auch die Mutter-Kind-Beziehung einen erheblichen Einfluss auf die Peer-Beziehung nimmt, welche wiederum einen Einfluss auf die Entwicklung einer Internetabhängigkeit hat. Die Autorengruppe geht davon aus, dass die Eltern-Kind-Beziehung die Internetabhängigkeit nur indirekt beeinflusst (S. 227). Aus den vorliegenden Ergebnissen und deren Interpretation sowie der bisherigen Studienlage bezüglich der Bindungsforschung sowie der Internet- und Computerspielnutzung lässt sich die These ableiten, dass durch eine unsichere oder desorganisierte Bindungsrepräsentation maladaptive Emotionsregulations- und Bewältigungsstrategien entstehen, welche in einer dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung münden können. Die Autorengruppe Jia et al. (2017), welche den Zusammenhang zwischen der Lehrer-Schüler-Beziehung und der Internetabhängigkeit untersuchten, verweisen auf das Gefühl nach Selbstwirksamkeit, welches ein internes Motiv für maladaptives Verhalten darstellen kann. Die Autorengruppe versteht eine Internetabhängigkeit ebenfalls als eine kompensatorische Copingstrategie und verknüpft ihre Überlegungen mit der Lehrer-Schüler-Beziehung. Ein negatives schulisches Selbstbild oder schulische Leistungen stellen vor allem im Jugendalter einen Erklärungswert zur Entstehung und Auf-

---

<sup>19</sup> Nähere Ausführungen in den Kapiteln 3.4, 3.5 und 3.7

rechterhaltung einer dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung dar (Wölfling et al., 2013, S. 36).

## **9.6 Dysfunktionale Computerspielnutzung und Familien-Identifikations-Test**

Auf der Skala Elternähnlichkeit des FIT konnten ebenfalls Gruppenunterschiede ermittelt werden. Zwischen den Gruppen der Computerspieler, welche anhand des Gesamtscores identifiziert wurden, unterscheiden sich die unauffälligen Computerspieler statistisch signifikant von den auffälligen und von den subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielern. Demnach können H41a1 und H41b2 angenommen werden. Zwischen den Gruppen, welche anhand der Abhängigkeitskriterien gebildet wurden, müssen die Hypothesen H41a1 und H41b1 falsifiziert werden. Allerdings konnte vor der p-Wert Adjustierung ein Unterschied zwischen den abhängigen und den unauffälligen Computerspielern gefunden werden. Unter Rückbezug auf die Mittelwerte dieser Gruppen sowie der Ergebnisse der Elterndiskrepanz lässt sich die These aufstellen, dass Unterschiede im Erziehungs- und Beziehungsverhalten der Eltern Risikofaktoren für die Entwicklung einer dysfunktionalen Computerspielnutzung darstellen. Yen et al. (2007) konnten ebenfalls aufzeigen, dass Konflikte zwischen den Eltern eine pathologische Internetnutzung fördern (S. 327). Tsitsika et al. (2011) zeigten ebenfalls auf, dass Jugendliche mit einer pathologischen Internetnutzung eine wenig harmonische Familienbeziehung aufweisen (S. 869). Darüber hinaus konnte die Autorengruppe aufzeigen, dass die Jugendlichen mit einer pathologischen Nutzung Probleme bei der Abgrenzung zu den Eltern aufwiesen (S. 870).

Bei Betrachtung der Ergebnisse der Hypothesentestung, bezüglich der realen und idealen Identifikation mit den Eltern, wird deutlich, dass auffällige und dysfunktionale Computerspieler geringere Identifikationswerte aufweisen als unauffällige Spieler. Die Hypothesen H39a1, H39b1, H39c1 sowie H39a2, H39b2, H39c2 und H39d2 können angenommen werden. Lediglich die Hypothesentestung bezüglich der abhängigen Computerspieler konnte nach der p-Wert Adjustierung keine statistisch signifikanten Unterschiede zu den unauffälligen Spielern in der realen Identifikation zum Vater und zur Mutter nachweisen. Bei der Betrachtung der Mittelwerte lässt sich feststellen, dass die Gruppe der auffälligen Computerspieler nach den Abhängigkeitskriterien nahe der Grenze der unterdurchschnittlichen realen Identifikation mit der Mutter liegen. Die Gruppe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspieler liegt mit ihrem Mittelwert der realen Identifikation mit der Mutter an der unterdurchschnittlichen Grenze,

während der Mittelwert der realen Identifikation zum Vater im unterdurchschnittlichen Bereich liegt. Diese Ergebnisse lassen sich dahingehend interpretieren, dass eine geringe Elternidentifikation eher ein Risikofaktor für eine subjektiv erlebte dysfunktionale Computerspielnutzung darstellt. Allerdings stehen diese Ergebnisse im Kontrast zu den Ergebnissen in der Skala Identifikation des EBF-KJ. Bezüglich der Hypothesentestung um die ideale Identifikation mit den Eltern konnte gezeigt werden, dass die Gruppe der subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzer sich sowohl in der idealen Identifikation zur Mutter als auch zum Vater statistisch signifikant von der Gruppe unauffälliger Spieler unterscheidet. Somit können die Hypothesen H40b2, H40c2 und H40d2 angenommen werden. Weiterhin kann die Hypothese H40a1 angenommen werden. Obwohl die Mittelwerte der Gruppen alle im Interpretationsbereich der durchschnittlichen idealen Identifikation liegen, kann festgestellt werden, dass die unauffälligen Spieler, an der Grenze zur überdurchschnittlichen idealen Identifikation liegen. Unauffällige Spieler zeigen insgesamt eine höhere reale und ideale Identifikation zu den Eltern. Geringe Identifikationen mit den Eltern weisen auf psychosoziale Belastungen hin. Remschmidt und Mattejat gehen davon aus, dass die Identifikation mit den Eltern beeinträchtigt ist, wenn insgesamt ein negatives Fremdkonzept vorliegt. Dieses kann durch eine ungünstige Eltern-Kind-Interaktion, in welcher das Kind Ablehnung durch die Eltern erfährt, begünstigt werden (S. 8). Unter Berücksichtigung der bindungstheoretischen Forschung sowie der empirischen Ergebnisse des Zusammenhanges zwischen den Bindungsrepräsentationen und des pathologischen Computerspielens, können die vorliegenden Ergebnisse interpretiert werden. So konnte Kowert und Oldmeadow aufzeigen, dass bei Onlinespielern häufiger eine vermeidende Bindung vorliegt (Kowert, Oldmeadow, 2015, S. 563). Das Spielen von Onlinespielen wurde wiederum als ein Risikofaktor für eine dysfunktionale Computerspielnutzung identifiziert (Bauernhofer et al., 2016, S. 4). Bei einer vermeidenden Bindungsrepräsentation liegt ein negatives Fremdbild vor. Diese Interpretation bedarf jedoch einer empirischen Überprüfung, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht gegeben werden kann. Eine geringe Identifikation mit den Eltern nimmt ebenfalls einen erheblichen Einfluss auf die Identitätsentwicklung und das Selbstkonzept. Die Hypothesenprüfung zur Selbstkongruenz konnte aufzeigen, dass sich alle drei Gruppen nach dem Interpretationskriterium des Gesamtscores statistisch signifikant in ihrem Mittelwert unterscheiden. Die Hypothesen H38a2, H38b2 und H38c2 können demnach angenommen werden. Interessanterweise lässt sich ebenfalls zwischen den auffälligen und den subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielern ein signifikanter Unterschied feststellen. Alle drei Gruppen liegen mit dem Mittelwert in der durchschnittlichen Selbstkongruenz, wobei



die unauffälligen Spieler den höchsten und die subjektiv erlebten dysfunktionalen den geringsten Mittelwert aufweisen. Ebenfalls konnte für die Gruppe der abhängigen Computerspieler ein statistisch signifikanter Unterschied zu den unauffälligen Spielern identifiziert werden. Diese Ergebnisse decken sich mit den Ergebnissen der Forschung um die pathologische Computerspielnutzung, welche einen geringen Selbstwert als Risikofaktor identifiziert haben (te Wildt, 2011, S. 24-25). Die Diskrepanz zwischen dem realen und idealen Selbstbild kann als Veränderungs- und Entwicklungsdruck interpretiert werden. Dies kann sowohl eine positive Entwicklung als auch ein Ausdruck eines psychischen Problems darstellen. Bei der Interpretation der vorliegenden Ergebnisse muss beachtet werden, dass eine geringe Selbstkongruenz sowohl einen Risikofaktor für eine psychische Erkrankung darstellt, als auch durch eine psychische Erkrankung bedingt werden kann (Remschmidt, Mattejat, 1999, S. 4-5). Demnach könnte die dysfunktionale Computerspielnutzung der Jugendlichen als Kompensationsversuch der geringen Selbstkongruenz interpretiert werden. Im Rahmen des Computerspiels erfahren sich die Jugendlichen selbstwirksam, was wiederum mit einer Steigerung des Selbstwertes einhergeht. Gleichzeitig kann aufgrund des Computerspielens eine Diskrepanz zwischen dem realen und idealen Selbst be- bzw. entstehen. Während der Jugendliche im Spiel eine Befriedigung seiner psychischen Grundbedürfnisse erfährt, bleiben diese Erfahrungen im realen Leben aus. Der Jugendliche erlebt eine Inkongruenz zwischen dem realen Leben und dem Spiel. Im Rahmen eines Teufelskreises verfestigt sich das dysfunktionale Computerspielverhalten und die geringe Selbstkongruenz.

## **9.7 Einfluss der Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Computerspielnutzung**

Mittels der Ergebnisse der T-Testungen und der Korrelationsanalysen sowie deren Diskussion wurde bereits ersichtlich, dass verschiedene Variablen in einem komplexen Zusammenspiel auf die dysfunktionale Computerspielnutzung wirken. Um den bisher theoretisch diskutierten komplexen Zusammenhang der Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Computerspielnutzung empirisch zu überprüfen, wurde ein Strukturgleichungsmodell entwickelt. Das Modell wird durch die Kategorien beziehungsweise Ebenen

- Eltern-Kind-Beziehung,
- personenbezogenen Variablen und
- computerspielbezogene Merkmale

strukturiert. Unter den Aspekten der Eltern-Kind-Beziehungen werden die Risikokalen der erfahrenen „Ablehnung“ und „Bestrafung“ durch beide Elternteile berücksichtigt. Im Jugendalter stellt die Autonomieentwicklung einen wesentlichen Aspekt dar. Die Computerspielnutzung kann als Autonomieerfahrungs- und Erprobungsraum genutzt werden. Da empirische Studien die Mutter auch in der heutigen Gesellschaft häufig als Hauptbezugsperson identifiziert haben, wird die „erlebte Autonomie in der Mutter-Kind-Beziehung“ im Strukturgleichungsmodell berücksichtigt. Als weitere Indikatoren für die erlebte Qualität der Eltern-Kind-Beziehung werden die „ideale Identifizierung“ mit der Mutter und mit dem Vater herangezogen (Remschmidt, Matthejat, 1999, S. 7). Auf der Ebene der personenbezogenen Variablen wird das Geschlecht mit der Referenzkategorie „männlich“ impliziert. Zudem werden die „Verhaltensprobleme“, „Verhaltensprobleme mit Peers“ und „Hyperaktivität“ als Risikofaktoren für eine dysfunktionale Computerspielnutzung berücksichtigt. Als weitere Einflussfaktoren auf die dysfunktionale Computerspielnutzung in der Kategorie personenbezogener Variablen werden „prosoziales Verhalten“ und die „Selbstkongruenz“ herangezogen. Unter den computerspielbezogenen Merkmalen wird die Nutzung von „Ego-/Third-Person-Shooter-Spielen“ sowie die Nutzung von „MOBA-Spielen“ berücksichtigt<sup>20</sup>. Zudem wird die durchschnittliche Nutzungszeit miteinbezogen. Da die dysfunktionale Computerspielnutzung eine Unterkategorie der dysfunktionalen Internetnutzung darstellt, wird die Ausprägung der „dysfunktionalen Internetnutzung“ ebenfalls im Modell ohne kategoriale Einordnung aufgeführt.

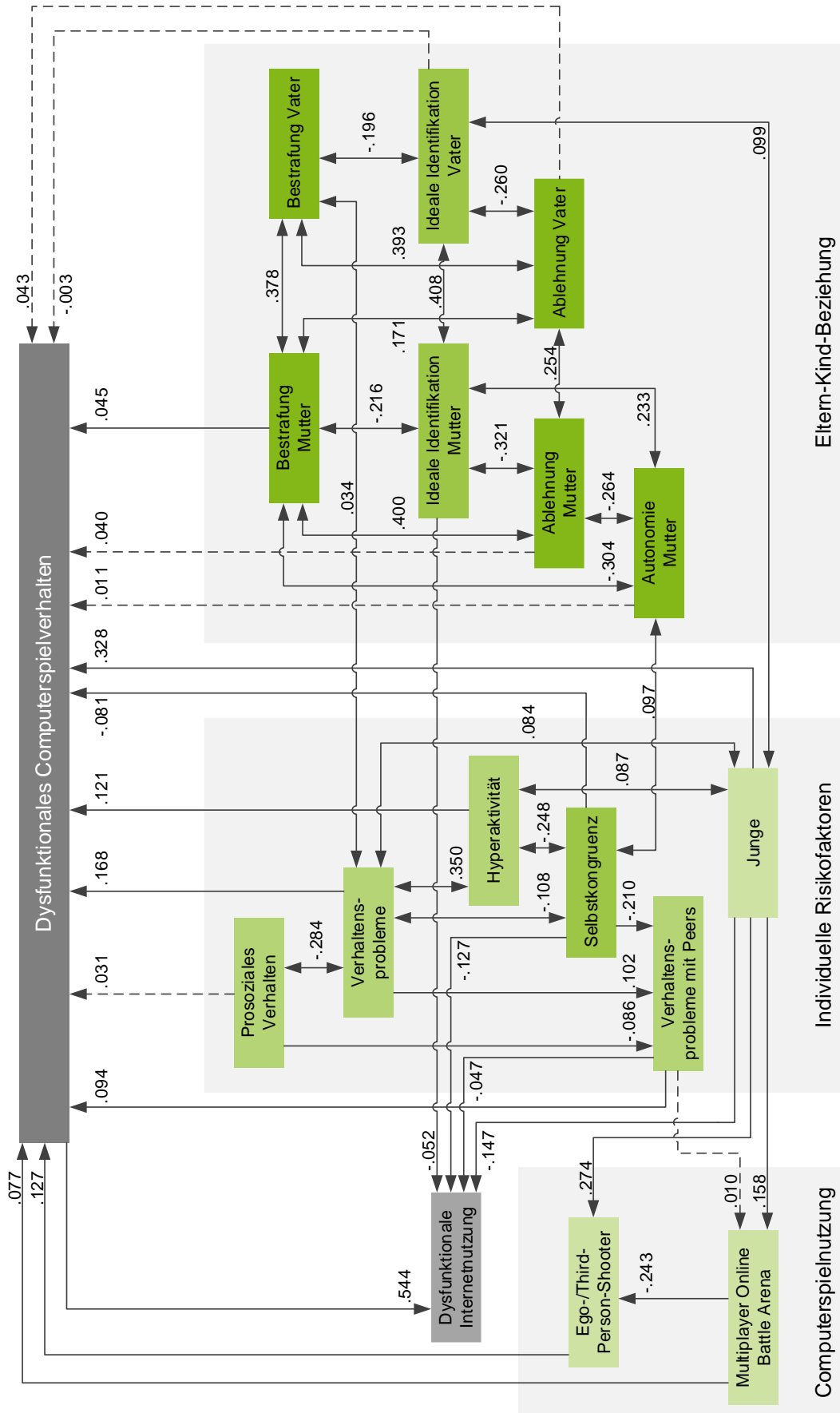
Die Zusammenhänge und Einflüsse der Eltern-Kind-Beziehung auf die personenbezogenen Variablen<sup>21</sup> sowie der Einfluss der personenbezogenen Variablen auf die computerspielbezogenen Merkmale<sup>22</sup> werden berücksichtigt und statistisch überprüft.

