

Zusammenfassung

(Annaheim B., Müller M., Inglin S., Wicki M., Windlin B., Gmel G., Lausanne/Zürich 2012)

Internetgebrauch und interaktive (Online-)Games

Einleitung

Dem Thema Internetgebrauch und interaktive (Online-)Games wurde in den letzten Jahren von verschiedener Seite her ein steigendes Interesse entgegen gebracht. Die gesellschaftlichen Diskurse tendieren dabei zunehmend in Richtung „Problematisierung“. Bis anhin waren für die Schweiz jedoch keine repräsentativen Daten zum Thema Gamen verfügbar.

Der vorliegende Bericht basiert auf einer repräsentativen Befragung von 5'032 in der Schweiz lebenden Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 13 bis 29 Jahren.¹ Die Befragung wurde gleichzeitig mit einer Datenerhebung zu anderen Verhaltensweisen durchgeführt und erlaubt den unmittelbaren Einbezug eines erweiterten sozialen Kontextes. Es wurden Cannabis-Konsum, Alkohol- und Tabakkonsum sowie die physische und psychische Befindlichkeit thematisiert.

Theoretische Konzepte zur Internetnutzung

Seit Ende der 1990er Jahre hat sich die Nutzung des Internets stark verbreitet. Heute ist das Internet für eine Mehrheit der Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Schweiz Teil des alltäglichen Lebens und ein wichtiges Mittel zur Informationsbeschaffung in der Ausbildung, an der Arbeit wie auch in der Freizeit. Das Internet hat aber weit mehr Funktionen als nur die Informationsbeschaffung; es ermöglicht zusätzliche Arten sozialer Interaktionen (z.B. via Chat, Facebook, Bloggs) beziehungsweise dient als Mittel für Freizeitunterhaltung.

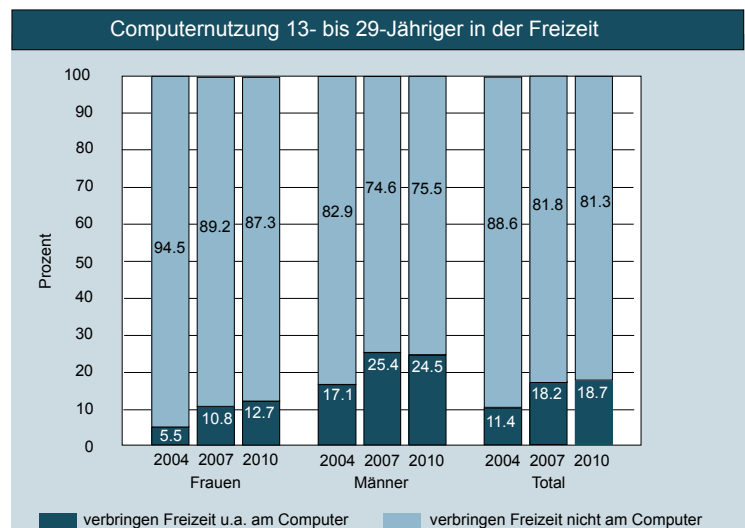
Wenn es um das Spielen von interaktiven (on- oder off-line) Spielen auf Personalcomputern oder Spielkonsolen geht, wird bei diesen Spielen in der Umgangssprache vom Gamen gesprochen. Die entsprechenden elektronischen Spiele als solche werden als Games bezeichnet. Gamen ist eine Form der Nutzung des Internets als Mittel zur Freizeitbeschäftigung. Diese müssen jedoch nicht unbedingt über das Internet gespielt werden; sie umfassen „Computerspiele“ im Allgemeinen (d.h. auch

offline) und sogenannte „Videospiele“, welche auf computerähnlichen Geräten (z.B. Konsolen) gespielt werden. Diese Spiele werden als interaktiv bezeichnet, weil ein wechselseitiges aufeinander Einwirken zwischen einer/m Spielenden und einem Computer oder zwischen einer/m Spielenden und anderen Spielenden via Computer stattfinden kann.

Im Internet surfen und nach Informationen suchen, sich im Chat mit anderen austauschen, beim Gamen in andere Welten abtauchen, die Nutzung des Internets kann praktisch, hilfreich und lehrreich sein. Sie kann aber auch un-terhaltsam sein, Spass machen und die Zeit vertreiben.

Expertisen stellen einerseits fest, dass die Nutzung sogenannter neuer Medien eine beruhigende, stimulierende, sozialaktivierende und -unterstützende sowie stress- und angstreduzierende Wirkung haben kann.² Andererseits ist die Nutzung neuer Medien mit gewissen Risiken verbunden. Diese sind breit gefächert und reichen von Problemen mit dem Persönlichkeitsschutz über die Belästigung sexueller oder anderer Art bis zu exzessiver und somit „problematischer“ Nutzung. Sucht Schweiz nennt als ein Indiz exzessiver bzw. „problematischer“ Nutzung neuer Medien, wenn kaum

Abb. 1



1) Die Untersuchung wurde im Rahmen des Schweizerischen Cannabismonitorings (cmo) nach 2004 und 2007 im Jahr 2010 zum dritten Mal durchgeführt und ein zusätzliches Modul zum Thema Internetgebrauch und interaktiven (Online-) Spielen („Gamen“) angefügt. Die cmo wird durch das Bundesamt für Gesundheit (BAG) finanziert. Die im vorliegenden Bericht zusammengefasste Studie wurde in dessen Auftrag vom Institut für Begleit- und Sozialforschung (IBSF) in Zusammenarbeit mit Sucht Schweiz durchgeführt.

2) vgl. Fritz J. et al. (Eds.) (2011). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet.

Schorr, A. (Ed.) (2009). Jugendmedienforschung: Forschungsprogramme, Synopse, Perspektiven.

