

Computerspiel(-sucht?) als Männlichkeitskonstruktion: Zur digitalen Ästhetik der Geschlechterperformativität

Johannes M. Zimm

Einleitung

Ich werde in diesem Artikel zeigen, dass populäre Computerspiele spezifische ästhetisch-performative Geschlechtlichkeitserfahrungen ermöglichen, die im Hinblick auf die Konstruktion von Männlichkeit thematisiert werden. Im Kontext der Computerspielsuchtforschung zeigt sich u.a. anhand repräsentativer Erhebungen unter Jugendlichen, dass Burschen häufiger zu exzessivem und problematischem Video- und Computerspielverhalten neigen als Mädchen (vgl. Batthyány et al., 2009; Rehbein, et al., 2009). In eine ähnliche Richtung deuten die Ergebnisse einiger Studien, welche die überproportionale Repräsentation männlicher Spielfiguren gegenüber weiblichen Figuren konstatieren (vgl. Ivory 2006; Miller & Summers, 2007; Dill & Thill, 2007; Near, 2012).

Vor diesem Hintergrund werden geschlechtlich kodierte Involvierungsstrategien von Video- und Computerspielen beleuchtet und exemplarisch an drei ausgewählten Computerspielen die angebotenen Subjektpositionen, Identitätswürfe und Handlungs herausforderungen skizziert.

Einführend wird ein kurzer historischer Abriss über die Entstehung und Entwicklung von Video- und Computerspielen gegeben, welche im Anschluss aus einer geschlechtersensiblen Perspektive kritisch beleuchtet wird. Die Prävalenz von exzessivem Video- und Computerspielverhalten wird anhand einiger Studien hinsichtlich des Geschlechterunterschieds dargestellt. Die mediumsspezifischen Immersions- und Involvierungsstrategien (vgl. Neitzel, 2012) werden skizziert und der theoretische Begriff der Performativität von Judith Butler eingeführt. Darauf aufbauend wird eine Perspektive auf Geschlechtlichkeit entwickelt, welche die Ästhetik digitaler Männlichkeitskonstruktionen für die Computerspielsuchtforschung zugänglich macht. Anhand dreier Computerspiele unterschiedlicher populärer Genres wird die konkrete Gestalt ästhetischer Männlichkeitsperformativität umrissen. Zum

Abschluss wird die Konstruktion dominanter Männlichkeiten im Spiel vor dem Hintergrund sinnlicher Selbstwirksamkeitserfahrung als Involvierungs faktor diskutiert.

Video- und Computerspiele

Mit der Verbreitung kostengünstiger Heimcomputer nisteten sich zunehmend auch Computerspiele in die privaten Haushalte der Bevölkerung der westlichen Länder ein. Der Zugang zum Internet¹ in Gesellschaften, in denen sich digitale Kommunikationsformen verbreiteten, ging auch einher mit der Verbreitung von Computer- und Videospielen, die mit anderen realen Personen über das Internet gespielt werden können, sogenannten Multiplayer-Spielen. Diese technologische Entwicklung legte die infrastrukturellen Grundsteine für die mediale Kopräsenz des bisherigen Leitmediums visuell-ästhetischer Unterhaltungsmedien in Gestalt von Film und Fernsehen durch interaktiv-ludologische Unterhaltungsmedien. Manche Branchenkenner munkeln, die Umsätze der Video- und Computerspielindustrie lägen mittlerweile über denen der Filmindustrie. Insofern rückten die interaktiven Medien² im Allgemeinen und interaktive Computer- und Videospiele im Besonderen vom Rande der Gesellschaft in ihr „Zentrum“. Wie andere popkulturellen Medien auch, sind Video- und Computerspiele eingebettet in realweltliche Kontexte. „Video games render social realities into playable form“ (Galloway, 2006, S. 17). Mittlerweile werden digitale Spiele verfilmt und generell sind Medienkonvergenzen (Jenkins, 2006) in diesen Sphären immersiver Unterhaltung zu beobachten. Beispielsweise wurden prominente Spielfiguren wie Lara Croft in erfolgreichen Hollywood-Filmen inszeniert und fanden u.a. dadurch Ein-

¹ Laut Statistik Austria verfügen 81% der Haushalte in Österreich über einen Breitbandinternetzugang. http://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/informationengesellschaft/index.html: zuletzt aufgerufen am 26.2.2016)

² Insbesondere sei auf das Web2.0 verwiesen.

gang in die Archive des popkulturellen Wissens einer Generation.

Video- und Computerspiel und Männlichkeit

Historisch entstanden die ersten digitalen Spiele in den 1960er Jahren an US-amerikanischen Hochtechnologie-Instituten, wie dem Massachusetts Institute of Technology (vgl. Feige, 2015). Ein Jahrzehnt später begannen die ersten Firmen, wie bspw. Atari, die ersten Videospieleautomaten zu vermarkten. Ein neuer, sich zunehmend globalisierender Markt war im Begriff zu entstehen. Diese technologische und designkulturelle Entwicklung wurde von Firmen vorangetrieben, deren Akteure hauptsächlich Männer waren. Bis heute sind in der Video- und Computerspielindustrie überwiegend Männer beschäftigt (vgl. Consalvo, 2008), wodurch unterschiedliche maskuline Organisations- und Designkulturen entstanden und reproduziert wurden. Eine ethnographische Studie über ein US-amerikanisches Computerspiel-Entwicklungsstudio rekonstruiert anschaulich, wie die diskursive Herstellung von Männlichkeit Einfluss auf die ästhetische und ludologische Gestalt der Elemente des Spiels nimmt (vgl. Johnson, 2013).

