

W

Deutscher Bundestag ■ Wissenschaftliche Dienste

Medien- und Computerspielsucht

- Ausarbeitung -



Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages



Medien- und Computerspielsucht

Ausarbeitung WD 9 - 3000 - 37/2009

Abschluss der Arbeit: 26.03.2009

Fachbereich WD 9: Gesundheit, Familie, Senioren, Frauen und
Jugend



Ausarbeitungen und andere Informationsangebote der Wissenschaftlichen Dienste geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Die Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste sind dazu bestimmt, Mitglieder des Deutschen Bundestages bei der Wahrnehmung des Mandats zu unterstützen. Der Deutsche Bundestag behält sich die Rechte der Veröffentlichung und Verbreitung vor. Beides bedarf der Zustimmung der Leitung der Abteilung W.

Inhaltsverzeichnis

Seite

A blue square logo containing the white letter 'W' in a bold, sans-serif font.

1.	Einleitung	4
2.	Forschungsstand	4
2.1.	Studien	5
2.2.	Definition/Diagnose	6
2.3.	Ergebnisse	6
2.4.	Art der Spiele	8
3.	Therapie	9
4.	Fazit	10
5.	Literatur/Quellen	11

1. Einleitung

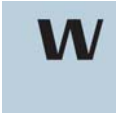
Mediensucht ist ein umgangssprachlicher Sammelbegriff für eine Abhängigkeit von Medien. Darunter fallen die Internetsucht, Fernsehsucht, Handysucht oder auch die Sucht nach Computerspielen. Im Unterschied zu den stoffgebundenen Abhängigkeiten wie Alkoholismus, Heroin- und Medikamentenabhängigkeit handelt es sich bei der Mediensucht – wie auch bei Spielsucht, Arbeitssucht, Sexsucht, Kaufsucht, Börsensucht – um eine stoffungebundene Sucht, auch „Sucht ohne Drogen“ oder „verhaltensbezogene Sucht“ genannt.

Formal anerkannt ist bisher nur die Spielsucht. Sie wird als einzige stoffungebundene Sucht im internationalen Diagnosekatalog für Krankheiten ICD (International Classification of Diseases) und in dem amerikanischen Klassifikationssystem für psychische Krankheiten DSM (Diagnostical Statistical Manual) als eigene Diagnose geführt. Die American Medical Association (AMA) prüft jedoch derzeit die Berücksichtigung der Computerspielsucht bei der für 2012 anstehenden Revision des DSM.

2. Forschungsstand

Der Stand der Forschung auf dem Gebiet der Medien- und Computerspielsucht ist unübersichtlich. Die wissenschaftlichen Positionen reichen vom Zweifel an der Existenz des Phänomens bis zu der Forderung, den pathologischen Internetgebrauch oder die Computerspielsucht bereits in die aktuelle Überarbeitung des DSM als psychiatrische Diagnose zu übernehmen. Diese beiden Störungsbilder stehen auch im Fokus der Forschung – Fernsehsucht beispielsweise hat sich als Forschungsgegenstand nicht durchsetzen können. Obwohl grundsätzlich Jugendliche und Erwachsene betroffen sind, wird Online- und Computerspielsucht vorrangig im Hinblick auf junge Nutzer problematisiert.

Während das Thema Computerspielsucht in den 1980er Jahren zunächst fast ausschließlich von US-amerikanischen Wissenschaftlern aufgegriffen wurde, beschäftigten sich in den 90ern mehr und mehr auch europäische Forscher mit dem Phänomen. Seit der Jahrtausendwende ist die Zahl der Veröffentlichungen deutlich angestiegen. Außer in Nord-



amerika und Europa ist die Problematik auch in Asien¹ zu einem weiteren Forschungsschwerpunkt geworden.