Tisseron, S. (2009). Jeux vidéo: entre nouvelle culture et séductions de la „dyade numérique“.

noch Zeit für anderes wie Arbeit, Schule, Freunde, Schlafen und Essen bleibt. Auch ist gemäss Sucht Schweiz beispielsweise Vorsicht geboten, wenn der Computer als Mittel zur Bewältigung von Langeweile und Frust eingesetzt wird.

Häufigkeit der Internetnutzung

Der Anteil an Jugendlichen und jungen Erwachsenen, welche ihre Freizeit normalerweise vor dem Computer verbringen, hat in den letzten Jahren zugenommen (vgl. Abb. 1). Männer geben deutlich häufiger als Frauen an, ihre Freizeit am Computer zu verbringen. Die Computernutzung der Frauen scheint sich im Vergleich zu derjenigen der Männer mit einer zeitlichen Verzögerung zu entwickeln, ein Phänomen, das mehrfach auch bei anderen gesellschaftlichen Entwicklungen (z.B. bezüglich des Rauchens) beobachtet werden konnte.³

Männer geben deutlich häufiger als Frauen an, ihre Freizeit am Computer zu verbringen.

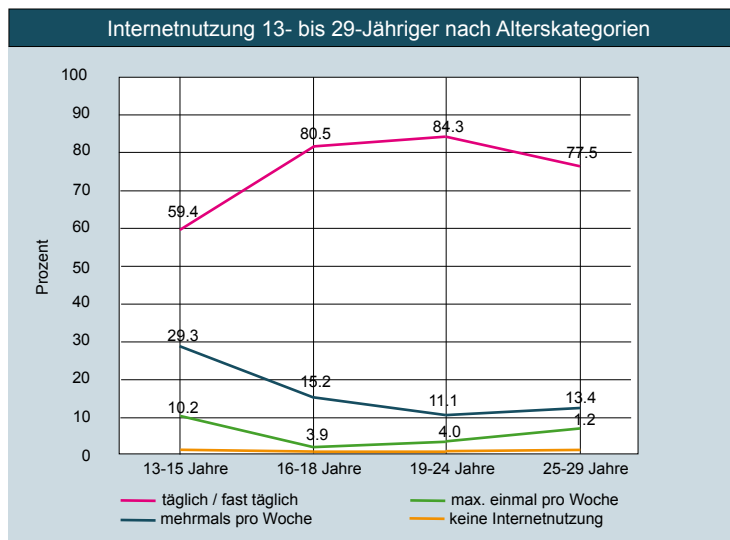
Für das Jahr 2010 liefert die Studie detaillierte Ergebnisse zu jeglicher Nutzung des Internets, einschliesslich Ausbildung und Arbeit (vgl. Abb. 2). Die Internetnutzung bei in der Schweiz wohnhaften Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 13 bis 29 Jahren ist eine Selbstverständlichkeit: Nur knapp eine/r von Hundert (0.9%) nutzen das Internet gar nie. Über zwei Drittel (77.5%) nutzen das Internet täglich oder fast täglich.

Zwischen den Alterskategorien zeigen sich statistisch signifikante Unterschiede bezüglich der Häufigkeit der Internetnutzung. Auffallend ist, dass sowohl in der tiefsten (13- bis 15-Jährige) wie auch in der höchsten (25- bis 29-Jährige) Alterskategorie die Anteile an nie Internetnutzenden mit 1.2% am höchsten und die Anteile an täglich (bzw. fast täglich) Internetnutzenden mit 59.4% bzw. 77.5% am tiefsten sind. Dies kann damit erklärt werden, dass 13- bis 15-Jährige noch nicht arbeiten, sondern das Internet in weniger intensivem Masse für Freizeit und Schule nutzen. Bestätigt wird diese Annahme auch durch die hohen Anteile an mehrmals pro Woche Nutzenden in der jüngsten Alterskategorie.

Statistisch signifikante Unterschiede gibt es auch zwischen den Geschlechtern (vgl. Abb. 3): Wie schon Daten von 2004 und 2007 gezeigt haben, scheinen Männer den Frauen bezüglich Häufigkeit der Nutzung voraus zu sein. Bei den Sprachregionen können ebenfalls statistisch signifikante Unterschiede festgestellt werden. Die italienischsprachige Bevölkerung der

3) Rogers, E. M. & Shoemaker, F. F. (1971). Communication of Innovations: A Cross-Cultural Approach. Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations.

Abb. 2



Schweiz nutzt das Internet etwas weniger bzw. nutzen es weniger intensiv als die deutsch- und französischsprachige Bevölkerung.

Art der Internetnutzung

Wird neben dem Gamen nach weiteren Arten der Internet-Nutzung wie E-Mails und Chatten differenziert, gibt es wie bei der allgemeinen Internetnutzung auch beim E-Mailen signifikante Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Sind die Anteile an täglich oder fast täglich E-Mail-Schreibern bei jungen Männern mit 37.6% etwas höher als bei jungen Frauen (36.0%), sind umgekehrt die Anteile an Personen, welche gar nie oder höchstens einmal pro Woche ein E-Mail versenden, bei jungen Männern (11.0 bzw. 16.5%) höher als bei jungen Frauen (7.4 bzw. 14.8%). Keine signifikanten geschlechtsspezifische Unterschiede bestehen beim Chatten. Im Vergleich zu anderen Online-Aktivitäten scheint Frauen das Chatten am meisten anzusprechen.