Unterschiedliche quantitative Studien, die sich mit Fragen der Repräsentation von Geschlechtlichkeit von Spielfiguren über Sekundärmaterial, wie Berichten über Spiele (Reviews) (Ivory, 2006), Porträts auf Covers von Videospielezeitschriften (Miller & Summers, 2007; Dill & Thill, 2007), Verpackungsboxen von Videospiele (Near, 2012) und Werbung (Scharer, 2009) von Video- und Computerspielen beschäftigt haben, konstatieren eine überproportionale Darstellung männlicher Figuren, tendenziell in hypermaskuliner Form, aggressiven Posen und mit Waffen, wohingegen weibliche Figuren großteils als Nebenfigur den Hintergrund zieren und hypersexualisiert dargestellt werden.

Manche populären Video- und Computerspiele konstruieren, abgesehen von der manifesten Ebene der Darstellung vergeschlechtlichter Figuren, durch diegetisch-ludologische Arrangements hegemoniale Männlichkeit (vgl. Zimm, 2014).

Durch die kanadische feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian gewann die Kritik an der sexistischen und stereotypen Darstellung weiblicher Figuren in verschiedenen Videospiele³ (z.B.: als sexy Kumpanin,

³ <http://feministfrequency.com/> – zuletzt am 28.2.2016 aufgerufen.

schwarze Witwe, halbnackte Kriegerin, Frau in Nöten, etc.) in Video- und Computerspielen öffentliche Aufmerksamkeit. Sarkeesian wurde wegen ihrer feministischen Kritik Opfer eines sexistischen und rassistischen „Shitstorms“ und zahlreicher Gewalt- und Vergewaltigungsdrohungen. Diese Reaktion eines Segments der SpielerInnencommunity deutet auf jene misogynen Ressentiments hin, welche in unterschiedlichen Erscheinungsformen der Kultur des Video- und Computerspiels immanent sind.

Diese schematische Skizze soll eine Idee davon vermitteln, wie das Feld der Video- und Computerspiele geschlechtlich strukturiert ist und in welchem kulturellen Rahmen die Frage nach der digitalen Ästhetik des geschlechterperformativen Handelns in interaktiven virtuellen Welten im Kontext der Computerspiel-sucht diskutiert werden kann.

Praevalenz exzessiven Video- und Computerspielverhaltens

Die Datenlage zur Prävalenz exzessiven Video- und Computerspielverhaltens in der Gesamtbevölkerung im deutschsprachigen Raum, im speziellen für Österreich, ist äußerst dünn. Einige, auch aktuelle Studien, untersuchten die Nutzung von Video- und Computerspielen im Kindes- und Jugendalter. Selbstverständlich können die daraus gewonnenen Aussagen nicht auf andere Altersgruppen angewandt werden, allerdings zeichnen sich geschlechtsabhängige Tendenzen in der Spielnutzung ab, welche auch für Erwachsene angenommen werden können.

Die aktuelle JIM-Studie 2015 (Jugend, Information, [Multi-]Media), welche vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest in regelmäßigen Abständen durchgeführt wird, befragte 1.200 Menschen zwischen 12 und 18 Jahren u.a. nach der Nutzung von digitalen Spielen auf unterschiedlichen Geräten (Computer, Konsolen, Online, Tablet und Handy). Zur Nutzungsfrequenz gaben 50% der befragten Mädchen an, täglich oder mehrmals pro Woche zu spielen. Dahingegen gaben 85% der Jungen an, derart häufig mit diesen elektronischen Geräten zu spielen. Weiters zeigte sich, dass Jungen mit durchschnittlich 122 Minuten täglich mehr als doppelt so lange wie Mädchen spielen. Die Forschungsgruppe befragte die Probanden auch nach ihren Lieblingsspielen. Jungen gaben am häufigsten „FIFA“, „Call of Duty“, „Minecraft“ sowie „Grand Theft Auto“ an, während Mädchen am liebsten „Candy Crush“ und „Die Sims“ spielen. Hinsichtlich der Nutzung brutaler Spiele geben 59% der Jungen und 19% der

Mädchen an selbst brutale Spiele zu spielen. (vgl. Feierabend et al., 2015)

Diese geschlechtlichen Unterschiede in Befragungen zeigen sich auch in ähnlicher Gestalt in einer 2009 veröffentlichten Studie der Sigmund-Freud-Privatuniversität, welche SchülerInnen zwischen 13 und 18 Jahren untersuchte (vgl. Batthyány et al., 2009).

In einer repräsentativen Studie für Deutschland des kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen zum Thema Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter wurden 44.610 SchülerInnen der neunten Schulstufe in den Jahren 2007 und 2008 befragt. Ein Modul für Internet- und Computerspielnutzung wurde jeder dritten befragten Person (N = 15.168) vorgelegt. Die Autoren kamen zu dem Ergebnis, dass 4,3% der Mädchen und 15,8% der Buben exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden Spielzeit pro Tag angaben (vgl. Rehbein, 2009).

Die Beratungsstelle „Lost in Space“ in Berlin bietet für hilfeschuchende ComputerspielerInnen eine Anlaufstelle für Beratung und Therapie. Eine interne Erhebung über die KlientInnen zeigt, dass etwa 90% der Betroffenen männlich, etwa 10% weiblich sind. Der Altersgipfel liegt zwischen 16 und 25 Jahren (vgl. Koch et al., 2011).

In einer Längsschnittstudie von Teena Willoughby, die das Verhältnis zwischen dem Konsum gewalttätiger Videospiele und Aggression bei den spielenden Personen untersucht, wird der Faktor „männliches Geschlecht“ als klarer Prädiktor für exzessive Internet- und Computerspielnutzung identifiziert (vgl. Willoughby, 2008).

Im Anschluss an die dargestellten Ergebnisse unterschiedlicher Studien stellt sich die Frage, wie es Video- und Computerspielen gelingt Menschen erfolgreich an sie zu binden und wieso Jungen und Männer anscheinend eher dazu neigen, sich in diese virtuellen Welten zu involvieren. Des Weiteren steht in Frage, welche ästhetischen oder auch anästhetischen Erfahrungen Video-Computerspiele für spielende Personen bereithalten.