---

<sup>20</sup> Theoretische Ausführungen in den Kapiteln 2 und 4

<sup>21</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 4

<sup>22</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 2.1.5



RMSE = .077,  $\chi^2 = 1328.08$ ,  $df = 89$ ,  $p < .001$

Abbildung 13: Strukturgleichungsmodell der dysfunktionalen Computerspielnutzung

Das Modell weist mit einem  $RMSE = .077$  gerade noch eine akzeptable Modellanpassung auf (Rudolf, Müller, 2012, S. 357). Mit einem  $\chi^2 = 1328.08, df = 89, p < .001$  muss das Modell jedoch abgelehnt werden. Bei der Interpretation der Testgüte des Modells muss jedoch beachtet werden, dass eine große Stichprobe und eine Abweichung von der Normalverteilung vorliegt<sup>23</sup>. Der  $\chi^2$  Test tendiert bei großen Stichproben und Abweichungen der Normalverteilung zur Modelle Ablehnung (Rudolf, Müller, 2012, S. 356).

Insgesamt wird deutlich, dass die vermuteten komplexen Zusammenhänge teilweise sehr gering, jedoch statistisch signifikant ausfallen. Der vermutete gerichtete Zusammenhang der dysfunktionalen Computerspielnutzung auf die dysfunktionale Internetnutzung konnte im Modell bestätigt werden ( $\beta = .544, p < .001$ ). Bei der Betrachtung der computerspielbezogenen Merkmale wird deutlich, dass die Variable „Ego-/Third-Person-Shooter-Spiele“ mit einem ( $\beta = .127, p < .001$ ) im Vergleich zu den MOBA-Spielen ( $\beta = .077, p < .001$ ) eine etwas größere Varianzaufklärung besitzt. Zwischen den MOBA-Spielen und den Ego-/Third-Person-Shooter-Spielen besteht ein negativer gerichteter Zusammenhang ( $\beta = -.243, p < .001$ ). Das männliche Geschlecht weist einen positiven gerichteten Zusammenhang zur dysfunktionalen Computerspielnutzung ( $\beta = .328, p < .001$ ) und einen negativ gerichteten Zusammenhang zur dysfunktionalen Internetnutzung ( $\beta = -.147, p < .001$ ) auf. Der gerichtete Zusammenhang des männlichen Geschlechts auf Ego-/Third-Person-Shooter-Spiele ( $\beta = .274, p < .001$ ) und den MOBA-Spielen ( $\beta = .158, p < .001$ ) konnte ebenfalls bestätigt werden. Bezogen auf die individuellen Risikofaktoren konnten (sehr) geringe Zusammenhänge der Skalen Verhaltensprobleme ( $\beta = .168, p < .001$ ), der Hyperaktivität ( $\beta = .121, p < .001$ ) und der Verhaltensprobleme mit Peers ( $\beta = .094, p < .001$ ) auf die dysfunktionale Computerspielnutzung identifiziert werden.<sup>24</sup> Obwohl der negativ gerichtete Zusammenhang zwischen der Selbstkongruenz und der dysfunktionalen Computerspielnutzung im Modell statistisch höchst signifikant ist, fällt dieser sehr gering aus ( $\beta = -.081, p < .001$ ). Auf der Ebene der Eltern-Kind-Beziehung kann nur der sehr geringe Zusammenhang zwischen der Bestrafung der Mutter und der dysfunktionalen Computerspielnutzung ( $\beta = .045, p = .049$ ) gerade noch als statistisch signifikant identifiziert werden.

---

<sup>23</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 7.8

<sup>24</sup> Die vorliegenden Ergebnisse replizieren ähnliche  $\beta$ -Werte aus der Längsschnittstudie Mößle (2012) bezogen auf die Skalen Hyperaktivität und Verhaltensprobleme mit Peers (S.397).

Bei der Betrachtung der im Modell postulierten Wechselwirkungen zwischen den drei Ebenen werden etwas höhere Wechselwirkungen und gerichtete Zusammenhänge deutlich. Erfahrene Ablehnung in der Eltern-Kind-Beziehung stellt generell einen Risikofaktor für die psychische Gesundheit dar und wirkt sich auf verschiedene Entwicklungsaufgaben aus. Die ideale Identifikation mit den Eltern, welche Auskunft über die Qualität der Beziehung gibt, wird durch die erlebte Ablehnung der Eltern negativ beeinflusst. Im Rahmen des Modells konnte aufgezeigt werden, dass Jugendliche, welche Ablehnung durch die Eltern erfahren, eine geringere ideale Identifikation zur Mutter ( $r = -.321, p < .001$ ) und zum Vater ( $r = -.260, p < .001$ ) aufweisen. Obwohl die Jugendlichen zu beiden Elternteilen verschiedene qualitative Beziehungen besitzen, konnte die Annahme bestätigt werden, dass die Wahrscheinlichkeit steigt, wenn ein Elternteil den Jugendlichen ablehnt und der andere Elternteil dies ebenfalls tut ( $r = .254, p < .001$ ). Zwischen der erlebten Ablehnung und der erlebten Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung konnte eine mittlere statistisch signifikante Korrelation identifiziert werden ( $r = .400, p < .001$ ). Die Prüfung des Zusammenhanges der Ablehnung und Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung wies ebenfalls eine mittelstarke Korrelation auf ( $r = .393, p < .001$ ). Zudem konnte die Annahme bestätigt werden, dass die erfahrene Ablehnung und Bestrafung durch die Mutter ebenfalls die Autonomieentwicklung einschränkt. Es konnten geringe statistisch signifikante negative Korrelationen zwischen der Ablehnung und Autonomie ( $r = -.264, p < .001$ ) sowie Bestrafung und Autonomie ( $r = -.304, p < .001$ ) identifiziert werden. Die Auswirkung der erlebten Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung auf die Selbstkongruenz wies eine sehr geringe positive Korrelation ( $r = .097, p < .001$ ) auf. Der Jugendliche erlebt aufgrund der eingeschränkten Autonomie eine Differenz zwischen dem wie er ist und wie er eigentlich sein möchte. Ein Zusammenhang zwischen einem negativen Selbstwert und Verhaltensproblemen konnte in verschiedenen Studien aufgezeigt werden (Grawe, 2004, S. 260). Das Modell bestätigt die These der Wechselwirkung zwischen den Verhaltensproblemen und der Selbstkongruenz ( $r = -.108, p < .001$ ). Zudem lässt sich ein negativer Zusammenhang zwischen der Hyperaktivität und der Selbstkongruenz identifizieren ( $r = -.248, p < .001$ ). Die Annahme, dass eine geringe Selbstkongruenz sich zudem negativ auf die Beziehung zu den Peers auswirkt, konnte im Modell bestätigt werden ( $\beta = -.081, p < .001$ ).<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Die komplexen Wechselwirkungen zwischen Selbstkongruenz, Peer-Beziehungen und dysfunktionaler Internet- und Computerspielnutzung wird in Kapitel 3.7 beschrieben

## 10 Methodendiskussion

An den gängigen Erfassungsinstrumenten der Internet- und Computerspielnutzung übt Petry die Kritik, dass diese nosologisch am Suchtkonzept orientiert und somit eingeeignet formuliert sind. Eine mögliche Erfassung von alternativen Erklärungsansätzen ist so kaum gegeben (Petry, 2016, S. 71). Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurde versucht sowohl das Konzept der Computerspielabhängigkeit als auch das Konzept des dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs zu berücksichtigen. Dafür wurden im Rahmen der Hypothesentestung die Computerspielnutzergruppen, welche nach den Abhängigkeitskriterien und nach dem Gesamtscore gebildet wurden, berücksichtigt.<sup>26</sup> Auf die zusätzliche Verwendung des von Petry (2010) und Schuhler und Vogelgesang (2012) vorgeschlagenen KPC wurde aufgrund der bereits vorliegenden Komplexität der Fragebögen und der fehlenden Überprüfung der Testgütekriterien des Screeningverfahrens verzichtet. Ein weiterer Kritikpunkt stellt die nicht vorliegende Normalverteilung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung dar. Im Rahmen der Hypothesentestung wurde dies berücksichtigt und entsprechende „nicht parametrische“ Verfahren angewendet. Bei dem Strukturgleichungsmodell konnte keine adäquate Alternative gefunden werden.

Weiterhin ist kritisch anzumerken, dass die stark variierende Gruppengröße, insbesondere der Internetnutzer, die Aussagekraft der Ergebnisse der Mittelwertvergleiche beeinflusst. Um einen möglichen statistischen Artefaktfehler zu mindern, erfolgte ein Zwillings-Matching mit erneuter statistischer Prüfung. Diese erfüllten aufgrund der geringen Fallzahlen nicht die Testvoraussetzungen, sodass auch diese Ergebnisse ebenfalls unter Vorbehalt zu interpretieren sind.

Die vorliegende Arbeit liefert keine konkreten Angaben über die Prävalenz einer dysfunktionalen bzw. „abhängigen“ Internet- und Computerspielnutzung. Im Rahmen der Stichprobenerhebung wurden zwölf Probanden im ambulanten Setting befragt, sodass aufgrund der Häufigkeitsverteilung in den Nutzergruppen nicht auf eine Punktprävalenz geschlossen werden kann.

Eine wesentliche Kritik an der Erfassung von Bindungsorganisationen oder der erlebten Eltern-Kind-Beziehung stellt die mögliche Ungültigkeit der Angaben der Jugendlichen dar. Die mentale Organisation des Jugendlichen kann nicht unverfälscht durch ein Fragebogeninstrument erfasst werden. Aufgrund der vorliegenden Bindungsreprä-

---

<sup>26</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 7.2

sensation können Elternteile beispielsweise idealisiert werden. Inwieweit bei den Jugendlichen die Fähigkeit und Bereitschaft vorliegt, die Beziehungserfahrungen adäquat zu reflektieren, lässt sich nicht mit einer anonymen Fragerhebung erschließen (Zimmermann, Becker-Stoll, 2001, S. 254). Neben den Schwierigkeiten der Fragebogenerhebung lässt sich zusätzlich die Auswertung des EBF-KJ aufführen. Die Normierung des Fragebogens unterliegt keiner repräsentativen Erhebung (Titze, Lehmkuhl, 2010, S. 55). Zudem können nicht alle Mittelwerte in entsprechende T-Werte umgewandelt werden, da bei einigen Mittelwerten die T-Werte als kleiner bzw. größer eines Grenzwerts in unbekannter Höhe/Ausprägung angegeben sind (S. 58ff.). Im Rahmen der Arbeit wurden die Mittelwerte in den vom Manual als jeweils niedrigsten bzw. höchsten angegebenen T-Wert der Skala umgewandelt. Es ist demnach nicht auszuschließen, dass einige statistische Informationen verloren gegangen sind, da beispielsweise bei unterschiedlich hohen Mittelwerten auf einen gleichen T-Wert gesetzt werden musste.

Eine weitere statistische Einschränkung liegt aufgrund der Auswertung des FIT vor. Für statistische Berechnungen empfiehlt der FIT die Korrelationswerte in z-Werte nach Fischer zu transformieren (Renschmidt, Mattejat, 1999, S. 21). Liegt eine perfekte Korrelation vor, konnte kein z-transformierter Wert ausgegeben werden. Nach Empfehlung von Käßler (2000) werden perfekte Korrelationen in den z-Wert 2,99 umgewandelt.

Bei der Interpretation der Ergebnisse des Zusammenhangs der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung mit den SDQ Skalen muss berücksichtigt werden, dass keine tatsächlichen Kompetenzen der Jugendlichen erfasst wurden. Es gilt zu berücksichtigen, dass der Fragebogen keine direkte Auskunft über emotionale und soziale Kompetenzen gibt, sondern Teilaspekte dieser erfasst. Zudem muss berücksichtigt werden, dass im Rahmen der Erhebung nur Symptome der Hyperaktivität erfasst wurden und nicht das Störungsbild des ADHS. Im Rahmen der Ergebnisdiskussion wurde zur Unterstützung der Interpretation Bezug auf ADHS und empirische Erkenntnisse genommen.

In den vergangenen Jahren lässt sich ein Anstieg an Studien, welche den Zusammenhang zwischen der Bindungsrepräsentation und der dysfunktionalen Computerspielnutzung untersuchten, verzeichnen. Die ermittelten Zusammenhänge der Studien lassen bisher jedoch nur theoretische Annahmen, wie die Bindungserfahrungen auf die Internet- und Computerspielnutzung wirken, zu. Aussagen über Mechanismen beziehungsweise spezifische Erfahrungen, die eine dysfunktionale Nutzung begünstigen, können nicht getroffen werden. Die Erfassung der Bindungserfahrungen im Jugendalter stellen aufgrund der mentalen Umstrukturierung eine besondere Herausforderung

dar und unterliegen der Kritik der fehlenden Gütekriterien<sup>27</sup>. Bisher liegen nur sehr wenige Studien bezüglich des Zusammenhangs der verschiedenen Aspekte der erlebten Eltern-Kind-Beziehung und der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung vor. Mit Hilfe der vorliegenden Arbeit und den genutzten Verfahren soll ein Beitrag zur Identifizierung von Merkmalen der Eltern-Kind-Beziehung, welche einen direkten oder indirekten Einfluss auf die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung nehmen, geleistet werden. Mittels der statistischen Überprüfung konnten zwar für einige Merkmale der Eltern-Kind-Beziehung Signifikanzen für direkte und indirekte Wirkungen auf die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung ermittelt werden, jedoch waren diese sehr gering. Die Arbeit leistet demnach einen wichtigen empirischen Beitrag, indem aufgezeigt werden konnte, dass die aufgrund des komplexen theoretischen Hintergrunds vermuteten Zusammenhänge keine ausreichende Erklärungskraft für die Entwicklung oder das Vorliegen einer dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung liefern.