Auftreten körperlicher Beschwerden

Wer einen Computer und das Internet nutzt oder interaktive Games spielt, nimmt eine spezifische

Abb. 3

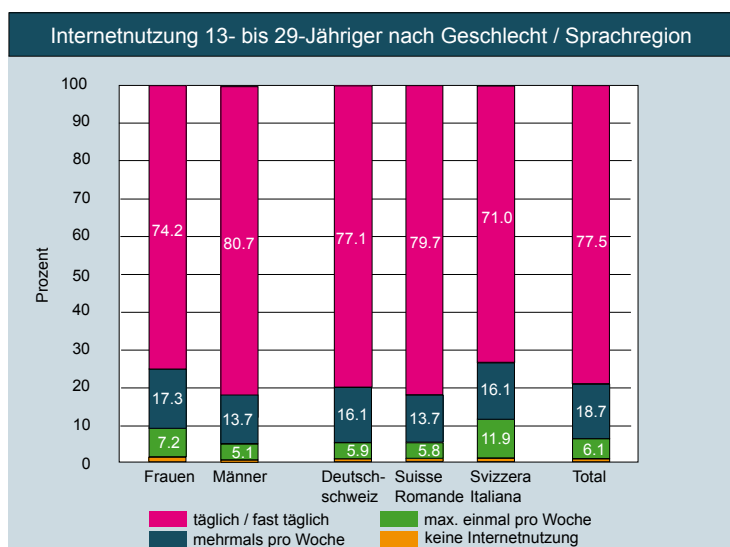
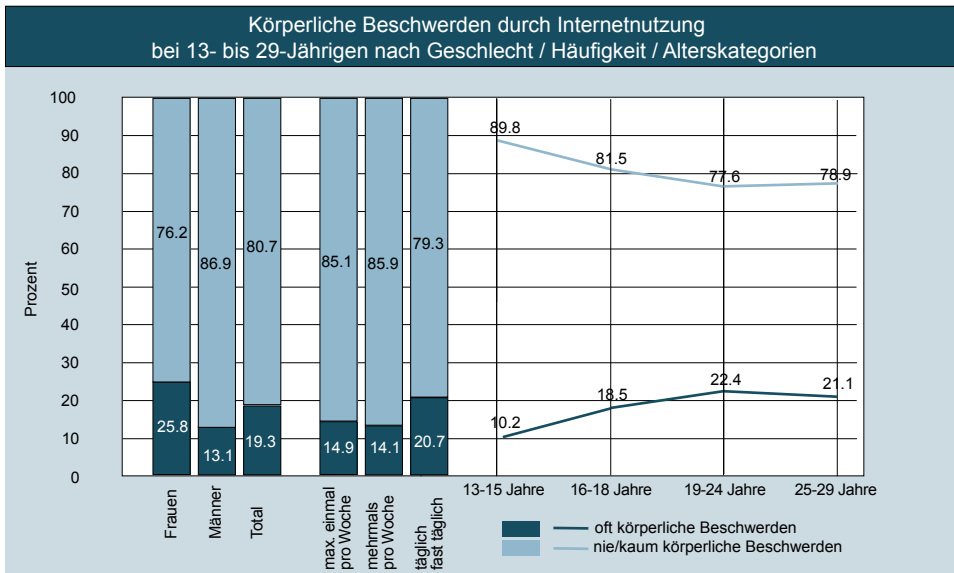


Abb. 4



meist sitzende Körperhaltung ein. Diese Körperhaltung kann mit spezifischen körperlichen Beschwerden einhergehen. Vor dieser Problematik wurden Fragen zu körperlichen Beschwerden in Zusammenhang mit Computernutzung, Internetgebrauch und Gamen gestellt. Dabei wurde auf eine bestehende und validierte Skala zurückgegriffen, welche sowohl Beschwerden des Bewegungsapparates (Handgelenks-, Rücken-, Schulter- und Nackenschmerzen) als auch Kopfschmerzen, Augenbeschwerden und allgemeine Benommenheit erfasst.⁴

Beinahe jede fünfte Person (19.3%) im Alter von 13 bis 29 Jahren, welche das Internet nutzt, gibt regelmässige (d.h. oft oder sehr oft) körperliche Beschwerden verschiedener Art an, welche sie selbst dem Computer- bzw. Internetgebrauch oder Gamen zuschreibt (vgl. Abb. 4). Dabei sind die Anteile bei den internetnutzenden Frauen fast doppelt so gross wie bei den internetnutzenden Männern. Frauen scheinen bezüglich körperlicher Beschwerden in Zusammenhang mit Computernutzung und Gamen deutlich sensibler zu sein als Männer, nehmen solche eher wahr bzw. schreiben körperliche Beschwerden eher dem Computergebrauch zu als Männer.

Frauen scheinen bezüglich körperlicher Beschwerden in Zusammenhang mit Computernutzung und Gamen deutlich sensibler zu sein als Männer.

Signifikante Unterschiede können zwischen den Alterskategorien festgestellt werden. Die relativ geringen Werte bei den 13- bis 15-Jährigen dürften an der noch weniger intensiven Nutzung des Internets in dieser Alterskategorie liegen. Mit zunehmendem Alter nehmen die Anteile derer, die Beschwerden angeben, von

4) Physical Consequences Subscale der Internet Consequences Scale (ICONS) (Clark and Frith, 2005).

