
Probleme & Sucht



Sommersemester 2006 - Freie Universität Berlin

Steven Dommisch – Steffen René Laessig

Vorweg ein paar Zahlen...

- ca. **5% der Online-Spieler** müssen als **süchtig eingestuft** werden. → „Die Hälfte der Betroffenen ist sich der Sucht bewusst und verbringt mehr als 60 Stunden im Internet.“

Soziologische Studie der Uni Mainz (Udo Thiedeke)

- Bis zu **5 Millionen Kinder in Deutschland** gelten nach Schätzungen von Experten als **medienabhängig**.

„Ärztliche Praxis“ vom Juni 2006

- Studie zur **Internetsucht** in Deutschland: „Damit wäre in absoluten Zahlen von bis zu **600,000 Betroffenen...** auszugehen.“

Internetsucht: Jugendliche Gefangen im Netz (Hahn & Jerusalem / HU)

Probleme der Forschung

- **Einigkeit in der psychologischen Forschung???**
 - **Computerspiel- / Internetsucht: eigenständiges Phänomen oder Ausdruck und Symptom verborgener persönlicher Probleme oder Primärerkrankungen???**
 - **Klassifikationssysteme: Orientierung an Substanzabhängigkeiten oder nicht-substanzgebundenen Abhängigkeiten oder Spielsucht nach DSM-IV???**
 - **Benennungsproblematik: Computerspiel- / Internetsucht oder exzessives Computerspielverhalten (als zweckentfremdetes Verhalten definiert) oder Medienabhängigkeit???**
- **Repräsentative Stichprobe???**
 - **Was ist den nun wirklich repräsentativ?: Was sagen uns im Netz erhobene Daten? Oder: Was sagen uns nicht im Netz erhobene Daten mit Stichproben von ca. 300 Probanden?**

Kriterienentwicklung

Die 6 Suchtkriterien nach ICD-10:

- **Wiederholungszwang, Abstinenzunfähigkeit**
- **Kontrollverlust**
- **Entzugerscheinungen**
- **Toleranzbildung, Dosissteigerung**
- **Interessenabsorption / Zentrierung**
- **Somatische, psychische, soziale Schädigungen**

Diagnose „Abhängigkeit“ wird gestellt, wenn während des letzten Jahres drei oder mehr der Kriterien gleichzeitig vorhanden waren.

Adaption auf Computerspielsucht

Subsumierung aus Young (CSU); Hahn & Jerusalem (HU); Grüsser (ISFB/Charité) u.a.:

- **Einengung des Verhaltensraumes**
- **Kontrollverlust**
- **Toleranzentwicklung**
- **Entzugserscheinungen & Craving**
- **Negative Konsequenzen im Bereich soziale Beziehungen**
- **Negative Konsequenzen im Bereich Arbeit und Leistung**

Hahn & Jerusalem (2001):

Studie zur Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz

- o Stichprobe:
7005 Internetnutzer

Tabelle 3: Genutzte Internetinhalte (in Prozent) von Internetsüchtigen und internetsuchtgefährdeten Befragungsteilnehmern getrennt nach Alter und Geschlecht (N=687-689).

		Altersgruppen						Summe
		<= 19 Jahre		20-29 Jahre		30-39 Jahre		
		M	W	M	W	M	W	
Chats / Foren	M	28.5	65.6	22.5	51.6	17.2	51.0	29.5
	N	222	38	235	40	91	30	689
Musik	M	22.8	15.4	14.2	8.8	6.8	4.0	14.8
	N	222	37	235	40	91	30	687
Spiele ohne Geldeinsatz	M	12.1	.8	9.4	6.1	7.1	4.7	8.9
	N	222	38	233	40	91	30	687
Erotik	M	8.2	.0	16.4	4.6	19.2	2.6	11.8
	N	220	37	235	40	91	30	686

Anmerkung. Befragungsteilnehmer älter als 39 Jahre sind aufgrund geringer Zellfallzahlen nicht tabelliert.

- o Ergebnisse:
3.2% gelten als internetsüchtig
→ 34.6 h / Woche im Netz

Tabelle 1: Absolute und relative Anzahl unauffälliger, gefährdeter und abhängiger Internetnutzer getrennt nach Altersgruppen und Geschlecht.

