

PROBLEMATISCHES COMPUTERSPIELVERHALTEN BEI JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN

Hintergrund

Bisherige Studien berichten zum Teil sehr stark von einander abweichende Prävalenzraten. Dies liegt vor allem daran, dass unterschiedliche Populationen und Messinstrumente genutzt werden. So kommen manche Studien auf 39-46% „süchtige“ Spieler, befragen allerdings nur Nutzer von Online-Rollenspielen, die sich eigeninitiativ an der Erhebung beteiligten. Im Gegensatz dazu kommen bspw. Studien mit einer repräsentativen Grundgesamtheit häufig auf Prävalenzraten unter 5%.

Zudem müssen bei einem Vergleich der Prävalenzraten auch die in der Untersuchung genutzten Kriterien einbezogen werden. So werden beispielsweise in einigen Studien die Personen als süchtig definiert, die – analog der Zuordnung bei Substanzstörungen im ICD-10 – drei von sechs Kriterien erfüllen. Andere Studien nutzen die *Game Addiction Scale* (GAS), bei der von einem „problematischen Verhalten“ ausgegangen wird, wenn die Hälfte der Kriterien erfüllt sind.

Korrelate problematischer Spielnutzung: Persönlichkeit und Spielverhalten

Problematische Spielnutzung ist mit verschiedenen Persönlichkeitseigenschaften assoziiert: So finden sich niedrige Selbstwirksamkeit, insbesondere in Verbindung mit einer hohen Selbstwirksamkeitserwartung in der virtuellen Welt, aggressive Tendenzen, ein negativer Zusammenhang mit sozialer Kompetenz und ein positiver Zusammenhang mit sozialer Inhibition.

Auch spielspezifische Aspekte könnten relevante Korrelate problematischer Spielnutzung darstellen: So gibt es beispielsweise einen starken Zusammenhang zwischen der Spieldauer und dem GAS-Wert. Zudem gibt es Hinweise auf einen Zusammenhang von Spieltypen und problematischem Spielverhalten. Dies trifft insbesondere auf Internet Spiele, in erster Linie auf MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game = Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel), zu.

Insgesamt zeigen sich bislang noch keine einheitlichen und vergleichbaren Ergebnisse bezüglich der Prävalenz problematischen Spielverhaltens, seiner Ursachen und Auswirkungen. In der hier vorliegenden Studie wird mit einem bereits existierenden Messverfahren eine Prävalenzschätzung in der Allgemeinbevölkerung vorgenommen, um eine bessere Vergleichbarkeit mit anderen Studien zu erreichen.

Methode

In einem zweistufigen Ansatz wurden in einer Telefonbefragung in Deutschland zunächst 50.000 Personen ab einem Alter von 14 Jahren zu ihrem Computerspielverhalten befragt. Ca. 25 % konnten als zumindest gelegentliche Nutzer von Computerspielen identifiziert werden. Aus dieser Gruppe wurde eine stratifizierte Stichprobe für ein zweites Telefoninterview gezogen, in der 3.500 Spieler enthalten waren, die zumindest gelegentlich Multi-Player-Spiele spielen, sowie 1.000 Spieler, die ausschließlich Single-Player-Spiele spielen. Multi-Player-Spiele sind dabei alle Spiele, die in irgendeiner Art und Weise gemeinschaftlich gespielt werden, etwa online, in einem Heimnetzwerk oder an einem gemeinsamen Monitor. Die Antwortrate der Zweitbefragung war knapp 80 %.



**Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen**
BAS Unternehmungsgesellschaft
(haftungsbeschränkt)

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089.530 730-0
Fax: 089.530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Registergericht München:
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dipl.-Psych. Melanie Arnold

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
Kto.-Nr. 88 72 600
BLZ 700 205 00

Landesstelle
Glücksspielsucht
in Bayern



Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für
Sucht- und Gesundheitsfragen BAS
Unternehmungsgesellschaft
(haftungsbeschränkt)
www.bas-muenchen.de

IFT Institut für Therapieforchung
www.ift.de

Landesarbeitsgemeinschaft
der freien Wohlfahrtspflege
in Bayern (LAGFW)
www.lagfw.de

Geschäftsstelle:

Edelsbergstr. 10
80686 München

Erfasste Variablen

- Problematisches Spielverhalten: Game Addiction Scale (GAS) von Lemmens et al. (2009) in der Kurzversion mit 7 Items
- Persönlichkeitseigenschaften: soziale Kompetenz, wahrgenommene soziale Unterstützung, Selbstwirksamkeit und Aggression
- Lebenszufriedenheit
- Spielbezogene Variablen: Spielhäufigkeit, Spielmodus (online/offline), favorisierte Spieltypen (Rollenspiele, First-Person-Shooter)

Klassifizierung

Bei Beantwortung von mindestens vier der sieben Items der GAS mit „manchmal“, „oft“ oder „sehr oft“ wurde von einem „problematischem Spielverhalten“ ausgegangen. Wurden alle sieben Items so beantwortet, wurden die Personen als „abhängig“ eingestuft.