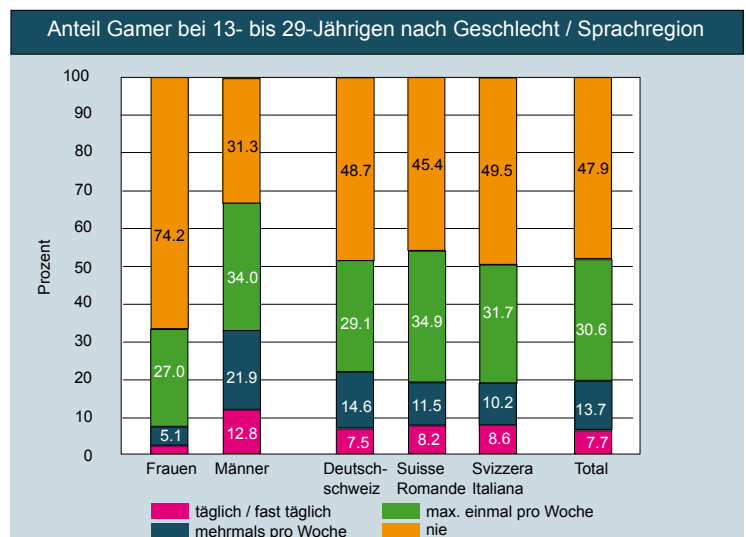
18.5% bei den 16- bis 18-Jährigen und von 22.4% bei den 19- bis 24-Jährigen zu. Mit Eintritt des Erwachsenenalters, d.h. ab etwa 18 Jahren, verändern sich dann die Anteile bezüglich der Personen mit körperlichen Beschwerden kaum mehr.

Klassifizierung von Gamern

Gut die Hälfte (52.1%) der Schweizer Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 13 bis 29 Jahren gamen zumindest ab und zu; 13.7% tun dies mehrmals pro Woche und 7.7% sogar täglich oder fast täglich (vgl. Abb. 5).

Die Unterschiede zwischen den Geschlechtern erreichen hohe statistische Signifikanz. So gamen nur gut ein Drittel (34.6%) der Frauen, während bei den Männern mehr als zwei Drittel (68.7%) Games spielen. Noch ausgeprägter werden die Geschlechterunterschiede, wenn häufig Spielende betrachtet werden: Während 7.5% der Frauen mehrmals pro Woche oder täglich gamen, beträgt der entsprechende Anteil bei den Männern 34.7%. Bei den Sprach-

Abb. 5



regionen zeigt sich, dass das Gamern in allen drei Landesteilen der Schweiz in ähnlichem Ausmass verbreitet ist.

Auch die Unterschiede zwischen den Alterskategorien erreichen hohe statistische Signifikanz (Abb. 6): In der jüngsten Alterskategorie (13-15 Jahre) ist der Anteil an Gamern mit 72.8% am höchsten, während die Anteile mit zunehmendem Alter abnehmen (63.5% bei den 16- bis 18-Jährigen und 49.1% bei den 19- bis 24-Jährigen). In der letzten Alterskategorie (25-29 Jahre) beträgt der Anteil an Gamern noch 38.3%. Parallel dazu nehmen die Anteile an mehrmals pro Woche Spielenden von 23.5% auf 7.4% bzw. an täglich Spielenden von 16.2% auf 3.5% mit steigendem Alter kontinuierlich ab.

Gamern ist in erster Linie ein Verhalten männlicher Jugendlicher. Die 13- bis 15-Jährigen gamern am häufigsten, und mit zunehmendem Alter nehmen die Anteile an Gamern ab.

Gamern ist in erster Linie ein Verhalten männlicher Jugendlicher. Die 13- bis 15-Jährigen gamern am häufigsten, und mit zunehmendem Alter nehmen die Anteile an Gamern ab.

Klassifikation

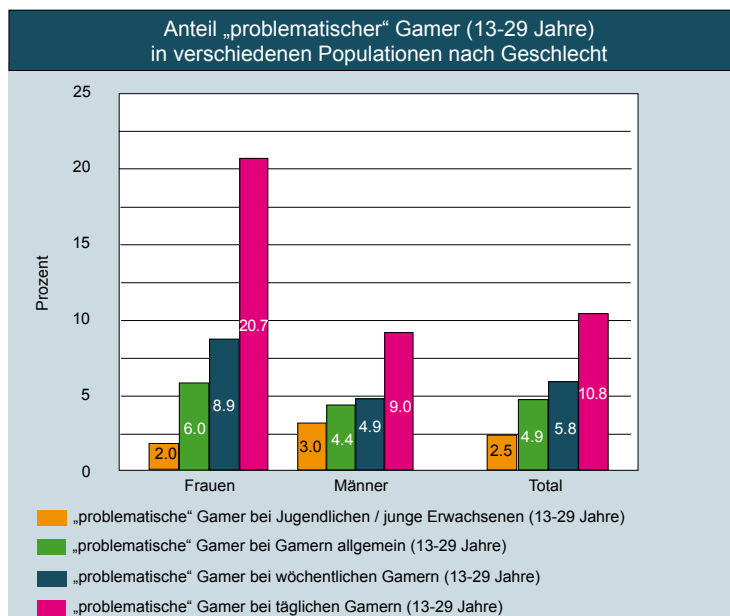
„problematischer“ Gamer

Die Häufigkeit des Gamerns allein sagt kaum etwas über mögliche negative psychosoziale Folgen dieses Verhaltens aus. So kann davon ausgegangen werden, dass tägliches Gamern nicht zwingendermassen „problematisch“ sein muss, während umgekehrt auch ein nicht tägliches Gamern mit verschiedenen Problemen verbunden sein kann.

Das Spielen interaktiver Spiele von relativ grossen Teilen der Schweizer Bevölkerung ist ein Phänomen neueren Datums und wird verschiedentlich als „Problemverhalten“ bezeichnet. Derzeit gibt es bezüglich „problematischen“ Gamern indes keine allgemein anerkannte Definitionen oder verbindliche Grenzwerte. Weder exzessives oder „problematisches“ Gamern noch der exzessive Gebrauch des Internets wird als offiziell definierte, diagnostizierbare Störung in den internationalen Klassifikationen der Krankheiten (ICD-10 oder DSM-IV) aufgeführt. Wie exzessives Gamern einzuordnen ist und ob es sich dabei um eine ‚Krankheit‘ handelt, ist also noch nicht festgelegt.