Alter		Internetsucht						N
		unauffällig		gefährdet		süchtig		
		N	%	N	%	N	%	
< 15 Jahre	M	86	80.4	10	9.3	11	10.3	107
	W	64	77.1	8	9.6	11	13.3	83
15 Jahre	M	125	76.2	24	14.6	15	9.1	164
	W	98	77.8	19	15.1	9	7.1	126
16 Jahre	M	27	71.1	5	13.2	6	15.8	38
	W	241	83.7	22	7.6	25	8.7	288
17 Jahre	M	201	83.1	17	7.0	24	9.9	242
	W	40	87.0	5	10.9	1	2.2	46
18 Jahre	M	281	84.4	33	9.9	19	5.7	333
	W	244	83.8	30	10.3	17	5.8	291
19 Jahre	M	37	88.1	3	7.1	2	4.8	42
	W	276	83.4	36	10.9	19	5.7	331
20 Jahre	M	247	82.9	33	11.1	18	6.0	298
	W	29	87.9	3	9.1	1	3.0	33
21-29 Jahre	M	245	84.2	28	9.6	18	6.2	291
	W	210	85.4	21	8.5	15	6.1	246
30-39 Jahre	M	35	77.8	7	15.6	3	6.7	45
	W	267	89.9	18	6.1	12	4.0	297
40-49 Jahre	M	221	90.6	16	6.6	7	2.9	244
	W	46	86.8	2	3.8	5	9.4	53
50-59 Jahre	M	2728	91.8	180	6.1	65	2.2	2973
	W	2229	91.3	161	6.6	51	2.1	2441
Summe	M	499	93.8	19	3.6	14	2.6	532
	W	1519	92.6	90	5.5	31	1.9	1640
Summe	M	1136	92.6	70	5.7	21	1.7	1227
	W	383	92.7	20	4.8	10	2.4	413
Summe	M	418	93.9	20	4.5	7	1.6	445
	W	298	94.6	14	4.4	3	1.0	315
Summe	M	120	92.3	6	4.6	4	3.1	130
	W	132	97.1	3	2.2	1	.7	136
Summe	M	101	96.2	3	2.9	1	1.0	105
	W	31	100.0					31
Summe	M	6318	90.2	464	6.6	223	3.2	7005
	W	5049	89.9	392	7.0	177	3.2	5618
Summe	M	1269	91.5	72	5.2	46	3.3	1387
	W							

Anmerkung. Prozentangaben verstehen sich als bedingte Prävalenzraten der Internetsucht (innerhalb der kombinierten Alters- und Geschlechtsgruppe).

Grüsser et al. (2005):

Computernutzung als Stresscoping bei Kindern

Untersuchungsbasis:

- 320 Kinder (11 – 14 Jahre; 145 Mädles, 175 Buben)
- Kriterien-Anlehnung an Abhängigkeitserkrankung (ICD-10) und pathologisches Glücksspiel (DSM-IV)
- Fragebogen zum Computerspielverhalten von Kindern (CSVK)

Ergebnisse:

- 9.3% zeigen exzessives Computerspielverhalten

CSVK

- 1. Wie viele Stunden spielst Du an einem normalen Nachmittag nach der Schul?: mögliche Punkte von 0 – 5 Stunden; als auffällig erachtet: mindestens 2 Stunden.
- 2. Wie häufig spielst Du Computerspiele?: mögliche Punkte von 0 (nie) bis 5 (täglich); als auffällig erachtet: mindestens 4 (= zwei bis dreimal pro Woche).
- 3. Spielst Du nach der Schule um Ärger zu vergessen?: mögliche Punkte von 1 (nie) bis 8 (ja, immer); als auffällig erachtet: mindestens 5.
- 4. Hast Du schon mal etwas Wichtiges vergessen, weil Du die ganze Zeit gespielt hast?: mögliche Punkte von 0 (nie) bis 2 (ja, öfter); als auffällig erachtet: 2.
- 5. Hast Du schon mal das Gefühl gehabt, Du hast zu viel gespielt?: mögliche Punkte von 0 (nie) bis 2 (ja, öfter); als auffällig erachtet: 2.
- 6. Hattest Du schon mal Streit mit Freunden oder der Familie, weil Du zuviel am Computer gespielt hast?: mögliche Punkte von 0 (nein) bis 3 (ja, immer); als auffällig erachtet: mindestens 2.
- 7. Denkst Du auch noch nach dem Spielen (z.B. während der Schulzeit) über ein besonders spannendes Spiel nach?: mögliche Punkte von 0 (nein) bis 3 (ja, immer); als auffällig erachtet: mindestens 2.