Ergebnisse

Die Befragten waren zwischen 14 und 90 Jahren alt, 58 % waren Männer. Die Spieler verbrachten im Schnitt 52 Minuten pro Tag mit digitalen Spielen. Dies ist aber stark von Geschlecht (Männer: 1 Stunde, Frauen 40 Minuten) und Alter der Spieler – junge Spieler verbringen mehr Zeit mit digitalen Spielen – abhängig.

Prävalenz von problematischem Spielverhalten und Abhängigkeit

Insgesamt zeigt sich ein sehr niedriger GAS-Score. Der Mittelwert bei Jugendlichen (14-18 Jahre) beträgt 1,63, bei jungen Erwachsenen (19-39 Jahre) 1,46 und bei älteren Erwachsenen (über 40 Jahre) 1,4 ($P < 0,05$). Über alle Altersgruppen sind 0,2 % der Befragten „abhängige“ Spieler. Weitere 3,7 % (Jugendliche: 7,6 %) zeigen ein problematisches Spielverhalten, wobei 65 % der Betroffenen männlich sind. Dieser Unterschied ist allerdings nicht signifikant.

Korrelate problematischer Spielnutzung: Persönlichkeit und Spielverhalten

Mithilfe eines Strukturgleichungsmodells wurden verschiedene Persönlichkeitseigenschaften und Ausprägungen des Spielverhaltens mit dem GAS-Score (latente Variable) korreliert. Dabei zeigt sich, dass problematisches Spielverhalten stark mit der täglich für Spiele aufgewendeten Zeit assoziiert ist. Zudem haben Nutzer von Online-Spielen in der Tendenz einen höheren GAS-Score. Insgesamt findet sich eine Korrelation zwischen einer Präferenz für Rollen- und und Shooter-Spiele und problematischem Spielverhalten.

Bei allen Spielern ist ein negativer Zusammenhang zwischen dem GAS-Score und sozialer Kompetenz sowie sozialer Integration erkennbar. Problematisches Spielverhalten tritt signifikant häufiger mit niedriger Geselligkeit und einem wahrgenommenen Mangel an sozialer Unterstützung auf. Dies zeigt sich bei Jugendlichen noch stärker als bei erwachsenen Spielern. Im Gegensatz dazu treten aggressive Tendenzen gemeinsam mit problematischem Spielverhalten auf. Zudem sind niedrige Level an Selbstwirksamkeit mit höheren GAS-Scores assoziiert. Auch bezüglich der generellen Lebenszufriedenheit findet sich eine signifikante negative Verbindung.

Diskussion

Ziel der Studie war, eine Forschungslücke zu schließen und Daten der Allgemeinbevölkerung zum problematischen Spielverhalten vorzulegen. Wie sich dies auch schon in anderen Studien zeigt, ist die Prävalenz einer „Computerspielsucht“ in Deutschland niedrig: Lediglich 0,2% der Befragten erfüllen die Kriterien. Der größte Anteil der Spieler kann nicht als „abhängig“ eingestuft werden, auch wenn sie Spiele zum Teil extensiv nutzen. Unabhängig vom Hilfebedarf einzelner Spieler deuten die Ergebnisse nicht darauf hin, dass es sich bei der „Computerspielsucht“ um ein erhebliches gesellschaftliches Problem handelt. Insgesamt findet sich auch nur ein kleiner Teil an Spielern, die ein problematisches Spielverhalten aufweisen. Offen bleibt allerdings, welche Kriterien zur Definition

einer „Computerspielabhängigkeit“ verwendet werden sollten, welche Anzahl an Kriterien erfüllt sein muss und in welcher Häufigkeit das Problemverhalten auftreten muss.

Befunde früherer Studien in Bezug auf Persönlichkeitsmerkmale lassen sich bestätigen: Problematisches Spielverhalten ist mit niedrigeren Levels an Geselligkeit, niedrigerer wahrgenommener sozialer Unterstützung, niedrigeren Selbstwirksamkeitserwartungen, aggressiven Tendenzen und einer niedrigeren allgemeinen Lebenszufriedenheit assoziiert. Ein höherer GAS-Score tritt bei einer extensiven Spielnutzung sowie einer Präferenz von Rollen- oder Shooter-Spielen auf.

Bedeutung für die Praxis

Die vorliegende Studie gibt eine Einschätzung zum Ausmaß problematischen oder abhängigen Computerspielens in Deutschland, das insgesamt derzeit kein erhebliches gesellschaftliches Problem darstellt. Dennoch sollten Betroffene adäquate Unterstützung erhalten. Derzeit liegt eine Schwierigkeit bei der Erforschung des Krankheitsbildes darin, dass noch keine einheitliche Definition vorliegt. Zudem lassen sich aus den hier vorliegenden Daten keine Rückschlüsse auf Ursachen der Problematik ziehen.

Quelle: Festl R, Scharnow M, Quandt T (2012). Problematic computer use among adolescents, younger and older adults. *Addiction* 108: 592-599.

Das Literaturreferat wurde erstellt von U. Buchner.

Die hier vorgestellten Texte Dritter geben die Meinungen der vorgestellten Autoren und nicht unbedingt die Meinung der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern wider.