2.1. Studien

Nationale und internationale Studien zur Computerspiel- und Internetsucht

Autoren (national)	Titel	untersuchte Gruppe
Rehbein, Florian; Kleimann, Mathias; Möble, Thomas (2009)	Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter	15.168 Schüler der 9. Klasse
Quandt & Wimmer (2008)		792 Onlinespieler, 14-64 Jahre
Wölfling, Thalemann & Grüsser (2007)		221 Schüler der 8. Klasse
Grüsser-Sinopoli, Sabine (2005)	Exzessive Computernutzung im Kindesalter	323 Kinder
Hahn, André; Jerusalem, Matthias (2001)	Befunde aus vier Online-Studien	
Autoren (International)		
Österreich: Zimmerl, H.D., Panosch, B. & Masser, J. (1998)	„Internetsucht“ eine neu-modische Krankheit?	473 Teilnehmer eines Chatsystems
Yang (2001)		1.296 Schüler der 7. bis 12. Klasse
Hauge & Gentile (2003)		607 Schüler der 8. und 9. Klasse

Quellen: u. a. KFN-Forschungsbericht Seite 11 und <http://www.onlinesucht.de/>

Eine der umfassendsten Jugendstudien zur Nutzung von Computerspielen ist vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) im Auftrag des Bundesinnenministeriums durchgeführt worden. Im Rahmen einer bundesweit repräsentativen Schülerbefragung wurden 15.168 Schüler der neunten Klasse zur Internet- und Computerspielnutzung befragt. Die im Folgenden dargestellten Forschungsergebnisse beziehen sich auf diese und noch einige weitere deutsche Untersuchungen (siehe Tabelle unter 2.1 und Literaturverzeichnis).

1 China, siehe: <http://www.china-observer.de/index.php?entry=entry081112-144515> (allerdings liegen noch keine konkreten Ergebnisse vor).

2.2. Definition/Diagnose

Aufgrund einer fehlenden eindeutigen Definition und Diagnose des Störungsbildes haben sich die meisten Forscher an den Kriterien für pathologisches Glücksspiel und stoffgebundene Sucht (wie z. B. Alkohol- oder Heroinsucht) des DSM-IV bzw. ICD-10 orientiert. Nach diesen Kriterien richten sich auch die wenigen bisher eingerichteten Beratungsstellen für die Behandlung von Computer- oder Mediensucht (siehe Punkt 3). Als typische Merkmale eines Suchtverhaltens gelten demnach:

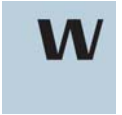
- fortgesetztes Problemverhalten trotz massiver Konflikte in Familien-, Freundeskreis und auf der Arbeit bzw. in der Schule;
- Kontrollverlust bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer;
- Rückzug aus anderen Lebensbereichen, z.B. von Freunden oder bisher ausgeübten Hobbys;
- der Nachweis einer Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität);
- Entzugssymptome (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) und Rückfallneigung bei dem Versuch zu pausieren.

Internetsucht und Computerspielsucht überschneiden sich, weil viele Computerspiele als Rollenspiele im Internet gespielt werden. Auch die Symptome und Risikofaktoren sind ähnlich. Bei den im Folgenden vorgestellten Ergebnissen werden daher – der Übersichtlichkeit und besseren Lesbarkeit halber – diese beiden Bereiche nicht immer scharf voneinander getrennt dargestellt, auch wenn die meisten Studien nur zu einer der beiden Störungen durchgeführt wurden.

2.3. Ergebnisse

Nach dem derzeitigen Forschungsstand sind in Deutschland drei bis neun Prozent der Fünfzehn- bis Dreiundzwanzjährigen medienabhängig (neun von zehn sind männlich). Die Prozentzahl variiert in den einzelnen Studien aufgrund unterschiedlicher Stichproben und unterschiedlicher Auslegung des Suchtbegriffs. Einige Forscher unterscheiden auch zwischen einer Abhängigkeit und einer Abhängigkeitsgefährdung. Im Blickpunkt steht die ausufernde Teilnahme an Computer(online)spielen oder Chats. Online- bzw. Internetsüchtige verbringen im Extremfall nahezu ihre gesamte Zeit (10 bis 18 Stunden pro Tag) mit derartigen Aktivitäten. In der Folge vernachlässigen sie ihre Umwelt mehr und mehr und beeinträchtigen oder verlieren dadurch ihre übrigen sozialen Kontakte.