Involvierungsstrategien und Immersion

Immersion kann als ein Hineingezogenwerden in einen Text oder ein Bild oder ein anderes Medium verstanden werden (vgl. Neitzel, 2012, S. 76). Stammend vom lateinischen Wort *mergere* – (*unter*)tauchen – beflügelt der Begriff der Immersion die Metapher des Eintauchens und Umgebenseins von etwas. „The sensation of being

surrounded by a completely other reality, ...“ (Murray, 1997, S. 98, zitiert nach Neitzel, 2012, S. 79). Die Vorstellung der totalen Immersion, die durch die Metapher des Eintauchens gebildet wird, stellt sich bei näherer Betrachtung als Mythos heraus, denn das Gefühl, sich in einer anderen Realität zu befinden, bedarf eines Bewusstseins über die eigentliche Realität, auf welche die „andere Realität“ referenziert (vgl. Neitzel, 2012, S. 79).

Immersion muss als ambivalentes Phänomen gedacht werden, welches als Pendelbewegung zwischen hier und dort verstanden werden kann. Nicht zuletzt bedarf die Rezeption fiktiver Welten immer interpretativer Prozesse des involvierten Subjekts, dessen realweltlichem Kontext die Deutungsakte zu Grunde legt.

In der an Computerspielen interessierten Immersionsforschung brachten Laura Ermi und Frans Mäyrä (2005) ihr dreigliedriges Immersionsmodell zur Diskussion. Im „SCI-model“ (Style, Challenge, Imagination) wird zwischen sensorischer, herausfordernder und imaginativer Immersion unterschieden. Die sensorische Wahrnehmung liefert die Informationen für die Entstehung jener Imaginationen, die die spielende Person als Subjekt in der diegetischen Welt erlebbar machen.

Ein etwas differenzierteres Modell entwickelte Gordon Calleja (2011)⁴ mit sechs Dimensionen – (räumlich, taktil, affektiv, narrativ, performativ, geteilt), in welche die Erfahrung der SpielerInnen eingeteilt werden kann (Digital Game Experience Model).

Marie-Laure Ryan (2001) unterscheidet räumliche, temporale und emotionale Immersion in Bezug auf virtuelle Realitäten. Im Anschluss an Calleja, Ermi und Mäyrä sowie Ryan unterscheidet Neitzel analytisch zwischen folgenden Involvierungsstrategien von digitalen Spielen (vgl. Neitzel, 2012, S. 85 f.):

- aktionale Involvierung
- ökonomische Involvierung
- temporale Involvierung
- sensomotorische Involvierung
- visuelle Involvierung
- räumliche Involvierung
- emotionale Involvierung
- soziale Involvierung
- narrative Involvierung.

Quer zu den genannten Dimensionen der Involvierung arbeiten Computerspiele mit zwei aufeinander bezogenen bedeutungskonstitutiven

⁴ Britta Neitzel bezieht sich auf eine Online-Publikation von Calleja, welche 2007 auf seiner Website (www.gordongalleja.com) veröffentlicht wurde, aber mittlerweile nicht mehr abrufbar ist. 2011 publizierte er sein Immersionskonzept erneut unter dem Titel: *In-Game. From immersion to incorporation*.

Ebenen, die als diegetische und ludologische Ebenen bezeichnet werden könnten.

Ludologie ist die Lehre des Spiels bzw. des Spielens. Jedes Spiel ist u.a. definiert durch Regeln. Eine einfache Definition des Spielens verwendet der US-amerikanische Medienphilosoph Alexander Galloway: „Eine Aktivität definiert durch Regeln, anhand derer die Spielenden versuchen eine Art Ziel zu erreichen“ (Galloway, 2006, S. 1; Übers. d. Autors). Die Regeln und das Ziel des Spiels sind meist eingebettet in die fiktive Welt, die ein Spiel kreieren kann⁵. Hier kommt der Begriff der Diegese⁶ ins Spiel. Ursprünglich wurde er von Etienne und Anne Souriau in den 1950er Jahren in die Filmtheorie eingeführt (vgl. Souriau, 1997) und meinte „alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe“ (Souriau, 1997, S. 156), bzw. „alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört (ebd., S. 151)“ (Souriau, 1997, zitiert nach Fuxjäger, 2007, S. 1). Filmische wie literarische Erzählungen stellen durch ihren szenischen Aufbau Geschichten fragmentarisch dar. D.h. notwendigerweise muss eine rezipierende Person mit den gegebenen Informationen des Films die narrativen Lücken durch seine/ihre Vorstellung füllen. „Die Diegese ist der Inhalt des mentalen Konstrukts, das der Rezipient im Zuge des Versuchs, eine Erzählung zu verstehen, anfertigt und das auch der Autor anfertigen muss, bevor er eine Erzählung zu Papier oder was auch immer bringen kann: ...“ (Fuxjäger, 2007, S. 2). Interessant sind jene Prozesse, in denen die diegetische Grenze überschritten wird.

Video- und Computerspiele öffnen sich nun diegetisch u.a. durch die Form der Interaktivität und durch die Verwendung nicht diegetischer Elemente⁷ wie z.B. das Interface, Power Ups, etc.⁸

⁵ Video- und Computerspiele weisen eine enorme Heterogenität auf. Deswegen können kaum allgemeine Aussagen über die bedeutungskonstitutiven Prozesse in Spielen gemacht werden.

⁶ Der Begriff der Diegese ist vom altgriechischen Begriff der Diegesis zu unterscheiden, welcher soviel bedeutet wie Erzählung, Erörterung.

⁷ Alexander Galloway verwendet für die Analyse der Handlungsmöglichkeiten in Video-Computerspielen die Unterscheidung in diegetisch/nicht-diegetische Handlungen einerseits und die Differenz von Handlungen der Maschine/des Operators andererseits.

⁸ Manche Spielfilme brechen die diegetische Grenze ebenfalls, aber mit anderen Mitteln. Zum Beispiel blickt der Protagonist, gespielt von Leonardo DiCaprio, in *The Revenant* (Regie: Iñárritu 2015) am Ende des Films direkt in die Kamera und durchbricht damit die Ebene der Erzählung auf der Leinwand, in dem die ZuschauerInnen im Kinosaal von ihm angestarrt werden.