---

<sup>27</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 7.3



## 11 Fazit und Ausblick

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurde sowohl ein direkter als auch ein indirekter Einfluss der Eltern-Kind-Beziehung auf die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung vermutet. Die Recherche zu den bisherigen empirischen Erkenntnissen über mögliche Zusammenhänge der Eltern-Kind-Beziehung oder Bindungsrepräsentation und der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung wies nur eine geringe Studienzahl aus. Aufgrund der methodischen Vorgehensweisen sowie den kulturellen Hintergründen der Studien lässt sich bisher keine sichere Aussage über den Zusammenhang der Eltern-Kind-Beziehung und der Entwicklung sowie des Aufrechterhaltens einer dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung tätigen. Dass die frühkindlichen Bindungserfahrungen einen Einfluss auf die weiteren Beziehungserfahrungen, sowohl im familiären Rahmen als auch mit Gleichaltrigen, sowie auf die emotionale und soziale Entwicklung nehmen, konnte in verschiedenen Studien nachgewiesen werden (Belsky, 2000, S. 308; Schleiffer, 2009, S. 44ff.). Unsichere und desorganisierte Bindungsrepräsentationen stellen einen Risikofaktor für psychopathologische Entwicklung dar (Bowlby, 2008, S. 111). Das Jugendalter gilt als wichtigstes „Einstiegfenster in Problemverhalten“ (Fend, 2003, S. 437). Allerdings lassen sich keine universellen Aussagen über die Entwicklungsprozesse tätigen, vielmehr wird für eine differenzielle Betrachtung der Entwicklungsprozesse plädiert, welche individuelle Merkmale und das Vorliegen der verschiedenen Risiko- und Schutzfaktoren berücksichtigt (S. 456ff.). Exzessiv ausgeführte Verhaltensweisen im Jugendalter lassen sich als Ausdruck einer Autonomiebestrebung interpretieren (Mößle, 2011, S. 54). Petry vertritt die Ansicht, dass es sich bei dem dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauch um ein Übergangsphänomen des Jugendalters handelt (Petry, 2015, S. 1). Kontrovers wird die Frage diskutiert, ob die dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung nosologisch in das Konzept der Verhaltenssucht oder der Beziehungsstörung- und Verhaltensstörung einzuordnen ist. Obwohl das Konzept der Internet- und Computerspielabhängigkeit den Fokus auf die Abhängigkeitskriterien legt, werden bei der Betrachtung der ätiologischen Ansätze Parallelen zum Konzept der Beziehungs- und Verhaltensstörung deutlich. Ein Nebenziel der vorliegenden Arbeit sollte es sein, erste Implikationen zur möglichen Vereinbarung beider Konzepte zu liefern. So wurde in den theoretischen Ausführungen der komplexe Zusammenhang der Beziehungserfahrungen auf die weitere psychische Entwicklung eruiert. Mittels der einfaktoriellen ANOVA konnten Unterschiede in der erlebten Eltern-Kind-Beziehung zwischen den Internet- und Computerspielnutzergruppen, mit teilweise (sehr) hohen Effektstärken, ermittelt werden. Mittels der Hypo-

thesentestung wurde bereits deutlich, dass die gebildeten Computerspielnutzergruppen nach dem Gesamtscore teilweise andere Ergebnisse aufwiesen, als die Computerspielnutzergruppen nach den Abhängigkeitskriterien. Eine Überprüfung möglicher Unterschiede zwischen den Jugendlichen, welche nach den DSM-5 Kriterien eine Internet-Gaming-Disorder aufweisen und den Jugendlichen, welche subjektiv eine dysfunktionale Computerspielnutzung wahrnehmen, wurde ebenfalls vorgenommen. Es konnten signifikante Unterschiede gefunden werden, die darauf hindeuten, dass die Identifikation mit der Mutter, erlebte Unterschiede zwischen den Eltern und Probleme mit Gleichaltrigen einen Einfluss auf die Entwicklung einer dysfunktionalen oder eher abhängigen Computerspielnutzung nehmen.<sup>28</sup> Mittels des Strukturgleichungsmodells konnten die vermuteten Wechselwirkungen statistisch bestätigt werden, wenn auch nur geringe Zusammenhänge aufgezeigt werden konnten.

Weiterhin konnte in der statistischen Auswertung festgestellt werden, dass die auffälligen Internetnutzergruppen auf einigen Skalen höhere Mittelwerte erzielten als die abhängigen Internetnutzer und sich statistisch signifikant von den unauffälligen Usern unterschieden. Aus diesen vorliegenden Ergebnissen ergibt sich die These, dass Jugendliche, welche innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung überprotektives Verhalten und emotionale Vereinnahmung erfahren, das Internet als dysfunktionale Bewältigungsstrategie nutzen. Jedoch unterliegt die Nutzung nicht einem abhängigen Verhalten. Die These wäre dem Beziehungs- und Verhaltensstörungs-Konzept zuzuordnen. Inwieweit diese auffällige Nutzung in eine abhängige Internetnutzung münden kann, kann im Rahmen des Querschnittsdesigns nicht beantwortet werden. Zenses (2016) identifizierte das Maturing-Out, das natürliche Herauswachsen aus einem problematischen Verhalten, welches durch die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben bedingt werden kann (S. 210). Die vorliegende Forschungsfrage der Arbeit berücksichtigte die Entwicklungsaufgabe der reziproken Beziehungsgestaltung zu den Eltern<sup>29</sup>. Die Umgestaltung der Eltern-Kind-Beziehung stellt im Jugendalter eine Herausforderung dar. Eine sichere Bindung stellt einen Schutzfaktor dar, während eine unsichere und desorganisierte Bindung die Bewältigung dieser Entwicklungsaufgabe beeinträchtigt.<sup>30</sup>

Weitere essentielle Aspekte, welche die Annahme des Zusammenhanges zwischen der Eltern-Kind-Beziehung und der Entstehung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung bestärken, stellen die neurobiologischen Vorgänge dar. So konnte

---

<sup>28</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 6.9.11

<sup>29</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 7

<sup>30</sup> Theoretische Ausführungen in Kapitel 3.5

bisher nachgewiesen werden, dass es bei der Internet- und Computerspielnutzung zu einer Dopaminausschüttung im mesokortikolimbischen Belohnungszentrum kommt. Vertreter des Verhaltenssuchtkonzepts vermuten, dass sich im Rahmen einer operanten Konditionierung ein neurobiologischer Teufelskreis entwickelt, welcher mit strukturellen und funktionellen Veränderungen im mesokortikolimbischen Belohnungszentrum verknüpft ist und zu einer Sensitivierung des dopaminergen Systems gegenüber Internet- und Computerspielreizen führt. Dies wiederum führt zur Toleranzentwicklung (Wölfling, 2014, S. 32), welche ein diagnostisches Kriterium der Internet-Gaming-Disorder darstellt.

Petry kritisiert an dem Verhaltenssuchtkonzept den Rückschritt vom bio-psycho-sozialen Modell. Mit den Kernkriterien der Toleranzentwicklung und Entzugserscheinungen wird der Fokus auf das neurobiologische Belohnungssystem gelegt. Die Auf-führung des emotionalen Konditionierungsprozesses vernachlässigt, so Schuler (2009) und Petry (2009), die Komplexität der hirneurobiologischen Grundlagen der Persönlichkeit. Die Autoren plädieren für eine stärkere Berücksichtigung der Planungs- und Steuerungsfunktion (Schuler, 2009, S. 74; Petry, 2009, S. 443).<sup>31</sup> Im Rahmen der vorliegenden Arbeit erfolgt neben der Hypothesentestung eine zusätzliche Faktorenanalyse der Computerspielabhängigkeitsskala (Rehbein et al., 2015). Innerhalb der Faktorenanalyse wurde die Toleranzentwicklung mit einer Varianzaufklärung von 58 % identifiziert. Gerade dieses Kernkriterium, welches neben den Entzugserscheinungen in der Kritik steht, den dysfunktionalen und pathologischen PC-/Internet-Gebrauch nicht erklären zu können, weist in der vorliegenden Stichprobe den höchsten Einfluss auf den Gesamtscore des CSAS auf.

Aus der neurobiologischen Bindungsforschung ist bekannt, dass die frühkindlichen Bindungserfahrungen einen erheblichen Einfluss auf die Hirnentwicklung nehmen. Unsichere und desorganisierte Bindungserfahrungen gehen mit permanenten Erfahrungen von negativen Emotionen einher, welche die Entstehung neuronaler Erregungsmuster begünstigen. Dies führt zu einer leichteren Aktivierung des Behavioral Inhibition Systems (Grawe, 2004, S. 240), welches mit dem Gefühl von unkontrollierbaren Stressreaktionen einhergeht. Anhaltende Stressreaktionen beeinträchtigen das Ausbilden von adaptiven Bewältigungsstrategien (Hüther, 2012, S. 100). Maladaptive Bewältigungsstrategien wiederum stellen einen erheblichen Risikofaktor für eine psychopathologische Entwicklung dar. Sowohl das Konzept der Internetsucht und Computerspielab-

---

<sup>31</sup> Theoretische Ausführungen in Schuler (2009) S. 74 und Petry (2009) S. 443

hängigkeit als auch der dysfunktionale und pathologische PC-/Internet-Gebrauch gehen davon aus, dass die Internet- und Computerspielnutzung eine maladaptive Bewältigungsstrategie darstellt.

Die dargestellten Zusammenhänge beruhen auf theoretischen Annahmen der bisherigen neurobiologischen Bindungs- und der neurobiologischen Verhaltenssuchtforschung. Eine wesentliche Erkenntnis aus der neurobiologischen Suchtforschung stellt die Arbeit von Insel (2003) dar, welche die bisherigen Ausführungen stützt, obwohl diese sich auf Tierversuche und stoffgebundenen Süchte beziehen. Auf Grundlage der neurobiologischen Ergebnisse, dass Drogenmissbrauch zu einer Reduzierung des Beziehungsmotives führt, stellt Insel die These auf, dass bei einem Drogenmissbrauch die gleichen neurobiologischen Schaltkreise stimuliert werden, welche für die Motivation von sozialen Beziehungen, elterlicher Fürsorge und Partnerschaftsbindungen aktiv werden. Das mesokortikolimbische Dopaminsystem, welches für die Entstehung von Abhängigkeiten eine essentielle Rolle spielt, scheint durch soziale Interaktionen und Bindungserfahrungen mediiert (Insel, 2003, S. 351). Insel geht davon aus, dass Suchterkrankungen ein Nebenprodukt ungünstiger Bindungserfahrungen sind. Dieses Ergebnis und die theoretischen Ausführungen stützen den Bedarf an weiterer Forschung, um eine mögliche Verbindung des Beziehungs-, Verhaltensstörungs- und Verhaltenssucht-Konzeptes zu verifizieren. Aus der psychotherapeutischen Praxis ist bekannt, dass eine Diagnostik und Behandlung ein einzelfallorientiertes Vorgehen, welches die Motivationslage und komorbiden Probleme der Jugendlichen berücksichtigt, erfolgen soll (Borg-Laufs, 2011, S. 1). Ebenfalls ist es essentiell im Kindes- und Jugendalter die familiären und weiteren zwischenmenschlichen Beziehungen im therapeutischen Prozess zu berücksichtigen (Käppler, 2005, S. 28). Dies sollte demnach ebenfalls bei der Behandlung der dysfunktionalen, problematischen oder abhängigen Internet- und Computerspielnutzung berücksichtigt werden.

Die Nutzung des Internets und seinen Angeboten sowie das Spielen sind zur Alltäglichkeit geworden. Insgesamt zeigen die Prävalenzraten aus dem deutschsprachigen Raum, sowie die Ausprägung in der vorliegenden Stichprobe, dass der größte Teil der Jugendlichen eine funktionale Internet- und Computerspielnutzung aufweist. Dennoch zeigen einige Jugendliche eine dysfunktionale Nutzung auf. Da diese mit weitreichenden Folgen, wie (schulische) Leistungsprobleme, Beeinträchtigung an der körperlichen Gesundheit und realweltliche soziale Ausgrenzung<sup>32</sup>, einhergeht ist das Aufdecken der

---

<sup>32</sup> Theoretische Ausführungen in den Kapiteln 2.1.4 und 2.2.4

Wirkmechanismen essentiell um eine entsprechende Prävention und Intervention gewährleisten zu können. Die vorliegende Arbeit liefert einen weiteren theoretischen und empirischen Beitrag zur Erweiterung des bisherigen mangelnden empirischen Forschungsstandes zum Verständnis der Entwicklung und Aufrechterhaltung einer dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung unter Berücksichtigung der Eltern-Kind-Beziehung. Die Arbeit konnte nur geringe Zusammenhänge zwischen der aktuell erlebten Eltern-Kind-Beziehung und der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung identifizieren. Die vermuteten Zusammenhänge der dysfunktionalen Nutzung und der Selbstkongruenz, sowie der (sozialen) Verhaltensauffälligkeiten erwiesen sich ebenfalls als gering. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass andere Mechanismen im Jugendalter für die Entstehung und Aufrechterhaltung der dysfunktionalen Internet- und Computerspielnutzung einen größeren Erklärungswert besitzen. Welche Mechanismen diese darstellen, müssen im Rahmen der Risiko- und Schutzfaktoren für eine dysfunktionale Internet- und Computerspielnutzung weiter erforscht und eruiert werden.

## 12 Literaturverzeichnis

- Ahnert, L. (2004): Bindung und Bonding: Konzepte früher Bindungsentwicklung. In: L. Ahnert und J. Maywald (Hg.): Frühe Bindung. Entstehung und Entwicklung. München: Reinhardt, S. 63–81.
- Allen, J. P.; Porte, M.; McFarland, C.; McElhaney, K. B.; Marsh, P. (2007): The Relation of Attachment Security to Adolescents' Paternal and Peer Relationships, Depression, and Externalizing Behavior. In: *Child Development* 78 (4), S. 1222–1239.
- Allen, Jon G.; Fonagy, Peter; Bateman, Anthony (2016): Mentalisieren in der psychotherapeutischen Praxis. Zweite Auflage.
- Alsaker, F.; Olweus, D. (2003): Stability and change in global self-esteem and self-related affect. In: R. P. Lipka und T. M. Brinthaup (Hg.): Understanding early adolescent self and identity. Applications and interventions. Albany: State University of New York Press (SUNY series, studying the self), S. 193–223.
- Batra, A.; Steffen, S. (2014): Exzessiver und abhängiger Internet-, und Computer- und Mediengebrauch. In: O. Bilke-Hentsch, K. J. Wölfling und A. Batra (Hg.): Praxisbuch Verhaltenssucht. 1. Aufl. Stuttgart: Thieme, S. 99–126.
- Batra, A.; Steffen, S. (2014): Lernpsychologische Grundlagen einer Verhaltenssucht. In: O. Bilke-Hentsch, K. J. Wölfling und A. Batra (Hg.): Praxisbuch Verhaltenssucht. 1. Aufl. Stuttgart: Thieme, S. 35–40.
- Batthyány, D.; Müller, K. W.; Benker, F.; Wölfling, K. J.: Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. In: *Wiener klinische Wochenschrift* 2009 (121), S. 502–509.
- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F. & Wölfling (2009): Computerspielverhalten – Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. In: *Wiener klinische Wochenschrift* 121, S. 502–509.
- Bauernhofer, K.; Papousek, I.; Fink, A.; Unterrainer, H. F.; Weiss, E. M. (2016): Problematisches Internetnutzungsverhalten (PIN) - eine Übersicht zu Messinstrumenten und Risikofaktoren. In: *Neuropsychiatrie* 30, S. 2–9.
- Beetz, A. (2013): Bindung und Emotionsregulationsstrategien bei Jugendlichen mit und ohne emotionale Störungen und Verhaltensauffälligkeiten. In: *Empirische Sonderpädagogik* (2), S. 144–159.