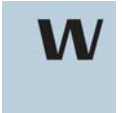
Wie groß die Gefahr ist, süchtig nach Computerspielen zu werden, hängt nach den neuen Forschungsergebnissen weniger von dem Bildungsstand der Eltern oder der Schulform ab. Eine entscheidende Rolle spielen die seelische Verfassung der Jugendlichen



und die Art der Spiele. Online-Rollenspiele wie World of Warcraft (WoW) bergen dabei die höchste Suchtgefahr. Sie binden die Spieler in ein virtuelles soziales Netzwerk ein. Wer häufig und lange genug spielt, wird mit Punkten und Anerkennung belohnt. Eine weitere Gefahr besteht bei vielen Online-Rollenspielen darin, dass die Spieler nicht aussteigen wollen, weil sie wissen, dass die Spiele fortgesetzt werden, auch wenn ein Mitspieler nicht mehr mitspielt.

Zusammengefasste Einzelergebnisse

- Internetabhängigkeit betrifft insbesondere jugendliche und heranwachsende Männer. Einige Studien weisen darauf hin, dass mit zunehmendem Alter auch Frauen häufiger betroffen sind.
- Internet- bzw. Computerspielsucht tritt häufig im Zusammenhang mit anderen Abhängigkeitserkrankungen (z. B. Spiel- und Konsumsucht, Konsum legaler und illegaler Drogen) auf.
- Internet- bzw. Computerspielsucht tritt häufig gemeinsam mit anderen psychischen Störungen (Depression, Angststörung) auf („Komorbidität“). Mögliche Risikofaktoren sind auch: geringes Selbstwertgefühl, soziale Konflikte, Einsamkeit sowie negative Stresseinschätzung und ungünstige Bewältigungsstile.
- Computerspielabhängige Jungen weisen Leistungseinbrüche in der Schule auf, schwänzen häufiger sowie vermehrt aufgrund des Computerspielens die Schule und geben häufiger an, keiner regelmäßigen realweltlichen Freizeitbeschäftigung nachzugehen.
- Computerspielabhängige Jungen weisen geringere Schlafzeiten und eine erhöhte psychische Belastung auf.
- Hyperaktive Kinder haben ein erhöhtes Risiko, sich in besonders intensiver Weise Computerspielen zuzuwenden. Dadurch können sie eine höhere Bindung zu den Spielen entwickeln, und die Wahrscheinlichkeit problematischen Spielverhaltens steigt an.
- Jugendliche, die schweren elterlichen Misshandlungen ausgesetzt waren, haben ein erhöhtes Risiko, eine Computerspielabhängigkeit zu entwickeln.
- Computerspielabhängige setzen das Spielen verstärkt kompensatorisch ein, wenn sie in der realen Welt Probleme und Misserfolge haben.
- Computerspielabhängige Jugendliche weisen einen Mangel an realweltlichen Erfolgserlebnissen auf.
- Die Zugehörigkeit des Jugendlichen zu einer bestimmten Schulform und auch das Bildungsniveau im Elternhaus weisen keinen eigenständigen Erklärungswert für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit auf.
- Eine erhöhte Schulangst und auch zurückliegende Leistungseinbußen, die eine Klassenwiederholung zur Folge hatten, gehen mit einem erhöhten Abhängigkeitsrisiko einher.



- Gewalthaltige Computerspiele sind bei abhängigen oder abhängigkeitsgefährdeten Kindern und Jugendlichen besonders beliebt. Jugendliche Computerspielabhängige zeigen eine noch höhere Gewaltakzeptanz als solche im Kindesalter.
- Nur Onlinerollenspiele (im Unterschied zu anderen Computerspielen) stellen einen Risikofaktor mit eigenem Erklärungswert dar.
- Nutzer von World of Warcraft sind besonders häufig von Computerspielabhängigkeit betroffen.
- Die Intensität der Abhängigkeit variiert mit der Art des Spieles (Spielstruktur, Vergabe der virtuellen Belohnung, Einbettung in eine soziale und persistente Spielumgebung).

