

PRÄVALENZ VON STÖRUNGEN DURCH SPIELEN VON INTERNETSPIELEN BEI JUGENDLICHEN

Hintergrund

Im DSM-5 werden *Störungen durch Spielen von Internetspielen* erstmalig im Forschungsanhang aufgegriffen, um weitere Forschung, insbesondere in Bezug auf die vorgeschlagenen neun Kriterien, anzuregen. Bisherige Studien kommen, auch aufgrund unterschiedlicher Erhebungsverfahren, zu sehr unterschiedlichen Prävalenzschätzungen: Bei Jugendlichen liegen die Schätzungen bei 1,7-8,5 %, bei Erwachsenen bei 0,2-0,6 %. Eine aktuelle Studie (Ko et al., 2014) befasste sich erstmals mit der Thematik im Rahmen von diagnostischen Interviews bei Erwachsenen. Der in dieser Studie vorgeschlagene „Cut-off“-Wert für das Vorliegen einer „*Internet Gaming Disorder*“ (IGD) wurde von den Autoren bei fünf oder mehr vorliegenden Kriterien veranschlagt.

Methode

Stichprobe und Verfahren

- Zufallsstichprobe von 12.000 Schülern (9. Klasse) im Bundesland Sachsen, was einem Achtel der Schüler in der neunten Schulstufe entspricht
- Datenanalyse fand im Frühling 2013 statt
- Fragebogenmethode mit Instruktion und Aufsicht durch Interviewer
- Angegebener Zweck der Untersuchung war, Einsicht in Lebenssituationen, Freizeitverhalten und Schulaktivitäten zu gewinnen

Erfasste Variablen

- *Internet Gaming Disorder* (IGD) wurde anhand der *Computerspiel-abhängigkeitsskala* erfasst. Jedes der Kriterien wurde durch zwei Items auf einer vierstufigen Skala (starke Ablehnung bis starke Zustimmung) erfasst. Als erfülltes Kriterium wurde gewertet, wenn zumindest einem der zwei Items pro Kriterium stark zugestimmt wurde.
- On- und Offline-Spielzeit (Stunden und Minuten)
- Selbsteinschätzung der Abhängigkeit vom Spielen (vierstufig)
- Selbstberichte der Schulnoten in Deutsch, Mathematik, Geschichte und „Wissenschaften“

Statistische Methoden

- Fehlende Werte wurden imputiert, d.h. geschätzt (anhand des Pakets „missforest“).
- Da die Daten geschachtelt (engl.: „nested“) waren, d.h. auf Individual- wie auch auf Schulklassenniveau vorlagen, wurde eine „Intraklassenkorrelation“ (ICC) berechnet, um abzuschätzen, welchen Einfluss der Umgebungskontext hatte.

Ergebnisse

Prävalenz von problematischem Spielverhalten und Abhängigkeit

Die Studie kam zu einer Gesamtschätzung von 1,16 % (Konfidenzintervall: 0,96-1,36 %) für IGD in der untersuchten Stichprobe. Die am häufigsten vorliegenden Kriterien waren „negative Stimmungen zu entkommen“ (5,3 %) und



**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

„gedankliche Beschäftigung mit dem Spielen“ (3,91 %), wobei diese Kriterien trotz deren relativer Häufigkeit selten mit einer potentiellen IGD-Diagnose assoziiert waren. Vielmehr zeigte sich, dass „Aufgaben anderer Aktivitäten“, „Toleranzentwicklung“ und „Entzugerscheinungen“ Schlüsselkriterien für die Identifikation von IGD im Sinne des DSM-5 darstellten.

Korrelate problematischer Spielnutzung: Persönlichkeit und Spielverhalten

Schüler, die Kriterien für eine IGD-Diagnose erfüllten, spielten über längere Zeiträume, blieben häufiger der Schule fern, hatten schlechtere Schulnoten, berichteten über häufigere Schlafprobleme und gaben häufiger an, vom Spielen abhängig zu sein als jene Personen, die keine Diagnose erfüllten. Darüber hinaus war eine IGD-Diagnose häufiger bei Jungen als bei Mädchen, häufiger bei Haupt- und Realschulen verglichen mit Gymnasien, und häufiger bei Schülern mit einem sogenannten Migrationshintergrund.

Diskussion

Bestätigungen früherer Untersuchungen

- Höhere Prävalenz von IGD bei Jungen als bei Mädchen
- Negative Auswirkungen auf schulische Leistungen
- Bestätigung der Konstruktvalidität (d.h. statistische Stimmigkeit des untersuchten Problemverhaltens)

Widersprüchliche Ergebnisse zu früheren Untersuchungen

- Verglichen mit anderen Studien (4,7-9,25 %) zeigt sich in der vorliegenden Untersuchung eine geringere Prävalenz von IGD (1,16 %).

Limitationen

- Ausschließlich jugendliche Teilnehmer erlauben keinen Rückschluss auf die Prävalenz in der Allgemeinbevölkerung.
- Selbstberichtsdaten könnten durch Antworten im Sinne sozialer Erwünschtheit verzerrt sein.

Bedeutung für die Praxis

- Die Untersuchung weist auf das Problem der Diagnoseschwelle hin, d.h. welche Anzahl von Kriterien erfüllt sein muss, damit eine Diagnose vorliegt. Je nach angenommener Schwelle schwanken die Prävalenzschätzungen teils erheblich. Dies zeigt, dass Prävalenzschätzungen psychischer Störungen immer als „relativ“ zum aktuell herrschenden Konsens über solche Schwellenwerte zu betrachten sind.
- Trotz uneinheitlicher Kriterien für IGD weist die Studie auf die Messbarkeit, Validität und inhaltliche Konsistenz des untersuchten Problemverhaltens hin.
- Jugendliche, bei denen IGD eine mögliche Diagnose darstellt, sind hinsichtlich ihrer schulischen Leistungen negativ beeinträchtigt.
- Der Fragebogen „Computerspielabhängigkeitsskala“ könnte ein gutes Screening-Instrument in der Behandlung und Beratung sein.

Quelle: Rehbein F, Kliem S, Baier D, Mößle T, Petry NM (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction* 110: 842-851.

Referenz: Ko CH, Yen JY, Chen SH et al. (2014). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan. *Journal of psychiatric research*, 53, 103-110.

Das Literaturreferat wurde erstellt von U. Buchner und M. Steppan.

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