

Eine qualitative Erörterung der Einflussfaktoren für digitalen Eskapismus in Rollenspielen bei queeren Individuen

DIPLOMA HOCHSCHULE

MULTIVERSITÄT MAGDEBURG

STUDIENGANG ANGEWANDTE PSYCHOLOGIE - BACHELOR OF SCIENCE

BACHELOR-THESIS

Eine qualitative Erörterung der Einflussfaktoren für digitalen Eskapismus
in Rollenspielen bei queeren Individuen

Wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des akademischen Grads

Bachelor of Science (B.Sc.)

Vorgelegt von:	XXXXXX
E-Mail:	XXXXXX
Matrikelnummer:	XXXXXX
Studiengruppe:	BAP 10/20 TZ VM01 (MB)
Bearbeitungszeitraum:	30. Dezember 2023 - 15. Juni 2024
Verlängert bis:	27. Juni 2024
Abgabe am:	27. Juni 2024
Betreuerin:	Dipl. Psych. Silvia Gurdan

Abstrakt

Eskapismus, die Flucht in fiktive Welten, dient als Möglichkeit zur Ablenkung von Herausforderungen. Es existieren zahlreiche Studien, die sich mit Eskapismus durch Videospiele befassen und aufzeigen, dass diese eine effiziente Methode zur Flucht darstellen können. Jedoch scheint es in diesem Forschungsbereich nur wenige Studien zu geben, die LGBTQ-Individuen einbeziehen oder fokussieren. Queere Individuen sind einer Vielzahl sozialer und individueller Herausforderungen ausgesetzt. Mit diesem Hintergrund hat diese Arbeit zum Ziel, Motive der Videospieldnutzung, spezifisch Rollenspiele, queerer Individuen zu ergründen. Zusätzlich sollen Einflussfaktoren für eine mögliche eskapistische Nutzung erforscht werden. Basierend auf den Ergebnissen wird zudem ein Gesamtmodell konzipiert. Dazu wurden sechs halbstrukturierte Leitfadeninterviews, via Zoom und Face-to-Face, mit queeren Personen durchgeführt. Die Altersspanne lag dabei bei 21 bis 35 Jahren. Abgeleitet aus Meyers (2003) Minority-Stress-Modell, Warmelinks et al. (2009) theoretischen Rahmens zu Eskapismus, Zillmanns (1988) Mood-Management-Theorie und Csíkszentmihályis (1995) Flow-Theorie wurden Fragen zur Videospieldnutzung, Intentionen und Vorlieben sowie Fragen über das soziale Umfeld und das Outing gestellt. Rollenspiele werden, neben Motiven der Entspannung, Unterhaltung oder Sozialisierung, ebenfalls als Möglichkeit zur Flucht vor generellen und queer-spezifischen Stressoren genutzt. Die Identität als Motiv nimmt, durch den Raum sich ausleben zu können, eine zentrale Rolle ein. Zudem lassen sich überwiegend positive Effekte auf das Wohlbefinden verzeichnen. Trotz erwähnter Tendenzen extremen Spielverhaltens scheint kein eindeutiger Zusammenhang mit dem Queersein zu bestehen. Um das Wissen über die Auswirkungen auf das Wohlbefinden zu vertiefen, schlägt es sich vor die Videospieldnutzung von LGBTQ-Individuen quantitativ zu erforschen. Des Weiteren scheinen Studien mit Betrachtung queerer Personen aus unterschiedlichen Generationen und Herkünfte sinnvoll, da sich die Erfahrungen aufgrund bspw. der Erziehung, politischen Faktoren oder des gesellschaftlichen Wandels stark unterscheiden können.

Schlüsselworte

Eskapismus, Gaming, Rollenspiele, LGBTQ, Minority Stress, Mood Management, Flow

Inhaltsverzeichnis

Abstrakt	I
Abbildungsverzeichnis	III
Tabellenverzeichnis	IV
Abkürzungsverzeichnis	V
Gender-Hinweis	VI
1 Einleitung	1
2 Theoretischer Hintergrund	3
2.1 Mediennutzung - Theorien und Motive.....	3
2.2 Eskapismus.....	5
2.2.1 Mood-Management-Theorie	9
2.2.2 Videospiele als Form von Eskapismus	11
2.3 Digitaler Eskapismus bei queeren Individuen.....	13
3 Forschungsfragen und Annahmen.....	16
4 Methodik	17
4.1 Projektprozess	18
4.2 Stichprobengewinnung.....	20
4.3 Leitfadeninterview und Datenerhebung	21
4.4 Aufarbeitung und Analyse der erhobenen Daten nach Kuckartz	24
5 Ergebnisse	31
5.1 Stichprobenbeschreibung	31
5.2 Ergebnisse der Hauptkategorien.....	31
5.2.1 Persönlicher und sozialer Rahmen	33
5.2.2 Minority Stress	36
5.2.3 Nutzung von Rollenspielen	38
5.2.4 Motive der Mediennutzung	42
5.3 Einflussfaktoren-Modell für Eskapismus durch Rollenspiele.....	44
6 Diskussion	48
6.1 Interpretation	48
6.2 Limitationen	50
6.3 Ausblick	51
7 Fazit.....	52
Literaturverzeichnis.....	VII
Anhangsverzeichnis	XIII
Eidesstattliche Erklärung.....	XIV

Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1:</i> Minority-Stress-Modell nach Meyer (2003).....	14
<i>Abbildung 2:</i> Sieben Schritte der computergestützten Transkription.....	25
<i>Abbildung 3:</i> Ablauf einer inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse in sieben Phasen.....	26
<i>Abbildung 4:</i> Ebenen des Kategoriensystems am Beispiel „Minority Stress“.....	29
<i>Abbildung 5:</i> Verschiedene Formen einfacher und komplexer Analyse.....	30
<i>Abbildung 6:</i> Verteilung der Codierungen je Hauptkategorie.....	32
<i>Abbildung 7:</i> Verteilung der codierten Segmente je Hauptkategorie über die Stichprobe.....	32
<i>Abbildung 8:</i> Verteilung der Codes für den Persönlichen und sozialen Rahmen.....	33
<i>Abbildung 9:</i> Verteilung der Codes für Minority Stress.....	36
<i>Abbildung 10:</i> Verteilung der Codierungen für die Nutzung von Rollenspielen.....	39
<i>Abbildung 11:</i> Verteilung der Codes für die Motive der Mediennutzung.....	43
<i>Abbildung 12:</i> Modell der Einflussfaktoren für Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen.....	45

Tabellenverzeichnis

<i>Tabelle 1:</i>	Theoretischer Rahmen für Eskapismus.....	7
<i>Tabelle 2:</i>	Ausschnitte des Interviewleitfadens.....	22
<i>Tabelle 3:</i>	Beschreibung der vorläufigen Hauptkategorien.....	28

Abkürzungsverzeichnis

<i>CSD</i>	Christopher Street Day
<i>LGBTQ</i>	Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer
<i>LSVD</i>	Lesben- und Schwulenverband
<i>MMT</i>	Mood-Management-Theorie
<i>MS</i>	Minority Stress
<i>RPG</i>	Role-Playing Game
<i>UGA</i>	Uses-and-Gratifications Ansatz

Gender-Hinweis

Zur besseren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit das generische Maskulinum verwendet. Die in dieser Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechtsidentitäten.

1 Einleitung

Egal ob allein oder mit anderen, ob auf dem Smartphone oder der Konsole, ob Shooter oder Simulator, Videospiele sind eine beliebte Freizeitaktivität. Eine aktuelle Statistik vom Februar 2024 zeigt, dass 54% der deutschen Bevölkerung "gelegentlich Computer- und Videospiele" (Statista Research Department, 2024) spielen. Bei den 16 bis 29-jährigen liegt der Anteil bei über 85% (ebd.). 2023 war das binäre Geschlechterverhältnis mit 48% weiblichen und 52% männlichen Spielern dabei recht ausgeglichen (Game - Verband der deutschen Games-Branche, 2023, S. 11). Doch wie sieht es mit anderen Geschlechtsidentitäten oder im Zusammenhang mit der Sexualität aus? Aus dem aktuellen GLAAD Report geht hervor, dass mit 17% fast jeder zweite US-amerikanische Spieler Teil der LGBTQ-Community ist (Glaad, 2024, S. 9). Bevorzugt werden dabei Genres wie Open-World-, Horror-, Simulations- oder Rollenspiele (ebd., S. 10). Die Gründe für das Spielen sind dabei so individuell wie kontextabhängig. Während eine Person zum Raiden mit Freunden spielt, möchte eine andere Person ihre Farm ausbauen. 90% der queeren Spieler geben Spaß als Intention an, jedoch werden Entspannung und Stressabbau ebenso als Motiv zum Spielen gesehen (ebd., S. 21). Neben generellen, alltäglichen Stressoren sind LGBTQ-Individuen spezifischen, auf ihre Sexualität und/oder Geschlechtsidentität bezogenen, Stressoren ausgesetzt. Moagi et al. (2021) stellten einige dieser Stressoren in ihrer Literaturreview heraus. Unter Einbezug von 21 Artikeln konnten sie drei Hauptstressoren identifizieren: die emotionale Belastung, die Stigmatisierung, Diskriminierung, Mobbing und soziale Ausgrenzung sowie einen eingeschränkten Zugang zur Gesundheitsversorgung als letzten Stressor (S. 3). In diesem Zusammenhang beschreibt der GLAAD Report eine 11% höhere Wahrscheinlichkeit, dass queere Individuen Videospiele in einem eskapistischen Kontext zur Bewältigung von Herausforderungen nutzen (Glaad, 2024, S. 21). Aber auch die Möglichkeit, sich auszuleben, stellt einen zentralen Reiz zum Spielen dar. 66% der LGBTQ-Spieler beschreiben diesen wichtigen Aspekt mit Bezug darauf, dies im realen Leben nicht tun zu können (ebd.). Beispielhaft kann die Studie von O'Brien et al. (2022) zur Erörterung der Spielpräferenzen und Motive von queeren Jugendlichen mit Mobbing Erfahrungen genannt werden. In 20 halbstrukturierten qualitativen Interviews mit queeren Jugendlichen im Alter von 14 bis 18 Jahren (S. 1) wurden drei übergeordnete Themenkomplexe festgestellt (S. 4). Neben der bereits erwähnten Möglichkeit zum Ausbilden und Ausleben der Identität durch bspw. Charaktergestaltung, stellten sich soziale

Kontakte, durch die sich Gefühle von Einsamkeit und Isolation verringerten, als weiteres zentrales Motiv heraus (ebd.). Als drittes Motiv wurde das Gefühl von Autonomie und Selbstwirksamkeit durch das Ausleben in einem Umfeld mit minimalen Konsequenzen genannt (ebd.). Trotz dieses Raums zum Ausleben berichten 52% der queeren Spieler, Erfahrungen mit Belästigung innerhalb des Spiels gemacht zu haben (Glaad, 2024, S. 26).

Trotz dieser bedeutenden Erkenntnisse ist die Forschungslage von Eskapismus in Videospielen bei gleichzeitiger Betrachtung von LGBTQ-Individuen gering. Auch bezieht sich der Großteil der Studien nicht auf den deutschsprachigen Raum, fokussiert Videospiele im Generellen oder erforscht primär die Effekte auf das Individuum. Mit diesem Hintergrund setzt die vorliegende Arbeit den Fokus auf die Einflussfaktoren für Eskapismus durch Rollenspiele bei der Zielgruppe queerer Individuen, die mithilfe eines halbstrukturierten Leitfadeninterviews erforscht werden sollen. Aus den Erkenntnissen soll schließlich ein Gesamtmodell abgeleitet, der Blick auf das Konzept des Eskapismus erweitert und die Relevanz für LGBTQ-Individuen herausgestellt werden.

Zu Beginn der Arbeit wird in *Kapitel 2* auf den theoretischen Hintergrund eingegangen. Aufgegliedert in drei Unterkapitel wird in Abschnitt 2.1 zunächst auf den Uses-and-Gratifications-Ansatz und die daraus abgeleiteten Motive der Mediennutzung eingegangen. Diese liefern die Grundlage für den Themenkomplex Eskapismus in Abschnitt 2.2, welcher sich zusätzlich näher auf die Mood-Management-Theorie nach Zillmann (1988) in Abschnitt 2.2.1 und Videospiele als Form von Eskapismus in Abschnitt 2.2.2 bezieht. In diesem Unterkapitel wird zudem die Flow-Theorie nach Csíkszentmihályi (1995) betrachtet. Anschließend beschreibt *Kapitel 3* die Forschungsfragen und vermuteten Annahmen als Grundlage für den Forschungsprozess. Auf diesen wird ausführlicher in *Kapitel 4*, spezifischer 4.1, eingegangen. Darauf erfolgt die Beschreibung der Stichprobengewinnung in Abschnitt 4.2, gefolgt von Abschnitt 4.3 mit dem Leitfadeninterview und der Datenerhebung. *Kapitel 4* schließt mit der Aufarbeitung und Analyse der Daten nach Kuckartz ab. Die Ergebnisse werden schließlich in *Kapitel 5* entlang der erfassten Hauptkategorien dargestellt. Im Abschnitt 5.4 wird das aus den Theorien und Erkenntnissen entwickelte Gesamtmodell vorgestellt. Darauf folgt die Diskussion der Ergebnisse in *Kapitel 6*. Diese umfasst die Interpretation in Abschnitt 6.1, die Beschreibung der Limitation in Abschnitt 5.2 und einen Ausblick für die weitere Forschung in *Kapitel 5.3*. Zuletzt schließt die Arbeit mit einem Résumé in *Kapitel 7* ab.

2 Theoretischer Hintergrund

Um ein tieferes Verständnis für das Konstrukt Eskapismus im Kontext dieser Arbeit zu schaffen, wird im folgenden Kapitel auf den theoretischen Hintergrund eingegangen. Als bedeutendes Konzept im Zusammenhang mit Eskapismus wird dabei zunächst der Uses-and-Gratifications-Ansatz und die daraus abgeleiteten Motive der Mediennutzung beleuchtet. Im Anschluss wird Eskapismus in seinen Ursprüngen und Formen sowie aus Betrachtung als Bewältigungsstrategie im Sinne der Mood-Management-Theorie nach Zillmann (1988) und im Zusammenhang mit Videospiele beleuchtet. Abschließend wird auf Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen eingegangen, wobei das Minority-Stress Modell von Meyer (2003) eine zentrale Rolle einnimmt.

2.1 Mediennutzung - Theorien und Motive

Im Zusammenhang mit Eskapismus stehen der Uses-and-Gratifications-Ansatz und die daraus abgeleiteten Motive der Mediennutzung. Mit diesem Hintergrund befassen sich die nachfolgenden Kapitel genauer, um in den Themenkomplex Eskapismus einzuleiten.

Uses-and-Gratifications-Ansatz. Die Medienwirkungsforschung befasst sich mit der Frage, „was Medien mit den Menschen machen“ (Batinic, 2008, S. 113). Demgegenüber liegt der Fokus des *Uses-and-Gratifications-Ansatzes* (UGA) darin, „was Menschen mit den Medien machen“ (Katz & Foulkes, 1962; aus ebd.). Eher verstanden als eine „Forschungstradition“ (Schweiger, 2007, S. 60) beschreiben Katz et al. (1974; aus Rubin, 2002), die Erstautoren des UGA, das Hauptziel in der Ergründung sozialer und psychologischer Ursprünge von Bedürfnissen, damit verbundene Erwartungen an Medienangebote und ihre Auswirkung auf das Medienverhalten in Hinblick auf Motive und Gratifikationen (S. 527). Das UGA folgt dabei fünf Grundannahmen (ebd.). Zunächst wird postuliert, dass das Medienverhalten und -wahl *beabsichtigt* und *zielorientiert* mit *Bewusstsein* über die Konsequenzen abläuft (ebd.). Zweites Postulat besteht in der Medienwahl als Kommunikationsmittel und zur *Befriedigung der Bedürfnisse*, sog. *Gratifikationen* (Katz, Gurevitch & Haas, 1973; aus ebd., S. 528; Stark & Schneiders, 2022). Die dritte Grundannahme geht davon aus, dass *soziale und psychologische Faktoren* die maßgeblichen Auswirkungen auf das Medienverhalten haben (ebd.). Demnach wird die Erwartungshaltung von Dispositionen, dem Umfeld und Interaktionen beeinflusst (ebd.). Das vierte Postulat beschreibt die *Konkurrenz verschiedener Medienformate* und *alternativen*

Kommunikationsformen, die zur Befriedigung der Bedürfnisse genutzt werden und auf Basis der sozialen und psychologischen Faktoren ausgewählt werden (ebd.). Das letzte Postulat geht davon aus, dass der *Mensch, durch den individuellen Antrieb, mehr Einfluss* auf die Medien hat als die Medien auf das Individuum (Rosengren, 1974; aus ebd.; Rubin & Windahl, 1986; aus ebd.). Angemerkt wird jedoch auch, dass auch Medien persönliche und gesellschaftliche Strukturen beeinflussen können (ebd.).

Mediennutzungsmotive. Mit dem UGA als „Forschungsstrategie“ (Hugger, 2022, S. 278) wurden im Laufe der Jahre unterschiedliche Motive der Mediennutzung und ihre Ursprünge erforscht, aus denen sich eine Vielzahl an Gratifikationskatalogen entwickelt haben. Die Kataloge umfassen Motive wie Unterhaltung und Eskapismus, Aufbau und Erhalt sozialer Kontakte, Identitätsbildung und Umweltbeobachtung (McQuail, 1972; aus Schweiger, 2007, S. 80). Nach Greenbergs (1974; aus ebd.) Gratifikationskatalog haben zusätzlich Faktoren wie Gewohnheit, Langeweile, Spannung und Information Einfluss auf die Medienwahl und das Medienverhalten (ebd.). Blumler (1979; aus ebd.) fügte zudem die Neugier als Motiv hinzu (ebd.). Mit dem Fokus auf Videospiele als Medium entwickelte Yee (2006) das *Motivation To Play Inventory*, aus dem sich das Erzielen von Errungenschaften, soziale Faktoren und Immersion, mit Eskapismus als Subskala, als Hauptmotive zum Spielen herausstellten (Hagström & Kaldo, 2014; Wang & Cheng, 2022).

Nach Kunczik und Zipfel (2001; aus Schweiger, 2007, S. 80) lassen sich vier übergeordnete *Motive der Mediennutzung* erkennen: kognitive, affektive und soziale Motive sowie das Motiv zur Identitätsbildung. Unter *kognitive Nutzungsmotive* lassen sich jene Bedürfnisse fassen, die der Informationssuche und -gewinnung dienen (Schweiger, 2007, S. 80). McQuail (1994; aus Batinic, 2008, S. 114) definiert hier bspw. den Erhalt von Informationen über Geschehnisse in der Umgebung, die Befriedigung von Neugierde oder ein Gefühl von Sicherheit durch Wissen. *Affektive Nutzungsmotive* beschreiben unterschiedliche Gratifikationen mit Einfluss auf die psychische Befindlichkeit. In diesem Kontext werden häufig Entspannung, Zeitvertreib, Erregung oder die Verdrängung von Konflikten im Sinne des Eskapismus genannt (McQuail, 1994; aus Batinic, 2008, S. 114; Schweiger, 2007, S. 80). Die *sozialen Motive* dienen der Gratifikation des “Bedürfnis[es] nach Affiliation” (Leffelsend et al. (2004, S. 54). Es umfasst das Bilden und Halten sozialer Kontakte (ebd.). Diese Bindungen können auch im Rahmen eines Ersatzes von realen

Beziehungen aufgebaut werden und so ein Gefühl von Zugehörigkeit hervorrufen (McQuail, 1994; aus Batinic, 2008, S. 114). Zuletzt umfassen die *Motive der Identität* die Bildung und Bestätigung der eigenen Identität und Werte sowie die Identifikation bspw. mit Vorbildern (McQuail, 1994; aus Batinic, 2008, S. 114; Schweiger, 2007, S. 81). Lefkelsend et al. (2004) beschrieben in diesem Zusammenhang den "Zweck der Selbstrepräsentation" (S. 56) bei "gleichzeitig[er] [...] "Anonymität" (ebd.). Schweiger (2007) betont im Kontext der Motive jedoch, dass eine klare Abgrenzung sowohl "konzeptionell [als auch] empirisch" (S. 81) mit Schwierigkeiten verbunden ist. Als Beispiel wird hierzu die Trennung kognitiver Bedürfnisse und Bedürfnisse der Identitätsbildung genannt, "da in beiden Fällen Informationen gesucht werden" (ebd.).