Auch wird eine Vielzahl unterschiedlicher Begriffe verwendet, um dieses Phänomen zu bezeichnen, welches in den letzten Jahren zunehmend aufgetreten bzw. in den gesellschaftlichen und wissenschaftlichen „Problemdiskurs“

Abb. 6



geraten ist: Computerspielsucht, Computer-spielabhängigkeit, obsessiver, kompulsiver oder problematischer Gebrauch von Computer- und Videospielen. Entsprechend besteht auch eine verwirrende Vielfalt an Skalen zur Erfassung exzessiven Gamerns oder ähnlicher Konzepte.

In der beschriebenen Studie wird nach eingehender Evaluation ein Screening-Instrument zur Messung „problematischen“ Gamerns eingesetzt. Basierend auf Kriterien für ‚pathological gambling‘ (Spielsucht) gemäss DSM-IV umfasst die Game Addiction Scale (GAS) sieben Items. Jedes der sieben Items kann einer Dimension der Spielsucht zugeordnet werden.

Game Addiction Scale (GAS)

(Instrument zur Messung von problematischem Spielverhalten)

Wie häufig in den letzten 6 Monaten ...

- ... haben Sie den ganzen Tag ans ‚Gamern‘ gedacht? (salience)
- ... haben Sie mehr Zeit mit ‚Gamern‘ verbracht als normalerweise? (tolerance)
- ... haben Sie ‚gegamet‘ um das reale Leben zu vergessen? (mood modification)
- ... haben Sie sich schlecht gefühlt, wenn Sie nicht ‚gamern‘ konnten? (withdrawal)
- ... haben andere vergeblich versucht, Sie dazu zu bringen, weniger zu ‚gamern‘? (relapse)
- ... haben Sie Streit gehabt mit anderen (z.B. Familie, Freunde) wegen der Zeit, die Sie mit ‚Gamern‘ verbrachten? (conflict)
- ... haben Sie andere wichtige Aktivitäten (z.B. Schule, Arbeit, Sport) vernachlässigt, um ‚gamern‘ zu können? (problems)

In der Schweiz spielt gut eine/r von fünf (21.4%) Jugendlichen und jungen Erwachsenen relativ intensiv (d.h. mehrmals pro Woche oder täglich) Games (vgl. Abb. 6). Junge Frauen gamern zwar weniger als junge Männer, wenn sie jedoch gamern, dann haben sie ein deutlich höheres Risiko, ein „problematisches“ Gameverhalten zu entwickeln.

Junge Frauen gamen zwar weniger als junge Männer, wenn sie jedoch gamen, dann haben sie ein deutlich höheres Risiko, ein „problematisches“ Gameverhalten zu entwickeln.

Substanzkonsum und psychische Beschwerden

In den Diskussionen um den Krankheitswert von game addiction wird verschiedentlich eingewendet, dass eine vorschnelle Diagnostik, und die damit verbundene Zuweisung zu einer game-spezifischen Suchtbehandlung, den psychopathologischen Hintergrund einer anderen Krankheit verschleiern. Das heisst, der Blick auf primäre psychiatrische Störungen, welche mit exzessivem Gamen einhergehen, wird verstellt, und eine adäquate Behandlung kann beeinträchtigt werden. Ob dieser Einwand berechtigt ist, kann aufgrund der zusammengefassten Studie nicht beantwortet werden. Jedoch wurde untersucht, ob „problematische“ Gamer mehr psychische Beschwerden (inkl. Depressivität) aufweisen als nicht „problematische“ Gamer bzw. Nicht-Gamer.

In der einschlägigen Literatur wird die weitgehende Verstrickung von exzessivem Gamen (bzw. Internetgebrauch), dem Gebrauch psychoaktiver Substanzen (Alkohol, Tabak und Cannabis) und psychischen Beschwerden verschiedentlich bestätigt. So gehen gewisse Expertisen davon aus, dass „Onlinesucht“ nicht eine eigenständige Störung mit Krankheitswert darstellt, sondern dass sie viel eher ein Symptom anderer Krankheiten ist, wie z.B. Depressionen oder Angststörungen.⁵ Auch stellen verschiedene Studien Korrelationen zwischen „Onlinesucht“ bzw. exzessivem oder süchtigem Gamen und u.a. zwanghaftem Verhalten, Einsamkeit, interpersonellen Problemen, Stress, ADHS, tiefer Lebenszufriedenheit sowie niedriger sozialer Kompetenz und tiefem Selbstwertgefühl fest.⁶

Die im Rahmen der beschriebenen Studie durchgeführten Analysen erlauben keine Rückschlüsse auf Kausalitäten. Das heisst, aufgrund der Ergebnisse kann nichts über die Ursache oder die Wirkung des Gamens ausgesagt werden. So können beispielsweise depressive Symptome sowohl Ursache wie auch Folge des Gamens

5) Kratzer, S. & Hegerl, U. (2008). Ist „Internetsucht“ eine eigenständige Erkrankung?

6) Caplan, S. E., Williams, D. & Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players

Frölich, J., Lehmkuhl, G. & Döpfner, M. (2009). Computerspiele im Kindes- und Jugendalter unter besonderer Betrachtung von Suchtverhalten, ADHS und Aggressivität.
Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents.

oder aber nur zwei Aspekte innerhalb eines komplexen Systems unterschiedlicher, gegenseitig aufeinander einwirkender Variablen sein.