- Belsky, J.; Pasco Fearon, R. M. (2002): Infant-mother attachment security, contextual risk, and early development: A moderational analysis. In: *Development and Psychopathology* 14, S. 293–310.
- Berk, L. E.; Aralikatti, E. (2011): Entwicklungspsychologie. 3., aktualisierte Aufl., [Nachdr.]. München: Pearson Studium (Pearson-Studium).
- Beutel, M. E.; Hoch, C.; Wölfling, K. J.; Müller, K. W. (2011): Klinische Merkmale der Computerspiel- und Internetsucht am Beispiel der Inanspruchnehmer einer Spielsuchtambulanz. In: *Zeitschrift für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie* 57, S. 77–90.
- Bilke-Hentsch, O.; Wölfling, K. J.; Batra, A. (Hg.) (2014): Praxisbuch Verhaltenssucht. 1. Aufl. Stuttgart: Thieme.
- Błachnio, A.; Przepiorka, A.; Senol-Durak, E.; Durak, M.; Sherstyuk, L. (2017): The role of personality traits in Facebook and Internet addictions: A study on Polish, Turkish, and Ukrainian samples. In: *Computers in Human Behavior* 68, S. 269–275.
- Bleiberb, E. (2002): Attachment, Trauma, and Self-Reflection: Implications for Later Psychopathology. In: J. M. Maldonado-Durán (Hg.): Infant and toddler mental health. Models of clinical intervention with infants and their families. 1st ed. Washington, DC: American Psychiatric Pub, S. 33–56.
- Borg-Laufs, M. (2012): Die Befriedigung psychischer Grundbedürfnisse als Weg und Ziel der Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie. In: *Forum für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie* 1, S. 6–21.
- Borg-Laufs, M.; Spancken, A. (2010): Psychische Grundbedürfnisse bei gesunden und bei psychisch kranken Kindern und Jugendlichen: Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. In: M. Borg-Laufs (Hg.): Psychische Grundbedürfnisse in Kindheit und Jugend. Perspektiven für soziale Arbeit und Psychotherapie. Tübingen: dgvt-Verl. (KiJu, Bd. 15), S. 23–38.
- Bortz, J.; Schuster, C. (2010): Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler. 7., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg (Springer-Lehrbuch).
- Bowlby, J.; (2006): Bindung. München, Basel: E. Reinhardt (Bindung und Verlust, / John Bowlby; 1).
- Bowlby, J. (2008): Bindung als sichere Basis. Grundlagen und Anwendungen der Bindungstheorie. München: Reinhardt.

- Braun, B.; Kräplin, A.; Bühringer, G. (2014): Verhaltensprävention von pathologischem Glücksspielen. In: K. Mann (Hg.): Verhaltenssuchte // Verhaltenssuchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention. Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention. Place of publication not identified: Springer Science and Business Media, S. 178–192.
- Braun, U. (2014): Exzessive Internetnutzung Jugendlicher im familialen Kontext. Analysen zu Sozialschicht, Familienklima und elterlichem Erwerbsstatus. Wiesbaden: Springer VS (Springer Results).
- Brisch, K. H. (2009b): Bindungsstörungen. Von der Bindungstheorie zur Therapie. 9. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch).
- Brisch, K. H. (2003): Grundlagen der Bindungstheorie und aktuelle Ergebnisse der Bindungsforschung. In: U. Finger-Trescher und H. Krebs (Hg.): Bindungsstörungen und Entwicklungschancen. Gießen: Psychosozial-Verl. (Reihe "Psychoanalytische Pädagogik", 16), S. 51–70.
- Brisch, K. H. (2008): Prävention von Gewalt durch die Förderung von Bindungssicherheit und Empathie: >>SAFE- Sichere Ausbildung für Eltern<< und >>BASE - Babywatching in Kindergarten und Schule<<. In: M. Franz, B. West-Leuer und U. Bowi (Hg.): Bindung, Trauma, Prävention. Entwicklungschancen von Kindern und Jugendlichen als Folge ihrer Beziehungserfahrungen. Orig.-Ausg. Gießen: Psychosozial-Verl. (Psychoanalytische Pädagogik, 27), S. 129–162.
- Brisch, K. H. (2009): Bindung, Psychopathologie und gesellschaftliche Entwicklung. In: K. H. Brisch und T. Hellbrügge (Hg.): Wege zu sicheren Bindungen in Familie und Gesellschaft. Prävention, Begleitung, Beratung und Psychotherapie. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 350–371.
- Brisch, K. H. (2012): Bindungsstörungen und Trauma. In: K. H. Brisch und T. Hellbrügge (Hg.): Bindung und Trauma. Risiken und Schutzfaktoren für die Entwicklung von Kindern. 4. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 105–135.
- Brisch, K. H. (2014): Bindungsgestörte Jugendliche in Gruppen von Gleichaltrigen: Diagnostik und Therapie. In: K. H. Brisch (Hg.): Bindung und Jugend. Individualität, Gruppen und Autonomie. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 276–294.
- Brisch, K. H. (2014): Säuglings- und Kleinkindalter. 4. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Bindungspsychotherapie - Bindungsbasierte Beratung und Psychotherapie, eine Reihe in zehn Bänden / von Karl Heinz Brisch).



- Brockmann, J.; Kirsch, H. (2010): Konzepte der Mentalisierung. Relevanz für die psychotherapeutische Behandlung. In: *Psychotherapeut* 55, S. 279–290.
- Brunner, R.; Parzer, P.; Resch, F.; Strittmatter, E.; Fischer, G.; Kaess, M. (2014): Der Zusammenhang von Mobbing Erfahrungen, Copingstilen und pathologischem Internetgebrauch bei Jugendlichen. In: *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie* 42 (2), S. 85–94.
- Burnay, J.; Billieux, J.; Blairy S.; Larøi, F. (2015): Which psychological factors influence Internet addiction? Evidence through an integrative model. In: *Computers in Human Behavior* 43, S. 28–34.
- Calkins, S. D.; Hill A. (2007): Caregiver Influences on Emerging Emotion Regulation: Biological and Environmental Transactions in Early Development. In: James J. Gross (Hg.): *Handbook of emotion regulation*. New York: Guilford Press, S. 229–248.
- Caplan, S. E. (2005): A Social Skill Account of Problematic Internet Use. In: *Journal of Communication* 55 (4), S. 721–736.
- Chan, P. A.; Rabinowitz, T. (2006): A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. In: *Annals of General Psychiatry* 5 (16), S. 16–23.
- Chou, W.-J.; Liu, T.-L.; Yang, P.; Yen, C.-F. (2015): Multi-dimensional correlates of Internet addiction symptoms in adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder. In: *Psychiatry Research* 225, S. 122–128.
- Csikszentmihalyi, M. (2007): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Unter Mitarbeit von Urs Aeschbacher. 11. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Konzepte der Humanwissenschaften).
- Davis, R. A. (2001): A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. In: *Computers in Human Behavior* 17, S. 187–195.
- Denker, H. (2012): *Bindung und Theory of Mind. Bildungsbezogene Gestaltung von Erzieherinnen-Kind-Interaktionen*. Wiesbaden: Springer VS (Research).
- Dieris-Hirche, J.; Bottel, L.; Bielefeld, M.; Steinbüchel, T.; Kehyayan, A.; Diers, B.; te Wildt B. (2017): Media use and Internet addiction in adult depression: A case-control study. In: *Computers in Human Behavior* 68, S. 96–103.

- Ding, Q.; Li, D.; Zhou, Y.; Dong, H.; Luo J. (2017): Perceived parental monitoring and adolescent internet addiction: A moderated mediation model. In: *Addictive Behaviors* 74, S. 48–54.
- Döring, N. (2000): Identität + Internet = Virtuelle Identität? In: *Forum Medienethik* 2, S. 65–75.
- Döring, N. (2003): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Zugl.: Berlin, Freie Univ., Diss., 1998. 2., vollst. überarb. und erw. Aufl. Göttingen: Hogrefe (Internet und Psychologie, 2).
- Durkee, T.; Kaess, M.; Carli, V.; Parzer, P.; Wasserman, C.; Floderus, B.; Apter, A. (2012): Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors. In: *Addiction* 107 (12), S. 2210–2222.
- Dykas, M. J.; Woodhouse, S. S.; Ehrlich, K.B; Cassidy, J. (2012): Attachment-Related Differences in Perceptions of an Initial Peer Interaction Emerge Over Time: Evidence of Reconstructive Memory Processes in Adolescents. In: *Developmental Psychology* 48 (5), S. 1381–1389.
- Egli, E. A.; Meyers, L. S. (1984): The role of video game playing in adolescent life: is there a reason to be concerned? In: *Bulletin of the Psychonomic Society* 22, S. 309–312.
- Eichenberg, C.; Dyba, J.; Schott, M. (2017): Bindungsstile, Nutzungsmotive und Internetsucht. Attachment Style, Motives for Use and Internet Addiction. In: *Psychiatrische Praxis* 44 (01), S. 41–46.
- Eidenbenz, F. (2012): Therapie von Online-Sucht-systemisches Phasenmodell. In: *Psychotherapie-Wissenschaft* 2 (2), S. 81–89.
- Eisenberg, N. (2005): The development of empathy - related responding. In: *Nebraska Symposium on Motivation* 51, S. 72–117.
- Elliot, A. J.; Thrash, T.M (2002): Approach-avoidance motivation in personality: Approach and avoidance temperaments and goals. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 82 (5), S. 804–818.
- Ettrich, C. (2004): Erkenntnisse und Methoden der Bindungsforschung. In: J. Aldenhoff und K. U. Ettrich (Hg.): Bindungsentwicklung und Bindungsstörung. 45 Tabellen. Stuttgart [u.a.]: Thieme, S. 3–18.

- Falkai, P.; Wittchen, H.-U. (2015): Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen – DSM-5. Unter Mitarbeit von M. Döpfner, W. Gaebel, W. Maier, W. Rief, H. Saß und M. Zaudig. Göttingen: Hogrefe.
- Fauth-Bühler, M.; Mann, K.; Potenza, M. N. (2017): Pathological gambling: a review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder. In: *Addiction Biology* 22 (4), S. 885–897.
- Feldmann, R.; Greenbaum, C.; Yirmiya, N. (1999): Mother-Infant Affect Synchrony as an Antecedent of the Emergence of Self-Control. In: *Developmental Psychology* 35 (5), S. 223–231.
- Fend, H. (2003): Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Nachdr. der 3., durchges. Aufl. 2003. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.
- Fentner, S.; Seiffge-Krenke, I. (1997): Die Rolle des Vaters in der familiären Kommunikation: Befunde einer Längsschnittstudie an gesunden und chronisch kranken Jugendlichen. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 46 (5), S. 354–370.
- Ferchow, S.; Franke, G. H.; Jagla, M.; Nowik, D. (2015): Pathologisches Onlinespielen – Untersuchung einer studentischen Stichprobe. In: *Sucht* 61 (2), S. 95–102.
- Ferguson, Ch. J.; Coulson, M.; Barnett, J. (2011): A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. In: *Journal of Psychiatric Research* 45, S. 1573–1578.
- Festl, R.; Domahidi, E.; Quandt, T. (2012): Freunde fürs Leben? Zur Veränderung sozialer Beziehungen Jugendlicher durch Computerspiele. In: *merz. medien + erziehung* 56 (6), S. 67–80.
- Field, A. P.; Miles, J.; Field, Z.; Field, Andy (2012 // 2013): Discovering statistics using R // Discovering statistics using IBM SPSS statistics. And sex and drugs and rock 'n' roll. 4th edition. London: SAGE Publications Ltd; Sage (Mobile Study).
- Floros, G.; Siomos, K. (2013): The relationship between optimal parenting, Internet addiction and motives for social networking in adolescence. In: *Psychiatry Research* 209 (3), S. 529–534.
- Fonagy, P. (2002): Understanding of Mental States, Mother-Infant Interaction, and the Development of the Self. In: J. M. Maldonado-Durán (Hg.): Infant and toddler mental health. Models of clinical intervention with infants and their families. 1st ed. Washington, DC: American Psychiatric Pub, S. 57–76.

- Fonagy, P. (2009): Bindungstheorie und Psychoanalyse. 3. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Fonagy, P. (2013): Soziale Entwicklung unter dem Blickwinkel der Mentalisierung. In: J. G. Allen, P. Fonagy und E. Vorspohl (Hg.): Mentalisierungsgestützte Therapie. Das MBT-Handbuch; Konzepte und Praxis. 2. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 89–152.
- Fonagy, P.; Gergely, G.; Jurist, E. L.; Target, M. (2004): Affektregulierung, Mentalisierung und die Entwicklung des Selbst. Unter Mitarbeit von Elisabeth Vorspohl. 2. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Förstl, H. (Hg.) (2007): Theory of mind. Neurobiologie und Psychologie sozialen Verhaltens. Heidelberg: Springer Medizin.
- Foucault, B.; Zhu, M.; Huang, Y.; Atrash, Z.; Contracotr, N.: Will You Be My Friend? An Exploration of Adolescent Friendship Formation Online in Teen Second Life, S. 1-27. Online verfügbar unter [http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30623177/ICATSLPaper\\_2009\\_Final.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1497598111&Signature=OLmWEBW%2Bz44QxVICE4Ey%2FAV00vY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DWill\\_You\\_Be\\_My\\_Friend\\_An\\_Exploration\\_of.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30623177/ICATSLPaper_2009_Final.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1497598111&Signature=OLmWEBW%2Bz44QxVICE4Ey%2FAV00vY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DWill_You_Be_My_Friend_An_Exploration_of.pdf), zuletzt geprüft am 16.06.2017.
- Fritz, J. (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Berlin: Vistas (Schriftenreihe Medienforschung der LfM, 67).
- Gentile, D. A. (2009): Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. A National Study. In: *Psychological Science* 20 (5), S. 594–602.
- Gentile, D. A.; Choo H.; Liau, A.; Sim, T.; Li, D.; Fung D.; Khoo, A. (2011): Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. In: *Pediatrics* 127 (2), S. 319–329.
- Gentile, D. A.; Walsh, D. A. (2002): A normative study of family media habits. In: *Journal of Applied Developmental Psychology* 23 (2), S. 157–178.
- Gimmler, R. (2002): Kognitive und motivationale Dimensionen der Multimedienutzung. Eine explorative Analyse basierend auf individuellen Entscheidungen zur Nutzung von Anwendungen auf multimediefähigen Computern. Zugl.: Koblenz, Landau, Univ., Abt. Landau, Diss., 2000. 1. Aufl. Berlin: VWF Verl. für Wiss. und Forschung (Akademische Abhandlungen zu den Erziehungswissenschaften).

- Gloger-Tippelt, G. (2001): Unsicher-distanzierende mentale Bindungsmodelle. In: G. Gloger-Tippelt (Hg.): Bindung im Erwachsenenalter. Ein Handbuch für Forschung und Praxis. 1. Aufl. Bern: Huber (Psychologie-Handbuch), S. 174–200.
- Gloger-Tippelt, G. (2004): Individuelle Unterschiede in der Bindung und Möglichkeiten ihrer Erhebung bei Kindern. In: L. Ahnert und J. Maywald (Hg.): Frühe Bindung. Entstehung und Entwicklung. München: Reinhardt, S. 82–109.
- Gloger-Tippelt, G. (2008): Bindung in der Kindheit-. Grundlagen, Auswirkung von traumatischen Erfahrungen und Prävention. In: M. Franz, B. West-Leuer und U. Bowi (Hg.): Bindung, Trauma, Prävention. Entwicklungschancen von Kindern und Jugendlichen als Folge ihrer Beziehungserfahrungen. Orig.-Ausg. Gießen: Psychosozial-Verl. (Psychoanalytische Pädagogik, 27), S. 39–72.
- Gomille, B. (2001): Unsicher-präokkupierte mentale Bindungsmodelle. In: G. Gloger-Tippelt (Hg.): Bindung im Erwachsenenalter. Ein Handbuch für Forschung und Praxis. 1. Aufl. Bern: Huber (Psychologie-Handbuch), S. 201–225.
- Goodman, R.; Meltzer, H.; Bailey, V. (1998): The Strengths and Difficulties Questionnaire: A pilot study on the validity of the self-report version. In: *European Child and Adolescent Psychiatry* 7, S. 125–130.
- Greschner, M.; Müller, J. M.; Lindenberg, K.; Reck, C.; Romer, G.; Strittmatter, E. (2017): Bindungsstile bei Probanden mit pathologischem Internetgebrauch. In: *Sucht* 63 (1), S. 43–52.
- Griffiths, M. D.: Diagnosis and Management of Video Game Addiction. In: *Lesson 3* 2009 (12), S. 27–42.
- Grossmann, K. (2004): Theoretische und historische Perspektiven der Bindungsforschung. In: L. Ahnert und J. Maywald (Hg.): Frühe Bindung. Entstehung und Entwicklung. München: Reinhardt, S. 21–41.
- Grossmann, K. (2011): Kontinuität und Konsequenzen der frühen Bindungsqualität während des Vorschulalters. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 191–202.
- Grossmann, K.; Grossmann, K. (2003): Bindung und menschliche Entwicklung. John Bowlby, Mary Ainsworth und die Grundlagen der Bindungstheorie. 1. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.