2.2 Eskapismus

Unter den affektiven Motiven findet der Begriff Eskapismus immer wieder Verwendung (Greenberg, 1974; McQuail, 1972; Yee, 2006). Dieses Konzept wird in den folgenden Abschnitten näher betrachtet. Neben dem Versuch der Begriffsbestimmung und einem Exkurs in seine Ursprünge, wird ebenfalls auf Eskapismus im Zusammenhang mit der Mood-Management-Theorie von Zillmann (1988) eingegangen. Kapitel 2.2.2 bezieht sich anschließend ausführlicher auf Eskapismus durch Videospiele.

Begriffsbestimmung. Wie auch bei dem UGA und den Motiven der Mediennutzung ist zunächst zu erwähnen, dass bisher keine allgemeingültige Definition für den Begriff Eskapismus formuliert wurde. Im Duden wird eskapistisches Verhalten als das „[Ausweichen] vor der Realität [...] in Illusionen oder in Zerstreungen [...]“ (Eskapistisch | Duden, o. D.) beschrieben. Auch in anderen Definitionsansätzen findet sich die Beschreibung zur „Flucht vor der Realität“ (Eskapismus Im Dorsch Lexikon Der Psychologie, 2016) oder die Tendenz aus der realen Welt zu flüchten (APA Dictionary of Psychology, o. D.) wieder. Hastall (2017) fügt hinzu, dass diese Fluchttendenzen nur dann eskapistisch sind, wenn ein stark belastendes Problem vorliegt, mit dessen Lösung sich ein Individuum aktuell nicht beschäftigen kann oder nicht dazu bereit ist (S. 1). Mit diesem Zusatz differenziert Hastall (2017) eskapistisches Medienverhalten von intensiver Mediennutzung, wobei Letzteres als das Resultat der Mediennutzungsmotive, welche in Kapitel 2.1.2 thematisiert wurden, angesehen wird (ebd.).

Ursprünge. Seine Ursprünge findet Eskapismus in den 1950er und 1960er Jahren (Hastall, 2017, S. 1). Zu dieser Zeit beschrieb der Begriff das Verlangen, sich in traumhafte Medienwelten, im Sinne einer Ersatzbefriedigung, zu begeben (Katz & Foulkes, 1962; aus ebd.). Dabei nahm der Begriff *alienation* (Entfremdung) eine zentrale Rolle ein. Er beschrieb das Gefühl von Machtlosigkeit, Bedeutungslosigkeit und Einsamkeit (ebd.), welches “durch die Ausübung [von] Rollen im Alltag” (Batinic, 2008, S. 115) und daraus entstehenden “Spannungen” (ebd.) hervorgerufen wurde. Zur damaligen Zeit wurde Eskapismus im Zusammenhang mit einer niedrigen Lebenszufriedenheit bei der Arbeiterklasse begründet, welche durch schwere Arbeitsbedingungen und negative Erfahrungen hervorgerufen wurde (Hastall, 2017, S. 2). Weitere Erwähnung findet Eskapismus im Sinne der *Escaping the Self-Theory* nach Baumeister (1991). In diesem Kontext wird eskapistisches Verhalten als Bedürfnis zur Erleichterung von einer konstanten Selbstwahrnehmung gesehen (Stenseng et al., 2021, S. 320). Nach Baumeister (1991; aus ebd.) kann durch destruktive, aber auch bekräftigende Aktivitäten eine Ablenkung von Emotionen, Gedanken oder Handlungen erreicht werden. Destruktive Tätigkeiten reichen dabei von Störungen des Essverhaltens über Drogenabusus bis hin zu Suizidalität, während bekräftigende Aktivitäten Sport, Musik und Kunst umfassen können (ebd.). Während Eskapismus in den 1950er und 1960er Jahren oft aus sozialpolitischer Sicht (ebd., S. 1) betrachtet wurde, wird der Fokus heutzutage auf individuelle psychologische Prozesse gelegt (ebd., S. 2). Hastall (2017) postuliert, dass Eskapismus, als globales Phänomen, von individuellen Bewertungen, den aktuellen Lebensumständen sowie den eigenen Ressourcen und der Bereitschaft für die Auseinandersetzung mit Konfliktsituationen abhängig ist (ebd.). Aus diesem Grund betrachten gegenwärtige Forschungen insbesondere psychische Befindlichkeiten, wie z.B. Erschöpfung, Depressionen, Angststörungen oder geringes Selbstvertrauen, im Zusammenhang mit eskapistischen Medienverhalten (ebd., S. 3).

Formen. Warmelink et al. (2009) entwickelten einen theoretischen Rahmen zur Einteilung von Eskapismus unter Betrachtung der Motive, Methoden und Auswirkungen eskapistischen Verhaltens (S. 2). Dieser Rahmen wird in Tabelle 1 vorgestellt.

Tabelle 1

Theoretischer Rahmen für Eskapismus

	Wie?	Ausweichende Form	Passive Form	Aktive Form	Extreme Form
	Warum?				
Ursache-basierender Eskapismus	Alltag durchbrechen	Verzögerung	Pause machen	Abschalten	Prokrastination
	Stressabbau	Distanz	Entspannung	Besser fühlen	Leugnung
Effekt-basierender Eskapismus	Vergnügung suchen	-	Entertainment	Spaß haben	Sucht
	Fantasie anregen	-	Fantasieren	Immersion	Psychose

Anmerkung. Übersetzte Darstellung aus *Press Enter or Escape to Play – Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming*, Warmelink et al., 2009, S. 9. Proceedings of DiGRA 2009.

In Hinblick auf die *Motive* für Eskapismus werden zwei Formen unterschieden, der sog. *cause-based* und *effect-based* Eskapismus (ebd.). Es wird postuliert, dass eskapistisches Verhalten basierend auf verschiedenen Ursachen oder Effekten erfolgt (ebd.). Demnach dient Letzteres als Möglichkeit zur Realitätsflucht, bei der in unterschiedlichen Aktivitäten oder Fantasien Vergnügung gesucht wird (ebd.). Ursachenbasierter Eskapismus hingegen verfolgt das Ziel, Bestandteile des Alltags wie bspw. Stress, Schmerz oder Langeweile zu negieren (ebd.). Ähnlich beschreibt auch Hastall (2017) die motivationale Ebene des Eskapismus, welcher die *motivation to approach* (Annäherungsmotiv) und *motivation to avoid* (Vermeidungsmotiv) differenziert (S. 2). Catania (1997; aus Hagström & Kaldo, 2014, S. 20) sieht zudem die Verbindung zur *positiven* und *negativen Verstärkung* im Sinne der operanten Konditionierung. Hierbei kann effektbasierter Eskapismus als positive Verstärkung, also das Ziehen positiver Aspekte aus dem eskapistischen Verhalten, gesehen werden und ursachenbasierter Eskapismus, durch das Ausbleiben negativer Stimuli, als negative Verstärkung (ebd.).

Wie sich das eskapistische Verhalten äußert, ist abhängig von den jeweiligen Motiven. Nach Evans (2001; aus Warmelink et al., 2009, S. 2) können die *Methoden* in vier übergeordnete, eskapistische Aktivitäten klassifiziert werden: *ausweichende, passive, aktive* und *extreme Aktivitäten*. Während die passiven, aktiven und extremen Handlungen sowohl dem effektbasierten als auch ursachebasierten Eskapismus zugeordnet werden können, sind die *ausweichenden Aktivitäten* ausschließlich auf bestimmte Ursachen bezogen (ebd.). Mit ihnen werden jene Tätigkeiten beschrieben, die die Vermeidung einer anderen Aktivität wie z.B. die Konfrontation mit Problemen verfolgen (ebd.). Bei *passiven Aktivitäten* erfolgt die Realitätsflucht ohne direkte Handlungen des Individuums (ebd.). Diese Form von Eskapismus erfolgt häufig durch das Lesen von Büchern oder das Hören von Musik (ebd.). *Aktive Handlungen* hingegen beschreiben einen direkten Beitrag durch das Individuum, wie es bspw. bei Videospielen oder physischen, sportlichen Aktivitäten der Fall ist (ebd.).

Hinsichtlich der *Auswirkungen* wird Eskapismus auf der *funktionalen Ebene* betrachtet (Walden, 2022, S. 319). Dabei wird das Konzept häufig als negativer Effekt der Medienutzung verstanden (Steneng et al., 2021, S. 1). Beispielsweise kamen Hussain et al. (2021) in zwei Metaanalysen mit insgesamt 27 berücksichtigten Artikeln zu dem Ergebnis, dass Eskapismus zwar signifikante Bezüge zu sowohl positiven und als auch negativen Auswirkungen hat, die negativen Konsequenzen jedoch überwiegen (S. 1). Auch Wang und Cheng (2022) führten eine Metaanalyse mit insgesamt 49 Papern durch (S. 4), bei der die Spiel motive im Zusammenhang mit einer Internet-Spielsucht erforscht wurden (S. 1). Die Analyse erfolgte entlang der drei Komponenten zur Spielmotivation nach Yee (2006), welche Erfolgsmotive, soziale Motive und Motive der Immersion, letzteres mit Eskapismus als Subkomponente, umfassten (ebd., S. 2f.). Die Ergebnisse zeigten signifikant positive Korrelationen zwischen den Hauptkomponenten und der Internet-Spielsucht (ebd., S. 8). Zudem stellten Wang und Cheng (2022) heraus, dass Eskapismus die Subkomponente mit der stärksten Korrelation zur Internet-Spielsucht darstellt (ebd.). Evans (2001; aus Warmelink et al., 2009, S. 2) sieht einen Grund für die negative Konnotation in den *extremen Aktivitäten*, durch die Eskapismus erfolgen kann. Je nach Eskapismusmotiv kann sich das Verhalten in Prokrastination und Leugnung bei dem ursachebasierten oder Sucht und Psychosen bei dem effektbasierten Eskapismus äußern (ebd.). Die Fähigkeit des Einzelnen "den Bezug zur Realität zu halten" (Evans, 2001; aus Warmelink et

al., 2009; Batinic, 2008), sowie die Dauer und Intensität des eskapistischen Verhaltens, bestimmen dabei, ob das eskapistische Verhalten als *dysfunktional* angesehen werden kann (Evans, 2001; aus Warmelink et al., 2009, S. 3). Hierbei ist anzumerken, dass es keine allgemeingültige Regelung für dysfunktionales, eskapistisches Verhalten gibt, da dies von der "persönlichen Situation der [Betroffenen]" (Batinic, 2008, S. 319) abhängig ist.

Die negative Betrachtung von Eskapismus erfolgt in "normativer Auslegung" (Walden, 2022, S. 319). Aus situativer Sicht kann eskapistisches Verhalten jedoch auch als "Bewältigungsstrategie" (ebd.), also *funktional* verstanden werden. Auch Hastall (2017) erwähnt Eskapismus im Zusammenhang mit Bewältigungsstrategien, Stimmungsregulation und Schutzmechanismen als theoretische Perspektiven (S. 5f.). Nach Kuhlmann & Gehrau (2011; aus Walden, 2022, S. 322) sorgt Eskapismus, welcher in "Veränderung, Verschiebung und Verdrängung" (ebd.) differenziert wird, für "Energie" (ebd.), die es erlaubt, sich mit "grundsätzlichen Fragen" (ebd.) zu befassen. Eine ausführliche Beschreibung, wie Eskapismus aus funktionaler Sichtweise verstanden werden kann, erfolgt im nachfolgenden Abschnitt 2.2.1.

2.2.1 Mood-Management-Theorie

Kwon et al. (2009) konnten in ihrer Studie zur Erforschung des Zusammenhangs zwischen der Escaping the Self-Theory nach Baumeister (1991) und der Internet-Spielsucht feststellen, dass die Variablen Internet-Spielsucht, Diskrepanzen zwischen dem realen und idealen Selbst, negative Stimmung, Eskapismus, Eltern, elterliche Überwachung und die Beziehung zu Gleichaltrigen untereinander signifikant korrelieren (S. 5). Zudem stellten Kwon et al. (2009) heraus, dass die Aspekte Eskapismus und negative Stimmung die stärkste Korrelation mit der Internet-Spielsucht aufweisen (S. 7). Dadurch wird die Bedeutung der Stimmung im Zusammenhang mit Eskapismus deutlich.

In diesem Kontext stellt die Mood-Management-Theorie (MMT) nach Zillmann (1988) eine bedeutende Theorie dar. Zwar bezieht sich die MMT ursprünglich auf die Fernsichtnutzung (Huff, 2021), dennoch liefert sie einen Erklärungsansatz für eskapistische Tendenzen in Videospiele. Die Grundannahme der MMT besteht darin, dass Medien Einfluss auf die "Stimmungen des Rezipienten" (ebd.) nehmen können. Dies erfolgt, indem sich der Gemütszustand an die der Medieninhalte anpasst (Zillmann, 1988; aus

Batinic, 2008, S. 117), wobei das Ausmaß der Stimmungsänderung von “der Dauer und der Intensität des Medienkonsums” (ebd.) abhängt. Die MMT geht vom Menschen als “hedonistisches Wesen” (ebd.) aus, welches die Vermeidung negativer Stimmungen und den Aufbau und Erhalt positiver Stimmungen verfolgt (ebd.; Stenseng et al., 2021; aus Hastall, 2017, S. 2). Batinic (2008) merkt jedoch an, dass, im Gegensatz zum UGA, die Medienwahl und -nutzung nicht bewusst und gesteuert, sondern “automatisiert” (S. 116) erfolgt.

Beispielhaft für die positiven Effekten von Eskapismus auf die Stimmung steht die Studie von Jenol und Pazil (2020), die sich mit dem Zusammenhang zwischen K-Pop und dem Wohlbefinden sowie der Identität beschäftigen. Durch Beobachtungsverfahren und halbstrukturierte Tiefeninterviews von acht Teilnehmern (S. 339f.) kamen Jenol und Pazil (2020) zu der Erkenntnis, dass K-Pop eine Form von Eskapismus darstellen kann (S. 341). Das Musikgenre bietet den virtuellen Raum für Fantasien (ebd., S. 342), die aufgrund von Stressoren der realen Welt aufgesucht werden (ebd.). Zudem fördern die parasozialen Beziehungen zu den Künstlern diese Fantasien und beeinflussen das Wohlbefinden auf positive Weise (ebd., S. 343). Mit Hinblick auf die Thematik der vorliegenden Arbeit scheinen die Ergebnisse der Studie von Weber et al. (2022) von besonderem Interesse zu sein. In ihrem experimentellen Ansatz mit 77 Teilnehmern lag der Fokus auf dem Zusammenhang zwischen stimmungsaufhellenden Effekten von Immersion durch Videospiele, der individuellen Präsenz sowie dem Vergnügen während der Mediennutzung (S. 2). Dabei wurden drei Immersionstypen unterschieden: hohe Immersion durch virtuelle Realität, mittlere Immersion durch aktives Spielen und geringe Immersion durch Videos (S. 5). Insgesamt konnten Weber et al. (2022) signifikante Effekte der Stimmungsaufhellung auf positive und negative Emotionen vermessen (S. 10). Dabei zeigten die hohe und mittlere Immersion eine erfolgreiche Verbesserung der Stimmung positiver Reaktionen (ebd.). Weber et al. (2022) merkten jedoch auch an, dass keine signifikanten Effekte auf negative Emotionen gemessen werden konnten (ebd.). Diese Erkenntnis galt ebenso für die individuelle Präsenz während der Mediennutzung sowie für das Vergnügen (S. 10f.).

2.2.2 Videospiele als Form von Eskapismus

Damit Medien effektiv zum Eskapismus beitragen können, nennt Schenk (2007; aus Batinic, 2008) “Merkmale von Medien mit eskapistischen Inhalten” (S. 115). Sie werden als emotionsauslösend und von “Normen und Regeln der Realität” (ebd.) ablenkend beschrieben. Zudem dienen sie der "stellvertretende[n]" (ebd.) Befriedigung von Bedürfnissen und zur Unterhaltung, wodurch sie zur Verdrängung der “wirklichen Probleme” (ebd.) beitragen. Demnach bieten sich zur Flucht und Vermeidung von Herausforderungen der realen Welt Medien wie Fernsehen, aber auch Videospiele an (Li et al., 2011; aus Hastall, 2017, S. 1). Letzteres bietet, mit einer Vielfalt an Genres und deren Übereinstimmung mit den eskapistischen Kriterien von Medien nach Schenk (2007; aus Batinic, 2008, S. 115) einen besonders großen Raum zur Flucht in andere Welten. Rollenspiele (RPGs) stellen dafür ein geeignetes Genre dar. Dabei übernehmen Spieler die Kontrolle über Charaktere und tauchen in eine fiktive, fantasievolle Welt ab (Beal, 2024). Im Spielverlauf erfüllen die Spieler Missionen, oft als Quests bezeichnet, die bspw. mit Erfahrungspunkten oder Ausrüstungsgegenständen belohnen und zur Verbesserung und Entwicklung des Charakters beitragen (ebd.). RPGs lassen sich weiterhin in verschiedene Kategorien wie z.B. Einzel-, Mehrspieler- oder Massive Multiplayer Online RPGs (MMORPGs) einteilen (ebd.). Durch die Vielzahl an Subgenres, die Elemente anderer Spielkategorien einbeziehen (ebd.), gestaltet sich die klare Abgrenzung jedoch schwierig.

Videospiele finden in der Erforschung von Eskapismus immer wieder Betrachtung. Marques et al. (2023) stellten in ihrer Literaturreview 36 Artikel über den Zusammenhang von Eskapismus und virtuellen Spielen zusammen (S. 1). Dabei wurden fünf übergeordnete Themenkomplexe festgestellt: psychische, klinische und soziale Aspekte, Bezüge zur realen Welt und das Spielen von Videospiele (ebd., S. 11f.). Die Analyse der Artikel beschrieb primär negative Beziehungen zwischen Eskapismus und den fünf Themenkomplexen. Beispielsweise verzeichneten Marques et al. (2023) Assoziationen mit dysfunktionalem Spielverhalten, mit einer eingeschränkten Wahrnehmung der realen Welt oder einer negativen psychischen und emotionalen Verfassung (ebd., S. 1). Diese Feststellung unterstützt die Perspektive, dass eskapistisches Verhalten überwiegend in einem negativen Kontext verstanden wird (Stenseng et al., 2021, S. 1). Interessant ist, dass in der Literaturreview von Marques et al. (2023) nur eine Studie mit Bezug zu queeren Individuen Betrachtung fand. Diese konnte feststellen, dass Eskapismus durch Videospiele und die

Identifikation mit Avataren zur Geschlechtsangleichung und -erforschung bei transidenten Jugendlichen beitragen kann (McKenna et al., 2022; aus Marques et al., 2023, S. 10).

Aus einer anderen Perspektive betrachten Stenseng et al. (2021) spielbasierten Eskapismus. Unter Einbezug von Baumeisters (1991) *escaping the self theory* und der Flow-Theorie nach Csíkszentmihályi (1995), letzteres wird im weiteren Verlauf des Kapitels beschrieben, wurde ein zweidimensionales Modell zum Eskapismus im Bereich der Freizeitaktivitäten konstruiert (Stenseng, 2012; aus Stenseng et al., 2021, S. 320). Daraus wurden die Dimensionen *self-expansion* (Förderung des Selbst) und *self-suppression* (Verdrängung des Selbst) entwickelt (ebd.). *Self-expansion* als Motiv wird dabei von Erwartung positiver psychologischer Effekte von der Aktivität geprägt, während *self-suppression* das Verdrängen negativ erlebter Emotionen als Motiv beschreibt (ebd.). In der aktuellen Studie von Stenseng et al. (2021) wurden diese Dimensionen an einer Stichprobe von 126 Spielern erforscht (ebd., S. 322). Stenseng et al. (2021) konnten herausstellen, dass die Dimension der *self-suppression* Überschneidungen zu Kriterien der Computerspielsucht, generelle negative Effekte sowie negative Korrelationen mit der Selbstkontrolle aufweisen (ebd., S. 323). *Self-expansion* hingegen, wies keine Assoziationen mit diesen Aspekten auf (ebd.). Für diese Dimension konnten generelle positive Effekte festgestellt werden (ebd.). Diese Erkenntnisse unterstützen die Annahmen, dass Eskapismus sowohl aus dysfunktionaler als auch funktionaler Sicht (Walden, 2022, S. 319ff.) betrachtet werden kann.