Bezüglich des Gebrauchs psychoaktiver Substanzen liessen sich Hypothesen sowohl für die einen (d.h. Gamer haben ein tieferes Risiko für den Gebrauch psychoaktiver Substanzen als Nicht-Gamer) als auch für anderen (d.h. Gamer haben ein höheres Risiko für den Gebrauch psychoaktiver Substanzen als Nicht-Gamer) Zusammenhänge aufstellen:

Jugendliche und junge Erwachsene experimentieren meist in der Gruppe mit psychoaktiven Substanzen. Es gibt Studien, die aufzeigen, dass Jugendliche, welche psychoaktive Substanzen gebrauchen, besser sozial integriert sind.⁷ Wenn davon ausgegangen wird, dass Games in erster Linie alleine exzessiv beziehungsweise „problematisch“ gespielt werden, dann müsste Gamen im Jugendalter weniger zum Gebrauch psychoaktiver Substanzen führen.

Andererseits könnte auch die Hypothese aufgestellt werden, dass sowohl der Gebrauch psychoaktiver Substanzen wie auch exzessives Gamen Ausdruck weiterer psychosozialer Probleme sind, und dass das eine durch das andere verstärkt wird.

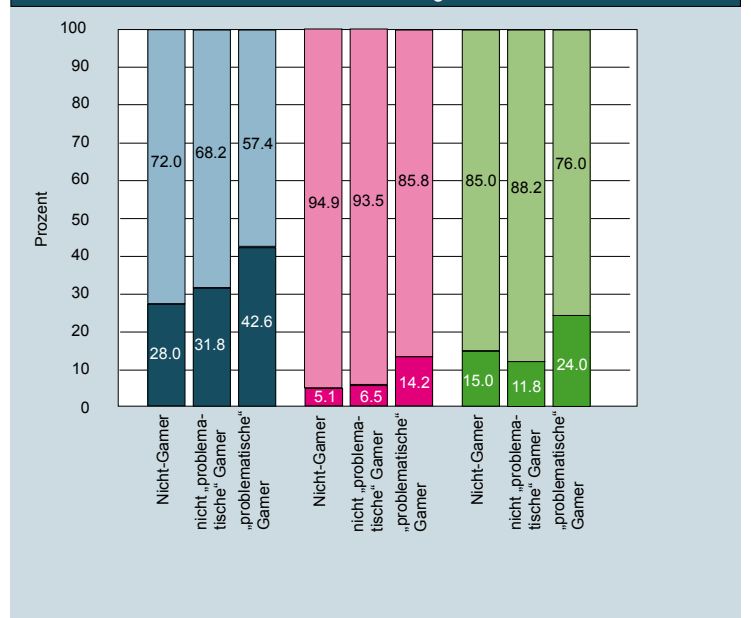
Tabak- und Alkoholkonsum

„Problematische“ Gamer weisen gemäss der GAS deutlich höhere Anteile an aktuell Tabakrauchenden (42.6%) auf als Jugendliche und junge Erwachsene, welche zwar gamen, aber gemäss GAS nicht als „problematisch“ eingestuft werden

7) Shedler, J. & Block, J. (1990). Adolescent drug use and psychological health.

Abb. 7

Zusammenhang Gamerstatus / Tabak-/Alkoholkonsum / psych. Beschwerden bei 13- bis 29 Jährigen



(31.8%) (vgl. Abb. 7) Diese wiederum weisen jedoch immer noch höhere Anteile an Tabakrauchenden auf als Nicht-Gamer (28.0%).

Sowohl bei Nicht-Gamern (5.1%) wie auch bei nicht „problematischen“ Gamern (6.5%) konsumiert rund eine/r von 20 Personen risikoreich Alkohol. Diese beiden Gruppen unterscheiden sich bezüglich des Alkoholkonsums kaum voneinander. Jugendliche und junge Erwachsene, welche jedoch gemäss GAS als „problematisch“ eingestuft werden, weisen deutlich höhere Anteile (14.2%) an risikoreich Alkohol konsumierenden auf als Nicht-Gamer.

Psychische Beschwerden

Psychische Beschwerden sind, insbesondere in Telefonbefragungen, sehr schwer zu erfassen. Bei der in Abb. 7 verwendeten Differenzierung handelt es sich um ein grobes Screening, welches aufgrund von vier Fragen zur Befindlichkeit während der vorhergehenden Woche konstruiert wurde. Diese zeigt, dass „problematische“ Gamer mit 24.0% signifikant häufiger psychische Beschwerden aufweisen als Jugendliche und junge Erwachsene, welche nicht gamen (15.0%) oder welche nicht „problematisch“ gamen (11.8%). Die letztgenannten Gruppen unterscheiden sich nicht statistisch signifikant voneinander. „Problematische“ Gamer weisen, selbst unter Kontrolle von Geschlechts- und Alterseffekten, ein fast doppelt so hohes Risiko auf, an psychischen Beschwerden zu leiden als Nicht-Gamer.

Cannabiskonsum

Bezüglich des Cannabiskonsums wurden die Jugendlichen und jungen Erwachsenen in drei Gruppen eingeteilt: aktuell Konsumierende (in den letzten sechs Monaten vor der Befragung mindestens einmal Cannabis genommen), ehemals und nie Konsumierende.

„Problematische“ Gamer deutlich höhere Anteile an aktuell Cannabiskonsumierenden (23.0%) auf als Jugendliche und junge Erwachsene, welche nicht gamen (8.8%) oder welche zwar gamen, aber gemäss GAS nicht als „problematisch“ eingestuft werden (11.5%) (vgl. Abb. 8). Die beiden letzten Gruppen hingegen unterscheiden sich bezüglich des Cannabiskonsums nicht statistisch signifikant voneinander.