- Grossmann, K.; Grossmann, K. (2009): Fünfzig Jahre Bindungstheorie: Der lange Weg der Bindungsforschung zu neuem Wissen über klinische und praktische Anwendung. In: K. H. Brisch und T. Hellbrügge (Hg.): Wege zu sicheren Bindungen in Familie und Gesellschaft. Prävention, Begleitung, Beratung und Psychotherapie. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 12–51.
- Grossmann, K.; Grossmann, K. (2014): Bindungen. Das Gefüge psychischer Sicherheit. 6. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Klett-Cotta-Fachbuch).
- Grossmann, K., Grossmann, K. (2001): Die Bedeutung sprachlicher Diskurse für die Entwicklung internaler Arbeitsmodelle von Bindung. In: G. Gloger-Tippelt (Hg.): Bindung im Erwachsenenalter. Ein Handbuch für Forschung und Praxis. 1. Aufl. Bern: Huber (Psychologie-Handbuch), S. 75–101.
- Grüsser, S. M.; Thalemann, R. (Hg.) (2006): Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. 1. Aufl. Bern: Huber.
- Haagsma, M.; Caplan, S. E.; Peters, O.; Pieterse, M. (2013): A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12-22 years. In: *Computers in Human Behavior* 29, S. 202–209.
- Hahlweg, K.; Heinrichs, N.; Bertram, H.; Kuschel, A.; Widdecke, N. (2008): Körperliche Bestrafung: Prävalenz und Einfluss auf die psychische Entwicklung bei Vorschulkindern. In: *Kindheit und Entwicklung* 17 (1), S. 46–56.
- Hahn, A.; Jerusalem, M. (2001): Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz. In: J. Raithel (Hg.): Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Formen, Erklärungen und Prävention. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 279–293.
- Hahn, A.; Jerusalem, M. (2010): Die Internetsuchtskala (ISS): Psychometrische Eigenschaften und Validität. In: D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein und B. T. te Wildt (Hg.): Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit. Lengerich, Bremen, Miami, Fla, Riga, Viernheim, Wien, Zagreb: Berlin; Pabst Science Publ., S. 185–204.
- Hahn, A.; Jerusalem, M.; Meixner-Dahle, S. (2016): ISS 20 - Internetsuchtskala. In: K. Geue, B. Strauß und E. Brähler (Hg.): Diagnostische Verfahren in der Psychotherapie. 3 Auflage. Göttingen: Hogrefe, S. 294–299.
- Hahn, A., Jerusalem, M. & Meixner-Dahle, S. (2014): Fragebogen zur Internetsucht (ISS-20) und Normwerte.

- Hartmann, T. (2009): Let's compete! In: T. Quandt, J. Wolling und J. Wimmer (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden, S. 211–224.
- Hartwig, K.; Ettrich, K. U.; Ettrich, C. (2004): Bindungsmuster bei psychisch auffälligen Jugendlichen. In: K. U. Ettrich (Hg.): Bindungsentwicklung und Bindungsstörung. 1. Auflage. s.l.: Thieme, S. 59–68.
- Hauser, S. (2001): Trauma - Der unverarbeitete Bindungsstatus im Adult Attachment Interview. In: G. Gloger-Tippelt (Hg.): Bindung im Erwachsenenalter. Ein Handbuch für Forschung und Praxis. 1. Aufl. Bern: Huber (Psychologie-Handbuch), S. 226–250.
- Hausser, A. A. (2012): Die Parentifizierung von Kindern bei psychisch kranken und psychisch gesunden Eltern und die psychische Gesundheit der parentifizierten Kinder: Dissertation.
- Hédervári-Heller, É. (2011): Emotionen und Bindung bei Kleinkindern. Entwicklung verstehen und Störungen behandeln. Weinheim, Weinheim: Beltz; Julius Beltz (Frühpädagogik).
- Hein, S.; Kammerl, R. (2010): Exzessive Computer- und Internetnutzung Jugendlicher. Eine medienerzieherische Herausforderung für Familien? In: *TV Diskurs* 53 14 (3), S. 50–54.
- Heinz, A.; Friedel, E. (2014): DSM-5: wichtige Änderungen im Bereich der Suchterkrankungen. In: *Der Nervenarzt* 85 (5), S. 571–577.
- Hirschhäuser, L.; Rosenkranz, M.; Kammerl, R. (2012): Diskussion und Interpretation. In: R. Kammerl, L. Hirschhäuser, M. Rosenkranz, C. Schwinge, S. Hein, L. Wartberg und K. U. Petersen (Hg.): EXIF - Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. Berlin: bfsfj, S. 133–141.

- Hölling, H.; Schlack, R.; Petermann, F.; Ravens-Sieberer, U.; Mauz, E. (2014): Psychische Auffälligkeiten und psychosoziale Beeinträchtigungen bei Kindern und Jugendlichen im Alter von 3 bis 17 Jahren in Deutschland - Prävalenz und zeitliche Trends zu 2 Erhebungszeitpunkten (2003-2006 und 2009-2012). Ergebnisse der KiGGS-Studie - Erste Folgebefragung (KiGGS Welle 1). In: *Bundesgesundheitsblatt, Gesundheitsforschung, Gesundheitsschutz* 57 (7), S. 807–819. DOI: 10.1007/s00103-014-1979-3.
- Holmes, J.; Wimmer, A. (2002): John Bowlby und die Bindungstheorie. 1. Aufl. München: Reinhardt.
- Hopper, L., M.; DeCoster, J. Whithe, N.; Voltz, M. L. (2011): Characterizing the Magnitude of the Relation Between Self-Reported Childhood Parentification and Adult Psychopathology: A Meta-Analysis. In: *Journal of Clinical Psychology* 67 (0), S. 1–16.
- Huang, Y.-R. (2006): Identity and Intimacy Crises and Their Relationship to Internet Dependence among College Students. In: *CyberPsychology & Behavior* 9 (5), S. 571–576.
- Hülshoff, T. (2012): Emotionen. Eine Einführung für beratende, therapeutische, pädagogische und soziale Berufe: 33 Abbildungen und zwei Tabellen. 4., aktualisierte Auflage. München, Basel: Ernst Reinhardt Verlag (UTB Pädagogik, Psychologie, 2051).
- Hüther, G (2012): Die Auswirkungen traumatischer Erfahrungen im Kindesalter auf die Hirnentwicklung. In: K. H. Brisch und T. Hellbrügge (Hg.): Bindung und Trauma. Risiken und Schutzfaktoren für die Entwicklung von Kindern. 4. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 94–104.
- Insel, T. R. (2003): Is social attachment an addictive disorder? In: *Physiology & Behavior* 7, S. 351–357.
- Israelashvili, M.; Kim, T.; Bukobza, G. (2012): Adolescents` over-use of the cyber world- Internet addiction or identity exploration? In: *Journal of Adolescence* 35, S. 417–424.
- Jäger, R.; Moormann, N. (2008): Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter. Unter Mitarbeit von Lisa Fluck. Landau: VEP Verlag Empirische Pädagogik.



- Jia, J.; Li, D.; Li, X.; Zhou, Y.; Wang, Y.; Sun, W. (2017): Psychological security and deviant peer affiliation as mediators between teacher-student relationship and adolescent Internet addiction. In: *Computers in Human Behavior* 73, S. 345–352.
- Kammerl, R.; Hirschhäuser, L.; Rosenkranz, M.; Schwinge, C.; Hein, S.; Wartberg, L.; Petersen, K. U. (Hg.) (2012): EXIF - Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Berlin: bfsfj.
- Käppler, C. (2000): Die Vater-Kind-Beziehung aus familienpsychologischer Perspektive. In: *Freiburger Frauen Studien* 1, S. 63–80.
- Käppler, C. (2005): Familienbeziehungen bei hyperaktiven Kindern im Behandlungsverlauf. In: *Kindheit und Entwicklung* 14 (1), S. 21–29.
- Kardefelt-Winther, D. (2014): Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. In: *Computers in Human Behavior* 31, S. 118–122.
- Kim, E.; Cho, I.; Kim, E. J. (2017): Structural Equation Model of Smartphone Addiction Based on Adult Attachment Theory: Mediating Effects of Loneliness and Depression. In: *Asian Nursing Research* 11, S. 92–97.
- Klasen, H.; Woerner, W.; Rothenberger, A.; Goodman, R. (2003): Die deutsche Fassung des Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ-Deu) – Übersicht und Bewertung erster Validierungs- und Normierungsbefunde. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 52 (7), S. 491–502.
- Ko, C.-H.; Yen, J.-Y.; Chen, S. H.; Yang M.-J.; Lin J.-C.; Yen, C.-F. (2009): Proposed diagnostic criteria and the screening and diagnosing tool of Internet addiction in college students. In: *Comprehensive Psychiatry* 50, S. 378–384.
- Ko, C.-H.; Yen, J.-Y.; Yen, C.-F.; Chen, C.-S.; Chen, C.-C. (2012): The association between Internet addiction and psychiatric disorder: A review of the literature. In: *European Psychiatry* 27 (1), S. 1–8.
- Ko, C.-H.; Yen, J.-Y.; Yen, C.-F.; Lin, J.-C.; Yang M.-J. (2007): Factors Predictive for Incidence and Remission of Internet Addiction in Young Adolescents: A Prospective Study. In: *Cyber Psychologie & Behavior* 10 (4), S. 545–551.
- Kobak, R.; Cole, H. E.: Attachment and meta-monitoring: Implications for adolescent autonomy and psychopathology. In: *Rochester symposium on developmental psychopathology* 1995 (Vol. 5).

- Kobak, R.; Cole, H. E.; Ferenz-Gillies, R.; Fleming, W. S.; Gamble, W. (1993): Attachment and Emotion Regulation during Mother-Teen Problem Solving: A Control Theory Analysis. In: *Child Development* 64 (1), S. 231–245.
- Kobak, R.; Sceery, A. (1988): Attachment in Late Adolescence: Working Models, Affect Regulation, and Representations of Self and Others. In: *Child Development* 59 (1), S. 135–146.
- Kowert, R.; Oldmeadow, J. A. (2013): (A)Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. In: *Computers in Human Behavior* 29, S. 1872–1878.
- Kowert, R.; Oldmeadow, J. A. (2015): Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. In: *Computers in Human Behavior* 53, S. 556–566.
- Kray, J.; Schneider, W. (2012): Kognitive Kontrolle, Selbstregulation und Metakognition. In: W. Schneider, U. Lindenberger, R. Oerter und L. Montada (Hg.): *Entwicklungspsychologie*. [mit Online-Materialien; Nachfolger von Oerter & Montada]. 7., vollst. überarb. Aufl. Weinheim: Beltz (Psychologie 2012), S. 457–476.
- Kullik, A.; Petermann, F. (2012): *Emotionsregulation im Kindesalter*. Göttingen, Bern, Wien, Paris, Oxford, Prag, Toronto, Cambridge, MA, Amsterdam, Kopenhagen, Stockholm, Florenz: Hogrefe (Klinische Kinderpsychologie, Band 14).
- LaRose, R.; Eastin, M. S. (2004): A Social Cognitive Theory of Internet Uses and Gratifications: Toward a New Model of Media Attendance. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 48 (3), S. 358–377.
- Laucht, M. (2012): Vulnerabilität und Resilienz in der Entwicklung von Kindern. Ergebnisse der Mannheimer Längsschnittstudie. In: K. H. Brisch und T. Hellbrügge (Hg.): *Bindung und Trauma. Risiken und Schutzfaktoren für die Entwicklung von Kindern*. 4. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 53–71.
- Lei, L.; Wu, Y. (2007): Adolescents' Paternal Attachment and Internet Use. In: *Cyber Psychology & Behavior* 10 (5), S. 633–639.
- Lemmens, J. S.; Valkenburg, P. M.; Peter, J. (2011): Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. In: *Computers in Human Behavior* 27, S. 144–152.
- Lenz, A. (2014): *Kinder psychisch kranker Eltern*. 2., vollst. überarb. und erw. Aufl. Göttingen, Bern, Wien, Paris, Oxford, Prag, Toronto, Boston, Amsterdam, Kopenhagen, Stockholm, Florenz, Helsinki: Hogrefe.

- Li, X.; Li, D.; Newman, J. (2013): Parental Behavioral and Psychological Control and Problematic Internet Use Among Chinese Adolescents: The Mediating Role of Self-Control. In: *CyberPsychology & Behavior* 16 (6), S. 442–447.
- Lin, M.-P.; Ko, H.-C.; Wu, J. Y.-W. (2011): Prevalence and Psychosocial Risk Factors Associated with Internet Addiction in a Nationally Representative Sample of College Students in Taiwan. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14 (12), S. 741–746.
- Lipka, R. P.; Brinthaupt, T. M. (Hg.) (2003): Understanding early adolescent self and identity. Applications and interventions. Albany: State University of New York Press (SUNY series, studying the self).
- Liu, C.-Y.; Kuo, F.-Y. (2007): A Study of Internet Addiction through the lens of the Interpersonal Theory. In: *CyberPsychology & Behavior* 10 (6), S. 799–804.
- Liu, Q.-X.; Fang, X.-Y.; Deng, L.-Y.; Zhang, J.-T. (2012): Parent–adolescent communication, parental Internet use and Internet-specific norms and pathological Internet use among Chinese adolescents. In: *Computers in Human Behavior* 28 (4), S. 1269–1275.
- Lockl, K.; Schwarz, S.; Schneider, W. (2004): Sprache und Theory of Mind: eine Längsschnittstudie bei Drei- bis Vierjährigen. In: *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie* 36 (4), S. 207–220.
- Lohaus, A.; Vierhaus, M.; Maass, A. (2010): Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters für Bachelor. Berlin: Springer (Bachelor).
- Lohbeck, A. Schultheiß, J.; Petermann, F.; Petermann, U. (2015): Die deutsche Selbstbeurteilungsversion des Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ-Deu-S). Psychometrische Eigenschaften, Faktorenstruktur und Grenzwerte. In: *Diagnostica* 61 (4), S. 222–235.
- Lucassen, N.; Tharner, A.; van Ijzendoorn, M. H.; Bakermans-Kranenburg, M. J.; Volling, B. L.; Verhulst, F. C. et al. (2011): The association between paternal sensitivity and infant-father attachment security: a meta-analysis of three decades of research. In: *Journal of family psychology: JFP: journal of the Division of Family Psychology of the American Psychological Association (Division 43)* 25 (6), S. 986–992. DOI: 10.1037/a0025855.