Flow-Theorie. In Verbindung mit Eskapismus aus situativer Perspektive erwähnt Leest (2019; aus Walden, 2022) ein “transzendentes Flow-Erlebnis, das sich positiv auf die Stimmung auswirkt” (S. 322). In diesem Kontext geht der Begriff *Flow* auf die *Flow-Theorie*, häufig auch mit *Immersion* gleichgesetzt, nach Csíkszentmihályi (1995) zurück. Es beschreibt das “Aufgehen[n] in einer Tätigkeit” (Geisler & Pohlmann, 2021, S. 21) bzw. das “Verschmelzen [von] Handlung und Bewusstsein” (Schweiger, 2007, S. 212). Es stellt einen entscheidenden Faktor für “die Bindung von [Spielern]” (Geisler & Pohlmann, 2021, S. 21) in einem Videospiel dar. Cheah et al. (2022) stellten in ihrer Literaturanalyse heraus, dass das Flow-Erleben und die Immersion aktiv aufgesucht werden, Spiele interessant machen, die Motivation zum Spielen erhöhen und ein Identifikationspotenzial durch spannende Narrative stärken (S. 7). Nach der Definition von Csíkszentmihályi (1995) ist für das Flow-Erleben eine Balance aus “An- und Entspannung”

(Wodzicki & Geisler, 2021, S. 104), die aus dem Lösen schwieriger Aufgaben innerhalb des Spiels resultieren, ausschlaggebend. Dabei spielt die Schwierigkeit der Aufgaben eine zentrale Rolle. Werden die Herausforderungen als “zu leicht oder zu schwer” (Neundorf & Slegers, 2021, S. 146f.) empfunden, kann es zu Langeweile oder Frustration kommen (ebd.). Demnach ergibt sich der “Spielspaß” (ebd., S. 147) aus den “individuellen Fähigkeiten” (ebd.) und externen Faktoren, wie bspw. dem Equipment, Umfeld oder “Mitspielende[n]” (ebd.). In ihrer Studie zur Erforschung des Flows durch Videospiele bei thailändischen Studenten kamen Sanjamsai und Phukao (2018) zu dem Ergebnis, dass sich das Flow-Erleben in zwei Konstrukte kategorisieren lässt (S. 178). Sie unterscheiden den kognitiven Flow, der auf den eigenen Fähigkeiten, dem Ziel und einem eindeutigen Feedback basiert (ebd., S. 178f.). Das zweite Konstrukt beschreibt den emotionalen Flow, welcher die Konzentration auf die Aufgabe, das Empfinden von Kontrolle, die Spielzeit und das Verschmelzen von Aktionen und Bewusstsein umfasst (ebd.). Aus ihrer Studie ging hervor, dass Flow-Erleben Einfluss auf das Spielverhalten zeigt (ebd., S. 179). Sanjamsai und Phukao (2018) konnten direkte Effekte des kognitiven Flows auf das Erkennen der Vorteile von Videospiele und indirekte Effekte des emotionalen Flows auf das Erkennen der psychischen und physischen Konsequenzen verzeichnen (ebd.). Der Zeitfaktor hatte dabei einen direkten Einfluss auf die Wahrnehmung der Konsequenzen und den Nutzen von Videospiele (ebd.). Zudem stellten Sanjamsai und Phukao (2018) fest, dass der kognitive Flow in Verbindung mit der Spielzeit 81% der positiven Effekte erklärte und die Verbindung von emotionalem Flow und Zeit 36% der negativen Konsequenzen. (ebd., S. 179f.). Mit der Erkenntnis über die positiven Konsequenzen und in Verbindung mit den Ausführungen von Leest (2019; aus Walden, 2022) über den Einfluss auf die Stimmung lässt sich hier ein Zusammenhang zur MMT erkennen.

2.3 Digitaler Eskapismus bei queeren Individuen

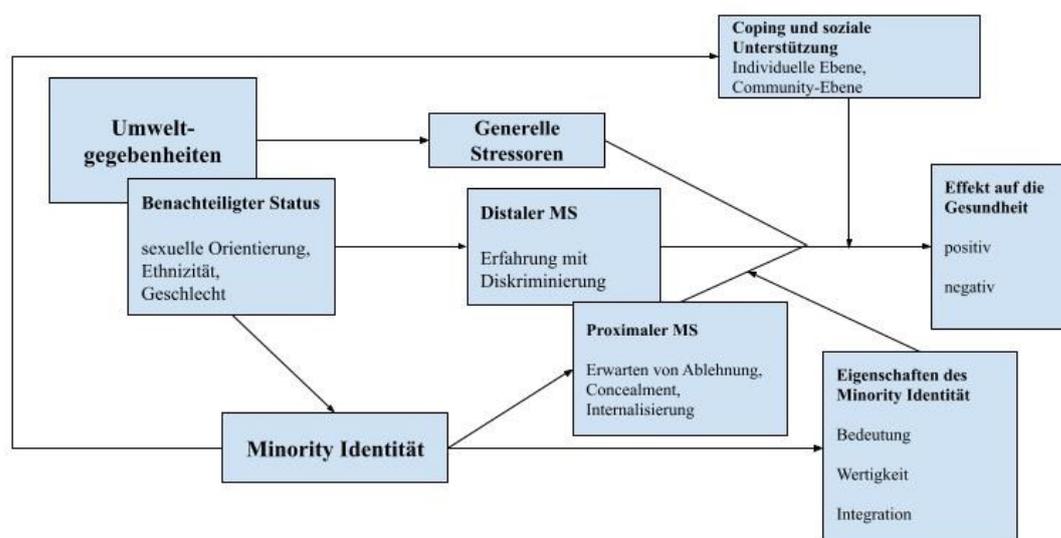
Im Fokus der vorliegenden Arbeit stehen die Erzählungen von LGBTQ-Individuen über die Nutzung von Videospiele, um einen möglichen Zusammenhang eskapistischen Spielverhaltens zu erforschen. *LGBTQ*, häufig auch als LGBTQ+ oder LGBTQIA+ geschrieben, ist eine Akronym der englischen Begriffe lesbian, gay, bisexual, transgender und queer (Defining LGBTQ+ - The Center, 2023) und wird als Oberbegriff für alle nicht heterosexuellen und gleichzeitig cis-geschlechtlichen Sexualitäten und/oder Geschlechtsidentitäten verwendet (ebd.). Anknüpfend an die Studie von O’Brien et al. (2022), welche

in der Einleitung beschrieben wurde, kann das Literaturreview von Di Cesare et al. (2023) als unterstützende Erkenntnis beitragen. Das Ziel lag in der Erforschung des Zusammenhangs von Videospiele und dem Wohlbefinden queerer Individuen. Unter Berücksichtigung von insgesamt 27 Artikeln (S. 5), konnten Di Cesare et al. (2023) fünf übergeordnete Themenkomplexe festgestellt werden: die Identitätsbildung und -darstellung, Videospiele als Bewältigungsstrategie, soziale Unterstützung durch Communities (S. 6) sowie weniger erforschte Belästigung und Stigmatisierung innerhalb der Spiele und Videospiele als Medium für soziale Gerechtigkeit (S. 10f.).

Minority-Stress-Modell. Abgeleitet aus der Annahme Halstalls (2017), dass die psychische Verfassung und verfügbare Ressourcen Eskapismus beeinflussen können (S. 2), stellt das Minority-Stress-Modell (MS Modell) von Meyer (2003) einen Ansatz zur Erforschung eskapistischen Verhaltens bei queeren Individuen dar. Mit dem Fokus auf sexuelle Minderheiten beschreibt es den Einfluss des sog. Minority Stress (MS) auf die psychische sowie physische Gesundheit und das Gesundheitsverhalten (Flenar et al., 2017, S. 224). In Abbildung 1 wird das Modell veranschaulicht dargestellt.

Abbildung 1

Minority-Stress-Modell nach Meyer (2003)



Anmerkung. Übersetzte Darstellung aus Minority Stress theory: Application, critique, and continued relevance, Frost & Meyer, 2023, S. 2

Die Ursprünge von MS bei queeren Individuen liegen in gesellschaftlich verankerten Vorurteilen und Stigmata (McConnell et al., 2018; Frost & Meyer, 2023). Hierzu zählen z.B. diskriminierende Regeln und Gesetze (Hatzenbühler, 2016; aus Frost & Meyer, 2023, S. 1), alltägliche Erfahrungen mit Diskriminierung (Nadal et al., 2016; aus ebd.), die Internalisierung von gesellschaftlichen Stigmata gegenüber sexuellen Minderheiten (Douglass et al., 2020; aus ebd.) oder das Verstecken der eigenen Sexualität oder Identität als Schutzmechanismus (Pachankis et al., 2020; aus ebd., S. 2). Meyer (2003) unterscheidet solche Erfahrungen in distale und proximale Stressoren (aus ebd.), wobei distale Stressprozesse von außerhalb verursacht werden, während proximale Stressprozesse von der betroffenen Person selbst ausgehen (ebd.). In diesem Zusammenhang beschreibt das MS Modell folgende vier übergeordnete Stressoren: Diskriminierungserfahrungen, Erwartung von Ablehnung, Verstecken der Identität und Internalisierung negativer Überzeugungen (Meyer, 2003; aus ebd.). Es wird angenommen, dass eine übermäßige MS Exposition das Risiko für gesundheitliche Diskrepanzen erhöht (Botha & Frost, 2020; Frost & Meyer, 2023; Flenar et al., 2017, McConnell et al., 2018). In ihrer Studie konnten Flenar et al. (2017) einen signifikant direkten negativen Effekt von MS auf gesundheitsförderliches Verhalten und einen signifikant positiven Effekt auf die Anzahl körperlicher Gesundheitszustände verzeichnen (S. 228). Faktoren wie soziale Unterstützung, Bewältigungsstrategien und Resilienz (Frost & Meyer, 2023, S. 2) bestimmen dabei das Ausmaß des MS Einflusses auf die Gesundheit, welches als positiv oder negativ angesehen werden kann (ebd.). Flaner et al. (2017) bspw. unterstützen diese Annahme mit den Erkenntnissen ihrer Studie. Sie zeigten einen signifikant positiven Effekt von problemorientierten Bewältigungsstrategien und sozialer Unterstützung auf gesundheitsförderliches Verhalten (S. 229). Auch für Craig et al. (2015) stellte die Resilienz queerer Jugendlicher eine zentrale Thematik dar. Mit einem Grounded-Theory-Ansatz bestand das Ziel in der Erforschung des Einflusses von Medien auf queere Jugendliche (ebd., S. 258). Dazu wurden 19 Tiefeninterviews durchgeführt (ebd.). Craig et al. (2015) konnten mit ihrer Studie vier übergeordnete Effekte von Medien zur Förderung von Resilienz herausstellen: Coping durch Eskapismus, stärker fühlen, ankämpfen und das Finden und Pflegen einer Community (ebd., S. 262). In diesem Kontext diente Eskapismus als eine Möglichkeit zur temporären Flucht von Stressoren (ebd.).

3 Forschungsfragen und Annahmen

Die Nutzung von Medien erfolgt aus verschiedenen, individuellen Motiven (Schweiger, 2007; Wang & Cheng, 2022). Die Forschungslage zeigt, dass Eskapismus von großer Bedeutung ist und ein häufiges Motiv für das Spielen von Videospiele darstellt (Warmelink et al., 2009; Stenseng et al., 2021; Marques, 2023). Deutlich wird jedoch auch, dass queere Individuen wenig Betrachtung im Zusammenhang mit Eskapismus finden. Auch liegt der Fokus primär auf der Erforschung des potenziellen Nutzens und potentieller Risiken von Videospiele für Mitglieder der LGBTQ-Community (O'Brien et al., 2022; Di Cesare et al., 2023) und weniger auf den Motiven und Einflussfaktoren für eine mögliche eskapistische Nutzung. An dieser Forschungslücke soll die vorliegende Arbeit ansetzen. Dazu wurden folgende Forschungsfragen und vermutete Annahmen formuliert:

F1: Welche Motive haben queere Individuen für die Nutzung von Rollenspielen?

Zwar lassen sich hinsichtlich des Minority Stresses deutliche Bezüge für eskapistische Bedürfnisse erkennen (Flenar et al., 2017; O'Brien et al., 2022), jedoch scheint dies bisher die einzig signifikante Verbindung im Zusammenhang mit den Spielmotiven queerer Individuen sein. Das Herausstellen weiterer möglicher Motive queerer Individuen für das Verlangen nach Eskapismus könnte die Erkenntnisse dieses Forschungsfeldes somit erweitern. Demnach dient die erste Forschungsfrage der Erschließung genereller oder queer-spezifischer Antriebe für die Nutzung von Videospiele deren mögliche Beziehung zum Eskapismus anschließend untersucht werden kann.

F2: Welche Aspekte in Rollenspielen sind für queere Individuen von Relevanz?

Des Weiteren scheint es einen Mangel an Forschungen zu geben, die sich mit den Einflussfaktoren während der eskapistischen Tätigkeiten beschäftigen. Eine Verbindung lässt sich mit der Stimmung, sowohl in positiver als auch negativer Auslegung, als Faktor sehen (Jenol & Pazil, 2020; Kwon et al., 2009). Auch in Hinblick auf die funktionale Ebene (Walden, 2022), scheint sich die Internet-Spielsucht als Faktor im Zusammenhang mit dysfunktionalem Eskapismus herausgestellt zu haben (Kwon et al., 2009; Wang & Cheng, 2022). Mit der zweiten Forschungsfrage sollen bevorzugte Aspekte innerhalb der Rollenspiele herausgestellt werden, die einen Einfluss auf das eskapistische Spielverhalten haben könnten. Dazu wurden zwei Hypothesen formuliert:

H1: *Durch Identitätsaspekte wie Charaktergestaltung, -auswahl oder In-Game-Romanzen leben queere Individuen ihre Sexualität und/oder Geschlechtsidentität aus, wodurch das Flow-Erleben erhöht wird und eskapistisches Spielverhalten häufiger erfolgt.*

Die bisherige Studienlage konnte herausstellen, dass die Charaktergestaltung eine zentrale Rolle zum Bilden und Ausleben der Identität für LGBTQ-Individuen darstellt und das Wohlbefinden positiv beeinflussen kann (Di Cesare et al., 2023; Glaad, 2024, O'Brien et al., 2022). Mit dem Zusammenhang von Immersion bzw. dem Flow-Erleben mit der Stimmung (Weber et al., 2022) und von der Stimmung mit Eskapismus (Jenol & Pazil, 2020; Kwon et al., 2009) lässt sich vermuten, dass die Aspekte zum Ausleben der Identität einen positiven Einfluss auf das Flow-Erleben nehmen und zu einer vermehrten Nutzung von Videospielen im eskapistischen Sinne führen können.

H2: *Durch soziale Aspekte wie Mehrspieler- und Communityfunktionen erhalten queere Individuen soziale Unterstützung im Zusammenhang mit ihrer Sexualität und/oder Geschlechtsidentität, wodurch das Flow-Erleben erhöht wird und eskapistisches Spielverhalten häufiger erfolgt.*

Die selbige Annahme des Einflusses bevorzugter Aspekte von Spielen auf das Flow-Erleben und im gleichen Zuge auf den Eskapismus durch Rollenspiele lässt sich für die sozialen Aspekte wie das Spielen mit anderen oder die Aktivität in Gaming-Communities vermuten. Auch diese konnten, durch die damit verbundene soziale Unterstützung, in der bisherigen Studienlage als Hauptmotive queerer Individuen für das Spielen von Videospielen verzeichnet werden (Craig et al., 2015; Di Cesare et al., 2023; Glaad, 2024; O'Brien et al., 2022).

4 Methodik

Der Verlauf des Forschungsprojekts gliedert sich in die übergeordneten Phasen der *Literaturrecherche* und des Vorgehens der *qualitativen Forschung*. Diese werden im nachfolgenden Kapitel näher beschrieben. Außerdem wird ausführlicher auf die Methodik zur Akquirierung der Stichprobe, die Datenerhebung und ihre Vorbereitung sowie die Aufarbeitung und Auswertung der gewonnenen Daten im Sinne der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz eingegangen.

4.1 Projektprozess

“Ausgangspunkt für eine empirische Studie bildet ein bestimmtes Problem beziehungsweise eine Fragestellung” (Häder, 2019, S. 74). Diese Aussage spiegelt die Initiierung der vorliegenden Arbeit wider. Als eine “zentrale Station” (Mayring, 2020, S. 8) steht die Festlegung des Ziels und der Forschungsfragen am Anfang verschiedener Forschungsdesigns (ebd., S. 8ff.). Um die Forschungsfragen jedoch anwenden zu können, muss zunächst die Zielgruppe, das "Subjekt" (Mayring, 2016, S. 20) bestimmt werden. Die Themen-, Zielgruppen- und Fragenfindung fand dabei in sich überschneidenden Prozessen statt.

Um die Forschungsfragen zu konkretisieren, wurde eine *Literaturrecherche* durchgeführt. Dazu wurden zunächst die Schlüsselwörter Eskapismus und Videospiele in den Online-Bibliotheken des Springer-, Hogrefe- und Beltz-Verlags verwendet, wobei aus den Ergebnissen primär Fachliteratur der Medienpsychologie und -pädagogik ausgewählt wurde. Im Anschluss an die Sammlung der Fachliteratur erfolgte die Suche, unter Anwendungen selbiger Schlüsselwörter und dem Zusatz LGBTQ in englischer Sprache. Dazu wurden die Datenbanken Google Scholars (<https://scholar.google.com/>), Researchgate (<https://www.researchgate.net/>), PubMeds (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/>) und APA PsycNets (<https://psycnet.apa.org/>) fokussiert. Dadurch konnte bereits Material für die Exploration der Studienlage gesammelt werden. Im nächsten Schritt wurde die gesammelte Literatur systematisch, nach für die Thematik relevanten Inhalten, analysiert. Das Schneeballsystem wurde angewendet, indem aus Verweisen und Zitaten der vorliegenden Literatur neues Material herangezogen wurde (Müller et al., 2013, S. 13). Die Mehrzahl der hinzugekommenen Literatur war frei oder über die Lizenzen der Diploma Hochschule zugänglich. Für ältere oder lizenzierte Literatur wurde die Universitätsbibliothek der Otto von Guericke Universität Magdeburg genutzt und die Zusendung von Forschungsberichten bspw. auf Researchgate erbeten. Zusätzlich ergaben sich aus der Analyse der Texte weitere Schlüsselwörter wie Uses-and-Gratifications-Ansatz, Minority Stress, Mood Management und Flow-Theorie, für die das gleiche Rechercheprinzip angewendet wurde. Durch diese theoretische Grundlage konnten die Forschungsfragen expliziert werden (Mayring, 2020, S. 8) und Forschungslücken erschlossen werden, an denen der weitere Verlauf der Arbeit anknüpfte. Zudem ermöglichte die ausführliche Literaturrecherche die Sicherstellung der Gütekriterien der argumentativen Interpretationsabsicherung, um die

späteren Befunde begründen zu können (Mayring, 2016, S. 145) und zum Aufzeichnen möglicher Limitationen im Sinne der Triangulation (ebd., S. 147f.).

An die Literaturrecherche schloss sich die Frage des geeigneten Forschungsansatzes. Dabei fiel die Wahl auf ein *qualitatives Forschungsdesign*. Diese Entscheidung wurde auf Basis der interessierenden Zielgruppe von queeren Individuen und dem Ziel der Arbeit getroffen. Mit ihrer Orientierung am Subjekt (Mayring, 2016, S. 24) dienen qualitative Ansätze der Untersuchung, dem Verstehen und dem Beschreiben "sozialer Phänomene [aus den] Sichtweisen und Sinngebungen der Beteiligten" (Döring, 2023, S. 63). Mit einer geringen Stichprobenzahl (ebd., S. 26) bieten sie sich zur "Gewinnung von Erfahrungen" (Häder, 2019, S. 66) und Exploration "wenig erforschter Gebiete" (Mayring, 2016, S. 131) an. Dabei gilt das Prinzip der Offenheit, welches beschreibt, dass den gewonnenen Erkenntnissen offen gegenübergetreten werden muss, diese nicht zur reinen Validierung der Hypothesen dienen, sondern auch zur Revidierung oder Erweiterungen dieser führen können (ebd., S. 28). Zur Datengewinnung wurde sich dabei für die Durchführung *halbstrukturierter Leitfadeninterviews* entschieden, die eine geeignete Methode zur Erfassung "subjektiver Erfahrungen" (ebd., S. 67) der Stichprobe, bei gleichzeitiger Flexibilität für Abweichungen (Döring, 2023, S. 367) darstellen. Zudem kann durch dieses Verfahren die Nähe zum Gegenstand als Gütekriterium sichergestellt werden, da der Erkenntnisgewinn durch die Zielpersonen direkt erfolgt und nicht beispielsweise durch Laborversuche (Mayring, 2016, S. 146). Trotz der Offenheit gegenüber den gewonnenen Ergebnissen stellt das Gütekriterium der Regelgeleitetheit einen zentralen Aspekt für die Wissenschaftlichkeit der Forschung dar (ebd., S. 145f.). Diese beziehen sich insbesondere auf die Aufarbeitung und Analyse der Daten, die einem festgelegten Ablauf folgen sollten (ebd.). Zur Aufarbeitung wurde die *inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz* ausgewählt, die mit der Orientierung an die gebildeten Kategorien, das "Vergleichen und Kontrastieren" der Aussagen (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 130) ermöglichen und liefern einen erweiterten Blick der Erkenntnisse mit Bezug zur Thematik. Im Sinne der Verfahrensdokumentation als Gütekriterium (Mayring, 2016, S. 144f.) werden die Verfahren, von der Stichprobengewinnung bis zur Analyse der Daten, im Verlauf des Kapitels beschrieben.