Wie Abb. 8 weiter zeigt, sind sowohl bei Nicht-Gamern (1.9%) wie auch bei nicht „problematischen“ Gamern (2.5%) die Anteile an „problematisch“ Cannabiskonsumierenden gemäss dem Cannabis Use Disorders Identification Test (CUDIT) relativ gering. Bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen hingegen, welche gemäss GAS als „problematisch“ gelten, sind auch die Anteile an „problematisch“ Cannabiskonsumierenden deutlich höher (9.0%). Mit anderen Worten: Rund jede/r zehnte „problematische“ Gamer weist auch

Probleme im Zusammenhang mit Cannabis auf. „Problematische“ Gamer weisen durchwegs höhere Anteile an Personen mit (risikoreichem) Substanzkonsum (Tabak, Alkohol, Cannabis) bzw. mit psychischen Beschwerden auf als nicht „problematische“ und Nicht-Gamer.

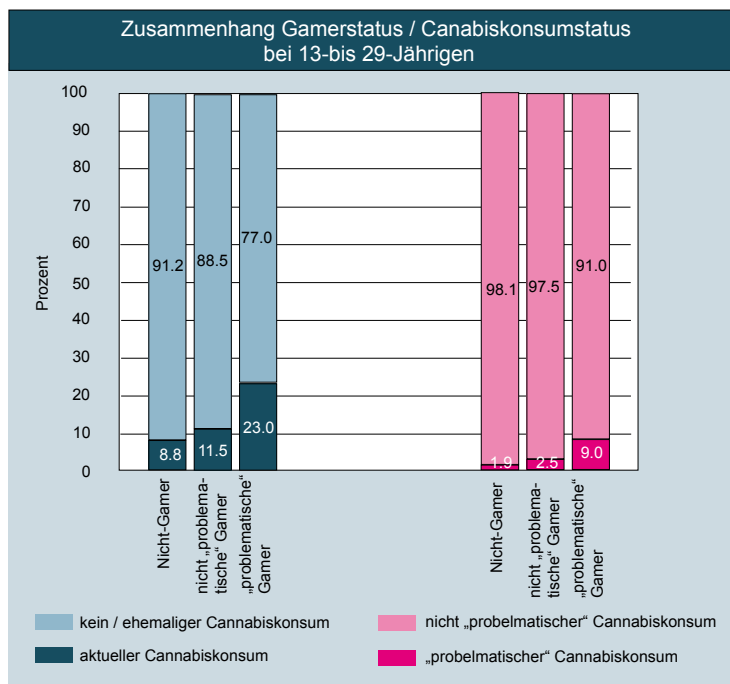
„Problematische“ Gamer weisen durchwegs höhere Anteile an Personen mit (risikoreichem) Substanzkonsum (Tabak, Alkohol, Cannabis) bzw. mit psychischen Beschwerden auf als nicht „problematische“ und Nicht-Gamer.

Diskussion

Im vorliegenden Bericht wurden die Ergebnisse der Bevölkerungsbefragung zur Internetnutzung und zum Spielen interaktiver Games vorgestellt. Es handelt sich dabei um gesellschaftliche Problematiken, welche vor allem Jugendliche und junge Erwachsene betreffen. Eine Mehrheit (52.1%) der 13- bis 29-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Schweiz spielt zumindest ab und zu interaktive Spiele. Dabei lassen sich sehr deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern erkennen. Dass Gamern vor allem bei männlichen Jugendlichen populär ist, wird durch vergleichbare Studien aus dem Ausland⁸ durchwegs bestätigt. Auch auffallend ist, dass mit zunehmendem Alter die Anteile an Gamern stetig abnehmen.

8) Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents.
 Rehbein, F., Kleimann, M. & Mössle, T. (2009). Computerabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale.

Abb. 8



Ferner konnte festgestellt werden, dass junge Frauen, die (intensiv) gamen, ein deutlich höheres Risiko aufweisen im Zusammenhang mit dem Gamen Probleme zu entwickeln als junge gamende Männer. Intensivgamerinnen scheinen also eine kleine, aber speziell vulnerable Gruppe junger Frauen darzustellen.

Bisher veröffentlichten Forschungsergebnisse im europäischen Kontext zum Thema Gamen stammen mehrheitlich aus nicht-repräsentativen Untersuchungen von kleinen und oftmals sehr spezifischen Populationen. Für die Schweiz werden mit der vorgestellten Untersuchung zum ersten Mal repräsentative Zahlen zum Gameverhalten bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen erhoben. Der Vergleich mit den wenigen bereits bestehenden Untersuchungen aus dem nahen Ausland steht unter einigen Vorbehalten, da verschiedene Konzepte „problematischen“ Gamens gemessen und auf unterschiedliche Weise operationalisiert und in unterschiedlichen Populationen untersucht wurden.

Eine Studie, in der ebenfalls die Game Addiction Scale verwendet wurde, fanden bei 12- bis 18-jährigen niederländischen Schülerinnen und Schülern 9.3% und 9.4% „süchtige“ Gamer.⁹ Eine umfassende, repräsentative Studie bei deutschen Schülerinnen und Schülern (Durchschnittsalter 15.3 Jahre) stuft 3% der Jungen und 0.3% der Mädchen als „computerspielabhängig“ sowie 4.7% der Jungen und 0.5% der Mädchen als „gefährdet“ ein.¹⁰ Eine andere deutsche Studie kleineren Umfangs (11- bis 14-Jährige) fand, dass bei 9.3% der untersuchten Kinder die Kriterien für „exzessives Computerspielverhalten“ vollständig erfüllt waren.¹¹ In einer österreichischen Studie mit 1068 Jugendlichen (13 bis 18 Jahre) wurde das Spielverhalten von 9.6% als „missbräuchlich“ und von 2.7% als „abhängig“ eingestuft.¹²

Die Ergebnisse der angeführten Studien zu „problematischem“ Gameverhalten bzw. Abhängigkeit, Missbrauch und exzessivem Gebrauch aus dem nahen Ausland variieren relativ stark und bewegen sich in der Größenordnung von ca. 1% bis 10%. Das in der vorliegenden Zusammenfassung beschriebene Ausmass des „problematischen“ Gamens gemäss Game Addiction Scale bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Schweiz liegt mit 2.5% in der gesamten 13- bis 29-jährigen Bevölkerung beziehungsweise 4.9% bei Gamern innerhalb dieses Spektrums.