2.4. Art der Spiele

Top 10 Spiele männlicher Jugendlicher (laut KFN-Schülerbefragung):

Titel des Spiels	Genre
Counterstrike	Shooterspiel
FIFA (Fußball)	Sportspiel
Need for Speed	Rennspiel
Grand Theft Auto	Genremix
World of Warcraft (WoW)	MMORPG ²
Call Of Duty	Shooterspiel
Battlefield	Shooterspiel
Warcraft	Strategiespiel
Pro Evolution Soccer	Sportspiel
Guild Wars	MMORPG

Der Reiz vieler Computerspiele scheint darin zu liegen, dass sie eine Vielzahl individu-
alpsychologischer Bedürfnisse erfüllen und ein umfassendes Belohnungserleben beim
Nutzer hervorrufen. Die MMORPGs wie World of Warcraft unterscheiden sich von
anderen aktuellen Computerspielen maßgeblich in ihrer Komplexität, Weitläufigkeit

2 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ist ein ausschließlich über das Inter-
net spielbares Computer-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine
persistente virtuelle Welt bevölkern können.



und Persistenz³ der Spielwelt, dem hohen Grad an Interaktion mit anderen Spielern, welcher zu einer starken Ausbildung sozialer Bindungen und Verpflichtungen gegenüber anderen Spielern führt sowie sehr ausdifferenzierter Level-Systeme, welche auch exzessiven Spielern über Wochen und Monate immer wieder neue Herausforderungen bieten. Eine weitere Besonderheit bei WoW besteht in dem Element der **intermittierenden Verstärkung** bei der Belohnungsvergabe. Dies bedeutet, dass nicht jede Spielhandlung, sondern nur einige Spielhandlungen belohnt werden. Der Zeitpunkt der Belohnung ist für den Spieler nicht vorhersehbar und erfolgt sogar teilweise zufällig (siehe Kasten).

Belohnende Wirkung komplexer Spiele am Beispiel World Of Warcraft (WOW)

Im Spiel World Of Warcraft werden fortgeschrittene Spieler mit komplexen, mehrstündigen Aufgaben (Quests) konfrontiert, die nur gemeinsam mit einer großen Zahl von Mitspielern (der Gilde) zu bewältigen sind. Am Ende solcher Quests lässt in der Regel ein besiegter Endgegner zufällig einen von mehreren möglichen und besonders wertvollen Gegenständen fallen (die Spieler können sich in Foren oder Ratgeberbüchern vorab darüber informieren, welche das sein können). Für den Spieler ist der weitere Verlauf eines solchen Spielabschnitts – die Frage ob und wenn ja, wann eine Belohnung erfolgt – in der Regel nicht vorhersehbar: Werde ich zusammen mit meinen Mitspielern die Aufgabe erfolgreich bestehen? Wenn ja, wird als Belohnung der von mir begehrte Gegenstand X fallen gelassen? Wenn ja, werde ich es sein, der diesen Gegenstand zugesprochen bekommt, oder bekommt diesen ein anderes Mitglied der Gilde?

(Quelle: Rehbein, Borchers 2009:42)

3. Therapie

Aufgrund der bisher fehlenden klinischen Anerkennung des Störungsbildes besteht keine bundesweite Grundversorgung für die Behandlung der Computer- oder Mediensucht. Bis auf einige wenige Anlaufstellen, in denen Betroffene und deren Angehörige beraten und behandelt werden können (siehe unten), gibt es bisher keine speziellen Therapieangebote. In Zusammenarbeit mit dem Kompetenzzentrum Spielsucht an den Universitätskliniken der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz hat der Gesamtverband für Suchtfragenhilfe (GVS) eine Untersuchung zur Inanspruchnahme des Hilfesystems Jugend- und Suchtberatungsstellen von exzessiv spielenden Computernutzern durchgeführt. Die Untersuchung gibt Aufschluss über die vorhandene Versorgungsstruktur und zu dem zu erwartenden Versorgungsbedarf von Betroffenen einer Computerspielsucht im Bereich der Beratungspraxis: 117 ambulante Suchtfachstellen der Diakonie (34% von insgesamt etwa 350 Stellen) konnten identifiziert werden mit mindestens einer Be-

3 Persistenz: Beharrlichkeit, das langfristige Fortbestehen einer Sache.

beratungsanfrage pro Monat für Menschen mit exzessivem Computerspielkonsum. Bei 72% der Anfragen handelte es sich nach Einschätzung der Beratungsfachkräfte um vielfältige Probleme im Zusammenhang mit süchtigem Computerspielverhalten. 71% aller Beratungsfachkräfte in diesem Versorgungsbereich weisen auf einen weiteren Qualifizierungsbedarf für die Beratung und Behandlung von Menschen mit Mediensucht, insbesondere Computerspielsucht, hin. Aufgrund einer steigenden Nachfrage hält der GVS es für notwendig, Mediensuchtberatung als festen Bestandteil der gesundheitsbezogenen Grundversorgung in Deutschland aufzunehmen⁴.