4.2 Stichprobengewinnung

Sampling-Anforderungen. Für qualitative Studien stehen “Aussagen [...] speziell[r] Populationen” (Häder, 2019, S. 183) und ihre “differenzierte Beschreibung” (Schreier, 2020, S. 19) im Fokus. Allerdings ist damit auch ein “hoher Arbeitsaufwand” (Döring, 2023, S. 303) verbunden. Aus diesem Grund werden für qualitative Forschungsdesigns kleine Stichprobengrößen im “ein- bis zwei, selten im dreistelligen Bereich” (ebd.) gewählt. Hinsichtlich der genauen Stichprobenzahl qualitativer Forschungen herrscht jedoch keine allgemeine Regelung. Während auf der einen Seite der Standpunkt vertreten wird, dass nicht die Anzahl, sondern die Auswahl der Fälle von Relevanz ist, wird auf der anderen Seite das Gegenteil behauptet (Schreier, 2020, S. 26). Dabei komme es auf die “Breite der Forschung” (ebd., S. 27) und das Ziel, “externe Faktoren” (ebd.) wie den zeitlichen Rahmen und die verfügbare Mittel sowie dem, der Grounded-Theory entspringenden, “Kriterium der Sättigung” (ebd.) an. Es beschreibt die Erreichung der optimalen Fallzahl, wenn durch neue Fälle “keine neuen Informationen” (ebd.) generiert werden. Auch hier herrscht Uneinigkeit in der Forschung aufgrund der fehlenden Definition, wann diese Sättigung erreicht ist (ebd.). Angesichts des Umfangs der Forschung, des zeitlichen Rahmens und des Budgets bei gleichzeitig bestmöglicher Sättigung wurde sich bei der vorliegenden Arbeit für eine *Stichprobenzahl von sechs Teilnehmern* entschieden.

Wobei Einigung in der qualitativen Forschung herrscht ist die "reflektierte und bewusste“ (ebd., S. 19) Auswahl der Stichprobe, die anhand theoretischer und empirischer Grundkenntnisse ausgewählt wird und somit relevante Beiträge zur Beantwortung der Forschungsfragen liefern können (ebd., S. 24). Es existiert eine Vielzahl an Verfahren zur Fallauswahl, deren Abgrenzung sich aufgrund der Bezüge einerseits zur “Vorgehensweise” (ebd., S. 28) und andererseits zu den Kriterien der Stichprobe schwierig gestaltet (ebd.). Da das Eskapismuserleben queerer Individuen im Mittelpunkt des vorliegenden Forschungsprojektes steht galt hinsichtlich der *Teilnahmekriterien*: die *Identifikation als queer, Volljährigkeit* und das *Spielen von RPGs*. Als einziges *Ausschlusskriterium* bestand die *gleichzeitige Identifikation als heterosexuell und cisgeschlechtlich*. Mit dem Ziel der Erforschung einer Vielfalt an Erfahrungen innerhalb der Gruppe kann die Stichprobe, auch aufgrund der "interne[n] Heterogenität“ (Döring, 2023, S. 303), als heterogen angesehen werden. Unter Einbezug der spezifischen Teilnahmekriterien jedoch kann diese auch als homogen klassifiziert werden. Aus diesem Grund stellt das Verfahren der

Fallauswahl dieser Arbeit eine Mischform der *heterogen und homogen gezielten Stichprobe* sowie des *Schneeballverfahrens* dar. Bei Letzterem erfolgt das Sampling durch die “Bitte um Beteiligung” (Häder, 2019, S. 183) von bereits interviewten Teilnehmern.

Stichprobengewinnung. Zur Probandengewinnung wurde ein *Flyer* erstellt, welcher in *Anhang A1* einzusehen ist. Dieser beinhaltet grundlegende Informationen über den Rahmen, die Teilnahme- und Ausschlusskriterien und das Vorgehen der Interviews sowie eine Kontaktinformation. Um eine möglichst große Reichweite zu garantieren, wurde das Infoblatt auf der Plattform *Instagram* verbreitet. Dazu wurde eine Anfrage zum Teilen des Flyers an das Instagramprofil des CSD Magdeburg e.V. (@csdmagdeburg) und des LSVD Sachsen-Anhalt (@lsvd_sachsen_anhalt) gestellt. Bei diesen Profilen handelt es sich um Organisationen mit Sitz in Sachsen-Anhalt, die sich für den Schutz, die Unterstützung und die Rechte queerer Personen einsetzen. Der genaue Inhalt des Anschreibens wird in *Anhang A2* gezeigt. Beide Profile teilten den Flyer in der Story-Funktion Instagrams, wobei mit einem Vertreter des LSVD Sachsen-Anhalt vor der Verbreitung ein Testinterview geführt wurde. Zusätzlich veröffentlichte der LSVD Sachsen-Anhalt den Flyer als Post auf ihrem Instagram-, Facebook- und Mastodonprofil und druckten ihn außerdem als Aushang für das Regenbogencafé, ein Treffpunkt für queere Personen in Magdeburg, aus. Zudem wurde das Infoblatt in einer WhatsApp-Gruppe mit neun Mitgliedern und auf dem persönlichen Instagramprofil des Verfassers dieser Arbeit, mit Bitte zum Teilen, verbreitet. Durch die Verbreitung des Flyers nahmen vier Interessenten Kontakt auf. Des Weiteren wurden zwei Personen aus dem Bekanntenkreis des Verfassers via WhatsApp zur Teilnahme an dem Interview angefragt. Während des Kontakts wurde auf den Rahmen und das Vorgehen der Interviews eingegangen. Bei den Interessierten, die sich durch die Posts des LSVD Sachsen-Anhalt meldeten, erfolgte eine Überprüfung der Teilnahmebedingungen und bei allen Kontakten der Hinweis auf die unabdingliche Unterzeichnung einer Einverständniserklärung.

4.3 Leitfadeninterview und Datenerhebung

Interviewleitfaden. Zur Vorbereitung auf die Interviews wurde ein Leitfaden entworfen. Häufig als Methode für halbstrukturierte Interviews verwendet, dienen sie als “Gerüst für [die] Datenerhebung und -Datenanalyse” (Döring, 2023, S. 368) erlauben jedoch Abweichungen von den vorgegeben “Fragen und Themen” (ebd.). Hinsichtlich des Aufbaus empfehlen Schmidt-Atzert (2021) drei “übergeordnete Grobstrukturen” (S. 443): die

Einleitung, Informationserhebungsphase und den *Abschluss*, an denen sich für die Erarbeitung des Leitfadens orientiert wurde. Einleitend sollten Informationen über das Ziel, den Ablauf und die Aufklärung der Rechte erfolgen (ebd.). Zwar erfolgte dies bereits im Rahmen der Einverständniserklärung, dennoch wurden diese Thematiken zu Beginn erneut angeschnitten. Für die Abschlussphase sehen Schmidt-Atzert et al. (2021) eine Zusammenfassung der Kernaussagen, die “Klärungen [...] wichtiger Ergänzungen und offener Fragen” (S. 444) und die Aufklärung über den weiteren Verlauf des Projektes (ebd.) vor. Die Themenblöcke für den Kern des Leitfadens, die Informationserhebung, sollten aus den “inhaltlichen Themen” (Döring, 2023, S. 367) und Forschungsfragen abgeleitet sein (ebd.). Im Rahmen dieser Forschung gliederten sich die Themen in: das soziale Umfeld, Coming-Out und Minority Stress sowie die Motive der Videospieldnutzung und das Spielverhalten in Konfliktsituationen. Zudem erfolgte die Abfrage über alternative Unterhaltungsmedien. Den Kernthemen voran stellt Döring (2023) die Erhebung “biografischer Grundinformationen” (ebd.), die einen ersten Eindruck der Interviewten ermöglichen sollen (ebd.). Zur Veranschaulichung der Abschnitte gibt Tabelle 2 Beispiele aus dem entwickelten Interviewleitfaden.

Tabelle 2

Ausschnitte des Interviewleitfadens

Abschnitt	Beispiel
Einleitung	Dazu möchte ich Ihnen gerne ein paar Fragen zu Ihrem sozialen Umfeld und Ihrer Coming-out-Erfahrung, zum Spielverhalten und zu Ihren Lieblingsspielen stellen. Beginnen möchte ich aber erstmal mit ein paar biografischen Fragen.
Informationserhebung	Wie wichtig ist Ihnen die Option von Charakterauswahl bzw. -gestaltung?
Abschluss	Ich bin mit allen Punkten durch. Gibt es noch weitere Sachen, die Sie gerne thematisieren wollen?

Eigene Darstellung

In Bezug auf den Aufbau und Formulierung der Fragestellungen wurde sich an dem Konsens “So offen wie möglich, so strukturierend wie nötig” (Helfferrich, 2014, S. 559) orientiert. Bestehend aus “Haupt- und Differenzierungsfragen” (Döring, 2023, S. 368) wird so dem Antwortverhalten offen, mit Blick auf die Thematik jedoch, steuernd entgegengetreten (Helfferrich, 2014, S. 559). Die Fragen wurden offen und verständlich formuliert (Schmidt-Atzert et al., 2021, S. 447), um “zum Beschreiben und Erzählen [anzuregen]” (Döring, 2023, S. 398). Des Weiteren wurde darauf geachtet, bewertende oder suggestive Formulierungen zu vermeiden (ebd.). Einzelnen Fragen wurden Stichpunkte und Beispiele hinzugefügt, die für eventuell auftretende Verständnisprobleme als Erklärung genutzt werden konnten. Geschlossene Fragen dienten zur “Filterführung” (ebd.), auf die offene Fragen folgten.

Insgesamt existierten drei Versionen des Leitfadens. Nach grundlegender Überarbeitung der ersten Fassung erfolgte eine Erprobung im Sinne eines *Pretests* mit zwei Personen (Döring, 2023, S. 368). Dadurch konnten Probleme hinsichtlich der Verständlichkeit, der Gesprächsführung und -techniken und des zeitlichen Rahmens aufgedeckt und korrigiert werden (ebd.). Erst nach erneuter Revision und Fertigstellung des finalen Interviewleitfadens, der in *Anhang A3* zu finden ist, fand die Probandengewinnung statt, die in Kapitel 4.2 beschrieben wurde.

Datenerhebung. Nach erfolgter Stichprobengewinnung fand die Datenerhebung statt. Im Zeitraum vom 15. Mai bis zum 23. Mai 2024 wurden dafür sechs halbstrukturierte, “dyadische” (Döring, 2023, S. 356) Einzelinterviews geführt. Vorab erhielten die Teilnehmer eine Einverständniserklärung mit Informationen über den Rahmen des Forschungsprojekts, die Erhebung und Verarbeitung der Daten sowie Hinweise über die Rechte und Freiwilligkeit bei der Teilnahme (ebd., S. 122), die unterzeichnet zurückgeschickt wurde. Die Vorlage der Einverständniserklärung in *Anhang A4* zu finden. Nach Erhalt wurden individuelle Interviewkürzel zugeteilt, die zur Anonymisierung, gleichzeitig aber auch zur Übersicht der Datensätze dienten (ebd., S. 364).

Drei Interviews fanden über die Kommunikationsplattform *Zoom* statt, für die sich im Voraus auf einen passenden Termin geeinigt wurde. Um Zeitdruck auszuschließen, wurde zudem eine Version Zooms ohne Zeitbegrenzung der Meetings erworben. Am Tag der Interviews erhielten die Teilnehmer einen Link für den Meetingraum, zu dem sich beide

Beteiligten per Kamera zuschalteten. An dieser Stelle ist anzumerken, dass es bei einem der Interviews über Zoom zu Verbindungsproblemen kam, weshalb im Verlauf beschlossen wurde, die Kameras auszuschalten, um das Interview nicht abbrechen zu müssen. Die online geführten Interviews wurden über die Aufnahmefunktion Zooms festgehalten, bei der Audio- und Videodateien separat abgespeichert werden, wobei die Videoaufnahmen im Fall dieses Forschungsprojekts im Anschluss an die Interviews unwiderruflich gelöscht wurden. Die Audioaufnahmen wurden als mp4-Datei unter dem individuell zugeordneten Kürzel gesichert.

Die weiteren drei Interviews fanden "persönlich, Face-to-Face" (Döring, 2023, S. 356) statt. Das Setting bestand aus dem häuslichen Umfeld des Interviewers, den Räumlichkeiten eines queeren Treffpunkts und einem Park. Bei Letzterem konnten Störgeräusche wie Verkehrslärm, Vogelzwitschern und Gespräche anderer Menschen nicht ausgeschlossen werden, jedoch hatten diese wenig Auswirkung auf den Gesprächsverlauf. Auch in dem Interview, welches im Kontext des queeren Treffpunktes geführt wurde, kam es zu Störgeräuschen durch einen Briefkasten, wobei auch hier nur ein geringer Einfluss auf den Verlauf des Interviews bestand. Um eventuell bestehende Anspannung abzubauen, wurde vor Beginn Smalltalk geführt (ebd., S. 361; Schmidt-Atzert et al., 2021, S. 443). Daraufhin wurden die Interviews entlang des Leitfadens geführt und über eine Diktierfunktion per Handy und Tablet aufgenommen. Auch hier erfolgte die Abspeicherung als mp4-Datei unter dem zugeordneten Kürzel.

Insgesamt umfassten die Interviews einen zeitlichen Rahmen von 25 bis 35 Minuten, wobei hier die Zeiten für Smalltalk, Einführung und Schluss nicht eingerechnet sind. Nach Gesprächsende wurde für jedes Interview ein Postskriptum angefertigt, welches zur Erfassung der Interviewsituation, "Auffälligkeiten und Befindlichkeiten" (Mey & Mruck, 2020, S. 328) sowie dem Gesprächsverlauf dient und zur "Validitätsbeurteilung des Materials" (Döring, 2023, S. 362) genutzt werden kann. Die Vorlage des Postskriptums ist in *Anhang A5* einsehbar.

4.4 Aufarbeitung und Analyse der erhobenen Daten nach Kuckartz

Transkription. Um eine "wissenschaftliche Auswertung" (Dresing & Pehl, 2020, S. 835) der Interviews zu ermöglichen, muss eine *Transkription* erfolgen, ein "aktive[r], [...] gesteuerte[r] Prozess" (ebd.), bei der die aufgenommenen Interviews in Schriftform

gebracht werden (ebd.). In der empirischen Forschung existieren dafür “zahlreiche Transkriptionssysteme” (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 199) und -regeln. Abhängig “vom Untersuchungszweck und den Forschungsfragen” (Kuckartz, 2010, S. 38) bestimmen sie, wie ausführlich die Interviews verschriftlicht werden. Berücksichtigt werden, neben dem gesprochenen Wort, auch “nicht-sprachliche Elemente” (Dresing & Pehl, 2020, S. 838) wie Pausen, Intonation, Lachen, gleichzeitiges Sprechen oder Dialekte (Dresing & Pehl, 2020; Döring, 2023; Kuckartz; 2010; Kuckartz & Rädiker, 2022). Hinsichtlich des Genauigkeitsgrades herrscht in der empirischen Sozialforschung der allgemeine Konsens: “Besser zu viel als zu wenig” (Kuckartz, 2010, S. 40).

Abbildung 2

Sieben Schritte der computergestützten Transkription

1. Festlegen der Transkriptionsregeln bzw. Entscheidung für ein bestimmtes etabliertes Transkriptionssystem, das der geplanten Analyse angemessen ist
2. Transkribieren der Texte (oder ggf. nur von Teilen der Texte) am Computer bzw. nutzen eines Tools zur automatischen Transkription
3. Korrekturlesen und ggf. verbessern der Transkription
4. Anonymisieren und ggf. Pseudonymisieren der Transkription
5. Formatieren der Transkription entsprechend festgelegter Regeln, sodass die Möglichkeiten des QDA-Programms optimal genutzt werden
6. Speichern und archivieren der Transkription als RTF- oder DOC/X-Datei
7. Importieren dieser Datei in die QDA-Software

Anmerkung. Aus *Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten* (3. Aufl.), Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 19. Springer-Verlag.

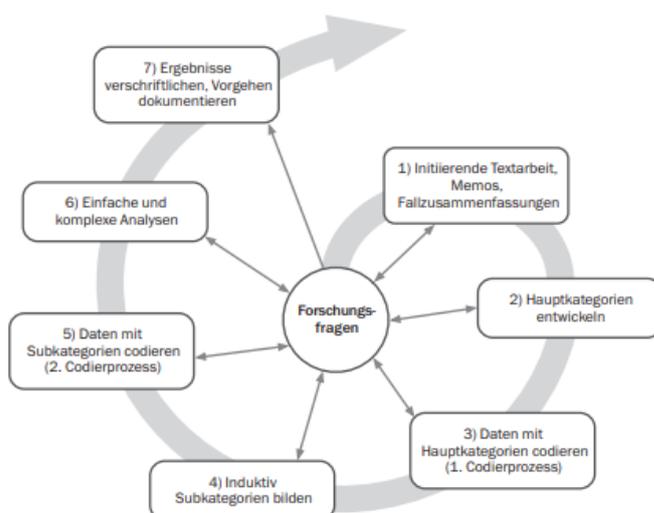
Kuckartz und Rädiker (2022) beschreiben den Ablauf des Transkriptionsprozesses, welcher in Abbildung 2 gezeigt wird, in sieben Schritten (S. 197), an welchen sich in dieser Arbeit orientiert wurde. Der erste Schritt besteht in der Auswahl des Transkriptionssystems oder der -regeln (ebd.). Um eine möglichst unkomplizierte, computergestützte Auswertung zu gewährleisten, wurde das *einfache Transkriptionssystem* von Dresing und Pehl (2015) angewendet. Eine genaue Übersicht der Transkriptionsregeln ist in *Anhang A6* zu finden. Das Hauptmerkmal dieses Systems ist der “Fokus auf den semantisch-wörtlichen Inhalt” (Dresing & Pehl, 2020, S. 847). Durch die “flache Transkription” (Breuer, 2009; aus ebd., S. 843) soll die Reliabilität sowie “Validität, gute Lesbarkeit und Korrigierbarkeit” (Ehrlich, 1993; aus ebd.) der Transkripte ermöglicht werden. Nach der Auswahl des Transkriptionssystems wurden die gesamten Texte mit Hilfe der KI-gestützten Software *Descript* transkribiert, ein Programm zur Bearbeitung von Audio- und

Videodateien (About | Descript, o. D.). Dazu wurden die mp4-Dateien der Interviews in Descript importiert und durch das Programm automatisch verschriftlicht. Diese reine Verschriftlichung erfolgte für alle Aufnahmen am Tag des jeweiligen Interviews. Nach anschließender Überprüfung und Überarbeitung der Transkripte nach den festgelegten Transkriptionsregeln im dritten Schritt wurden jegliche personenbezogene Angaben wie Namen, Alter, Tätigkeiten, Affiliationen und in manchen Interviews erwähnte Ortsangaben anonymisiert, um Rückschlüsse auf die Teilnehmer ausschließen zu können (Döring, 2023, S. 364). Die anonymisierten Transkripte sind in *Anhang A7* einsehbar. Zur Codierung wurde eine zweiwöchige kostenlose Testversion der qualitativen Auswertungssoftware *MAXQDA* von Kuckartz verwendet, mit der der Prozess der Inhaltsanalyse “schriftliche[n], auditive[n] und visuelle[n]” (MAXQDA, 2024) Datenmaterials vereinfacht werden soll. Dazu wurden die fertigen Transkripte als PDF-Datei in MAXQDA importiert. Dieser Schritt erfolgte jedoch erst in Phase drei der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse, die nachfolgend beschrieben wird.

Aufarbeitung. Für die Analyse der Daten wurde sich an dem Ablaufmodell der *inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse* nach Kuckartz orientiert. Abbildung 3 veranschaulicht den Ablauf.

Abbildung 3

Ablauf einer inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse in sieben Phasen



Anmerkung. Aus *Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten* (3. Aufl.), Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 132. Springer-Verlag.