Kinderkurheim Wichernhaus Boltenhagen

Eckdaten:

- Weltweit erste Klinik für medienabhängige Kinder (nach eigener Aussage)
- Träger: Diakonisches Werk
- Therapie entwickelt von Simone Trautsch & Ute Garnew
- Keine medizinische Indikation → keine Kostenübernahme (€ 55 pro Tag)
- Trotzdem: Wochenlange Wartezeiten

Ziel:

- Verantwortungsbewusster Umgang der Kinder mit den Medien

Statement:

Es gibt bislang keine exakte Definition zur Medienabhängigkeit von Kindern... Wenn ein Kind mehr als 4 Stunden täglich vor dem Flimmerkasten sitzt oder Computer spielt, dann zeigt es aber bestimmte Symptome wie Konzentrationsschwäche, Gereiztheit oder Schlafstörungen.

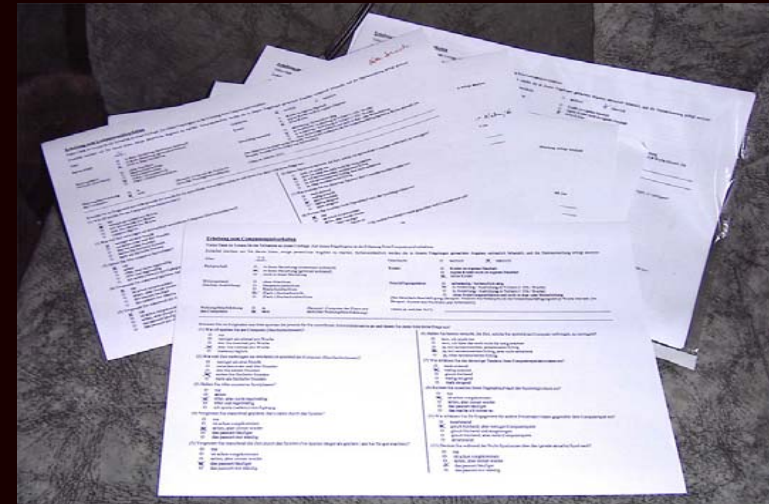
Simone Trautsch

Computainment – Probleme & Sucht

Was ist Medienabhängigkeit? – Zurück zur Kriterienentwicklung:

Kriteriensummierung aus gängigen Studien

- Einengung des Verhaltensraumes
- Kontrollverlust
- Toleranzentwicklung
- Entzugserscheinungen & Craving
- Negative Konsequenzen im Bereich soziale Beziehungen
- Negative Konsequenzen im Bereich Arbeit und Leistung
- +
- Eigenwahrnehmung



Ergebnisse?

Eckdaten:

- **Keine Korrelation** zwischen zur Verfügung stehender Zeit und dem Computerspielverhalten
- **Nutzungshäufigkeit & -dauer** bei männlichen Probanden erhöht
 - **Auffällig: häufiger exzessive Spielphasen**
- **Nutzungshäufigkeit & -dauer** sind in der Stichprobe normalverteilt

Eigentliches Ziel → Diagnose-Fragebogen:

- **Okay, in diesem Falle noch nicht evaluiert, ABER:**
Der einzige, der bei Frage 27 (Würden Sie selbst sagen, dass Sie computerspielsüchtig sind?) immerhin mit einem „Vielleicht“ antwortete, konnte anhand unserer Kriterien auch als zumindest gefährdet signiert werden. (4 von 7 Kriterien vollständig erfüllt, 2 teilweise)
Aber: Keine Toleranzentwicklung! 😊

Ende