Nadine Jukschat,
M.A. Kulturwissenschaften
Kriminologisches
Forschungsinstitut Niedersachsen

Tel.: 0511 - 34836-39
E-Mail: jukschat@kfn.uni-hannover.de
Web: www.kfn.de

7. Berliner Methodentreffen 15.-16. Juli 2011

Entstehung von Computerspielabhängigkeit aus sozialwissenschaftlicher Perspektive – zwei erste Fallstrukturen

Forschungskontext

Das Forschungsvorhaben ist Gegenstand einer Dissertation, die von Prof. Dr. Monika Wohlrab-Sahr vom Institut für Kulturwissenschaften der Universität Leipzig betreut wird und eingebettet ist in das seit Sommer 2010 laufende und vom niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur geförderte Projekt „Computerspiel- und Internetabhängigkeit in Deutschland“ am KFN.

Forschungsfrage

Die bisherige Forschung bearbeitet das Thema Computerspielabhängigkeit vorwiegend aus psychologisch-medizinischer Sicht. Sozialwissenschaftliche Arbeiten, insbesondere qualitative Studien dagegen sind rar. Die Komplexität lebensgeschichtlicher und sozialhistorischer Entwicklungen und die Strukturbedingungen der individuellen Lebenspraxis sind bisher weitestgehend unberücksichtigt geblieben. Für ein tieferes Verständnis des Phänomens und seiner Entstehung sind sie jedoch bedeutsam.
Das Forschungsprojekt fragt bewusst nach der „Entstehung“ von Computerspielabhängigkeit, da diese Formulierung den Prozess in den Blick blick nimmt. Es geht um die Frage des „Wie“, weniger um das „Warum“. Konkret lassen sich folgende Fragen ausdifferenzieren:

- Aus welchen biografischen und sozialen Konstellationen heraus kommt es zur Computerspielabhängigkeit?
- Welche Rolle kommt den genutzten Computerspielen dabei zu?
- Und wie verläuft der Prozess des Süchtigwerdens, welche Dynamiken und Mechanismen entfalten sich dabei?

Methode

Erhebungsinstrument: biografisch narrative Interviews nach Fritz Schütze mit regelmäßigen, exzessiven und abhängigen Computerspielern
Forschungshaltung: Grounded Theory nach Strauss bzw. Strauss und Corbin.
Auswertungsmethode: Grounded Theory sowie Techniken der objektiven Hermeneutik (Interpretation der objektiven Daten).
bisheriges Sample: 16 ComputerspielerInnen im Alter zwischen 16 und 39 Jahren (9 Männer, 7 Frauen), davon 8 nach Screeninginstrument KFN-CSAS II und Selbsteinschätzung aktuell bzw. ehemals abhängig.

Nächste Schritte & Diskussion

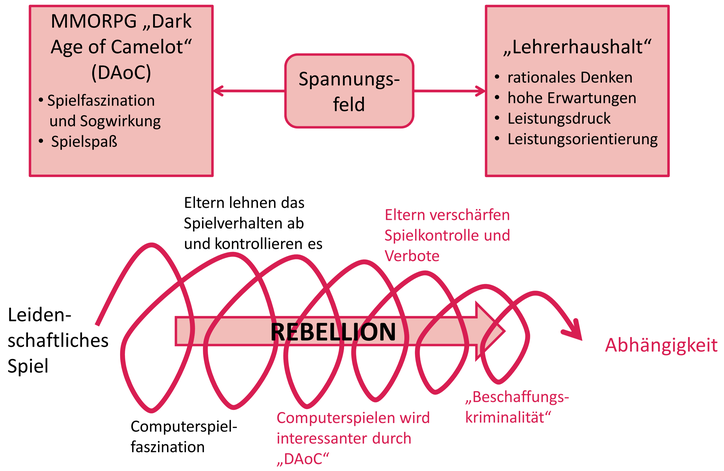
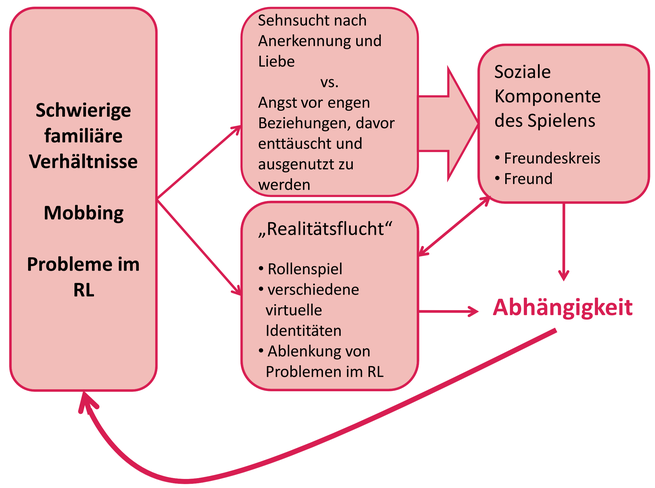
- Im Sinne des Theoretical Sampling werden die bereits geführten Interviews kontrastierend zur vertiefenden Analyse ausgewählt, ausgewertet und auf Basis dieser Erkenntnisse neue Interviewpartner rekrutiert.
- Wie lässt sich Computerspielabhängigkeit als eine Krankheit, die bisher nicht klinisch anerkannt ist, feststellen? Wie können unter diesen Bedingungen Interviewpartner rekrutiert werden?

Literatur

- Breuer, Franz (2009): Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung in die Forschungspraxis. Wiesbaden: VS verlag für Sozialwissenschaften
- Oevermann, Ulrich; Allert, Tilman; Konau, Elisabeth & Krambeck, Jürgen (1979). Die Methodologie einer „objektiven Hermeneutik“ und ihre allgemeine forschungslogische Bedeutung in den Sozialwissenschaften. In Hans-Georg Soeffner (Hrsg.), Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften (S. 352-434). Stuttgart: J. B. Metzler
- Przyborski, Aglaja & Wohlrab-Sahr, Monika (2008). Qualitative Sozialforschung: Ein Arbeitsbuch. München: Oldenbourg.
- Strauss, Anselm (2007): Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Stuttgart: UTB.

Erste Fallstrukturen

Fallstruktur Fabian



Fallstruktur Sandra