- Magai, C. (2011): Bindung, Emotionen und Persönlichkeitsentwicklung. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 140–148.
- Malak, M. Z.; Khalifeh, A. H.; Shuhaiber, A. H. (2017): Prevalence of Internet Addiction and associated risk factors in Jordanian school students. In: *Computers in Human Behavior* 70, S. 556–563.
- DGPPN (16.03.2016): Verhaltenssüchte und ihre Folgen: Prävention, Diagnostik und Therapie. Positionspapier. Online verfügbar unter <https://www.dgppn.de/presse/stellungnahmen/stellungnahmen-2016/verhaltenssuechte.html>, zuletzt geprüft am 28.08.2017.
- Mann, K.; Fauth-Bühler, M. (2014): Konzepte und Positionierung der Verhaltenssüchte in der Klassifikation psychischer Erkrankungen. In: K. Mann (Hg.): Verhaltenssüchte // Verhaltenssüchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention. Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention. Place of publication not identified: Springer Science and Business Media, S. 2–9.
- Mann, K.; Fauth-Bühler, M.; Seiferth, N.; Heinz, A. (2013): Konzept der Verhaltenssüchte und Grenzen des Suchtbegriffs. In: *Nervenarzt* 84, S. 548–556.
- Mann, K.; Fauth-Bühler, M.; Seiferth, N.; Heinz, A. (2013): Konzepte der Verhaltenssüchte und Grenzen des Suchtbegriffs 2013, 21.04.2013 (5), S. 548–556.
- Mattejat, F.; Scholz, M. (1994): Das Subjektive Familienbild (SFB). Leipzig-Marburger Familientest. Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe Verl. für Psychologie.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2011): FIM 2011 Familie, Interaktion & Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (LFK, LMK).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2016): Jugend, Information, (Multi-)Media). Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19- Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (LFK, LMK).
- Meins, E.; Fernyhough, C.; Wainwright, Das Gupta, M.; Fradley, E.; Tuckey, M. (2002): Maternal Mind-Mindedness and Attachment Security as Predictors of Theory of Mind Understanding. In: *Child Development* 73 (6), S. 1715–1726.
- Merkt, J.; Petermann, F. (2015): ADHS bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In: *Zeitschrift für Psychiatrie, Psychologie und Psychotherapie* 63 (3), S. 187–196.

- Mesch, G. S. (2003): The Family and the Internet: The Israeli Case. In: *Social Science Quarterly* 84 (4), S. 1038–1050.
- Mößle, T. (2011): Jugend und Medien Eine kritische Betrachtung. In: A. Bruin und S. Höfling (Hg.): *Es lebe die Jugend! Vom Grenzgänger zum Gestalter*. München: Hanns-Seidel-Stiftung (Berichte & Studien / Hanns-Seidel-Stiftung, 94), S. 53–65.
- Mößle, T. (2012): "dick, dumm, abhängig, gewalttätig?". Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter; Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. 1. Auflage. Baden-Baden: Nomos (Interdisziplinäre Beiträge zur kriminologischen Forschung, 42).
- Mößle, T.; Wölfling, K. J.; Rumpf H.-J.; Rehbein, F.; Müller, K. W.; Arnaud, N. Thomasius, R.; te Wildt, B. T. (2014): Internet- und Computerspielsucht. In: K. Mann (Hg.): *Verhaltenssüchte // Verhaltenssüchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention*. Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention. Place of publication not identified: Springer Science and Business Media, S. 34–59.
- Mücken, D.; Teske, A.; Rehbein, F.; te Wildt, B. T. (Hg.) (2010): *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit*. Lengerich, Bremen, Miami, Fla, Riga, Viernheim, Wien, Zagreb: Berlin; Pabst Science Publ.
- Müller, K. W. (2017): *Internetsucht. Wie man sie erkennt und was man dagegen tun kann*. Wiesbaden: Springer Spektrum (essentials).
- Müller, K. W.; Beutel, M. E.; Egloff, B.; Wölfling, K. J. (2014): Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls regarding the Big Five Personality Traits. In: *European Addiction Research* 20, S. 129–136.
- Müller, K. W.; Gäsmer, H.; Brähler, E.; Wölfling, K. J.; Beutel, M. E. (2013): Prevalence of internet addiction in the general population: results from a German population-based survey. In: *Behaviour & Information Technology*, S. 1–10.
- Munno, D.; Cappellin, F.; Saroldi, M.; Bechon, E.; Guglielucci, F.; Passera, R.; Zullo, G. (2017): Internet Addiction Disorder: Personality characteristics and risk of pathological overuse in adolescents. In: *Psychiatry Research* 248, S. 1–5.
- Odacı, H.; Çıkrıkçı, Ö. (2014): Problematic internet use in terms of gender, attachment styles and subjective well-being in university students. In: *Computers in Human Behavior* 32, S. 61–66.

- Oh, W. O. (2003): Factors Influencing Internet Addiction Tendency among Middle School Students in Gyeong-buk Area. In: *Taehan Kanho Hakhoe chi* 33 (8), S. 1135–1144.
- Oldmeadow, J. A.; Quinn, S.; Kowert, R. (2013): Attachment style, social skills, and Facebook use amongst adults. In: *Computers in Human Behavior* 29 (3), S. 1142–1149.
- Panfile, T. M.; Laible, D. (2012): Attachment Security and child's Empathy: The Mediating Role of Emotion Regulation. In: *Merrill-Palmer Quarterly* 58 (1), S. 1–21.
- Papoušek, M.; Wollwerth de Chuquisengo, R. (2012): Auswirkungen mütterlicher Traumatisierungen. In: K. H. Brisch und T. Hellbrügge (Hg.): *Bindung und Trauma. Risiken und Schutzfaktoren für die Entwicklung von Kindern*. 4. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 136–159.
- Park, S. K.; Kim, J. Y.; Cho, C. B. (2008): Prevalence Of Internet Addiction And Correlations With Family Factors Among South Korean Adolescents. In: *Adolescence* 43 (172), S. 895–909.
- Peng, W.; Liu, M.; Mou, Yi (2008): Do Aggressive People Play Violent Computer Games in a More Aggressive Way? Individual Difference and Idiosyncratic Game-Playing Experience. In: *Cyber Psychologie & Behavior* 11 (2), S. 157–161.
- Petermann, F.; Lehmkuhl, G. (2011): ADHS und Störung des Sozialverhaltens. Trends im deutschsprachigen Raum. In: *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie* 39 (6), S. 421–426.
- Petersen, K. U. (2014): Störungsmodelle. In: O. Bilke-Hentsch, K. J. Wölfling und A. Batra (Hg.): *Praxisbuch Verhaltenssucht*. 1. Aufl. Stuttgart: Thieme, S. 110–112.
- Petry, J. (2010): Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.
- Petry, J. (2014): Eine kritische Betrachtung des Mainstreams zur Erklärung der "Computer-Internet-Sucht".
- Petry, J. (2015): Pathologischer PC/Internet-Gebrauch-Störungsbild und Behandlung. In: *Praktische Pädiatrie* 21, S. 1–5.
- Petry, J. (2016): Computersüchtig? Pathologischer PC-/Internetgebrauch als neues Störungsbild. In: *Archiv für Wissenschaft und Praxis der sozialen Arbeit* 1.

- Pfeiffer, C.; Wetzels, P.; Enzmann, D. (1999): Innerfamiliäre Gewalt gegen Kinder und Jugendliche und ihre Auswirkungen. KFN Forschungsberichte Nr. 80. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen E.V.
- Pinquart, M.; Schwarzer, G.; Zimmermann, P. (2011): Entwicklungspsychologie -- Kindes- und Jugendalter. 1. Aufl. Göttingen: Hogrefe Verlag.
- Rass, E. (2011): Bindung und Sicherheit im Lebenslauf. Psychodynamische Entwicklungspsychologie. 1. Aufl. s.l.: Klett-Cotta.
- Rehbein, F. (2014): Computerspiel- und Internetabhängigkeit. In: T. Porsch und S. Pie-schl (Hg.): Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. 1. Aufl. Göttingen: Hogrefe Verlag, S. 219–243.
- Rehbein, F.; Baier, D.; Kleinmann, M.; Mößle, T. (2015): CSAS Computerspielabhän-gigkeitsskala. Ein Verfahren zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM-5. Unter Mitarbeit von André Hahn und Matthias Jerusalem. Göttingen, Bern, Wien, Paris, Oxford, Prag: Hogrefe.
- Rehbein, F.; Kleinmann, M.; Mößle, T. (2009a): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. For-schungsbericht Nr. 108. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Nieder-sachsen E.V.
- Rehbein, F.; Kleinmann, M.; Mößle, T. (2009b): Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit im Jugendalter. Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. In: *Die Psychiatrie* 6, 2009b (3), S. 140–146.
- Rehbein, F.; Mößle, T. (2012): Risikofaktoren für Computerspielabhängigkeit: Wer ist gefährdet? In: *Sucht* 58 (6), S. 391–400.
- Rehbein, F.; Staudt, A.; Hanslmaier, M.; Kliem S. (2016): Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? In: *Computers in Human Behavior* 55, S. 729–735.
- Rehbein, F.; Zenses, E.-M.; Möller, C.; Mößle, T. (2015): Computerspielabhängigkeit im Jugendalter. Epidemiologie, Phänomenologie und Diagnostik. In: *Monatsschrift Kinderheilkunde* 7, S. 701–705.
- Remschmidt, H.; Mattejat, F. (1999): Familien - Identifikations - Test (FIT). Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe.

- Remschmidt, H.; Mattejat, F. (2002): Familien-Identifikations-Test (FIT). In: E. Brähler, J. Schumacher und B. Strauß (Hg.): Diagnostische Verfahren in der Psychotherapie. 2., unveränd. Aufl. Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie (Diagnostik für Klinik und Praxis, 1), S. 121.
- Remschmidt, H.; Schmidt, M.; Poustka, Fritz (2012): Multiaxiales Klassifikationsschema für psychische Störungen des Kindes- und Jugendalters nach ICD-10 der WHO. Mit einem synoptischen Vergleich von ICD-10 mit DSM-IV. 6., korrigierte Aufl. Bern: Huber.
- Renner, K.-H.; Schütz, A.; Machilek, F. (Hg.) (2005): Internet und Persönlichkeit. Differentiell-psychologische und diagnostische Aspekte der Internetnutzung. Göttingen, Seattle: Hogrefe (Bd. 8).
- Ricco, R. B.; Sierra, A. (2017): Argument Beliefs Mediate Relations Between Attachment Style and Conflict Tactics. In: *Journal of Counseling and Development* 95 (2), S. 156–167.
- Riedl, D.; Stöckl, A.; Nussbaumer, C.; Rumpold, G., Sevecke, K.; Fuchs, M. (2016): Nutzungsmuster von Internet und Computerspielen. Ergebnisse einer Beobachtungsstudie an Tiroler Jugendlichen. In: *Neuropsychiatrie* 30, S. 181–190.
- Rosenkranz, M. (2012): Quantitative repräsentative Studie. In: R. Kammerl, L. Hirschhäuser, M. Rosenkranz, C. Schwinge, S. Hein, L. Wartberg und K. U. Petersen (Hg.): EXIF - Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. Berlin: bfsfj, S. 95–128.
- Rudolf, M.; Müller, J. (2012): Multivariate Verfahren. Eine praxisorientierte Einführung mit Anwendungsbeispielen in SPSS. 2. Aufl. s.l.: Hogrefe Verlag.
- Rumpf H.J.; Meyer, C.; Kreuzer, A.; John, U. (2011): Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit.
- Satpute, A.; Liebermann, M. (2006): Integrating automatic and controlled processes into neurocognitive models of social cognition. In: *Brain Research* 1079, S. 86–97.
- Schildbach, B.; Loher, I.; Riedinger, N. (2011): Die Bedeutung emotionaler Unterstützung bei der Bewältigung von intellektuellen Anforderungen. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 249–264.



- Schilling, V. Petermann, F.; Hampel, P. (2006): Psychosoziale Situation bei Familien von Kindern mit ADHS. In: *Zeitschrift für Psychiatrie, Psychologie und Psychotherapie* 54 (4), S. 293–301.
- Schimmenti, A.; Guglielmucci, F.; Barbasio, Ch.; Granieri, A. (2012): Attachment Disorganization and Dissociation in Virtual Worlds. A Study on Problematic Internet Use Among Players of Online Role Playing Games. In: *Clinical Neuropsychiatry* 9 (5), S. 187–195.
- Schimmenti, A.; Passanisi, A.; Gervasi, A. M.; Manzella, S.; Famà, F. I. (2014): Insecure Attachment Attitudes in the Onset of Problematic Internet Use Among Late Adolescents. In: *Child Psychiatry Hum Dev.* 45, S. 588–595.
- Schleiffer, R. (2009): Konsequenzen unsicherer Bindungsqualität: Verhaltensauffälligkeiten und Schulleistungsprobleme. In: H. Julius, B. Gasteiger-Klicpera und R. Kißgen (Hg.): *Bindung im Kindesalter. Diagnostik und Interventionen.* Göttingen, Bern, Wien: Hogrefe, S. 39–64.
- Schneider, W.; Lindenberger, U.; Oerter, R.; Montada, L. (Hg.) (2012): *Entwicklungspsychologie.* [mit Online-Materialien; Nachfolger von Oerter & Montada]. 7., vollst. überarb. Aufl. Weinheim: Beltz (Psychologie 2012).
- Schuhler, P.: Bindungsdynamische Sichtweise. In: Petry, J., 2010 - (Hg.): *Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch*, S. 57–75.
- Schuhler, P. (2008): Pathologischer PC / Internet-Gebrauch: Krankheitsmodell, diagnostische und therapeutische Ansätze. In: *Sucht Aktuell* 2, S. 36–40.
- Schuhler, P.; Sobottka, B.; Vogelgesang, M.; Fischer, T. (2013): *Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei Patient/Innen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Abschlussbericht eines zweijährigen Forschungsprojektes 2010-2012.* Unter Mitarbeit von M. Flatau, S. Schwarz, A. Brommundt und L. Beyer. Oberhaching bei München: Dustri.
- Schuhler, P.; Vogelgesang, M. (2012): *Pathologischer PC und Internet-Gebrauch. Eine Therapieanleitung.* Göttingen: Hogrefe.
- Schütz, A.; Rentzsch, K. (2007): Selbst und Kommunikation. In: U. Six, U. Gleich und R. Gimmler (Hg.): *Kommunikationspsychologie -- Medienpsychologie.* Lehrbuch. 1. Aufl. Weinheim: BeltzPVU, S. 118–134.

- Seifert, R.; Jöckel, S. (2009): Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game Word of Warcraft. In: T. Quandt, J. Wolling und J. Wimmer (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden, S. 297–312.
- Şenormancı, Ö.; Şenormancı, G.; Konkan, R. (2014): Attachment and family functioning in patients with Internet addiction. In: *General hospital psychiatry* 36 (2), S. 203–207.
- Shin, S.-E.; Kim, N.-S.; Jang, E.-Y. (2011): Comparison of Problematic Internet and Alcohol Use and Attachment Styles Among Industrial Workers in Korea. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14 (11), S. 665–672.
- Six, U. (2007): Exzessive und pathologische Mediennutzung. In: U. Six, U. Gleich und R. Gimmler (Hg.): Kommunikationspsychologie -- Medienpsychologie. Lehrbuch. 1. Aufl. Weinheim: BeltzPVU, S. 356–387.
- Six, U.; Gimmler, R.; Schröder, A. (2005): Determinanten funktionalen bis dysfunktional-süchtigen Internetgebrauchs. In: K.-H. Renner, A. Schütz und F. Machilek (Hg.): Internet und Persönlichkeit. Differentiell-psychologische und diagnostische Aspekte der Internetnutzung. Göttingen, Seattle: Hogrefe (Bd. 8), S. 223–237.
- Six, U.; Gleich, U.; Gimmler, R. (Hg.) (2007): Kommunikationspsychologie -- Medienpsychologie. Lehrbuch. 1. Aufl. Weinheim: BeltzPVU.
- Sodian, B. (2007): Entwicklung der Theory of Mind in der Kindheit. In: H. Förstl (Hg.): Theory of mind. Neurobiologie und Psychologie sozialen Verhaltens. Heidelberg: Springer Medizin, S. 43–56.
- Spangler, G. (2011): Die Rolle kindlicher Verhaltensdispositionen für die Bindungsentwicklung. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 178–190.
- Spangler, G.; Grossmann, K. (2011): Zwanzig Jahre Bindungsforschung in Bielefeld und Regensburg. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 50–66.