Von besonderer Bedeutung für die diegetische als auch die ludologische Involvierung der spielenden Person in das Video- oder Computerspiel ist die Spielfigur.

Figuren⁹ in Computerspielen

Medien geben die Subjektpositionen vor, in denen wir uns selber gern sehen würden (vgl. Hipfl, 1999). Figuren in Video- und Computerspielen erfüllen u.a. in dieser Hinsicht unterschiedliche Funktionen. Sie verwirklichen sich als Spielsteine, wie z.B. virtuelle Schachfiguren, Marionetten, wie Avatare, oder Perspektiven, wie z.B. in Ego-Shootern, wo die Spielfigur oftmals nur partiell oder auch gar nicht zu sehen ist, aber dennoch als Position der Kamera funktionalisiert und darüber hinaus als Figurenkörper von der steuernden Person imaginiert wird. Spielfiguren repräsentieren die spielende Person in der virtuellen Welt des Spiels, ebenso wie sie gestaltbares Objekt und Mittel spielerischer Handlungen sein können (vgl. Sorg, 2010, S. 342).

Als Repräsentation verkörpert die Figur die spielende Person als audiovisuelle Gestalt und erfüllt gleichzeitig die ludische Funktion als nicht physikalische Repräsentanz im virtuellen Raum. Sie fungiert als Agency des Spielers, indem sie den konkreten Vollzug der Handlung des Spielenden ins Spiel übersetzt. Hier kommt es zur Verdopplung der Spielhandlung, „sowohl in einer real-physischen Anordnung von Spiel-Computer“ als auch „als symbolisch-repräsentierte von Figur-in-Welt innerhalb des diegetischen Bildraums“ (Sorg, 2010, S. 351). Die Spielfigur verhilft spielenden Personen dazu, Subjektpositionen in simulierten Umgebungen einzunehmen (vgl. Sorg, 2010, S. 360).

Spielfiguren in Computerspielen sind eingebettet in diegetische und ludische Sinnzusammenhänge, welche gegenseitig aufeinander verweisen und die Spezifik des Computerspiels ausmachen (vgl. Zimm, 2016). Für die Auseinandersetzung mit der Ästhetik digitaler Geschlechterperformativität in interaktiven Spielmedien ist die Verbindung von Figur und spielender Person dahingehend zu befragen, wie Geschlecht durch das Spielen performativ hergestellt und artikuliert wird und welche Identitätsentwürfe das Spiel zur Verfügung stellt.

⁹ Spielfiguren sind von Non-Player-Characters (NPCs) zu unterscheiden. Erstere können von der spielenden Person gesteuert werden, während Zweitere die fiktive Welt bewohnen und etwa zu Interaktionen, Gesprächen oder Kämpfen einladen.

Medien und Geschlecht

Medien vermitteln und liefern das Material, aus dem Geschlechtsidentitäten hergestellt werden (vgl. Dorer, 2002). Unter dem Begriff Geschlechtsidentität wird in den Gender Media Studies jene Vorstellung verstanden, die wir von uns selbst als geschlechtliche Wesen haben (vgl. Ernst, 2000, S. 34). Ursprünglich diente die Unterscheidung zwischen biologischem Geschlecht (sex) und Geschlechtsidentität (gender) dem feministischen Diskurs dazu, die kulturelle Konstruktion gegenüber naturalisierenden Bestimmungen des geschlechtlichen Subjekts zu betonen.

Identität kann ganz allgemein als die Antwort auf die Frage „Wer bin ich?“ verstanden werden. Die eigene Identität ist darauf angewiesen, sich von anderen zu unterscheiden. „Nur wenn es einen anderen gibt, kannst du wissen, wer du bist“ (Hall, 1999, S. 93). In Rekurs auf Jaques Lacan vertritt Butler den Standpunkt, dass Identitäten überhaupt erst durch Spaltung entstehen: Sie beruhen auf der Verwerfung dessen, was man nicht ist, um zu sein, wer man ist.

Geschlechtlich strukturierte soziale Ordnung ist das Ergebnis symbolischer Reproduktionsarbeit¹⁰.

Einerseits verweist sie auf kollektive Vorstellungen von Geschlechtlichkeit und andererseits aktualisiert und iteriert¹¹ sie jene Vorstellungen.

In der gegenständlichen Auseinandersetzung mit Männlichkeitskonstruktionen im Spiel orientiere ich mich an den Theorien der Performativität von Judith Butler, die über die disziplinären Grenzen der Geschlechterforschung hinaus Bedeutung gewonnen haben. Mit Judith Butlers Idee der performativen Herstellung von Geschlecht wird ein Reflexionsraum möglich, in dem die Inszenierung der Spielfigur und die Beziehung der spielenden Person zu ihr gedacht werden können.

Die soziale Konstruktion von Geschlecht – Performativität

Judith Butler legte ihre Kritik an der biologischen Natürlichkeit der Unterscheidung von Männern und Frauen in ihrem prominenten Werk „Gender Trouble“ (dt. Das Unbehagen

der Geschlechter 1991) dar. Darin stellt Sie die These auf, „dass die Kategorien „Mann“ und „Frau“ nicht als begriffliche Unterscheidungen männlicher und weiblicher Körper zu begreifen sind“ (Meißner, 2012, S. 7). Vielmehr werde diese körperliche Differenz durch eine begrifflich-symbolische Ordnung hervorgebracht, die die Identifizierung von Individuen entweder als Mann oder als Frau verlangt (vgl. Meißner, 2012).