Im ersten Schritt fand die sog. *initiierte Textarbeit* statt, bei der das Material “sorgfältig [gelesen]” (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 119) und “systematisch [exploriert]” (ebd.) wird. Dabei wurden die digital vorliegenden Transkripte in der Reihenfolge der geführten Interviews zuerst vollständig gelesen und anschließend schrittweise untersucht. Unter Einbezug der Forschungsfragen und Annahmen wurden relevante Textstellen und besonders hervorstechende Wörter markiert. Auch wurden Memos zu einzelnen Textstellen verfasst, mit denen “Argumentationslinien” (ebd., S. 122), Zusammenhänge zu Berichten anderer Teilnehmer und erste Vorschläge zur Codierung und Auswertung festgehalten werden sollten. Im Anschluss an die Textarbeit wurden zudem sog. *Case-Summaries* geschrieben, die in *Anhang A8* vorzufinden sind. Aus der “Perspektive der Forschungsfragen” (ebd., S. 124) und der ausschließlichen Orientierung am Text ohne deren Interpretation dienen sie als Übersicht der “Charakteristika [des] Einzelfalls” (ebd.).

Im nächsten Schritt erfolgte die *Erarbeitung der Hauptkategorien*. Gemäß den Beschreibungen von Kuckartz und Rädiker (2022, S. 133) ergab sich ein Teil der Hauptkategorien bereits aus der Entwicklung des Interviewleitfadens. Diese sind im Interviewleitfaden in *Anhang A3* als Themenüberschriften einsehbar. Nach dem ersten Durchgang der Transkripte wurden die Hauptkategorien überarbeitet. Dabei wurde deduktiv-induktiv, also mit Orientierung an den theoretischen Konzepten und Forschungsfragen bei gleichzeitiger Ableitung aus dem Material (ebd., S. 71), vorgegangen. Tabelle 3 zeigt eine Übersicht der überarbeiteten Hauptkategorien, welche anschließend in ein vorläufiges *Kategorien-system* mit Regeln zur Codierung sowie Beschreibungen der Hauptkategorien inklusive “Originalzitate[n]” (Kuckartz & Rädiker, 2024, S. 36) als Orientierung in MAXQDA übertragen wurden.

Tabelle 3*Beschreibung der vorläufigen Hauptkategorien des Interviewleitfadens*

Kategorie	Beschreibung
Soziales Umfeld	Aussagen über familiäre Verhältnisse, Freundes- und Bekanntenkreis sowie Verhältnis zu KommilitonInnen und KollegInnen
Minority Stress	Aussagen über Coming-Out-Erfahrung und -wünsch sowie Diskriminierungserfahrungen und dessen Auswirkungen
Nutzung von Videospiele	Aussagen über Intentionen zum Spielen, präferierte und vermiedene Spiele und Aspekte sowie Häufigkeit und Intensität des Spielens generell und in stressauslösenden Lebensabschnitten
Relevanz der Mediennutzungsmotive	Aussagen über die Relevanz kognitiver, sozialer und Motive der Identität in Videospiele
Alternative Unterhaltungsmedien	Aussagen über andere Medien, die zur Unterhaltung genutzt werden

Eigene Darstellung

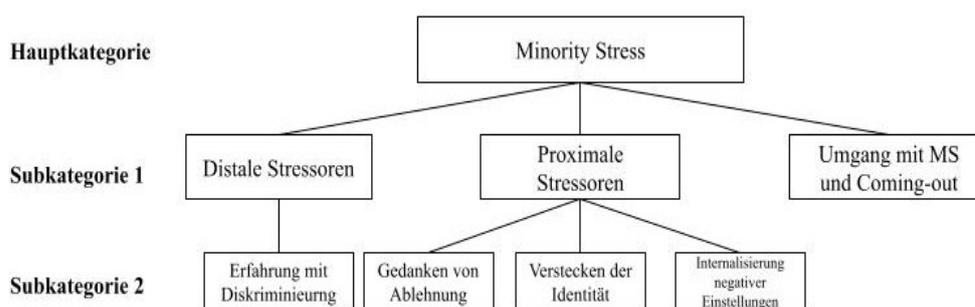
Im Anschluss daran begann die Codierung der “Daten mit Hauptkategorien” (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 134) im *ersten Codierprozess*. In diesem Schritt wurden die Transkripte erneut schrittweise analysiert, die markierten Textstellen den Hauptkategorien zugeordnet und in das Kategoriensystem eingefügt. Kuckartz und Rädiker (2022) geben hierzu eine Übersicht “einfache[r] Codierregeln” (S. 136), die im finalen Kategoriensystem in *Anhang A9* aufgeführt sind. Auch Regeln für aufgetretene Schwierigkeiten, wie bspw. keine passenden Kategorien für einzelne, jedoch hervorstechende Textabschnitte, sind dort einsehbar.

Der nachfolgende Schritt vier bestand in der *Bildung von Subkategorien*, durch die “Ausdifferenzierung” (ebd., S. 138) der Hauptkategorien. In der Regel geschieht die Herausstellung der Subkategorien induktiv (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 129), im Falle dieser Arbeit entstanden einzelne Untergruppen jedoch auch durch die deduktive Vorgehensweise. Dies betrifft bspw. die Unterteilung der Hauptkategorie *Minority Stress* in *distale* und *proximale Stressoren*, welche sich erst durch die weitere Literaturrecherche ergaben.

Auch hier sind die Haupt- und Subkategorien im finalen Kategoriensystem in *Anhang A9* vorzufinden. Für die induktive Herausbildung der Subkategorien wurde sich an dem “allgemeinen Ablauf” (ebd., S. 138) von Kuckartz und Rädiker (2022) orientiert. Nach der Sammlung relevanter Textstellen im ersten Codierprozess erfolgte die Auflistung verschiedener Unterkategorien, die dann sortiert, analysiert und erneut differenziert wurden. Im Anschluss wurden, wie auch für die Hauptkategorien, Definitionen und Ankerbeispiele formuliert. Insgesamt entstanden dadurch Kategorien mit Subkategorien bis zur zweiten Ebene (Kuckartz & Rädiker, 2024, S. 36), die beispielhaft in Abbildung 4 dargestellt werden.

Abbildung 4

Ebenen des Kategoriensystems am Beispiel “Minority Stress”



Eigene Darstellung

Im *zweiten Codierprozess* als fünften Schritt wurden die im Kategoriensystem festgehaltenen Textpassagen den neu erarbeiteten Unterkategorien zugewiesen. Kuckartz und Rädiker (2022) merken an, dass durch unzureichende Betrachtung des Materials im vierten Schritt "Präzisierungen und Erweiterungen der Subkategorien" (S. 142) erforderlich werden. Dieser Fall trat im Verlauf des zweiten Codierprozesses ein, sodass neben der Überarbeitung der Subkategorien auch eine Hauptkategorie umformuliert werden musste.

Analyse. Im Anschluss an den zweiten Codierprozess folgt der sechste Schritt, die *Analyse* der "Themen und Subthemen" (ebd., S. 147). Dabei stehen eine Vielzahl an einfachen und komplexen Analyseformen zur Auswahl, die in Abbildung 5 aufgezeigt werden.

Abbildung 5

Verschiedene Formen einfacher und komplexer Analyse



Anmerkung. Aus *Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten* (3. Aufl.), Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 147. Springer-Verlag.

Die Analyse der Transkripte erfolgte *entlang der Hauptkategorien* im Sinne der Analyseformen nach Kuckartz und Rädiker (2022). Zudem erfolgte die *Visualisierung* der gewonnenen Erkenntnisse während des gesamten Analyseprozesses. Diese sind in Kapitel 5, der Ergebnispräsentation, dargestellt. Vorab ist anzumerken, dass auf eine nähere Betrachtung der alternativen Unterhaltungsmedien für die Analyse verzichtet wurde, da diese primär als Abschlussfrage in den Interviews und ggf. als Ausblick für weitere Forschungen gestellt wurde. Im ersten Schritt erfolgte die *„Analyse der Kategorieninhalte“* (Kuckartz & Rädiker, 2024, S. 84), bei der die codierten Elemente aller Teilnehmer zunächst zusammengefasst und anschließend *„systematisier[t] und analysier[t]“* (ebd., S. 85) werden. Damit soll ein Überblick über die Inhalte, *„Gemeinsamkeiten, [Unterschiede] und Auffälligkeiten“* (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 149) der jeweiligen Kategorien gegeben werden. Kuckartz und Rädiker (2022) raten hierbei von einer *„unreflektiert[en]“* (S. 148) Analyse *„in der Reihenfolge des Kategoriensystems“* (ebd.) ab. Aus diesem Grund wurde zu Beginn die Priorisierung der Hauptkategorien mit Hinblick auf die Relevanz des Themas und der Forschungsfragen festgelegt (Kuckartz & Rädiker, 2024, S. 84).

5 Ergebnisse

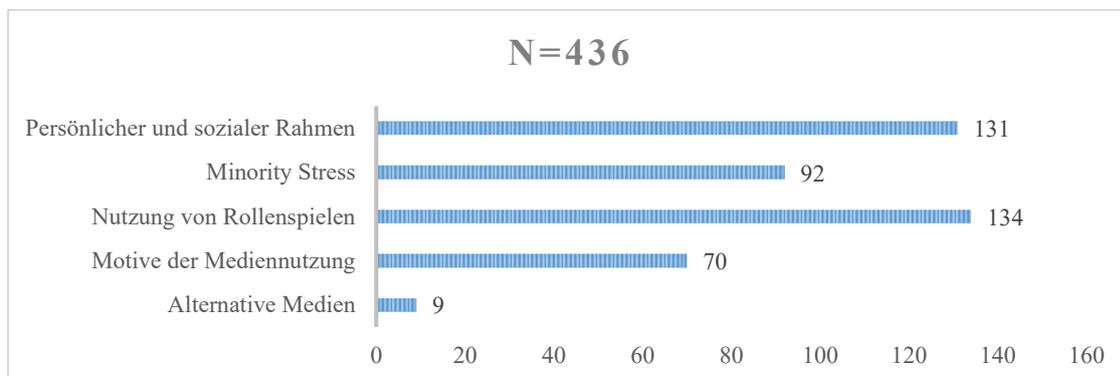
Im nachfolgenden Kapitel wird der letzte Schritt der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz umgesetzt, die *Ergebnisdarstellung*. Zu Beginn erfolgt zunächst die Beschreibung der Stichprobe. Im Anschluss werden die Ergebnisse der Analyse mit einer grundlegenden Übersicht der Verteilungen eingeleitet. Neben der Beschreibung der Ergebnisse der Hauptkategorien in Abschnitt 5.2 wird das, aus den Ergebnissen und theoretischen Kenntnissen entwickelte, Modell der Einflussfaktoren für Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen in Abschnitt 5.3 vorgestellt.

5.1 Stichprobenbeschreibung

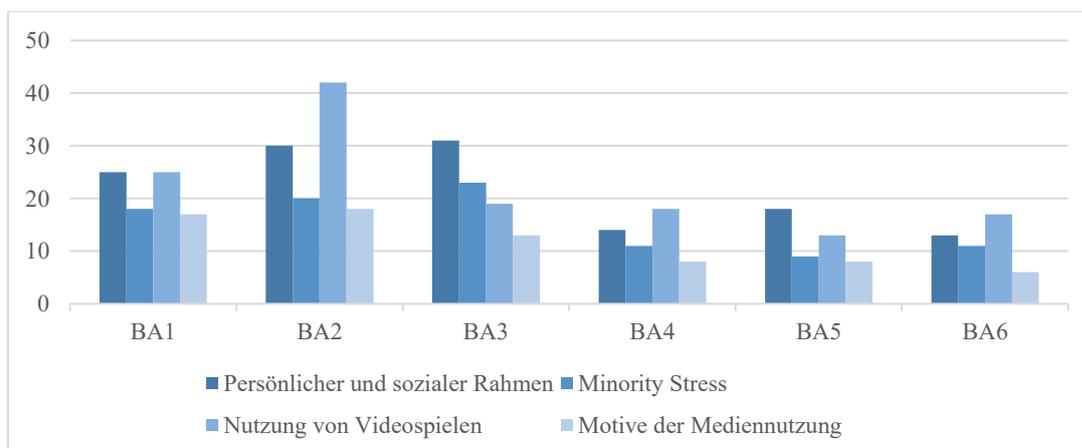
Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurden sechs halbstrukturierte Leitfadeninterviews geführt. Die Altersspanne reichte dabei von 21 bis 35 Jahren. Die Gemeinsamkeit der Stichprobe bestand in dem Spielen von Videospiele sowie der Identifikation als queer bzw. Zugehörigkeit zur LGBTQ+ Community. Zwei Teilnehmer bevorzugten die Verwendung von er/ihm-Pronomen und die restlichen vier Interviewten die Pronomen sie/ihr. Eine explizite Abfrage der Sexualität und/oder Geschlechtsidentität fand nicht statt, jedoch gaben vier Teilnehmer, entweder in der ersten Kontaktaufnahme oder im Verlauf der Interviews an, Homosexuell zu sein. Die Hälfte der Interviewten führte an, sich derzeit im Studium zu befinden. Die andere Hälfte gab an, berufstätig zu sein.

5.2 Ergebnisse der Hauptkategorien

Insgesamt wurden im Aufarbeitungs- und Analyseprozess 436 Codierungen (N=436) in sechs Transkripten mit einem Codesystem von 23 Codes, 5 Haupt- und 18 Subkategorien, erreicht. Abbildung 6 gibt eine Übersicht über die Verteilung der Codierungen über die Hauptkategorien.

Abbildung 6*Verteilung der Codierungen je Hauptkategorie**Eigene Darstellung*

Hinsichtlich der Verteilung der Codierungen über die Stichprobe steht BA2 mit 111 Codierungen an erster Stelle. Daran schließen sich BA3 mit 87 und BA1 mit 86 codierten Textstellen an. Mit einem deutlichen Abstand steht BA4 mit 53 codierten Segmenten an vierter Stelle, gefolgt von BA6 mit 50 Codierungen. Die wenigsten Codierungen wurden bei BA5, mit einer Summe von 49 codierten Segmenten, vorgenommen. Die genaue Verteilung der Anzahl an Codierungen je Hauptkategorie auf die Stichprobe wird in Abbildung 7 dargestellt.

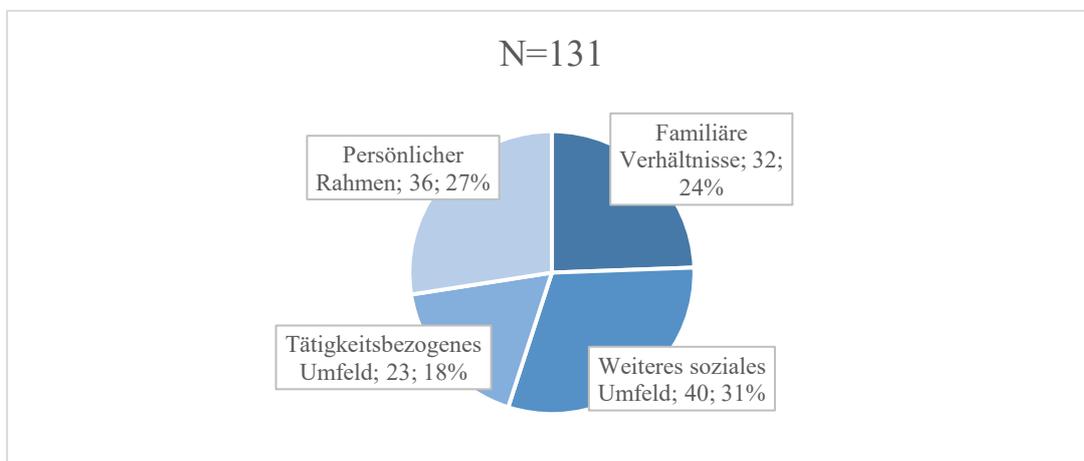
Abbildung 7*Verteilung der codierten Segmente je Hauptkategorie über die Stichprobe**Eigene Darstellung*

5.2.1 Persönlicher und sozialer Rahmen

Mit der sozialen Umgebung als möglicher Auslöser von Minority Stress erfolgte die Abfrage des *familiären, tätigkeitsbezogenen* und *weiteren sozialen Umfelds*. Später wurde die Subkategorie *persönlicher Rahmen* hinzugefügt, welche Aussagen über die psychische Verfassung und den Umgang mit generellen Stressoren beschreibt. Abbildung 8 zeigt die Verteilung der Codierungen über die Subkategorien des persönlichen und sozialen Rahmens.

Abbildung 8

Verteilung der Codes für den Persönlichen und sozialen Rahmen



Eigene Darstellung

Die Erfahrungen im Bereich der familiären Verhältnisse scheinen überwiegend als gut bis sehr gut empfunden zu werden. Sowohl BA2 als auch BA6 berichten von einem von Akzeptanz und Unterstützung geprägten "herzlichen" (BA6) Umfeld, über welches man sich "nicht beschweren" (BA2) könne. Ähnliche Beschreibungen liefern BA3, BA4 und BA6, wobei das Verhältnis zu einzelnen Familienmitgliedern hervorsteicht. Beispielsweise berichtet BA4 von Ereignissen mit dem Bruder, welcher Schwierigkeiten bei der Verwendung des richtigen Namens und der richtigen Pronomen habe. BA5 habe einen "neutral[en]" (BA5) Kontakt zur Mutter und das Verhältnis von BA3 zur Mutter habe es eine "180-Grad-Wendung" gegeben, wodurch die Beziehung von "furchtbar" (BA3) zu "ganz gut" (BA3) gewechselt habe.

BA4: *Mein Bruder fällt da ein bisschen raus. Der ist auch bemüht, mich zu respektieren mit allem, aber ich habe das Gefühl, dass ihm das schwerer fällt als den anderen Leuten.*

BA6: *Ist familiär würde ich jetzt sagen. Es ist herzlich. Es ist nicht irgendwie angespannt oder irgendwas. Ich kenne es nicht anders.*

Auffällig war der Fall von BA1, wobei erwähnt wurde, "seit Jahren keinen Kontakt mehr zu [den] Eltern" (BA1) zu haben. Auch das weitere soziale Umfeld habe mit "Mobbing-erfahrungen in der Schule" (BA1), einem "religiösen" (BA1) Umfeld und damit verbundenen "allgemeinen [schlechten] Konsens, was Homosexualität angeht" (BA1) zu einer "Flucht" nach Deutschland geführt. Diese Aussagen bspw. verdeutlichen den möglichen Einfluss gesellschaftlicher Ansichten auf das Erleben von Minority Stress.

BA1: *Das war eigentlich kein Leben, in das ich mich gerne 24/7 begeben habe. Mittlerweile habe sich das soziale Umfeld "nach Jahre von Therapie" (BA1) verbessert.*

Das Umfeld der weiteren Interviewten scheint weitestgehend von Akzeptanz und Toleranz geprägt zu sein. Einige berichten von einer Vielzahl an Freunden (BA2, BA4 und BA6) oder "wenige, dafür enge" (BA5) Kontakte "aus der Szene" (BA5). BA3 betont zudem, dass "Queerness" (BA3) im sozialen Umfeld gebraucht werde. Hier lassen sich bereits Verknüpfungen des Zugehörigkeitsgefühls und Minority Stress erkennen, die unter Hauptkategorie auftauchen. In einem ähnlichen Kontext wie die Erzählungen von BA1 berichtet BA2 von der Rolle des Umfelds im Zusammenhang mit dem Erleben von Toleranz.

BA2: *Aber auch, finde ich, weil [ORT2] da auch natürlich nochmal super (.) offen damit umgeht als jetzt [ORT]. [...] Hier ist es [...] den Leuten scheißegal.*

BA4: *Ich habe eine ganze Riege an Freunden, mit denen ich mich hin und wieder mal treffe.*

Hinsichtlich des tätigkeitsbezogenen Umfelds schienen die Aussagen von BA1 und BA3 einen aufschlussreichen Bezug zur Thematik der Arbeit zu haben. BA1 beispielsweise beschreibt, die "einzig wirklich queere Person" (BA1) zu sein und obwohl ein Outing-Wunsch zu bestehen scheint, werde diesem aufgrund diskriminierender Aussagen der

Kollegen und damit zusammenhängender "Konsequenzen" (BA1) nicht nachgegangen. Dem gegenüber scheint BA3 im Arbeitskontext, durch das Tragen eines Pride-Pins" offener mit der Identität umzugehen. Jedoch wird hierbei angemerkt, dass das Tragen des Pins aus Gründen des Selbstschutzes patientenabhängig sei. Hier scheinen deutliche Verbindungen mit Minority Stress erkennbar. Die Äußerungen der anderen Interviewten hingegen scheinen nicht im Zusammenhang mit den anderen Kategorien zu stehen. Hier scheinen die Verhältnisse von neutral (BA2 & BA4) bis zu "herzlich" (BA6) zu sein. BA5 berichtet zudem von früheren Gefühlen des Alleinseins, welche sich durch neue Commitmenten zum Besseren verändert haben.