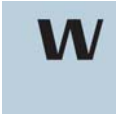
Projekte:

- Präventions- und Interventionsprogramm "Internet- und Computerspielsucht" der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz: <http://www.klinik.uni-mainz.de/verhaltenssucht/kompetenzzentrum-verhaltenssucht/computerspielsucht.html>
- Ambulanz für Spielsucht: <http://www.klinik.uni-mainz.de/verhaltenssucht/ambulanz-fuer-spielsucht.html>
- Hessische Landesstelle für Suchtfragen (HLS): http://www.hls-online.org/download/PM_Netz_mit-Webfehlern.pdf
- Kompetenzzentrum Medienabhängigkeit Schwerin: <http://www.suchthilfe-mv.de/vermittlung/vermittlung3/allgemeines.php>
- Berliner Medienambulanzen im Vivantes Klinikum Hellersdorf, Brebacher Weg 15, Tel.: 030/130 18 37 30 und im Humboldt-Klinikum, Frohnauer Straße 74, Tel.: 030/130 12 30 10

4. Fazit

Die Begriffe Mediensucht, Computerspiel- und Internet- bzw. Onlinesucht werden in der öffentlichen Debatte mit großer Selbstverständlichkeit benutzt, obwohl die wissenschaftliche Erforschung des Phänomens noch in den Anfängen steckt. Es fehlen einheitliche diagnostische Kriterien, die helfen würden, die unterschiedlichen Untersuchungen auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Nach den bisherigen Ergebnissen kann davon ausgegangen werden, dass die große Mehrheit der Nutzer von Computer- und Videospiele einen unbedenklichen Umgang mit dem Medium entwickelt. Gleichzeitig ist nicht von der Hand zu weisen, dass eine Teilgruppe von ca. 3-9 Prozent deutliche Kennzeichen von süchtigem Verhalten aufweist.

4 Quelle: 2. Berliner Medienkonferenz – Beratung und Behandlung für mediengefährdete und – geschädigte Menschen am 6. und 7. März 2009.



Es bleibt der zukünftigen Forschung überlassen, Risikofaktoren sowohl auf Seiten der Spieler als auch auf Seiten der Spiele weiter einzugrenzen. Darüber hinaus muss die Erfahrung zeigen, wie einem süchtigen Computerspielverhalten therapeutisch am besten begegnet werden kann.

5. Literatur/Quellen

Berliner Medienkonferenz – Beratung und Behandlung für mediengefährdete und geschädigte Menschen am 6. und 7. März 2009.

Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (2008). Medien- und Kommunikationsbericht der Bundesregierung 2008.

Grüsser-Sinopoli, Sabine (2009). Empirische Forschung und Forschungsmethoden bei digitalem Spielen. Universität Paderborn. Institut für Medienwissenschaften.

Hahn, André; Jerusalem, Matthias (2001). Internetsucht. Befunde aus vier Online-Studien. Pixelpark AG Berlin / Humboldt-Universität zu Berlin. <http://www.internetsucht.de/publikationen/GOR2001-Internetsucht.pdf> [Stand 23.03.2009].

Kratzer, Silvia (2006). Pathologische Internetsucht. Papst Lengerich, Berlin, Bremen.

Rehbein, Florian; Borchers, Moritz (2009). Süchtig nach virtuellen Welten? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend. Kinderärztliche Praxis 80, 42-92, Nr. 1.

Rehbein, Florian; Kleimann, Mathias; Möble, Thomas (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. . <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf> [Stand 23.03.2009].

Wölfling, Klaus; Müller Kai W. (2008). Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikationen zum Störungsbild Computerspielsucht. Psychotherapeutenjournal 2.

Palfrey, John; Gasser, Urs (2008). Generation Internet.