9) Lemmens et al. (2009) (vgl. Fussnote 8).

10) Rehbein et al. (2009) (vgl. Fussnote 8).

11) Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U. & Thalemann, C. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung.

12) Batthyany, D., Müller, K. W., Benker, F. & Wolfing, K. (2009). Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen.

Was ausländische Untersuchungen auch schon festgestellt hatten¹³, kann durch vorliegende Ergebnisse für die Schweiz bestätigt werden: Jugendliche und junge Erwachsene, welche ein „problematisches“ Gameverhalten aufweisen, haben häufig nicht nur Probleme mit dem Gamen, sondern geben auch andere Problemverhaltensweisen und Beschwerden an. So weisen gemäss der Analysen der beschriebenen Studie „problematische“ Gamer signifikant höhere Anteile an Tabakkonsumierenden auf als andere Gamer. Auch konsumieren sie eher in risikoreicher Weise, d.h. in relativ grossen Mengen Alkohol als „nicht problematische“ Gamer.

Jugendliche und junge Erwachsene, welche als „problematisches“ Gameverhalten aufweisen, haben häufig nicht nur Probleme mit dem Gamen, sondern geben auch andere Problemverhaltensweisen und Beschwerden an.

„Problematische“ Gamer weisen zudem ein höheres Risiko für Cannabiskonsum und cannabisbezogene Probleme auf. Auch der Anteil an Personen mit psychischen Beschwerden im Allgemeinen, und mit Anzeichen von Depressivität im Speziellen, ist bei „problematischen“ Gamern deutlich höher als bei nicht „problematischen“ Gamern.

Aufgrund der starken Korrelation zwischen „problematischem“ Gamen und dem Konsum von Tabak, Alkohol und/oder Cannabis ist mit den vorliegenden Ergebnissen dem Vorurteil zu widersprechen, dass exzessive Gamer brave „Nerds“ seien, die nur zuhause vor dem Computer sässen und sonst keine Risikoverhaltensweisen zeigten. Viel eher muss von einem ähnlichen Problemmuster wie bei exzessivem Glücksspiel ausgegangen werden, welches ebenfalls mit Substanzkonsum korreliert.

Auch die deutlichen Ergebnisse bezüglich des Zusammenhangs zwischen „problematischem“ Gamen und psychischen Beschwerden sind markant. Es ist bekannt, dass insbesondere bei Jugendlichen eine exzessive Beschäftigung oder ein exzessiver Konsum bestimmter Substanzen die Entwicklung anderer Lebensbereiche behindern kann, was oft mit psychischen Beschwerden einher geht. Umgekehrt können bestehende psychische Beschwerden exzessive Verhaltensweisen fördern. Mit den „problematischen“ Gamern scheint eine kleine Gruppe Jugendlicher und junger Erwachsener identifiziert worden zu sein, die nicht nur in Bezug aufs Gamen, son-

13) Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study.

dern generell stark problembelastet ist. Dies trifft in besonderem Masse auf „problematische“ gamende Mädchen und junge Frauen zu.

Mit den „problematischen“ Gamern scheint eine kleine Gruppe Jugendlicher und junger Erwachsener identifiziert worden zu sein, die nicht nur in Bezug aufs Gamen, sondern generell stark problembelastet ist.

Fazit

Somit weisen die vorliegenden Ergebnisse darauf hin, dass ein umfassendes Beratungs- und Therapieangebot sichergestellt werden sollte, welches bei „problematischen“ Gamern nicht nur aufs Gamen, sondern auf verschiedene weitere Problemaspekte (Substanzkonsum, psychische Beschwerden) ausgerichtet ist. Dazu scheinen nicht unbedingt spezifische Beratungsstellen notwendig zu sein, die sich ausschliesslich auf „problematische“ Gamer spezialisieren, sondern die Behandlung der Gameproblematik kann oder sollte in bestehenden Beratungsstellen als weiteres Angebot integriert werden.

Somit weisen die vorliegenden Ergebnisse darauf hin, dass ein umfassendes Beratungs- und Therapieangebot sichergestellt werden sollte, welches bei „problematischen“ Gamern nicht nur aufs Gamen, sondern auf verschiedene weitere Problemaspekte ausgerichtet ist.

Betrachtet man „problematisches“ Gamen aus diesem Blickwinkel und als Problematikkomplex, verliert auch die Frage nach Ursache und Wirkung an Relevanz, spielt es doch aus public health-Perspektive im Grunde kaum eine Rolle, ob tatsächlich Games oder bestimmte davon die eigentliche Ursache der Probleme sind. Aufgrund der Erkenntnis, dass „problematische“ Gamer generell stark problembelastet sind, kann auch der Schluss gezogen werden, dass wahrscheinlich nicht die Games als solche ein Problem darstellen, und dass mit einem Verbot bestimmter Games kaum die gewünschte präventive Wirkung erzielt werden könnte.

So kann gesagt werden, dass zwar klar zwischen nicht problematischem und „problematischem“ Gamen zu unterscheiden ist, Gamen aber nicht einfach generell diabolisiert werden kann. Für (potentiell) „problematische“ Gamer sollte ein adäquates Präventions- und Behandlungsangebot bereitstehen, welches sich nicht ausschliesslich auf das Gamen fokussiert, sondern die gesamte Lebenssituation und Problembelastung der Betroffenen berücksichtigt.