***BA3:** Das habe ich jetzt nicht, bei einem 80-jährigen deutschen Parkinson-Patienten. [...] Ich glaube dem ist das nicht so wichtig. Im positiven Sinne. Und im eventuellen negativen Sinne kann er sich davon extrem provoziert fühlen. Deswegen achte ich da schon irgendwie ein bisschen drauf, um mich auch selber zu schützen.*

***BA5:** Weil ich so lange gedauert habe, [...] sind Neue dazugekommen. Die haben eine ganz andere Mentalität. Das rechne ich auch denen hoch an und das ist sehr, sehr angenehm.*

Mit Hinblick auf den Umgang mit Stressoren wie Konfliktsituationen mit anderen Personen betonen die Interviewten, diese Konflikte klären zu wollen (BA3, BA4, BA5 & BA6). BA6 erwähnt in diesem Zusammenhang, dass dies "früher nie gemacht" (BA6) und "alles in [sich] reingefressen" (BA6) wurde. Auch BA1 spricht in diesem Kontext die Therapieerfahrung an, durch die "mittlerweile [...] für [sich] selbst ein[gestanden]" (BA1) werden könne. Aus den Erzählungen lässt sich schließen, dass keiner der Interviewten Videospiele nutzt, um der Konfrontation mit Konflikten auszuweichen. Insbesondere BA3 betont, dass das "Leben [und] Dinge [im] realen Leben, [im] Alltag [...] immer Vorrang [haben]" (BA3). BA2 berichtete als einzige Person Konflikte mit anderen durch "auf die Zähne beißen" (BA2) durchzustehen, jedoch ließen diese Ausführungen nicht auf eine aktive Vermeidung der Konflikte schließen. Hinsichtlich des Umgangs mit Stress und Konflikten mit sich selbst komme es vor, dass BA2 Videospiele spiele, wobei dies eher im Sinne eines Ausgleichs und nicht zur Verdrängung stattzufinden scheint. BA5

berichtet in diesem Kontext "vermutlich eher eine Vermeiderin" (BA5) zu sein, betont allerdings auch, dass dies "unterbewusst" (BA5) passiere.

BA4: Wenn ich mit anderen Leuten Konflikte habe, dann ist meistens mein größtes Bedürfnis, diesen Konflikt irgendwie zu klären. Und wenn das gerade nicht geht, dann kann ich gar nicht anders, als die ganze Zeit darüber nachzugrübeln. Und dann habe ich auch keine Lust, irgendwie zu spielen.

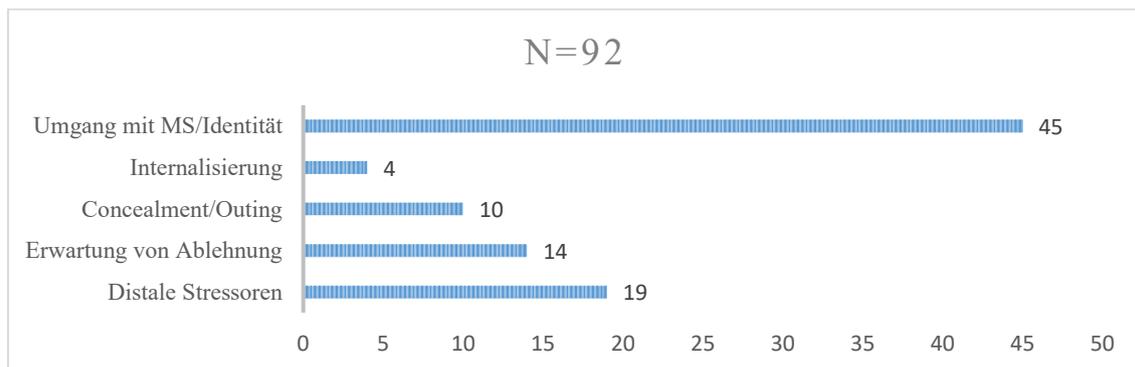
BA5: [...] Wenn es um Probleme mit meinem Umfeld geht, dann packe ich auf jeden Fall an und suche Gespräche und Lösungen.

5.2.2 Minority Stress

Mit der Begründung eines zugrundeliegenden Problems als Einflussfaktor für eskapistisches Spielverhalten (Hastall, 2017, S. 1) erfolgte die Abfrage der distalen und proximalen Stressoren (Meyer, 2003; aus Frost & Meyer, 2016, S. 1) bei queeren Individuen. Neben den Stressoren wurde zudem der Umgang mit den spezifischen Stressoren und der Standpunkt zu der eigenen Sexualität und/oder Geschlechtsidentität erfasst. Abbildung 9 zeigt, dass Letzteres mit 45 Codierungen die meist codierte Subkategorie darstellt.

Abbildung 9

Verteilung der Codes für Minority Stress



Eigene Darstellung

Alle Interviewten berichteten von erlebten Minority Stress, wobei sich deren Ausmaß stark zu unterscheiden scheint. In Übereinstimmung mit den *distalen Stressoren* haben alle Interviewten diskriminierende Erfahrungen gemacht oder gegenüber anderen beobachtet.

BA3: [...] *Dass dann irgendwelche widerlichen Vollidioten auch Kommentare einem reinschmeißen, ob man mitmachen darf, ob wir nicht mal irgendwie Bock auf einen richtigen Schwanz hätten. Die Klassiker.*

Auffällig wird hierbei der Begriff "Klassiker" (BA3), welcher auch von BA4 und in ähnlichem Kontext als "solche kleineren Sachen" (BA4) oder mit dem Zusatz "so ist es nunmal" (BA2) verwendet wurden. Daraus könnte sich eine Normalität und Gewöhnung an diskriminierende Aussagen schließen lassen, die wiederum Einfluss auf den Umgang mit der eigenen Identität haben könnten. Während solche Erfahrungen für einige Teilnehmer "kleine Trotzreaktion[en]" (BA4) und das Gefühl von Ungerechtigkeit (BA5) auszulösen scheinen, berichten andere von einer Form von Erleichterung und davon, "Glück" (BA5) gehabt zu haben.

BA2: [...] *Ich glaube, es hätte auch anders alles laufen können.*

BA6: [...] *Es ist natürlich trotzdem immer ein bisschen komisch gewesen, das dann zu hören und mir zu denken "Gott sei Dank habe ich das nicht". Oder auch mal, wenn irgendwas in der Familie ist "Gott sei Dank ist keiner in meiner Familie irgendwie ablehnend oder irgendwas gewesen".*

Im Sinne *proximaler Stressoren* wurde in allen Interviews von "Angst" (BA2 & BA5) oder "Bedenken" (BA6) vor dem Outing im familiären Bereich oder von "Sorge" (BA3 & BA4) im Freundeskreis berichtet. Hinsichtlich des weiteren Umgangs scheint auch hier wieder der persönliche Rahmen und der Kontext relevant zu sein. BA2, BA5 und BA6 beispielsweise beschreiben eine "natürlich[e]" (BA5) und "offen[e] [Kommunikation]" (BA6) der Identität, wobei "kein "drängende[s] Bedürfnis" (BA6) für ein Outing bestehe oder es nicht als "nötig [bzw.] notwendig" (BA2) empfunden würde. BA4 beschrieb "gar nicht so einen Hehl" im tätigkeitsbezogenen Umfeld gemacht zu haben, wodurch ein Outing ebenfalls nicht von besonderer Relevanz zu sein scheint. Andere Interviewte erwähnen in diesem Zusammenhang die Besorgnis über die Reaktionen im Falle des Outings (BA1, BA2 & BA3). Diese Gedanken scheinen bedingt abhängig vom sozialen Umfeld zu sein, da sie sowohl bei Interviewten aus unterstützenden als auch ablehnenden Verhältnissen auftraten.

BA3: [...] Irgendwie, auch ohne jetzt viele negative Erfahrungen und Erlebnisse, schwingt da trotzdem immer eine Sekunde Luftanhalten mit. Wie ist jetzt die Reaktion darauf? Ja, doch. Irgendwie ist immer noch ein bisschen Sorge da.

BA5: [...] Dann bin ich gleich wieder fünf Schritte zurück und hatte schon ein bisschen Angst. Auch wenn ich da schon dachte "Das ist unbegründet". Die würden mich nicht rausschmeißen. Die würden mir nicht den Kopf abreißen. Aber da war ich vorsichtiger.

Besonders hervorstechend waren die Fälle BA1 und BA3, die von Minority Stress mit deutlichen Auswirkungen berichteten. Beide Interviewten erzählten in einem "sehr konservativen" (BA1) und "ultrakatholischen" (BA3) Umfeld aufgewachsen zu sein, wodurch mit Ablehnung gerechnet wurde (BA3). Bei BA1 schien dies der Grund für das Verstecken der sexuellen Identität bis hin zur Internalisierung negativer Gedanken über diese zu sein. In diesem Kontext wurde berichtet, dass die Sexualität durch "die gesellschaftliche Ansicht [...], vor allem auch vo[m] [...] Vater, [...] als abartig empfunden" (BA1) wurde und der Wunsch diese ändern zu können bestand (BA1). Auch für BA3 scheint der soziale Rahmen in einem engen Zusammenhang mit Minority Stress zu stehen. In Verbindung mit der psychischen Verfassung und einem "straight[en]" (BA3) Umfeld wurde der Begriff "Alien" (BA3) im Sinne fehlenden "Anschluss[es]" (BA3) und fehlender Zugehörigkeit sowie dem Gefühl ausgeschlossen zu sein (BA3), verwendet. Mit diesen Umständen verbunden standen die Erwähnungen von "Realitätsflucht" (BA3) in Spiele, wodurch die Annahme von Minority Stress als Auslöser für eskapistische Tendenzen unterstützt wird.

BA1: Ich glaube in dem Moment habe ich das gar nicht wirklich realisiert, dass das eigentlich eine ziemliche Flucht von der Realität war.

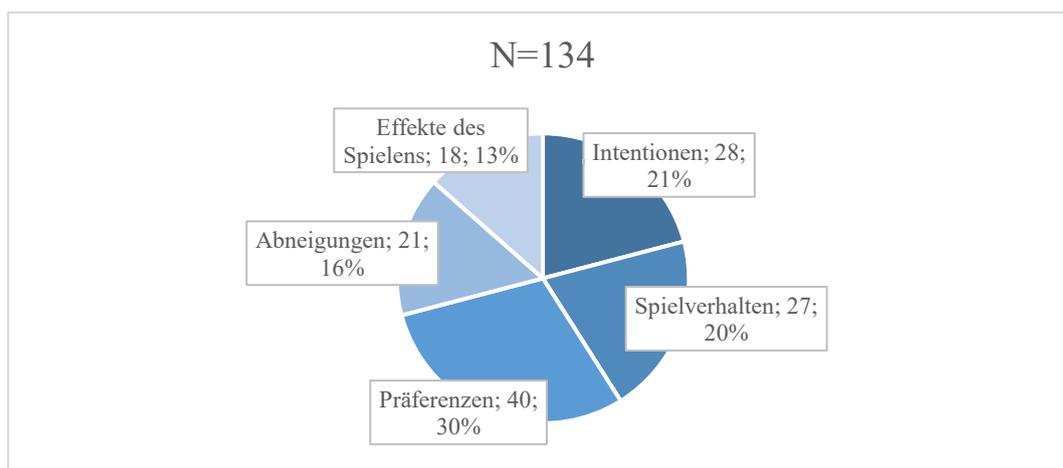
5.2.3 Nutzung von Rollenspielen

Der Fokus der Arbeit liegt auf der Erforschung von Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen. In diesem Kontext war die Abfrage der Nutzung von Rollenspielen unabdinglich und stellt mit 134 Codierung, wie Abbildung 6 zeigte, die meist codierte Hauptkategorie dar. Der Fokus dieser Kategorie liegt auf den Gründen, der Dauer und Intensität sowie den Effekten des Spielens. Zudem war die Erfassung der Abneigungen und Präferenzen, wobei letztere mit 40 Codierungen eine der meist codierten

Subkategorie darstellt, für die Erforschung eines möglichen Zusammenhangs mit dem Flow-Erleben von Interesse. Abbildung 10 gibt eine Übersicht der Verteilung der Codierungen für die Nutzung von Rollenspielen.

Abbildung 10

Verteilung der Codierungen für die Nutzung von Rollenspielen



Eigene Darstellung

An dieser Stelle erfolgt die Beantwortung der *ersten Forschungsfrage (F1)* zu den Motiven queerer Individuen für die Nutzung von Videospiele. Im Aufarbeitungsprozess wurde, durch die Entwicklung von Haupt- und Subkategorien, zwischen den Intentionen zum Spielen und den von Kunczik & Zipfel (2001; aus Schweiger, 2007) beschriebenen Motiven der Mediennutzung differenziert. Letztere werden als Hauptkategorie in Abschnitt 5.2.4 betrachtet. Bereits im ersten Codierprozess konnte festgestellt werden, dass die genannten Intentionen primär von affektiver Natur zu sein scheinen. Aus diesem Grund wurden weitere erwähnte Antriebe mit Merkmalen der kognitiven, sozialen oder Identitätsmotiven in Kombination mit den Subkategorien der Motive der Mediennutzung codiert.

Hinsichtlich der *Intentionen*, mit denen Rollenspiele gespielt werden, lässt sich sagen, dass diese sehr individuums- und kontextabhängig zu sein scheinen. Neben "Spaß" (BA1) und "Neugierde" (BA5) wurden "Entspannung" und "Kopf abschalten", bei fünf von sechs Interviewten, als häufigste Intention genannt.

BA4: *Überwiegend [mit] der Intention, meinen Kopf abzustellen. Mein Gedankenkreisen mal aufhören zu lassen für einen Moment. Einfach mal rauszukommen aus dem Alltag, egal ob er gerade belastend ist oder nicht. Einfach was ganz anderes Mal zu fühlen und zu denken.*

BA5: *[...] Ich glaube aber, Entspannung ist ein großer Punkt.*

Mit dem Abschalten als Intention, könnten die Aussagen zweier Teilnehmer (BA1 & BA3) verbunden sein, dass Spiele einfacher als die Realität sind (BA1) und ein "positives Gefühl von Freiheit" (BA3) vermitteln. In diesem Zusammenhang wurde beschrieben, dass "die Konsequenzen in Videospiele [...] nicht so hochtragend" (BA1) seien oder durch das Laden von Spielständen (BA1 & BA3) geändert werden könnten, was zu dem Entspannungseffekt beitragen könnte. Zudem stellt das "Sozialisieren" (BA3) ein zentrales Motiv für zwei Interviewte dar (BA2 & BA3). In diesem Kontext dienen Spiele dazu, Kontakte zu halten. Interessant ist hierbei jedoch, dass der soziale Aspekt für andere als irrelevant (BA5) und in manchen Fällen sogar als "störend" (BA6) empfunden und "freiwillig eher vermieden" (BA1) wird.

BA2: *Hauptgrund war dieses ganze Freunde, Community, Leute hören. Das war normal für uns. Wir haben uns nicht auf dem Fußballfeld getroffen, sondern online.*

BA4: *Das wäre dann für mich auch keine entspannende Session, wenn ich dann auch noch reden und zuhören müsste. Deswegen spiele ich am liebsten für mich allein.*

Weiterhin werden die Komplexität in Spielen (BA5) und Shooterspiele, welche nur von BA1 als bevorzugtes Genre beschrieben werden, als eher vermiedene Aspekte genannt (BA2, BA5 und BA6). Letzteres begründet BA6 mit der Abwesenheit von "Handlung" in Shootern. Während die "Story" (BA2) für BA2, BA3 und BA6 als präferierten Aspekt genannt werden, wird dieser von BA4 "seit Ewigkeiten [ignoriert]" und scheint einen störenden Effekt zu haben. Auch hier zeigt sich wieder die Individualität der Präferenzen und Abneigungen. BA3 nannte keine "aktiv" (BA3) abgelehnten Spielaspekte, jedoch lässt sich aus den Ausführungen schließen, dass die Übereinstimmung der eigenen Werte mit denen des Spiels und seinem Rahmen von besonderer Relevanz zu sein scheinen.

BA3: [...] Ein Spiel habe ich gemieden. [...] Das ist von einem russischen EntwicklerInnen-Studio und die haben sich während des russischen Angriffskriegs gegen die Ukraine nicht Putin-kritisch [geäußert]. [...] Und jetzt fällt mir nämlich auch ein, *Hogwarts Legacy*. Kein Cent für diese scheiß Turf-Fotze.

Berichte über weitere präferierte Aspekte innerhalb der Spiele umfassten, neben der "Musik" (BA4 & BA6), "Landschaft" (BA4) und "Atmosphäre" (BA4), insbesondere die weiten Gebiete (BA3 & BA5), welche die Möglichkeit zum Ausleben (BA3) und Entdecken (BA6) bieten. Auch für BA2 scheint die "Abwechslung" in den Spielen einen Reiz darzustellen. Als weitere individuelle Vorlieben wurden "lebendige tiefe Charaktere" (BA6) und ein Aspekt von Magie und Fantasie (BA2) betont. Das Spielverhalten scheint ebenso situationsabhängig wie die Intention, Präferenzen und Abneigungen zu sein. Vier von sechs Interviewten berichteten, dass die Dauer und Intensität aufgrund von Stress und mangelnder Zeit deutlich abgenommen habe (BA1, BA2, BA5 & BA6). Zwei Fälle beschrieben ihr früheres Spielverhalten mit Tendenzen zur Sucht (BA2 & BA3), wobei BA2 betonte mittlerweile auf eine "Balance" zu achten. Der Begriff Balance fiel auch in den Ausführungen von BA4 in denen das Spielen "einmal am Tag für zwei bis drei Stunden" einen Ausgleich zum "Dauerstress" schaffe. Von "intensiven" Spielzeiten in einem Umfang von fünf bis sechs Stunden berichtet BA5, jedoch wird auch hier betont, das Spielverhalten "durchaus im Griff" (BA5) zu haben.

BA1: Mittlerweile spiele ich nicht mehr wirklich, weil ich keine Zeit richtig dafür habe.

BA2: Wenn ich jetzt an die Schulzeit denke, dann würde ich schon sagen, dass wir unter der Woche bestimmt vierzig Stunden gespielt haben. Dann irgendwann in der [...] Ausbildung wurde es weniger [...] und jetzt fast gar nicht mehr.

Die *Effekte des Spielens* scheinen zum größten Teil mit den Intentionen in Verbindung zu stehen. Beispielsweise sollen Spiele "Stress raus[nehmen]" (BA2), zum Runterkommen (BA6) und Abschalten (BA2) beitragen sowie für Entspannung sorgen (BA3 & BA4). Zudem wurde von zwei Interviewten ein Effekt von Müdigkeit beschrieben (BA5 & BA6). Besonders hervorstechend waren die Ausführungen von BA1 und BA3, bei denen, neben den oben genannten Auswirkungen, auch die Kurzlebigkeit dieser eine Rolle spielt. Diese Erfahrungen wurden im Kontext von Diskrepanzen mit der psychischen Konstitution

und/oder dem sozialen Umfeld erwähnt, wodurch sich hier auf einen Zusammenhang schließen lässt.

***BA5:** Einerseits nicht so gut, weil du weißt, das Spiel ist jetzt zu Ende. [...] Du machst es aus. Du weißt, du musst morgen aufstehen [...] und du bist dann wieder mit der ganzen Scheiße konfrontiert, auf die du eigentlich keinen Bock hast.*

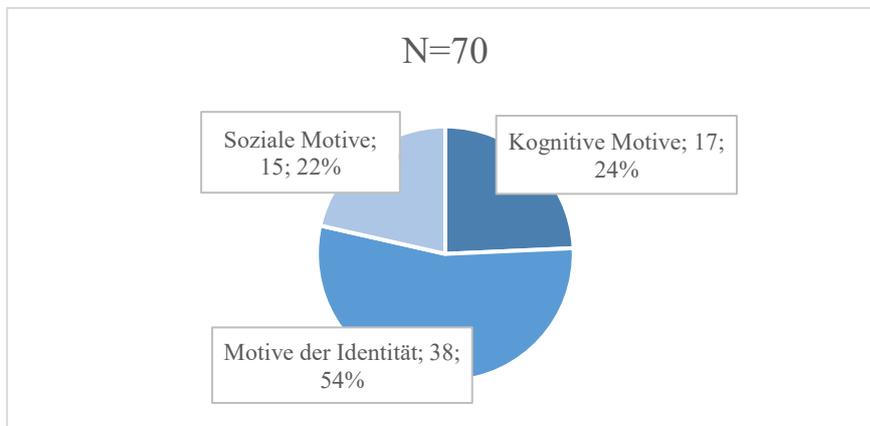
***BA2:** Das war dann einer der wenigen Funken an Selbstwirksamkeit, die ich verspürt habe zu dem Zeitpunkt. [...] Aber auch schnell verfliegen. Ich habe die Konsole ausgemacht und dachte mir "Ja, cool". Fünf Minuten später lag ich im Bett, habe die Decke angestarrt und dachte mir "Ja, fuck". Das war dann nur ein sehr kurzer Moment des Gutfühlers.*

5.2.4 Motive der Mediennutzung

Neben der Relevanz sozialer Aspekte, die in der Nutzung von Rollenspielen erwähnt wurden, umfasste das Interview auch *Motive der Identität* und *kognitive Motive* in Anlehnung an die Gratifikationskataloge im Sinne des UGA. *Wissen* und *Informationen* aus den Spielen zu erhalten scheint für alle Interviewten eine untergeordnete Rolle zu spielen.