- Spekman, M. L.C.; Konijn, E. A.; Roelofsma, P.; Griffiths, M. D. (2013): Gaming addiction, definition and measurement. A large-scale empirical. In: *Computers in Human Behavior* 29, S. 2150–2155.
- Sroufe, L. A. (2002): Emotional development. The organization of emotional life in the early years. Digit. pr. Cambridge: Cambridge Univ. Press (Cambridge studies in emotion and social development).
- Sroufe, L. A.; Egeland, B.; Carlson, E. A.; Collins, W. A. (2009): The development of the person. The Minnesota study of risk and adaptation from birth to adulthood. New York, London: The Guilford Press.
- Steffen, S.; Peukert, P.; Petersen, K. U.; Batra, A. (2012): Messverfahren zur Erfassung der Internetsucht. In: *Sucht* 58 (6), S. 401–413.
- Stephan, C. (2011): Bindungsbeziehung - Spielbeziehung - Kompetenzentwicklung. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 265–280.
- Strittmatter, E.; Brunner, R.; Fischer, G.; Parzer, P.; Resch, F.; Kaess, M. (2014): Der Zusammenhang von Mobbing Erfahrungen, Copingstilen und pathologischem Internetgebrauch bei Jugendlichen. In: *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie* 42 (2), S. 85–94.
- te Wildt, B. T.; Hassan, K.; Steinbüchel, T.; Dieris-Hirche, J.; Rojas, S. V.; Hillemaier, T. et al. (2015): Abhängigkeitsphänomene, Aggressivität und Empathie bei exzessiven Nutzern von Computerspielen vom First-Person-Shooter-Typ. In: *Suchttherapie* 16 (4), S. 163–172.
- te Wildt, B. T.; Putzig, I.; Vukicevic, A.; Wedegärtner, F. (2011): Störung von Selbsterleben und Beziehungsverhalten bei Menschen mit Internetabhängigkeit. In: *Sucht* 57 (1), S. 17–26.
- Thalemann, C. (2009): Verhaltenssucht. In: D. Batthyány und A. Pritz (Hg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien, New York: Springer, S. 1–18.
- Titze, K.; Lehmkühl, U. (2010): EBF-KJ. Elternbildfragebogen für Kinder und Jugendliche. Manual. Göttingen: Hogrefe.
- Titze, K.; Wiefel, A.; Assheuer, J.; Biermann, M.; Führer, D.; Riezler, B.; Lehmkühl, U. (2010): Der Elternbildfragebogen für Kinder- und Jugendliche (EBF-KJ). Ergebnisse zur Reliabilität und Validität. In: *Diagnostica* 56 (2), S. 68–81.

- Titze, K.; Wollenweber, S.; Nell, V.; Lehmkuhl, U. (2005): Elternbeziehung aus Sicht von Kindern, Jugendlichen und Klinikern. Entwicklung und klinische Validierung des Elternbild-Fragebogens (EBF-KJ). In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 54 (2), S. 126–143.
- Tone, H.-J.; Zhao, H.-R.; Yan, W.-S. (2014): The attraction of online games: An important factor for Internet Addiction. In: *Computers in Human Behavior* 30, S. 321–327.
- Tretter, F.; Müller, A. (Hg.) (2001): Psychologische Therapie der Sucht. Grundlagen, Diagnostik, Therapie. Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie.
- Tsitsika, A.; Critselis, E.; Louizou, A.; Janikan, M.; Freskou, A.; Marangou, E. et al. (2011): Determinants of Internet Addiction among Adolescents: A Case-Control Study. In: *The Scientific World Journal* 11, S. 866–874.
- Uväs-Moberg, K. (2014): Die Bedeutung des Hormons >>oxytocin<< für die Entwicklung der Bindung des Kindes und der Anpassungsprozesse der Mutter nach der Geburt. In: K. H. Brisch und T. Hellbrügge (Hg.): Die Anfänge der Eltern-Kind-Bindung. Schwangerschaft, Geburt und Psychotherapie. Dritte Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 183–212.
- van den Eijnden, R. J. J. M.; Spikerman, R.; Vermust, Ad A.; van Rooij, Tony J.; Engels, Rutger C. M. E. (2010): Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent–Child Relationships. In: *Journal of Abnormal Child Psychology* 38 (1), S. 77–89.
- van Egmond-Fröhlich, A. W. A.; Weghuber, D.; Zwaan, M. de (2012): Association of Symptoms of Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder with Physical Activity, Media Time, and Food Intake in Children and Adolescents. In: *PLOS ONE* 7 (11), S. 1–8.
- van Egmond-Fröhlich, A. W. A.; Weghuber, D. I.; Zwaan, M. de (2012): Association of Symptoms of Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder with Physical Activity, Media Time, and Food Intake in Children and Adolescents. In: *PLOS ONE* 7 (11), S. 1–8.
- Vogel, I.; Suckfüll, M.; Gleich, U. (2007): Medienhandeln. In: U. Six, U. Gleich und R. Gimmler (Hg.): Kommunikationspsychologie -- Medienpsychologie. Lehrbuch. 1. Aufl. Weinheim: BeltzPVU, S. 335–371.

- Vukicevic, A.; te Wildt, B. T. (2015): Diagnostik der Internet- und Computerspielabhängigkeit. In: C. Möller (Hg.): Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. s.l.: W. Kohlhammer Verlag, S. 109–125.
- Wallin, D. J. (2016): Bindung und Veränderung in der psychotherapeutischen Beziehung. Grundlagen und Anwendung. Unter Mitarbeit von Theo Kierdorf und Hildegard Höhr. Lichtenau, Westf.: Probst G.P. Verlag.
- Walther, B.; Morgenstern, M.; Hanewinkel, R. (2012): Co-Occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming. In: *European Addiction Research* 18, S. 167–174.
- Wang, H.; Wellman, B. (2010): Social Connectivity in America: Changes in Adult Friendship Network Size From 2002 to 2007. In: *American Behavioral Scientist* 53 (8), S. 1148–1169.
- Wartberg, L.; Aden, A.; Thomsen, M.; Thomasius, R. (2015): Zusammenhänge zwischen familialen Aspekten und pathologischem Internetgebrauch bei Jugendlichen. In: *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie* 43 (1), S. 9–19.
- Wartberg, L.; Sack, P.-M.; Petersen K.-U.; Thomasius, R. (2011): Psychische Befindlichkeit und Leistungsmotivation bei Jugendlichen mit pathologischem Internetgebrauch. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 60, S. 719–734.
- Wei, M.; Vogel, D. L.; Ku, T.-Y.; Zakalik, R. A. (2005): Adult Attachment, Affect Regulation, Negative Mood, and Interpersonal Problems: The Mediating Roles of Emotional Reactivity and Emotional Cutoff. In: *Journal of Counseling Psychology* 52 (1), S. 14–24.
- Weinfeld, N. S.; Sroufe, L. A.; Egeland, B.; Carlson, E. (2008): Individual differences in infant-caregiver attachment. In: J. Cassidy und P. R. Shaver (Hg.): *Handbook of attachment. Theory, research, and clinical applications*. 2. ed. New York NY u. a.: Guilford Press, S. 78–101.
- Wieland, S. (2014): Heranwachsende mit desorganisiertem Bindungsmuster verstehen und behandeln - ein Klassifizierungssystem. In: K. H. Brisch (Hg.): *Bindung und Jugend. Individualität, Gruppen und Autonomie*. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 171–204.
- Witthöft, J.; Koglin, U.; Petermann, F. (2010): Zur Komorbidität von aggressivem Verhalten und ADHS. In: *Kindheit und Entwicklung* 19 (4), S. 218–227.

- Woerner, W.; Becker, A.; Friedrich, C.; Klasen, H.; Goodman, R.; Rothenberger, A. (2002): Normierung und Evaluation der deutschen Elternversion des Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ): Ergebnisse einer repräsentativen Felderhebung. In: *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie* 30 (2), S. 105–112.
- Wölfling, K. (2014): Neurobiologische Sicht. In: O. Bilke-Hentsch, K. J. Wölfling und A. Batra (Hg.): *Praxisbuch Verhaltenssucht*. 1. Aufl. Stuttgart: Thieme, S. 31–35.
- Wölfling, K.; Jo, C.; Bengesser, I.; Beutel, M. E. (2013): *Computerspiel- und Internetsucht. Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual*. 1. Aufl. Stuttgart: Kohlhammer Verlag.
- Wölfling, K. J. (2013): Internet- und Computerspielsucht bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In: K. H. Brisch (Hg.): *Bindung und Sucht*. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 194–207.
- Wölfling, K. J.; Müller, K. W. (2008): Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikation zum Störungsbild Computersucht. In: *Psychotherapeutenjournal*, 2008 (2), S. 128–132.
- Wölfling, K. J.; Müller, K. W. (2009): Computerspielsucht. In: D. Batthyány und A. Pritz (Hg.): *Rausch ohne Drogen. -Substanzungebundene Süchte*. Wien, New York: Springer, S. 291–307.
- Wölfling, K. J.; Müller, K. W. (2010): Computerspiel- und Internetsucht - klinische Betrachtung und psychologische Effekte. In: Kommission für Jugendmedienschutz des Landesmedienanstalten (Hg.): *Umstritten und umworben: Computerspiele - eine Herausforderung für die Gesellschaft*. Berlin: Vistas (KJM-Schriftenreihe, 2), S. 158–173.
- Wölfling, K. J.; Müller, K. W.; Beutel, M. E. (2010): Diagnostische Testverfahren: Skala zum Onlinesuchtverhalten bei Erwachsenen (OSVe-S). In: D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein und B. T. te Wildt (Hg.): *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit*. Lengerich, Bremen, Miami, Fla, Riga, Viernheim, Wien, Zagreb: Berlin; Pabst Science Publ., S. 212–215.
- Wölfling, K. J.; Müller, K. W.; Beutel, M. E.; Reinecke, L. (2016): Always on?! Die Effekte der Mediennutzung auf die Entwicklung von Jugendlichen. In: *Konturen Online. Fachportal zu Sucht und Sozialen Fragen*, S. 1–7.

- Wölfling, K. J.; Müller, K. W.; Giralt, S.; Beutel, M. E.: Emotionale Befindlichkeit und dysfunktionale Stressverarbeitung bei Personen mit Internetsucht. In: *Sucht* 2011 (57), S. 27–37.
- Wu, X.; Chen, X.; Han, J.; Meng, H.; Luo, J.; Nydegger, L. (2013): Prevalence and Factors of Addictive Internet Use among Adolescents in Wuhan, China: Interactions of Parental Relationship with Age and Hyperactivity-Impulsivity. In: *PLOS ONE* 8 (4), S. 1–8.
- Wu, Y.; Lei, L. (2007): Adolescents' Paternal Attachment and Internet Use. In: *CyberPsychology & Behavior* 10 (5), S. 633–639.
- Xiuqin, H.; Huimin, Z.; Mengchen, L.; Junan, W.; Ran T. (2010): Mental Health, Personality, and Parental Rearing Styles of Adolescents with Internet Addiction Disorder. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 13 (4), S. 401–406.
- Yang, X.; Zhu, L.; Chen, Q.; Song, P.; Wang, Z. (2016): Parent marital conflict and Internet addiction among Chinese college students: The mediating role of father-child, mother-child, and peer-attachment. In: *Computers in Human Behavior* 59, S. 221–229.
- Yao, M. Z.; He, J.; Ko, D.; Pang, T. C. (2014): The influence of personality, parental behaviors, and self-esteem on Internet addiction: a study of Chinese college students. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17, S. 104–110.
- Yao, M. Z.; Zhong, Z.-J. (2014): Loneliness, social contacts and Internet addiction: A cross-lagged panel Study. In: *Computers in Human Behavior* 30, S. 164–170.
- Yee, N. (2006): The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In: *Avatars at Work and Play* 34, S. 187–207.
- Yen, C.-F.; Ko, C.-H.; Yen, J.-Y.; Chang, Y.-P.; Cheng, C.-P. (2009): Multi-dimensional discriminative factors for Internet addiction among adolescents regarding gender and age. In: *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 63, S. 357–364.
- Yen, J.-Y.; Yen, C.-F.; Chen, C.-C.; Chen, S.-H., Ko, C.-H. (2007): Family Factors of Internet Addiction and Substance Use Experience in Taiwanese Adolescents. In: *CyberPsychology & Behavior* 10 (3), S. 323–329.

- Yen, Ju-Yu; Ko, Chih-Huang; Yen, Cheng-Fang; Wu, Hsiu-Yueh; Yang, Ming-Jen (2007): The Comorbid Psychiatric Symptoms of Internet Addiction: Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD), Depression, Social Phobia, and Hostility. In: *Journal of Adolescent Health* 41 (1), S. 93–98.
- Young, K. S. (2017): The evolution of Internet addiction. In: *Addictive Behaviors* 64, S. 229–230.
- Young, K. S.; Yue, X. D.; Ying, L. (2011): Prevalence Estimates and Etiologic Models of Internet Addiction. In: C. N. Abreu und K. S. Young (Hg.): Internet addiction. A handbook and guide to evaluation and treatment. Hoboken, N.J: John Wiley & Sons, S. 3–18.
- Yu, L.; Shek, D. T. (2013): Internet addiction in Hong Kong adolescents: a three-year longitudinal study. In: *Journal of pediatric and adolescent gynecology* 26 (3), S. 10–17.
- Zahn-Waxler, C.; Shirtcliff, E. A.; Marceau, K. (2008): Disorders of childhood and adolescence: gender and psychopathology. In: *Annual review of clinical psychology* 4, S. 275–303. DOI: 10.1146/annurev.clinpsy.3.022806.091358.
- Zenses, E.-M. (2016): Mitgehangen - mitgefangen? Verlauf und Stabilität von (problematischem) Computerspielverhalten über einen Zeitraum von drei Jahren. 1. Auflage. Baden-Baden: Nomos (Interdisziplinäre Beiträge zur kriminologischen Forschung, 49).
- Ziegenhain, U. (2001): Sichere mentale Bindungsmodelle. In: G. Gloger-Tippelt (Hg.): Bindung im Erwachsenenalter. Ein Handbuch für Forschung und Praxis. 1. Aufl. Bern: Huber (Psychologie-Handbuch), S. 154–173.
- Ziegenhain, U. (2004): Beziehungsorientierte Prävention und Intervention in der frühen Kindheit. In: *Psychotherapeut* 49 (4), S. 243–251.
- Ziegenhain, U.; Deneke, C. (2014): Entwicklungspsychopathologische Voraussetzungen der Erlebens- und Verarbeitungsweisen von Kindern psychisch kranker Eltern. In: M. Kölch, U. Ziegenhain und J. M. Fegert (Hg.): Kinder psychisch kranker Eltern. Herausforderungen für eine interdisziplinäre Kooperation in Betreuung und Versorgung. 1. Aufl. (Studien und Praxishilfen zum Kinderschutz), S. 14–39.
- Zimmermann, P. (1999): Structure and functioning of internal working models of attachment and their role during emotion regulation. In: *Attachment and Human Development* 1 (3), S. 291–306.



