



Exzessive Computerspielnutzung und Computerspielabhängigkeit

Grundlage des Vortrags ist eine vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) von April 2007 bis Oktober 2008 durchgeführte - vom Bundesinnenministerium geförderte - deutschlandweite Repräsentativerhebung an **n = 44.610 Schüler/innen 9. Klassen aller Schulformen** (Durchschnittsalter 15 Jahre) und eine im Jahr 2008 durchgeführte Befragung anfallender Stichproben von **n = 3.600 Berufsschüler/innen und Gymnasiast/innen** in Osnabrück (Durchschnittsalter 19 Jahre).

Zentrale Befunde zu 15-jährigen Jugendlichen im Überblick

- 10 % der Neuntklässler (15,3 % der Jungen, 4,3 % der Mädchen) weisen ein **exzessives Spielverhalten** mit mehr als 4,5 h täglicher Nutzung auf.
- Unter Anwendung des KFN-CSAS-II (siehe umseitig) sind **1,7 % der Jugendlichen als abhängig** und **2,8 % als gefährdet** einzustufen.
- **Jungen** weisen ein erhöhtes Risiko auf. Von ihnen sind ca. 3 % abhängig, von den Mädchen 0,3 %.
- **Die Nutzung bestimmter Spiele (insb. Onlinespiele, Onlinerollenspiele)** geht mit einem erhöhten Abhängigkeitsrisiko einher. Auch vorangegangenes Sitzenbleiben in der Schule, Schulangst, das Spielen als einzige Quelle von Erfolgserlebnissen sowie weitere psychische Prädispositionen erhöhten das Risiko für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit.
- Computerspielabhängige Jugendliche weisen Belastungen wie schlechtere Schulnoten, vermehrtes Schulschwänzen, geringere Schlafzeit, eingeengtes Freizeitverhaltens und vermehrte Suizidgedanken auf.

Zentrale Befunde zu 19-jährigen Erwachsenen im Überblick

- Computerspielabhängigkeit ist **kein exklusives Jugendphänomen**. Aufgrund mangelnder repräsentativer Daten kann jedoch bislang die Prävalenz von Computerspielabhängigkeit im Erwachsenenalter nur geschätzt werden.
- Wie bei den Jugendlichen zeigen sich auch bei Volljährigen, von Computerspielabhängigkeit betroffenen Personen Leistungseinbußen Schule und Ausbildung.
- Etwa die Hälfte der als computerspielabhängig diagnostizierten Personen weist eine klinisch auffällige **psychische Belastung** auf.
- Computerspielabhängige Personen sind hinsichtlich gesundheits-, leistungs- und sozialbezogener Parameter einem weit höheren **Leidensdruck** ausgesetzt als bisher angenommen.
- **Nur 4 Prozent der computerspielabhängigen Personen** geben an, schon einmal eine Selbsthilfegruppe, Beratungsstelle, einen niedergelassenen Arzt oder Psychologen wegen Problemen mit dem Computerspielen in Anspruch genommen zu haben.

Referenzen:

Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (Forschungsbericht No. 108). Hannover: KFN

Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2009). Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit im Jugendalter: Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. Die Psychiatrie, 6, 140-146.

Mößle, T., & Rehbein, F. (2008). Zur psychosozialen Belastung von Glücksspielern und Computerspielabhängigen. Paper presented at the Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychiatrie, Psychotherapie und Neurologie, Berlin.

Kontaktinformation bei Rückfragen:

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Florian Rehbein (Dipl.-Psych.), Lützerodestr. 9, 30161 Hannover, Tel.: 0511-3483619, frehbein@kfn.uni-hannover.de

Itemkennwerte der Computerspielabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II (n = 10.402)

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>r_{i(t-i)}</i>
Einengung des Denkens und Verhaltens			
Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht Computer- und Videospiele, gedanklich sehr viel mit Spielen.	1.64	.87	.61
Meine Gedanken kreisen ständig ums Computer- und Videospiele, auch wenn ich gar nicht spiele.	1.26	.62	.69
Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer: Das ist fast zu einer Routine für mich geworden.	1.55	.90	.63
Es kommt vor, dass ich eigentlich etwas ganz anderes tue und dann ohne zu überlegen ein Computerspiel starte.	1.36	.73	.60
Negative Konsequenzen			
Meine Leistungen in der Schule leiden unter meinen Spielgewohnheiten.	1.31	.68	.64
Ich bin so häufig und intensiv mit Computer- und Videospiele beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule bekomme.	1.35	.70	.70
Mir wichtige Menschen beschweren sich, dass ich zu viel Zeit mit Spielen verbringe.	1.55	.83	.64
Weil ich soviel spiele, unternehme ich weniger mit anderen.	1.38	.72	.63
Kontrollverlust			
Ich verbringe oft mehr Zeit mit Computer- und Videospiele, als ich mir vorgenommen habe.	1.50	.83	.65
Ich habe das Gefühl, meine Spielzeit nicht kontrollieren zu können.	1.42	.79	.64
Entzugserscheinungen			
Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.	1.39	.71	.70
Wenn ich längere Zeit nicht spiele, werde ich unruhig und nervös.	1.23	.59	.67
Toleranzentwicklung			
Ich habe das Gefühl, dass Video- und Computerspiele für mich immer wichtiger werden.	1.47	.78	.73
Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein.	1.30	.68	.65
Skala	Cronbachs Alpha = .92		

Anmerkungen: M = Mittelwert. SD = Standardabweichung. $r_{i(t-i)}$ = Trennschärfe (Item-Rest-Korrelation). Mittelwerte basieren auf vierstufigem Antwortformat (1 = stimmt nicht, 2 = stimmt kaum, 3 = stimmt eher, 4 = stimmt genau).

Für die Diagnosestellung werden alle Items aufsummiert (Range: 14 - 56 Punkte). **Ab 35 Punkten** (35 - 41) wird eine Person als gefährdet eingestuft, da die Items der Computerspielabhängigkeitsskala im Mittel nicht mehr abgelehnt werden ($14 \times 2,5 = 35$). Personen, die diesen Wert erreichen, liegen bereits zwei Standardabweichungen über dem Mittelwert der Population. **Ab 42 Punkten** (42 - 56), womit im Mittel eine Zustimmung zu allen Items vorliegt ($14 \times 3 = 42$), kann vom Vorliegen einer Computerspielabhängigkeit ausgegangen werden. Personen, die diesen Wert erreichen, liegen bereits drei Standardabweichungen über dem Mittelwert.

Tabelle 7. Statistische Kennwerte der Computerspielabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II (n = 10.402)

Range	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>SE</i>	95%-Konfidenz-IV	
				Unterer Wert	Oberer Wert
14 - 56	19.81	7.42	.07	19.67	19.96

Anmerkungen: M = Mittelwert, SD = Standardabweichung, SE = Standardfehler des Mittelwerts