***BA3:** [...] Das gibt mir dann schon sehr, sehr viel, wenn ich da neue Dinge dazu lerne. Es ist aber nicht Pflicht für mich, um Spiele genießen zu können.*

***BA6:** Ist auf jeden Fall ein netter Nebeneffekt, aber jetzt nicht der Hauptpunkt, aus dem ich das spiele.*

Abbildung 11*Verteilung der Codes für die Motive der Mediennutzung**Eigene Darstellung*

Mit 39 Codierungen, wie in Abbildung 11 zu erkennen, stehen die Motive der Identität an dritter Stelle der meist codierten Kategorien und scheinen somit eine besondere Stellung für die Interviewten einzunehmen. Mit der Subkategorie werden jene Äußerungen beschrieben, die mit dem Ausleben der Identität oder der Identifikation mit Figuren innerhalb des Spiels zusammenhängen. Auch hier scheint die Relevanz der Identität und Identifikation sehr individuell zu sein. Während die Identifikation mit Figuren, bspw. durch die Charakterauswahl und -gestaltung für einige Teilnehmern geschätzt, aber nicht besonders oder "zumindest auf [der] Genderebene" (BA5) von Relevanz zu sein scheint, nimmt dieser Aspekt für andere eine zentrale Rolle ein.

BA2: *Auch wenn man aussuchen konnte, was für eine Rolle man da ist oder was für eine Kraft man hat oder Nationalität, was da alles war. Das war schon geil.*

BA6: *So wichtig würde ich jetzt nicht sagen. Wenn es mal passiert, dann denke ich mir schön. Aber auch wenn ein Charakter eigentlich gar nicht so zu mir passt und der ist trotzdem irgendwie lustig oder gut geschrieben, natürlich trotzdem toll.*

Wie bereits unter dem Abschnitt zur Nutzung von Rollenspielen angeschnitten, können Spiele ein "befreiendes Gefühl" (BA1) hervorrufen. Sie bieten die Möglichkeit, die eigene Identität auszuleben, wobei auch hier wieder individuelle Erfahrungen verzeichnet werden können. Aus den Berichten von BA5 und BA6 bspw. lässt sich schließen, dass das Ausleben der Identität in den Spielen nicht von großer Bedeutung zu sein scheint.

***BA6:** [...] Ich glaube, ich lebe meine Identität im Spiel definitiv aus und ich würde sagen mittlerweile in der realen Welt auf jeden Fall auch. Ist jetzt nicht überproportional mehr oder weniger.*

Dem gegenüber scheint die Möglichkeit zum Aufbau der "eigene[n] Ingame-Persönlichkeit" (BA3) und zum Ausleben des "queer[en] [selves]" (BA3) für BA1, BA2 und BA3 von besonderer Relevanz zu sein. Von allen drei Interviewten wurde der Zusammenhang mit der Sexualität durch das Eingehen gleichgeschlechtlicher Romanzen berichtet. BA1 fügt in diesem Zusammenhang hinzu, dass die Spiele eine "gewisse Distanz" liefern würden und sich das Ausprobieren dadurch "nicht weird" angefühlt habe.

***BA1:** Zumindest konnte ich in dem Sinne eine Beziehung eingehen, ohne die wirklich einzugehen und trotzdem in gewisser Weise das mal auszuprobieren [...]. Weil es ist natürlich nichts Reales ist, wenn du das in einem Videospiel machst, aber das ist trotzdem etwas.*

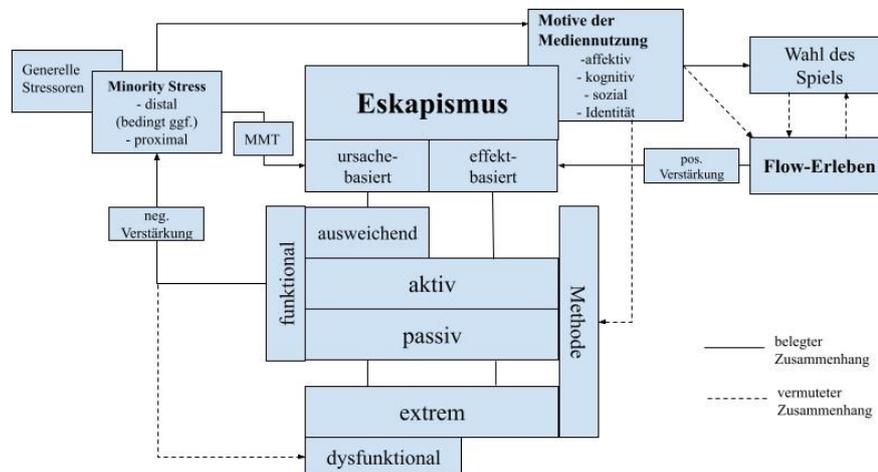
***BA3:** [...] Zu dem Zeitpunkt habe ich beispielsweise [...] Fallout 4 gespielt und habe auch versucht, jede lesbische Ingame-Bekannschaft [...] so weit auszubauen, dass ich sie romantisieren kann.*

Im Kontrast dazu steht die Aussage von BA4, dass die eigene Identität in Spielen "nicht von Relevanz" sei und dies zum "Kopfabswitchen" beitrage. Ein ähnlicher Effekt wird von BA2 beschrieben, wobei die "Anonymität" in Spielen als Vorteil bezeichnet wird.

***BA2:** [...] Nur, weil man jetzt meine Stimme gehört hat, wusste man jetzt nicht, ob ich schwul, lesbisch, bi, was auch immer bin. Das war eigentlich scheißegal. [...] Es war für uns alle scheißegal, wer wir sind.*

5.3 Einflussfaktoren-Modell für Eskapismus durch Rollenspiele

Unter Betrachtung der gewonnenen Ergebnisse und unter Einbezug des theoretischen Hintergrunds wurde ein Gesamtmodell über die Einflussfaktoren für Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen entwickelt, welches in Abbildung 12 dargestellt wird.

Abbildung 12*Modell der Einflussfaktoren für Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen**Eigene Darstellung*

Eskapismus stellt den Ausgangspunkt des Modells dar. Als affektives Motiv der Mediennutzung (Schweiger, 2007) kann es durch bestimmte Ursachen oder seine auslösenden Effekte (Warmelink et al., 2009) als Grund für das Spielen von Videospielen gesehen werden. Unabhängig von den Auslösern des Bedürfnisses nach Eskapismus wird angenommen, dass die Motive der Mediennutzung Einfluss auf die Methoden, auf welche der Eskapismus erfolgen kann, nimmt. Im Rahmen der Interviews wurden, neben Büchern (BA1), Theater und Konzerten (BA2) sowie Musik und Podcasts (BA4), insbesondere Filme oder Serien (BA3, BA5 & BA6) sowie soziale Medien (BA2, BA3 & BA6) als alternative Unterhaltungsmedien herausgestellt. Nach der Beschreibung von Warmelink et al. (2009) fallen diese Alternativen in die Kategorie des passiven Eskapismus, da sie kaum bis keine aktive Handlung des Nutzers verlangen. Der vermutete Zusammenhang zwischen den Motiven der Mediennutzung und den Methoden des Eskapismus wurde aufgrund der Ausführungen von BA3 aufgestellt. Hier wurde die Nutzung der sozialen Medien als Mittel zur Informationsgewinnung über bspw. queere Themen und zum "Austausch" (BA3) beschrieben. An dieser Stelle kann auf die Aussage Schweigers (2007) über die Schwierigkeit der Abgrenzung Bezug genommen werden, da sich die sozialen, kognitiven und Motive der Identität in diesem Kontext zu überschneiden scheinen.

Ursache-basiert. Mögliche Auslöser des ursachebasierten Eskapismus stellen generelle und queer-spezifische Stressoren dar (Meyer, 2003). Nach den Beschreibungen von Warmelink et al. (2009) zu möglichen eskapistischen Motiven können die in den Interviews genannten Intentionen Entspannung und Kopf abschalten (BA2, BA3, BA4, BA5 & BA6) der Kategorie genereller Auslöser zugeordnet werden. Die queer-spezifischen Faktoren im Kontext Minority Stress lassen sich in distale und proximale Stressoren einteilen (Meyer, 2003). Hinsichtlich der distalen Stressoren berichteten alle Interviewten diskriminierende Erfahrungen oder Beobachtungen, primär in Form von "Klassikern" (BA3 & BA4) an Kommentaren, erlebt zu haben. Zudem konnte festgestellt werden, dass die beobachtete oder erlebte Diskriminierung Auswirkungen auf die proximalen Stressoren nehmen kann. Bei allen Interviewten zeigte sich dies durch die Angst vor Ablehnung im Zuge des Outings. In einem Fall führte dies bis hin zur Internalisierung negativer Einstellungen gegenüber der eigenen Identität (BA1) und je nach Kontext zum Verstecken der Identität (BA1, BA3, BA5). Diese queer-spezifischen Stressoren können zudem die Motive der Mediennutzung beeinflussen. Aus den Erkenntnissen der Interviews konnte insbesondere der Bezug von Minority Stress zu den Motiven der Identität im Kontext des Ausprobierens und Auslebens der Sexualität durch In-Game-Romanzen herausgestellt (BA1, (BA2) & BA3) und werden (BA1 & BA3). Die Ausführung von BA2 zum Ausleben durch In-Game-Romanzen wird hier in Klammern gesetzt, da keine eindeutigen Zusammenhänge zum Minority Stress erkennbar waren, die Erkenntnis deshalb jedoch nicht weniger wert ist. Die daraus resultierende Nutzung von Videospiele kann im Sinne der MMT (Zillmann, 1988) als Bewältigungsstrategie angesehen werden. Eskapistisches Medienverhalten kann dabei ausweichend, passiv, aktiv oder extrem stattfinden (Warmelink et al., 2009). Unabhängig von den Auslösern entspricht das Spielen von Videospiele der aktiven Form. Zudem lässt sich das Spielverhalten von BA1 und BA3 im Zusammenhang mit Minority Stress und als signifikant berichtete Auswirkungen auf die psychische Befindlichkeit, zusätzlich als ausweichend klassifizieren. Eskapismus durch Rollenspiele sorgt in diesem Kontext für das Ausbleiben der negativen Emotionen und Gedanken in Verbindung mit den queer-spezifischen Stressoren und kann im Sinne der negativen Verstärkung verstanden werden (Catania, 1997; aus Hagström & Kaldo, 2014). Dadurch werden Videospiele auch zur Bewältigung oder Verdrängung von Stressoren genutzt. Aus den Ausführungen von BA1 und BA3 ging jedoch hervor, dass der "befreiend[e]" (BA1)

Effekt und das “Gutfühlen” (BA3) nur für die Zeit des Spielens oder kurz danach spürbar waren. In diesem Kontext wurde zudem von intensivem Spielverhalten, ähnlich der extremen Form des Eskapismus, berichtet, was einen Prädiktor für eine Internet-Spielsucht darstellen kann (Kwon et al., 2009).

Effekt-basiert. Auf der anderen Seite stehen die Effekte des eskapistischen Spielverhaltens im Vordergrund. Aus den präferierten Motiven der Mediennutzung konnte abgeleitet werden, dass diese einen Einfluss auf die Spielauswahl nehmen können. Auch hier kann erneut Bezug auf die Motive der Identität als meist codierter Aspekt genommen werden. Insbesondere bestärkt wurde diese Annahme durch die von BA3 genannten Präferenzen von Spielen, die “unfassbar viele Möglichkeiten [...], [die] eigene In-Game-Persönlichkeit zu bilden” (BA3) bieten. Weniger deutliche Ausführungen über den Zusammenhang von Identitätsmotiven und der Spielauswahl lieferte BA2. Durch die als sehr relevant empfundenen Aspekten der Charaktergestaltung und In-Game-Romanzen in Verbindung mit den Lieblingsspielen kann dieser Zusammenhang jedoch unterstützt werden. Einen Zusammenhang stellt die Wechselwirkung der Flow-Theorie von Csíkszentmihályi (1995) mit der Wahl des Spiels dar. Diese Annahme basiert primär auf der Studienlage über den Einfluss des Flows bzw. der Immersion auf das Spielverhalten (Sanjamsai & Phukao, 2018; Cheah et al., 2022). Es besteht die Vermutung, dass Spiele, die unzureichend Immersion und ggf. eher Frustration oder Langeweile (Neundorf & Slegers, 2021) erzeugen, gemieden werden und Spiele, die für das Abtauchen als besonders geeignet empfunden werden, bevorzugt. Diese Annahme kann durch die Ausführungen von BA5 unterstützt werden, wobei von abgelehnten Spielen aufgrund “zu komplex[er] [und] zu kompliziert[er]” (BA5) berichtet wurde. In diesem Kontext kann auch die Erzählung von BA4 zur Unterstützung herangezogen werden. Hier wurde erwähnt, dass Spiele mit der Intention zum “Abtauchen” (BA4) gespielt werden, der Fokus auf die Narrative negative Auswirkungen auf die Immersion habe und diese Spiele aus diesem Grund “nicht mehr gerne” (BA4) gespielt werden würden. Mit der Postulierung des kognitiven und emotionalen Flows (Sanjamsai & Phukao, 2018) könnte zudem ein Zusammenhang zu den Motiven der Mediennutzung bestehen, die Einfluss auf die Intensität der erlebten Immersion nehmen könnten. Die vom Flow ausgelösten, positiven Gefühle (Neundorf & Slegers, 2021) können eskapistisches Spielverhalten im Sinne der positiven Verstärkung (Catania, 1997;

aus Hagström & Kaldo, 2014) beeinflussen. Auch hier kann Eskapismus wieder aktiv, passiv, extrem, jedoch nicht ausweichend erfolgen (Warmelink et al., 2009).

6 Diskussion

Aus der Ergebnispräsentation gehen bedeutende Erkenntnisse hervor, an denen das folgende Kapitel anknüpft. Im Rahmen der Interpretation wird ein zusammenfassender Überblick der Ergebnisse gegeben, die im Anschluss diskutiert werden. Zudem wird mit reflektierter Sicht auf Limitationen der Arbeit eingegangen und ein Ausblick für die weitere Forschung auf Basis der Ergebnisse gegeben.

6.1 Interpretation

Die vorliegende Arbeit beschäftigte sich mit Einflussfaktoren für Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen. Um Zusammenhänge herausstellen zu können, bestand zunächst die Frage, ob queere Individuen Rollenspiele als Mittel zum Eskapismus nutzen. Dazu wurden sechs halbstrukturierte Leitfadeninterviews mit queeren Individuen mit einer Altersspanne von 21 bis 35 Jahren durchgeführt. Aus den Erzählungen lässt sich schließen, dass Eskapismus, neben Spaß, Entspannung, Ausgleich, Abschalten und in zwei Fällen Sozialisierung, ein Motiv zur Nutzung von Rollenspielen darstellt. Die eskapistische Nutzung von Videospiele wurde dabei im Kontext von einem stigmatisierenden, diskriminierenden Umfeld mit einem negativen Einfluss auf die Haltung gegenüber der eigenen Sexualität und/oder Geschlechtsidentität (*Internalisierung negativer Einstellungen*) und dem *Verstecken der Identität* erwähnt (BA1). In einem weiteren Fall ließen sich ebenfalls Zusammenhänge mit Minority Stress erkennen, da das eskapistische Spielverhalten mit Beschreibungen von Entfremdung (“Alien”) und des Ausgeschlossenenseins, welche auf ein fehlendes Gefühl von Zugehörigkeit in einem nicht-queeren Umfeld zurückgeführt wurden, berichtet wurden (BA3). Daraus stellt sich die Bedeutung des sozialen Umfelds für die psychische Verfassung, insbesondere im Zusammenhang mit Minority Stress heraus. In beiden Fällen wurden die Ereignisse mit psychischen Diskrepanzen in Verbindung gebracht, wodurch der Nutzen des eskapistischen Spielverhaltens als Bewältigungsstrategie verdeutlicht wird. Im Kapitel 3 zur Erläuterung der Forschungsfragen und Annahmen wurde beschrieben, dass aktuelle Studien zur Exploration von eskapistischen Spielverhalten queerer Individuen den möglichen Nutzen bzw. potenzielle Risiken

fokussieren. Aus diesem Grund bestand das Ziel der Arbeit in der Erforschung der Einflussfaktoren für Eskapismus. Durch die Ergebnisse konnte jedoch festgestellt werden, dass das Erzeugen positiver Gefühle oder das Ausbleiben negativer Emotionen gleichermaßen als Nutzen und Einflussfaktor betrachtet werden kann. Das intensive Spielverhalten im Zusammenhang mit der psychischen Verfassung und dem erlebten Minority Stress, weist jedoch auch auf Eskapismus als Prädiktor für dysfunktionale Nutzung von Spielen hin. Diese könnte sich mit Kurzweiligkeit der positiven Effekte auf die Stimmung erklären lassen, die nach intensiven Spielen nachzulassen scheinen (BA1 & BA3). Hieraus könnte wiederum eine vermehrte eskapistische Nutzung von Videospiele resultieren, um die positiven Effekte aufrechtzuerhalten. Nach den Beschreibungen Hastalls (2017) muss ein stark belastendes Problem vorliegen, damit das Medienverhalten als eskapistisch angesehen werden kann (S. 1), wobei die eben beschriebenen Fälle dieses Kriterium erfüllen. An dieser Stelle lässt sich jedoch diskutieren, ob die Motive Entspannung, Ausgleich und Abschalten ebenfalls im Kontext des Eskapismus betrachtet werden können. Aus der Sicht Warmelinks et al. (2009) liegen diesen Motiven eskapistische Tendenzen zugrunde (S. 9). Es lässt sich annehmen, dass Alltagsstress oder -eintönigkeit unangenehm erlebte Gefühle auslösen, die durch das Spielen von Videospiele in einem eskapistischen Kontext verstanden werden könnten.

Die Ergebnisse der Interviews konnten zudem die bereits bestehende Forschungslage unterstützen, dass die Motive der Identität und soziale Motive einen wichtigen Aspekt für queere Individuen darstellen (Craig et al., 2015; O'Brien et al., 2022; Di Cesare et al., 2023). Neben den kognitiven Motiven, die geschätzt, aber eher von untergeordneter Relevanz zu sein scheinen, konnten die Motive der Identität als besonders wichtig herausgestellt werden. Hier ließ sich ein erneuter Zusammenhang mit Minority Stress erkennen, da insbesondere das Eingehen von In-Game-Romanzen für die oben beschriebenen Fälle von Bedeutung war. Sowohl in Bezug auf das Verstecken der Identität (BA1), als auch auf das Gefühl der Entfremdung (BA3) stellten Rollenspiele den Raum zum Ausprobieren, was aufgrund des damaligen Umfelds nicht möglich war. Die Relevanz des Motivs scheint jedoch nicht ausschließlich mit einem einschränkenden Umfeld zusammenzuhängen, sondern auch ohne queer-spezifische Stressoren einen Reiz darzustellen (BA2). Mit dieser Erkenntnis lässt sich der Zusammenhang der Identitätsmotive mit dem Flow bzw. der Immersion vermuten. Diese damit verbundenen positiven Effekte auf die Stimmung

(Sanjamsai & Phukao, 2018) könnten, unabhängig ob queer-spezifische Faktoren vorliegen, das eskapistische Bedürfnis positiv beeinflussen. Auf der anderen Seite stellt sich die Identität in den Spielen jedoch auch als Faktor mit einem Flow-schwächenden Effekt heraus (BA4). Daraus lässt sich erschließen, dass die Präferenzen abhängig vom Individuum sind. Auch in Bezug auf die sozialen Motive konnte die Individualität der Präferenzen festgestellt werden. In zwei Fällen wurde der soziale Aspekt als Hauptmotiv für das Spielen angegeben (BA2 & BA3), wobei für eine Fall erneute Zusammenhänge mit Minority Stress zu intensiven Spielzeiten berichtet wurden (BA3). Für die restlichen Interviewten stellte sich auch der soziale Aspekt als Flow-schwächend heraus, wodurch die vermutete *Annahme H2*, dass die sozialen Motive das Flow-Erleben erhöhen und damit zusammenhängen vermehrt eskapistisches Spielverhalten gezeigt wird, nicht bzw. nur zu einem geringen Teil unterstützen.