Grundlegend in Butlers Theorie sind die Bezüge auf die Foucaultsche Diskurstheorie und der Begriff der symbolischen Ordnung in Lacans Psychoanalyse im Anschluss an die strukturelle Linguistik de Saussures. Der prominente Schweizer Sprachwissenschaftler Ferdinand de Saussure versteht Sprache als ein abstraktes System, das aus Zeichenketten besteht. Zeichen können in einem analytischen Schritt in Signifikanten (ein Bezeichnendes, in Form eines Lautes oder eines symbolischen Zeichens) und ein Signifikat (das Bezeichnete) getrennt werden. Wichtig ist nun, dass der Signifikant in keiner notwendigen Beziehung zum Signifikat steht. In Folge dessen beschreibt de Saussure die These, dass sprachliche Zeichen ihre Bedeutung nicht im Verweis auf eine Entität dieser Welt erhalten, sondern dass Bedeutung nur innerhalb des Systems von Sprache selbst entstehen kann (vgl. Meißner, 2012, S. 15). Sprache wird hier also nicht als Repräsentation von Bedeutung, sondern vielmehr als kultur- und bedeutungsstiftendes Regelsystem verstanden. In dieser Hinsicht tritt Sprache als Diskurs zum Vorschein.

In Butlers Arbeit ist die Frage zentral, was uns als Subjekte handlungsfähig macht. Butler argumentiert, dass die Subjekte sich bestimmten Normen unterwerfen müssen, um überhaupt als Subjekte zu erscheinen und um in weiterer Folge die Möglichkeit zu entfalten handeln zu können. Die Geschlechternormen regulieren die intersubjektiven Beziehungen und Verhältnisse zwischen den Subjekten und verweisen auf seinen/ihren Platz in der symbolischen Ordnung. Das Individuum wird erst durch Anrufung¹² zum Subjekt der Gesellschaft. In dem Moment, in dem es bezeichnet wird, z.B. „Es ist ein Junge!“, wird es in die symbolische Ordnung des Diskurses gewissermaßen eingeschlossen.

Die Geschlechternorm ist derart konstruiert, dass ein Wechsel der sozialen Geschlechtsidentität im Lauf des biographischen Lebens normativ nicht vorgesehen ist. Dadurch wird die Frage evident, durch welche identifikatorischen Praktiken Geschlecht aufrechterhalten

¹⁰ Die Herausforderung, wissenschaftlich mit der Kategorie Geschlecht zu arbeiten, besteht darin, als forschende Person selbst Teil der symbolischen Ordnung einer geschlechtlich organisierten Kultur zu sein, die Untersuchungsgegenstand und Lebenswelt zugleich ist. Als inkorporiertes Herrschaftsverhältnis strukturiert eine patriarchale Geschlechterordnung in der Regel unbewusste Wahrnehmungs- und Bewertungsschemata ihrer Akteure (vgl. Bourdieu, 2013, S. 14).

¹¹ Von Iteration lat. wiederholen. Siehe diesbezüglich insbesondere den Text über Différance bei Jacques Derrida.

¹² Diese Idee der Anrufung übernahm Butler von Louis Althusers.

ten und reproduziert wird. Eine theoretische Annäherung an eine Antwort darauf kann im Konzept der Performativität gesehen werden.

Performativität wird von Butler im Anschluss an Lacan, Austin und Derrida als zitafförmige Wiederholung gedacht. Die Idee der Performativität entlehnt Butler vom Sprachphilosophen John Austin, welcher zwischen konstativen und performativen Äußerungen unterscheidet. Konstative Äußerungen beschreiben oder stellen etwas fest. Eine performative Äußerung ist diejenige diskursive Praxis, die das vollzieht oder produziert, was sie benennt (vgl. Butler, 1997, nach Austin, 1975). Ein prominentes Beispiel wäre die standesamtliche Aussprache: „Hiermit erkläre ich sie zu Mann und Frau.“ Mit diesen Worten wird nicht die Ehegemeinschaft beschrieben, sondern sie wird als solche überhaupt erst hervorgebracht. Das heißt, bezogen auf die Performativität von Geschlecht wiederholen sich Äußerungen, die den semantischen Unterschied zwischen den Kategorien Mann und Frau hervorbringen. „Performativität wird nicht als der Akt verstanden, durch den ein Subjekt dem Existenz verschafft, was sie/er benennt, sondern vielmehr als jene ständig wiederholende Macht des Diskurses, diejenigen Phänomene hervorzubringen, welche sie reguliert und restringiert“ (Butler, 1997, S. 22). Aus dieser Perspektive können Video- und Computerspiele dahingehend befragt werden, welche Vorstellungen von Geschlechtlichkeit sie zitieren und irritieren. Wichtig ist, dass die Wiederholung nicht das gleiche reproduziert, was sie wiederholt. Der Begriff der Iteration beschreibt das Phänomen der Wiederholung des Gleichen mit geringfügigem Unterschied. Ein Beispiel dafür sind Unterschriften. Sie stellen Wiederholungen dar, die jedoch nicht das Gleiche sind wie ihre Referenz.

Mit dem Begriff der Performativität ist die alltägliche, zitierende und normierende Ausführung von Geschlecht, die auf der Wiederholung von Normen beruht, gemeint (vgl. Lünenborg & Maier, 2013, S. 44). Geschlechterperformativität ist nicht etwas, das ein Subjekt tut, sondern meint einen Prozess, der das Subjekt konstituiert (vgl. Jagose, 2001, S. 113, zit. nach Lünenborg & Maier, 2013, S. 44).

Geschlechternormen sind kulturell und historisch wandelbar.

Vor diesem Hintergrund können wir kulturelle Artefakte wie Computerspiele, Spielfiguren, Erzählungen, ästhetische Körper, etc. als sich wiederholende Zitationen/Iterationen geschlechtlich konnotierter Gestalten betrachten, die nicht nur repräsentative Funktionen haben, sondern als Handlungsagenten der spielenden Person Geschlecht performativ reartikulieren.

Perspektiven auf konkrete Video-Computerspiele

Anhand der folgenden drei Computerspiele soll exemplarisch die digitale Ästhetik performativer Männlichkeitskonstruktion veranschaulicht werden. Meine Auswahl hat sich an beliebten Genres orientiert, in welchen jeweils unterschiedliche Involvierungsstrategien wirksam werden und unterschiedliche Männlichkeitskonstruktionen performativ erlebt werden können.