- Zimmermann, P. (2011): Bindungsentwicklung von der frühen Kindheit bis zum Jugendalter und ihrer Bedeutung für den Umgang mit Freundschaftsbeziehungen. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 203–231.
- Zimmermann, P.; Becker-Stoll, F. (2001): Bindungsrepräsentation im Jugendalter. In: G. Gloger-Tippelt (Hg.): Bindung im Erwachsenenalter. Ein Handbuch für Forschung und Praxis. 1. Aufl. Bern: Huber (Psychologie-Handbuch), S. 251–274.
- Zimmermann, P.; Iwanski, A. (2014): Bindung und Autonomie im Jugendalter. In: K. H. Brisch (Hg.): Bindung und Jugend. Individualität, Gruppen und Autonomie. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 12–35.
- Zimmermann, P.; Spangler, G.; Schieche, M.; Becker-Stoll, F. (2011): Bindung im Lebenslauf: Determinanten, Kontinuität, Konsequenzen und künftige Perspektiven. In: G. Spangler und P. Zimmermann (Hg.): Die Bindungstheorie. Grundlagen, Forschung und Anwendung. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta (Fachbuch), S. 311–334.

## **13 Anhang: Hypothesenformulierung**

### ***Zusammenhang zwischen der Beziehungsqualität zu den Eltern und dysfunktionale Internetnutzung***

H1: Je geringer die erlebte Beziehungsqualität zu den Eltern der Jugendlichen, desto gefährdeter sind die Jugendlichen von einer dysfunktionalen Internetnutzung.

H1a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen häufiger eine geringe Qualität in der Mutter-Kind-Interaktion auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H1b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen häufiger eine geringe Qualität in der Mutter-Kind-Interaktion auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H1c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen häufiger eine geringe Qualität in der Vater-Kind-Interaktion auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H1d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen häufiger eine geringe Qualität in der Vater-Kind-Interaktion auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H1e: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen häufiger eine geringe Qualität in der Mutter-Kind-Interaktion auf als Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung.

H1f: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen häufiger eine geringe Qualität in der Vater-Kind-Interaktion auf als Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung.

### ***Zusammenhang zwischen den emotionalen und sozialen Kompetenzen und dysfunktionaler Internetnutzung***

H2a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

H2b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

H2c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Internetnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

Unterschiede zwischen den Nutzungsgruppen und den erlebten Beziehungsqualitäten

### ***H3 Kohäsion und Internetnutzung***

H3a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H3b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H3c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H3d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H3e: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterscheiden sich von Jugendlichen mit einer abhängigen Internetnutzung in der erlebten Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H3f: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterscheiden sich von Jugendlichen mit einer abhängigen Internetnutzung in der erlebten Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

### ***H4 Autonomie und Internetnutzung***

H4a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H4b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H4c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H4d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H4e: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterscheiden sich von Jugendlichen mit einer abhängigen Internetnutzung in der erlebten Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H4f: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterscheiden sich von Jugendlichen mit einer abhängigen Internetnutzung in der erlebten Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

### **H5: Identifikation und Internetnutzung**

H5a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterschieden sich in der erlebten Identifikation mit der Mutter von Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H5b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung unterschieden sich in der erlebten Identifikation mit der Mutter von Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H5c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterschieden sich in der erlebten Identifikation mit dem Vater von Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H5d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung unterschieden sich in der erlebten Identifikation mit dem Vater von Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H5e: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterscheiden sich in der erlebten Identifikation mit der Mutter von Jugendlichen mit einer abhängigen Internetnutzung.

H5f: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung unterscheiden sich in der erlebten Identifikation mit dem Vater von Jugendlichen mit einer abhängigen Internetnutzung.

### **H6: chronische oder massive Konflikte und Internetnutzung**

H6a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger chronische Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H6b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger chronische Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H6c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger chronische Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H6d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger chronische Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H6e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger chronische Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

H6f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger chronische Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

### ***H7: Unangemessene körperliche Bestrafung und Internetnutzung***

H7a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H7b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H7c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H7d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H7e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

H7f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Interaktion als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

### ***H8: Ablehnung und Internetnutzung***

H8a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H8b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erlebten häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H8c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H8d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erlebten häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H8e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

H8f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

### **H9: Überprotektives Verhalten und Internetnutzung**

H9a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger überprotektives Verhalten innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H9b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger überprotektives Verhalten innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H9c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger überprotektives Verhalten innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H9d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger überprotektives Verhalten innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H9e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger überprotektives Verhalten innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

H9f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger überprotektives Verhalten innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

### **H10: Die Emotionale Vereinnahmung und Internetnutzung**

H10a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger emotional vereinnahmendes Verhalten innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H10b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger emotional vereinnahmendes Verhalten innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H10c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung erleben häufiger emotional vereinnahmendes Verhalten innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H10d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger emotional vereinnahmendes Verhalten innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H10e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger emotional vereinnahmendes Verhalten innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

H10f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung erleben häufiger emotional vereinnahmendes Verhalten innerhalb der Vater-Kind-Beziehung als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

### ***H11: Übersteigerte lebenspraktische Hilfe und Internetnutzung***

H11a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung geben häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H11b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung geben häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H11c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung geben häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H11d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung geben häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H11e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung geben häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

H11f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung geben häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

### ***SDQ und ISS Hypothesen***

#### ***H12 Verhaltensauffälligkeiten und Internetnutzung***

H12a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen höhere Werte auf der Subskala Verhaltensprobleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H12b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen höhere Werte auf der Subskala Verhaltensprobleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H12c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen höhere Werte auf der Subskala Verhaltensprobleme auf als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

#### ***H13 Verhaltensprobleme mit Peers und Internetnutzung***

H13a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung häufiger Probleme mit Peers auf.

H13b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung häufiger Probleme mit Peers auf.

H13c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Internetnutzung häufiger Probleme mit Peers auf.

#### ***H14 Prosoziales Verhalten und Internetnutzung***

H14a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung zeigen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Prosoziales Verhalten.

H14b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung zeigen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger Prosoziales Verhalten.

H14c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung zeigen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Internetnutzung weniger Prosoziales Verhalten.

#### ***H15 Hyperaktivität und Internetnutzung***

H15a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen höhere Werte auf der Subskala Hyperaktivität auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H15b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen höhere Werte auf der Subskala Hyperaktivität auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H15c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen höhere Werte auf der Subskala Hyperaktivität auf als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

#### ***H16 emotionale Probleme und Internetnutzung***

H16a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen häufiger emotionale Probleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H16b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen häufiger emotionale Probleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H16c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen häufiger emotionale Probleme auf als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

#### ***H17 SDQ Gesamtwert und Internetnutzung***

H17a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen einen höheren SDQ Gesamtwert auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H17b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen einen höheren SDQ Gesamtwert auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H17c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen einen höheren SDQ Gesamtwert auf als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.



## ***FIT und ISS***

### ***H18 Selbstkongruenz und ISS***

H18a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

H18b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

H18c: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Internetnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

### ***H19 Reale Identifikation und ISS***

H19a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger mit der Mutter.

H19b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger mit der Mutter.

H19c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger mit dem Vater.

H19d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Internetnutzung weniger mit dem Vater.

H19e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Internetnutzung weniger mit der Mutter.

H19f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Internetnutzung weniger mit dem Vater.

### ***H20 Ideale Identifikation und ISS***

H20a: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen eine geringere ideale Identifikation mit der Mutter auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H20b: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen eine geringere ideale Identifikation mit der Mutter auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H20c: Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung weisen eine geringere ideale Identifikation mit dem Vater auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H20d: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen eine geringere ideale Identifikation mit dem Vater auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Internetnutzung.

H20e: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen eine geringere ideale Identifikation mit der Mutter auf als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

H20f: Jugendliche mit einer abhängigen Internetnutzung weisen eine geringere ideale Identifikation mit dem Vater auf als Jugendliche mit einer auffälligen Internetnutzung.

### ***Hypothesen Computerspielabhängigkeit und EBF-KJ***

#### ***H21 Eltern-Kind-Beziehung und dysfunktionale Computerspielnutzung***

H21: Je negativer die erlebte Eltern-Kind-Beziehung desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln.

H21a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Beziehungsqualität innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H21b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Beziehungsqualität innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H21c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Beziehungsqualität innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H21d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Beziehungsqualität innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H21e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringere Beziehungsqualität innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H21f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringere Beziehungsqualität innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H21a2: Je negativer die erlebte Mutter-Kind-Beziehung desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln.

H21b2: Je negativer die erlebte Vater-Kind-Beziehung desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln.

## **H22 Kohäsion**

H22a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H22b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H22c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H22d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H22e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H22f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H22a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H22b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H22c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H22d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H22e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H22f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger Kohäsion innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

## **H23 Autonomie**

H23a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H23b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H23c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H23d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H23e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H23f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung mehr Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H23a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H23b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H23c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H23d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H23e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H23f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger Autonomie innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

## **H24 Überprotektion**

H24a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch die Mutter.

H24b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch die Mutter.

H24c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch den Vater.

H24d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger häufiger überprotektives Verhalten durch den Vater.

H24e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch die Mutter.

H24f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch den Vater.

H24a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch die Mutter.

H24b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch die Mutter.

H24c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch den Vater.

H24d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch den Vater.

H24e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch die Mutter.

H24f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger überprotektives Verhalten durch den Vater.

## **H25 Konflikte**

H25a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H25b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H25c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H25d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger häufiger Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H25e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H25f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H25a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H25b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H25c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H25d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H25e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H25f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Konflikte innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

## **H26 Bestrafung**

H26a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H26b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H26c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H26d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H26e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H26f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H26a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H26b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H26c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H26d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H26e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H26f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Bestrafung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

## **H27 Ablehnung**

H27a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H27b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H27c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H27d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H27e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H27f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H27a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H27b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H27c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H27d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

H27e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.

H27f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.



## **H28 Hilfe**

H28a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter.

H28b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter.

H28c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater.

H28d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater.

H28e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter.

H28f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater.

H28a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter.

H28b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter.

H28c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater.

H28d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater.

H28b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für die Mutter.

H28c2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung geben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger übersteigerte lebenspraktische Hilfe für den Vater.

## **H29 emotionale Vereinnahmung**

- H29a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger eine emotionale Vereinnahmung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.
- H29b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger eine emotionale Vereinnahmung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.
- H29c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger eine emotionale Vereinnahmung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.
- H29d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger häufiger eine emotionale Vereinnahmung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.
- H29e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger eine emotionale Vereinnahmung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.
- H29f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger eine emotionale Vereinnahmung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.
- H29a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger eine emotionale Vereinnahmung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.
- H29b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.
- H29c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.
- H29d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.
- H29e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Mutter-Kind-Beziehung.
- H29f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Ablehnung innerhalb der Vater-Kind-Beziehung.

### **H30 Identifikation**

H30a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H30b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H30c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H30d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H30e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H30f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung mehr mit dem Vater.

H30a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H30b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H30c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H30d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H30e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H30f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

### **H31 Elterndiskrepanz**

H31a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

H31b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

H31c1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

H31a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

H31b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

H31c2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung häufiger Elterndiskrepanzen.

### **FIT und CSAS**

#### **H32 Selbstkongruenz**

H32a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

H32b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

H32c1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

H32a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

H32b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

H32c2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringe Selbstkongruenz auf.

### ***H33 reale Identifikation***

H33a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H33b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine weniger mit der Mutter.

H33c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H33d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine weniger mit dem Vater.

H33e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine weniger mit der Mutter.

H33f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H33a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H33b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H33c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H33d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

H33e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger mit der Mutter.

H33f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung identifizieren sich im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung weniger mit dem Vater.

### **H34 ideale Identifikation**

H34a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit der Mutter auf.

H34b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit der Mutter auf.

H34c1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit dem Vater auf.

H34d1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit dem Vater auf.

H34e1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit der Mutter auf.

H34f1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit dem Vater auf.

H34a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit der Mutter auf.

H34b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit der Mutter auf.

H34c2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit dem Vater auf.

H34d2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit dem Vater auf.

H34e2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit der Mutter auf.

H34f2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung weisen im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringe ideale Identifizierung mit dem Vater auf.

### ***H35 Elternähnlichkeit***

H35a1: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Elternähnlichkeit.

H35b1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Elternähnlichkeit.

H35c1: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringere Elternähnlichkeit.

H35a2: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach dem Gesamtscore erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Elternähnlichkeit.

H35b2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer unauffälligen Computerspielnutzung eine geringere Elternähnlichkeit.

H35c2: Jugendliche mit einer subjektiv erlebten dysfunktionalen Computerspielnutzung erleben im Vergleich zu Jugendlichen mit einer auffälligen Computerspielnutzung eine geringere Elternähnlichkeit.

### ***SDQ und CSAS Abhängigkeitskriterien***

#### ***H36 Gesamt SDQ***

H36: Je schlechter die emotionalen und sozialen Kompetenzen der Jugendlichen, desto höher die subjektiv wahrgenommen dysfunktionale Computerspielnutzung.

H36a: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung nach den Abhängigkeitskriterien weisen einen höheren Mittelwert im Gesamtproblemwert auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H36b: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen einen höheren Mittelwert im Gesamtproblemwert auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H36c: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen einen höheren Mittelwert im Gesamtproblemwert auf als Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung.

### ***H37 emotionale Probleme***

H37: Je mehr emotionale Probleme vorliegen desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung aufzuweisen.

H37a: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung weisen häufiger emotionale Probleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H37b: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger emotionale Probleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H37c: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger emotionale Probleme auf als Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung.

### ***H38 Verhaltensprobleme***

H38: Je mehr Verhaltensauffälligkeiten vorliegen desto gefährdeter sind die Jugendlichen eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln.

H38a: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung weisen häufiger Verhaltensprobleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H38b: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger Verhaltensprobleme auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H38c: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger Verhaltensprobleme auf als Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung.

### ***H39 Hyperaktivität***

H39: Je ausgeprägter die Hyperaktivität ist desto gefährdeter sind die Jugendlichen eine dysfunktionale Computerspielnutzung aufzuweisen.

H39a: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung weisen häufiger Hyperaktivitäts-Symptome auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H39b: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger Hyperaktivitäts-Symptome auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H39c: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger Hyperaktivitäts-Symptome auf als Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung.



#### ***H40 Verhaltensprobleme mit Peer***

H40: Je größer die Verhaltensprobleme mit Peers sind desto wahrscheinlicher ist die Entwicklung einer dysfunktionalen Computerspielnutzung.

H40a: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung weisen häufiger Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H40b: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H40c: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen häufiger Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen auf als Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung.

#### ***H41 prosoziales Verhalten***

H41: Je geringer das prosoziale Verhalten desto gefährdeter sind Jugendliche eine dysfunktionale Computerspielnutzung zu entwickeln.

H41a: Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung weisen weniger prosoziales Verhalten auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H41b: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen weniger prosoziales Verhalten auf als Jugendliche mit einer unauffälligen Computerspielnutzung.

H41c: Jugendliche mit einer abhängigen Computerspielnutzung weisen weniger prosoziales Verhalten auf als Jugendliche mit einer auffälligen Computerspielnutzung.