6.2 Limitationen

Im Rahmen dieses Forschungsprojektes sind drei Limitationen anzumerken. Die erste Beschränkung besteht in der Schwierigkeit der Definition und Abgrenzung der theoretischen Konstrukte des UGA, der Motive der Mediennutzung und Eskapismus, für die bisher noch keine einheitliche Beschreibung formuliert wurde. Hierzu lässt sich erneut Bezug auf die unterschiedlichen Beschreibungen von Eskapismus nach bspw. Hastall (2017) und Warmelink et al. (2009) nehmen, durch die eine klare Kategorisierung der in den Interviews genannten Intentionen erschwert wird. In diesem Sinne kann auch die Überschneidung der Kategorien von Rollenspielen als Limitation angesehen werden, da sich im Verlauf der Interviews vereinzelt auf Spiele bezogen wurde, die ausgewählte Kriterien von Rollenspielen nicht oder nur zum Teil erfüllten und somit die Ergebnisse in Bezug auf die Thematik verzerrt haben könnten.

Diese Ausführungen lassen sich möglicherweise auch mit der zweiten Limitation, Fehler bei der Durchführung der Leitfadenterviews, zurückführen. Diese, vom Forscher ausgehenden, Fehler umfassten die komplexe Formulierung der Interviewfragen sowie, rückblickend betrachtet, überflüssige Zusatzinformationen oder Beispiele. Zum einen sorgte dies vereinzelt für Verwirrung und Verständnisprobleme, sodass Fragen erneut gestellt werden mussten oder nicht das gewünschte Antwortverhalten erzielt wurde. Zum anderen könnten die Zusatzinformationen oder der erwähnte Kontext die Richtung der Antworten bestimmt und ggf. für Verzerrungen der Erkenntnisse gesorgt haben. Weiterhin kann

gesagt werden, dass die Gesprächsführung, spezifischer das Steuern, ausbaufähig ist. Letzteres hatte jedoch nur geringe Auswirkung auf die Datenerhebung und den Erkenntnisgewinn, sodass zu allen Hauptpunkten des Interviews Informationen erfasst werden konnten.

Die dritte Limitation bezieht sich auf die Stichprobe der Forschung. Zwar konnten die Berichte der Teilnehmer einen wichtigen Einblick in die Spielmotivationen queerer Individuen und den Zusammenhang mit Eskapismus ermöglichen, jedoch ist die Stichprobe durch die eng angesiedelte Altersspanne von 21 bis 35 Jahren wenig repräsentativ. Es ist anzunehmen, dass sich die Erfahrungen in verschiedenen Generationen, bspw. aufgrund des individuellen, politischen und gesellschaftlichen Wandels hinsichtlich queerer Themen, unterscheiden und somit in dieser Studie nicht ausreichend berücksichtigt wurden.

6.3 Ausblick

Im vorangegangenen Abschnitt wurde eine Einschränkung hinsichtlich der Abgrenzung der Begrifflichkeiten beschrieben. Aufgrund der fehlenden allgemeingültigen Definition von Eskapismus stellte sich die Abgrenzung der Motive als schwierig heraus. Während einerseits postuliert wird, dass Eskapismus nur im Kontext eines hoch belastenden Problems erfolgt, wird andererseits beschrieben, dass eskapistisches Verhalten auch Langeweile oder Spaß zum Hintergrund haben kann. Aus diesem Grund stellt sich die Frage, ob weitere genannte Intentionen ebenfalls als Auslöser für Eskapismus gesehen werden können. Es wird vorgeschlagen, dass das Konzept weiterhin erforscht und die Erkenntnisse zur besseren Abgrenzung des Eskapismusbegriffs genutzt werden.

Weitere Limitationen betrafen die Stichprobe. Um das Verständnis von Eskapismus durch Rollenspiel sowie seine positiven und negativen Auswirkungen auf das Wohlbefinden queerer Individuen zu vertiefen, werden weitere Studien mit Berücksichtigung verschiedener Generationen empfohlen. Auch scheint in diesem Kontext das Herausstellen von möglichen unterschiedlichen Erfahrungen hinsichtlich der Herkunft sinnvoll, die ebenfalls aufgrund gesellschaftlicher und politischer Rahmenbedingungen voneinander abweichen könnten. Der Großteil der bisherigen Exploration von eskapistischen Medienverhalten bei queeren Individuen fand überwiegend über qualitative Verfahren statt. Aus diesem Grund wird die quantitative Erforschung von eskapistischen Spielverhalten bei queeren Individuen vorgeschlagen, um neue Einblicke in das Forschungsfeld zu erlangen.

Mit den Erkenntnissen über die positiven Effekte des Eskapismus für LGBTQ-Individuen kann zudem an die Resilienzförderung angeknüpft werden, um queeren Personen eine Methode im Umgang mit Minority Stress zu bieten.

Zuletzt befassten sich die *vermuteten Annahmen (H1; H2)* mit dem Einfluss der sozialen und Identitätsmotiven auf das Flow-Erleben queerer Individuen, wobei die Aussicht auf mögliche Zusammenhänge herausgestellt werden konnten. Für die weitere Forschung könnte der Blick in diese Richtung neue Erkenntnisse für das Konstrukt Eskapismus liefern.

7 Fazit

Die Nutzung von Medien, speziell Videospiele, kann aus unterschiedlichen Gründen erfolgen. Aus einer Vielzahl an Gratifikationskatalogen wurden vier zentrale Motive herausgestellt. Diese umfassen kognitive Motive mit dem Hintergrund der Informationssuche und -gewinnung, soziale Motive als Möglichkeit, soziale Kontakte zu pflegen sowie Motive der Identität, die mit dem Herausbilden und dem Ausleben des Selbst zusammenhängen. Zuletzt werden affektive Motive mit Einfluss auf die emotionale Befindlichkeit beschrieben. Darunter werden beispielsweise Entspannung, Abschalten, Erregung und Eskapismus gefasst. Letzteres beschreibt die Verdrängung von unangenehm empfundenen Gefühlen durch die Flucht in fiktive, fantastische Welten. Dafür bieten Rollenspiele, mit großen Welten, spannenden Handlungen und Möglichkeiten in andere Rollen zu schlüpfen, einen geeigneten Raum. Das eskapistische Spielverhalten kann dabei, je nach Auslegung, als funktional oder dysfunktional beschrieben werden, wobei die negative Betrachtung von Eskapismus in der aktuellen Forschungslage überwiegt. Jedoch kann Eskapismus auch positive Effekte, beispielsweise auf das Wohlbefinden oder die Stimmung, haben. Letzteres wird häufig mit der Mood-Management-Theorie Zillmanns (1988) in Verbindung gebracht. Aus diesem Grund kann eskapistisches Verhalten aus funktionaler Perspektive auch als Bewältigungsstrategie zum Umgang mit Stressoren verstanden werden. Dies könnte besonders für LGBTQ-Individuen von Relevanz sein, die einer Vielzahl an distalen und proximalen Stressoren im Zusammenhang mit der Sexualität und/oder Geschlechtsidentität ausgesetzt sind. Nach Meyers (2003) Minority Stress Modell umfassen diese Stressoren Erfahrungen mit Diskriminierung und Ausgrenzung, die

Angst vor Ablehnung im Zuge des Outings, das Verstecken der Identität und die Internalisierung negativer Einstellungen gegenüber der eigenen Identität. Abhängig von den individuellen Ressourcen und dem Ausmaß des Minority Stresses können die Stressoren signifikant negative Auswirkungen auf die psychische Verfassung haben. In diesem Zusammenhang konnten Videospiele, u.a. durch soziale Unterstützung und die Möglichkeit des Auslebens, als ein effektives Mittel zum Eskapismus herausgestellt werden.

An diesen Erkenntnissen setzte die vorliegende Arbeit an. Das Ziel lag in der Erforschung der Einflussfaktoren für eine mögliche eskapistische Rollenspielnutzung bei queeren Individuen. Um einen Einblick in den Forschungsbereich zu erhalten und mögliche neue Erkenntnisse herauszustellen, wurden halbstrukturierte Leitfadeninterviews mit sechs queeren Teilnehmern geführt. Dabei lag der Fokus auf der Exploration der Motive der Mediennutzung und den präferierten Aspekten innerhalb der Spiele, die einen Einfluss auf eine mögliche eskapistische Spielnutzungen aufweisen könnten. Aus den Interviews ging hervor, dass die Intentionen zur Nutzung primär affektive Merkmale aufweisen. Beispielsweise wurden Rollenspiele zur Entspannung oder zum Abschalten genutzt. Auch Eskapismus konnte als Motiv herausgestellt werden, wobei in zwei Fällen deutliche Verbindungen zum Minority Stress erkennbar waren. Hinsichtlich der präferierten Aspekte innerhalb der Rollenspiele zeigte sich, dass das Motiv der Identität von besonderer Relevanz war, wobei Zusammenhänge mit der Sexualität und/oder Geschlechtsidentität erkennbar waren. Jedoch scheint dies eine individuelle Präferenz darzustellen. Ähnliche Erkenntnisse konnten für die sozialen Motive gefunden werden, welche vom Großteil der Interviewten störende Effekte hatten.

Insgesamt konnten die Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit den bisherigen Forschungsstand zu eskapistischer Videospieldnutzung unterstützen und zudem neue Forschungsansätze, beispielsweise im Zusammenhang mit der Flow-Theorie, aufzeigen. Aus den Erkenntnissen geht hervor, dass die Motive und Präferenzen sehr individuell sind und es aus diesem Grund noch weiterer Forschung in diesem Bereich bedarf.

Literaturverzeichnis

About | Descript. (o. D.). <https://www.descript.com/about>

APA Dictionary of Psychology. (o. D.). <https://dictionary.apa.org/escapism>

Batinic, B. (2008). Medienwahl. In: B. Batinic & M. Appel (Hrsg.), *Medienpsychologie* (S. 107-125). Springer.

Beal, V. (2024). *Role-Playing Game (RPG)*. <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>

Botha, M. & Frost, D. M. (2018). *Extending the Minority Stress Model to Understand Mental Health Problems Experienced by the Autistic Population*. *Society And Mental Health/Society And Mental Health.*, 10(1), 20–34. <https://doi.org/10.1177/2156869318804297>

Cheah, I., Shimul, A. S., & Phau, I. (2022). *Motivations of playing digital games: A review and research agenda*. *Psychology & Marketing*. (In press). <https://doi.org/10.1002/mar.21631>

Craig, S. L., McInroy, L., McCready, L. T. & Alaggia, R. (2015). *Media: A Catalyst for Resilience in Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Youth*. *Journal Of LGBT Youth*, 12(3), 254–275. <https://doi.org/10.1080/19361653.2015.1040193>

Defining LGBTQ+ - the center. (2023, 25. August). The Center. <https://gay-center.org/community/lgbtq/>

Di Cesare, D. M., Craig, S. L., Brooks, A. S. & Doll, K. (2023). *Setting the Game Agenda: Reviewing the Emerging Literature on Video Gaming and Psychological Well-Being of Sexual and Gender Diverse Youth*. *Games And Culture*, 155541202311788. <https://doi.org/10.1177/15554120231178883>

Eskapismus im Dorsch Lexikon der Psychologie. (2016). <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/eskapismus#search=dcd5e57c98b547e6ae89f033892fcfc9&offset=0>

Eskapistisch | Duden. (o. D.). Duden. <https://www.duden.de/node/46088/revision/1286404>

- Flenar, D. J., Tucker, C. M. & Williams, J. L. (2017). *Sexual Minority Stress, Coping, and Physical Health Indicators*. *Journal Of Clinical Psychology in Medical Settings*, 24(3–4), 223–233. <https://doi.org/10.1007/s10880-017-9504-0>
- Frost, D. M. & Meyer, I. H. (2023). *Minority Stress theory: Application, critique, and continued relevance*. *Current Opinion in Psychology*, 51, 101579. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101579>
- Döring, N. (2023). Datenerhebung. In: N. Döring (Hrsg.), *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften* (6. Aufl.) (S.321-570). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64762-2>
- Döring, N. (2023). Stichprobenziehung. In: N. Döring (Hrsg.), *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften* (6. Aufl.) (S.293-320). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64762-2>
- Dresing, T. & Pehl, T. (2015). *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende* (6. Aufl.). Dr. Dresing und Pehl GmbH. <https://www.audiotranskription.de/downloads/#praxisbuch>
- Dresing, T. & Pehl, T. (2020). Transkription. In: G. Mey & K. Mruck (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie Band 2: Designs und Verfahren* (2. Aufl.) (S.835-854). Springer.
- Geisler, M. & Pohlmann, H. (2021). Kulturelle Bildung. In: M. Geisler (Hrsg.): *Spiel- und Medienpädagogik. Theorie - Methoden - Praxis* (S.17-42). Kohlhammer.
- Häder, M. (2019). *Empirische Sozialforschung*. In Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-26986-9>
- Hagström, D. & Kaldo, V. (2014). *Escapism Among Players of MMORPGs—Conceptual Clarification, Its Relation to Mental Health Factors, and Development of a New Measure*. *Cyberpsychology, Behavior And Social Networking*, 17(1), 19–25. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0222>
- Hastall, M. R. (2017). *Escapism*. *The International Encyclopedia of Media Effects*, 1–8. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0154>

- Helfferrich, C. (2014). Leitfaden- und Experteninterviews. In: N. Baur & J. Blasius (Hrsg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S.559-574). Springer e-Books. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-18939-0>
- Huff, M. (2021). *Mood-Management-Theorie im Dorsch Lexikon der Psychologie*. <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/mood-management-theorie>
- Hugger, K.-U. (2022). Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik: Uses-and-Gratifications-Ansatz. In: U. Sander, F. von Gross, & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik* (2. Aufl.) (S. 277-285). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-23578-9>
- Hussain, U., Jabarkhail, S., Cunningham, G. B. & Madsen, J. A. (2021). *The dual nature of escapism in video gaming: A meta-analytic approach*. *Computers in Human Behavior Reports*, 3, 100081. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100081>
- Game - Verband der deutschen Games-Branche. (2023). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*. https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf
- Glaad. (2024). *2024 GLAAD Gaming Report*. <https://assets.glaad.org/m/5ab9a335d607edcd/original/2024-GLAAD-Gaming-Report.pdf>
- Kuckartz, U. (2010). *Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten* (3. Aufl.). Springer-Verlag.
- Kuckartz, U. & Rädiker, S. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (5. Aufl.). Beltz Juventa.
- Kuckartz, U. & Rädiker, S. (2024). *Fokussierte Interviewanalyse mit MAXQDA*. In Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-40212-9>
- Kwon, J., Chung, C. & Lee, J. (2009). *The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games*. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113–121. <https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>

- Leffelsend, S., Mauch, M., & Hannover, B. (2004). Mediennutzung und Medienwirkung. In: R. Mangold, P. Vorderer, & G. Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (S. 51-71). Hogrefe.
- Marques, L. M., Uchida, P. M., Aguiar, F. O., Kadri, G., Santos, R. I. M. & Barbosa, S. P. (2023). *Escaping through virtual gaming—what is the association with emotional, social, and mental health? A systematic review*. *Frontiers in Psychiatry*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2023.1257685>
- MAXQDA. (2024, 23. April). *Software für die qualitative Inhaltsanalyse | MAXQDA | KI integriert*. https://www.maxqda.com/de/software-inhaltsanalyse?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwsuSzBhCLARI-sA1cdLm6P8qZKuIOV3IbTpQ3Qo_oMT3JzNLwy_kUAER20pJS_Ma_7-H8MVA8aAuYiEALw_wcB#
- Mayring, P. (2016). *Einführung in die qualitative Sozialforschung* (6. Aufl.). Beltz.
- Mayring, P. (2020). Qualitative Forschungsdesigns. In: G. Mey & K. Mruck (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie. Band 2: Designs und Verfahren* (2. Aufl.) (S.3-17). Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-26887-9>
- McConnell, E. A., Janulis, P., Phillips, G., Truong, R. & Birkett, M. (2018). *Multiple minority stress and LGBT community resilience among sexual minority men*. *Psychology Of Sexual Orientation And Gender Diversity*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.1037/sgd0000265>
- Mey, G. & Mruck, K. (2020). Qualitative Interviews. In: G. Mey & K. Mruck (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie. Band 2: Designs und Verfahren* (2. Aufl.) (S.315-335). Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-26887-9>
- Moagi, M. M., Van der Wath, A. E., Jiyane, P. M. & Rikhotso, R. S. (2021). *Mental health challenges of lesbian, gay, bisexual and transgender people: An integrated literature review*. *Health SA Gesondheid*, 26. <https://doi.org/10.4102/hsag.v26i0.1487>

- Müller, R., Plieninger, J. & Rapp, C. (2013). *Recherche 2.0*. Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-02250-1>
- Neundorf, G. & Slegers, J. (2021). (Digital) Game-Based Learning – eine praxisorientierte Vertiefung. In: M. Geisler (Hrsg.), *Spiel- und Medienpädagogik. Theorie - Methoden - Praxis* (S.145-158). Kohlhammer.
- O'Brien, R. T., Gagnon, K., Egan, J. E. & Coulter, R. W. S. (2022). *Gaming Preferences and Motivations Among Bullied Sexual and Gender Minority Youth: An Interview Study*. *Games For Health Journal*, 11(2), 79–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0059>
- Rubin, A. M. (2002). The Uses-and-Gratifications Perspective of Media Effects. In: J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (2nd ed.) (p. 525-548). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Sanjamsai, S. & Phukao, D. (2018). *Flow experience in computer game playing among Thai university students*. *Kasetsart Journal Of Social Sciences*, 39(2), 175–182. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2018.03.003>
- Schmidt-Atzert, L., Krumm, S., & Amelang, M. (2021). Diagnostische Verfahren. In: L. Schmidt-Atzert, S. Krumm, & M. Amelang (Hrsg.), *Psychologische Diagnostik* (6. Aufl.) (S.211-476). Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-61643-7>
- Schreier, M. (2020). Fallauswahl. In: G. Mey & K. Mruck (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie. Band 2: Designs und Verfahren* (2. Aufl.) (S.19-39). Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-26887-9>
- Schweiger, W. (2007). *Theorien der Mediennutzung: Eine Einführung*. Springer-Verlag.
- Stark, B. & Schneiders, P. (2022). Uses and Gratifications Research. In: R. Spiller, C. Rudeloff, & T. Döbler (Hrsg.), *Schlüsselwerke: Theorien (in) der Kommunikationswissenschaft* (S. 47-67). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-37354-2>
- Stenseng, F., Falch-Madsen, J., & Hygen, B. W. (2021). *Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming*.

Psychology Of Popular Media, 10(3), 319–329.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000339>

Statista Research Department. (2024, 28. Februar). *Statistiken zum Thema Gaming*. Statista. <https://de.statista.com/themen/1095/gaming/#:~:text=Laut%20aktuel-len%20Zahlen%20spielen%20rund,es%20immerhin%20noch%2018%20Prozent>

Walden, T. (2022). Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik: Das Eskapismus-Konzept. In: U. Sander, F. von Gross, & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik* (2. Aufl.) (S. 319-325). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-23578-9>

Wang, H. & Cheng, C. (2022). *The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis*. JMIR Mental Health, 9(2), e23700. <https://doi.org/10.2196/23700>

Warmelink, H., Harteveld, C., & Mayer, I. (2009). *Press enter or escape to play. Deconstructing escapism in multiplayer gaming*. Proceedings of DiGRA 2009. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/385>

Weber, S., Mast, F. W. & Weibel, D. (2022). *Experiencing Presence in a Gaming Activity Improves Mood After a Negative Mood Induction*. In: IGI Global eBooks (S. 1198–1221). <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7589-8.ch057>

Wodzicki, T. & Geisler, M. (2021). Spielpädagogik, Spieldidaktik und Spielmethodik. In: M. Geisler (Hrsg.), *Spiel- und Medienpädagogik. Theorie - Methoden - Praxis* (S.102-112). Kohlhammer.

Anhangsverzeichnis

- A1 Flyer zur Probandengewinnung
- A2 Anschreiben für den CSD Magdeburg und LSVD Sachsen-Anhalt
- A3 Interviewleitfaden
- A4 Einverständniserklärung
- A5 Postskriptum
- A6 Transkriptionsregeln
- A7 Transkripte
- A8 Case-Summaries
- A9 Kategoriensystem inkl. Textstellen

XXXXX

Matrikelnummer: XXXXX

Studiengruppe: BAP 10/20 TZ VM01 (MB)

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer, als der angegebenen, Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen (einschließlich elektronischer Quellen und dem Internet) direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind ausnahmslos als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher weder im Inland noch im Ausland in gleicher oder ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht physisch oder elektronisch veröffentlicht.

XXXXX, 27. Juni .2024

Ort, Datum



Unterschrift