Max Payne 3¹³ (Rockstar Games 2012) ist dem Genre des Third-Person-Shooter zuzuordnen, welcher die spielende Person als Alter Ego des namensgebenden Protagonisten adressiert. Die Kameraperspektive in diesem Genre liegt schräg oberhalb der Spielfigur, sodass die Spielhandlungen der Figur als Selbstwirksamkeitserfahrung der spielenden Person zugänglich werden.

Die Figur Max Payne im dritten Teil der Serie wird als Alkoholiker inszeniert, welcher in Sao Paulo als Bodyguard eine ökonomisch reiche und politisch einflussreiche brasilianische Familie beschützen soll. Die dichte Story involviert spielende Personen über ein Wechselspiel zwischen nicht-interaktiven Erzählsequenzen und interaktiven Spielsequenzen. Die Figur repräsentiert einen leidenden weißen Mann mittleren Alters, dessen Innenleben durch zahlreiche innere Monologe und Zwischensequenzen zugänglich wird. Der diegetische Kontext des Spiels konfrontiert die spielende Person mit permanenter Bedrohung durch andere Männer. Die marginalisierte Männlichkeit der Favela-Bewohner, welche durch Drogenproduktion, unbedeckte Körperlichkeit und dunkle Hautfarbe charakterisiert werden, wird als Bedrohungsquelle im Laufe der Handlung abgelöst durch Söldner, die mit der Polizei Geschäfte machen, sich außerhalb des Gesetzes bewegen und eine unbegrenzte Möglichkeit intersubjektiven Gewalthandelns haben, sowie gegen Ende des Spiels durch die Polizei. Die Polizei repräsentiert das staatlich-patriarchale Monopol legitimer Gewalt. Zwischenzeitlich sorgen Spielabschnitte, in denen die italienische Mafia in New York als Gegnerschaft, in Form jener Männlichkeit, die weder marginalisiert noch ausgeschlossen ist und auch nicht der Macht der staatlich legitimierten Gewalt

¹³ Eine detaillierte Analyse der Männlichkeitskonstruktion in Max Payne 3 ist bei Zimm 2016 nachzulesen. Eine ausführliche Analyse des Vorgängers *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* wurde von Daniel Kringiel 2009 vorgelegt, ohne im Speziellen auf Geschlechtlichkeit einzugehen.

subordiniert ist, für die Erfahrung homosozialer¹⁴ Dominanz.

Weibliche Figuren spielen die Rolle der wehrlosen Objekte im Spiel der Männer. Sie werden entweder von anderen Männern entführt und spielen als Objekte der Ökonomie eine Rolle, indem sie als Tauschobjekt in einer männerdominierten Welt repräsentiert werden. Gleichzeitig mobilisieren Sie die Beschützermotive dominanter Männlichkeit. D.h. Frauen werden weniger als eigenständig handelnde Subjekte charakterisiert, sondern eher durch ihre Bedeutung für bestimmte Männer. Weiters tritt die Frau als verlorene Liebe auf, an welcher das schöne Leben hing, welches der Protagonist nicht mehr zu leben im Stande ist.

Als Spielfigur ermöglicht Max Payne ästhetische Action-Sequenzen im Stil des Hollywood-Films *The Matrix* (Regie: Wachowski-Geschwister 1999). Das für die Max Payne-Serie charakteristische ludologisch-ästhetische Spielelement der „Bullet-Time“ ermöglicht der spielenden Person, die Spielfigur in einen Zeitlupenmodus zu versetzen und dadurch präziser schießen zu können, wodurch gleichzeitig eine Ermächtigungserfahrung zugänglich wird.

Die spielende Person wird narrativ in archaische männliche Rollen gebracht. Als Beschützer, Befreier, Krieger und Draufgänger wird die Spielerfahrung bewältigbarer konfliktärer Machtkämpfe in homosozialen Räumen performativ wirksam.

Starcraft 2 (Blizzard Entertainment 2010) ist ein 3D- Echtzeitstrategiespiel in einem Science-Fiction Universum. Die spielende Person blickt aus der Vogelperspektive auf Teile des begrenzten Spielfeldes. In diesem Genre verfügt die spielende Person meist über keine Spielfigur, die sie auf dem Spielfeld repräsentiert, sondern die Steuerung erfolgt im Wesentlichen über eine Computer-Maus, welche in der fiktiven Welt des Spiels als eine Art Hand eines Befehlshabers imaginiert werden kann. Der spielenden Person obliegt die Kontrolle einer fiktiven Spezies, die als Miniaturspielfiguren befehligt werden können, aber auch durch die künstliche Intelligenz des Spiels über simulierte basale eigenständige Handlungsmöglichkeiten verfügen, wie z.B. in der räumlichen Nähe befindliche gegnerische Einheiten anzugreifen.

Generell geht es darum mit bestimmten Ressourcen zu wirtschaften, um Gebäude zu bauen, kriegerische oder wirtschaftliche Einheiten auszubilden, gegnerische Spieler auf dem Spielfeld zu bekämpfen und das Spielfeld zu dominieren. Insofern simuliert das Spiel per

se einen antagonistischen Wettstreit um wirtschaftliche Ressourcen und militärische Dominanz.

Die Repräsentation der spielenden Person auf dem Spielfeld in Gestalt einer der drei Spezies – Terraner (Menschen), Zerg (insektoide Aliens) und Protoss (anthropomorphe Aliens) – ist aus geschlechterperformativer Perspektive interessant, nicht nur weil die meisten Figuren männlich konnotiert sind, sondern auch, weil sich hier Geschlecht mit Ethnizität verbindet und daraus ludologische und taktische Unterschiede gemacht wurden.

Als taktisch angelegtes Strategiespiel involviert Starcraft 2 durch die Möglichkeit, die Gegner immer noch effizienter mit den ökonomischen und militärischen Ressourcen zu dominieren. Die Rolle der spielenden Person als BefehlshaberIn konnotiert u.a. durch das militärische Setting die ludologische Subjektposition männlich.

Call of Duty-Serie (Activision 2001-2015) wird hier exemplarisch als Genrevertreter der Ego-Shooter thematisiert. Die Perspektive von Video- und Computerspielen dieses Genres ist charakterisiert durch den Point of View, welcher gleichgesetzt ist mit dem Point of Action der Spielfigur. Die Spielfigur ist für die spielende Person nur partiell sichtbar. In aller Regel werden nur eine Waffe und die Hand, die sie hält, am Bildschirm visualisiert. Generell besteht das Spielprinzip in diesen als Killer-Spiele in Verruf geratenen Spielen darin, gegnerische Figuren auf dem Spielfeld zu erschießen oder anderweitig zu töten. Insofern steht männliches Gewalthandeln im homosozialen Raum im aktionalen Mittelpunkt des ludologischen Geschehens, welches dramaturgisch und narrativ unterschiedlich gerahmt ist. Der narrative Kontext der äußerst erfolgreichen *Call of Duty-Serie* versetzt die spielende Person meistens in die Subjektposition eines Soldaten in konfliktären oder kriegerischen Szenarien rund um den Globus. Männlichkeit wird performativ in Spielsequenzen nicht nur durch den unerbittlichen Kampf gegen Gegnerscharen inszeniert, sondern auch durch nicht-interaktive Erzählsequenzen, die wesentlich durch die anstandslose Darstellung homosozialer physischer Gewalt¹⁵, zu einer spezifischen Konstruktion militärischer Männlichkeit im digitalen Spiel (u.a. Kontour 2012) beitragen. Die visuell-taktile Inszenierung männlichen Dominanzhandelns ästhetisiert harte, unverletzliche Männlichkeit und macht sie durch den ludologisch-perfor-

¹⁴ Der Begriff geht auf die Arbeiten von Jean Lipman-Blumen 1979 zurück.

¹⁵ z.B. wird in *Call of Duty: Modern Warfare 3* (Activision 2012) die Spielfigur in der Ego-Perspektive in einer nicht-interaktiven Zwischensequenz bei lebendigem Leib verbrannt.

mativen Akt des Spielens für die spielenden Personen erlebbar.

Ästhetik digitaler Performativität dominanter Männlichkeit als Involvierungsfaktor

Video- und Computerspiele bieten spielenden Personen unterschiedliche Subjektpositionen und Handlungsmöglichkeiten als geschlechtlich kodierte Spielfiguren im virtuellen Raum an. Wie die drei exemplarisch skizzierten Computerspiele veranschaulichen, ermöglichen sie dadurch männliches Präsenzerleben¹⁶ in fiktionalen Welten im Wechselspiel interaktiver Spielsequenzen und nicht-interaktiver Erzählsequenzen.

Durch unterschiedliche Involvierungsstrategien können Video- und Computerspiele die spielenden Personen in geschlechtlich konnotierte Erlebenszusammenhänge verstricken und entfalten dadurch ihr ästhetisch-sinnliches Potential. Sie bieten Subjektpositionen an, stellen Identitätswürfe dar und konstruieren fiktionale Welten, in welchen Handlungspotenziale ermöglicht werden, die in realweltlichen Zusammenhängen sanktioniert werden würden oder gar unmöglich sind. Die hier behandelten Computerspiele ermöglichen die Erfahrung, tradierte Männerrollen im ludischen Raum zu bewältigen. Durch unterschiedlich gestaltete Feedbacks zwischen Spiel und spielender Person ermöglichen sie zeitlich nahe Selbstwirksamkeitserfahrungen. Das egologische Spielprinzip des Computerspielens wurde durch die Möglichkeit des Multiplayerspiels zumindest virtuell in die Sphäre sozialen Handelns verschoben.

Als simulierte Ermöglichungsräume entfalten Video- und Computerspiele eine mediumsspezifische ästhetisch-performative Geschlechtlichkeitserfahrung, die, zumindest bei den drei exemplarisch skizzierten Spielen, unterschiedliche Formen männlichen Dominanzstrebens virtualisieren. Aus dieser Perspektive wird ersichtlich, dass Video- und Computerspiele Männlichkeitserfahrungen ermöglichen, die in realen Lebenszusammenhängen nur als Phantasie zugänglich sind.

In Bezug auf exzessives Video- und Computerspielverhalten bleibt fraglich, ob die Möglichkeit ästhetischen Erlebens in der virtuellen Welt nicht eher Formen anästhetischen Reagierens in den ludischen Zwängen und algorithmischen Wiederholungen gleichen, die

digitales Video- und Computerspielen im Kern charakterisieren.

Literatur

- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F. & Wölfling, K. (2009). Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. *Wiener klinische Wochenschrift. Computerspielverhalten*, 121, 502-509.
- Bourdieu, P. (2013). *Die männliche Herrschaft*. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bubner, R. (1989). *Ästhetische Erfahrung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Butler, J. (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. *Gender Studies*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Butler, J. (1997). *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Calleja, G. (2011). *In-Game. from immersion to incorporation*. *Digital Games as Designed Experiences: Reframing the Concept of Immersion*. Cambridge: MIT Press.
- Connell, R. (2006). *Der gemachte Mann: Konstruktion und Krise von Männlichkeiten*. Opladen: Leske + Budrich.
- Consalvo, M. (2008). Crunched by passion: woman game developers and workplace challenges. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J. & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New perspectives on gender and gaming* (pp. 177-192). Cambridge: MIT Press.
- Dill, K. & Thill, K. (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*, 57, 851-864.
- Dorer, J. (2002). Diskurs, Medien und Identität. Neue Perspektiven in der feministischen Kommunikations- und Medienwissenschaft. In J. Dorer & B. Geiger (Hrsg.), *Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft* (S. 53-78). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Ermí, L. & Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Digital Games Research Association DiGRA Conference 2005: Changing Views: Worlds in Play. http://people.uta.fi/~tlima/gameplay_experience.pdf (29.2.2016)
- Ernst, W. (2002). Zur Vielfältigkeit von Geschlecht. Überlegungen zum Geschlechterbegriff in der feministischen Medienforschung. In J. Dorer & B. Geiger (Hrsg.), *Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft* (S. 33-52). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2015). *JIM 2015 Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis*

¹⁶ Zur näheren Diskussion des Präsenz-Konzepts, ohne auf geschlechtliche Einschreibungen einzugehen, siehe Gross (2015).

- 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Feige, D. M. (2015). *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Fuxjäger, A. (2007). Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung. *Montage A/V*, 16.2.2007, 17-37.
- Galloway, A. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Electronic Meditations, Vol. 18. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gross, R. (2015). Präsenz – ein Konzept zwischen Kulturwissenschaft und therapeutischem Diskurs. In M. Poltrum & U. Heuner (Hrsg.), *Ästhetik als Therapie. Therapie als ästhetische Erfahrung*. Festschrift zum 60. Geburtstag von Michael Musalek. Berlin: Parodos.
- Hall, S. (1999). Cultural Studies. Zwei Paradigmen. In R. Bromley, U. Göttlich & C. Winter (Hrsg.), *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung* (S. 113-138). Lüneburg: zu Klampen.
- Hipfl, B. (1999). Inszenierungen des Begehrens. Zur Rolle der Fantasie im Umgang mit Medien. In A. Hepp & R. Winter (Hrsg.), *Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse* (S. 145-160). Wiesbaden: VS-Verlag.
- Ivory, J. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication & Society*, 9, 1, 103-114.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, R. (2014). Hiding in Plain Sight. Producing Masculine Culture at a Video Game Studio. *Communication, Culture & Critique*, 7, 4, 578-594.
- Kirkland, E. (2009). Masculinity in Video Games: The gendered Gameplay of Silent Hill. *Camera Obscura* 71, 24, 2.
- Koch, A.; Wlachojiannis, J.; Albrecht, U. (2011). Entwicklung und Behandlung der Computerspielabhängigkeit: eine Kasuistik. *Suchttherapie*, 12 (2), 87-91.
- Kontour, K. (2012). The Governmentality of Battlefield Space: Efficiency, Proficiency, and Masculine Performativity. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32, 2, 353-360.
- Kringiel, D. (2009). *Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente erprobt an Max Payne 2*. München: kopaed.
- Lipman-Blumen, J. (1979). Toward a Homosocial Theory of Sex Roles: An Explanation of the Sex Segregation of Social Institutions. *Signs*, 1, 3, 15-31.
- Lünenborg, M. & Maier, T. (2013). *Gender Media Studies. Eine Einführung*. Konstanz, München: UTB.
- Meißner, H. (2012). *Butler*. Stuttgart: Reclam.
- Miller, M.; Summers, A. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57, 733-742.
- Near, C. (2012). Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- Mature-rated Video Games. *Sex Roles*, 68, 252-269.
- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In GamesCoop¹⁷ (Hrsg.), *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale*. Kriminologisches Forschungsinstitut Nieder-

¹⁷ Die Games Coop ist eine Kooperation aus Mitgliedern des Medienwissenschaftlichen Seminars der Universität Siegen.

Modernes Antiquariat



50-90% Preisvorteil

für Bücher aus: Belletristik, Mathematik, Medizin, Musik, Philosophie, Politik, Psychologie, Recht, Religion, Soziologie, Wirtschaft und Zeitgeschichte.

Bücher zum Teil Raritäten in bibliophiler Ausstattung.

Versandkostenfrei bei Bestellwert über 20,- Euro, bei geringerem Bestellwert Versandkostenpauschale von 2,- Euro.

www.modernes-antiquariat.net

- sachsen e.V. Forschungsbericht Nr. 108. <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf> (16.9.2014)
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Scharrer, E. (2009). Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements. *Mass Communication and Society*, 7, 4, 393-412.
- Sorg, J. (2010). Figurenkonzepte in Computerspielen. In R. Leschke & H. Heidlbrink (Hrsg.), *Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. Konstanz: UVK.
- Souriau, E. (1997). Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. *Montage A/V*, 6.2.1997, 140-157.
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of internet and computergame use by adolescent boys and girls: prevalence, frequency of use and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 1, 195-204.
- Zimm, J. (2014). Computerspielsucht als Konstruktion hegemonialer Männlichkeit. *soziales_kapital*, 12, 74-87.
- Zimm, J. (2016). *Die Figur im Computerspiel. Zur Repräsentation von Männlichkeiten in Max Payne 3*. Unveröffentlichte Masterarbeit. Wien: Universität Wien.



Johannes M. Zimm, Bakk. MA
Soziologe, Klinischer Sozialarbeiter.
Beschäftigt sich mit Gender Media Studies,
kritischer Männlichkeitsforschung und
Gruppendynamik. Tätigkeit als Studien-
assistent am Institut für Soziologie. Seit 2015
Sozialarbeiter im Anton-Proksch-Institut.
zimm.johannes@gmail.com

NACHRICHT

Internet-Abhängigkeit über Kognition auflösbar

Für die Behandlung von Internet-Abhängigkeit werden kognitive Verfahren am häufigstem empfohlen.

„Der kognitive Therapieanteil setzt auf die Analyse und Veränderung pathologischer Denkprozesse im Hinblick auf die Erkennung positiver Verstärker (virtuelle Belohnungen) und negativer Verstärker (reale Kränkungen). Der verhaltenstherapeutische Teil zielt mehr auf die konkrete Veränderung von Verhaltensweisen, wobei es v.a. darum geht, das pa-

thologische Mediennutzungsverhalten durch positive Erlebnis- und Verhaltensweisen in der konkret-realen Umwelt zu ersetzen,“ fasst der Psychiater Prof. Dr. Bert te Wildt moderne Behandlungsstrategien zusammen – in seiner Monografie

Medialität und Verbundenheit – Zur psychopathologischen Phänomenologie und Nosologie von Internetabhängigkeit.
Pabst. ISBN 978-3-89967-609-9