

Computerspielsucht – Eine Risikogruppe im Querschnitt

Addiction to Computer Games – A High Risk Group in a Cross-Sectional Study

Johann Rieder & Jörg Zumbach

Themenschwerpunkt Mobbing, Bullying, Cyberbullying

Zusammenfassung

In der vorliegenden Studie wurde untersucht, in welchem Zusammenhang das Computerspielverhalten von Jugendlichen mit Computerspielsucht und Aggressivität steht und welche Rolle dabei Geschlechterunterschiede spielen. Die Ergebnisse dieser Fragebogenstudie mit 133 Probanden im Alter zwischen 13 und 20 Jahren zeigen, dass die Befragten im Durchschnitt mehr als 17 Stunden pro Woche mit Computerspielen verbringen. Dabei korreliert der Computerspielkonsum hoch signifikant mit Computerspielsuchtverhalten, hoch signifikant mit aggressivem Verhalten und Aggressionsbereitschaft, bei gleichzeitig signifikant verringerten Empathiewerten. Darüber hinaus erfüllen 18,4% der Versuchsteilnehmer die Kriterien des Computerspielmissbrauches und 3,2% der Probanden spielen in einem Ausmaß, welches als süchtig diagnostiziert werden kann. Die Probleme, die sich aufgrund des Computerspielkonsums ergeben, sind vielfältig und reichen von Problemen in den Familien über schulische Probleme bis hin zu körperlichen Beschwerden. Mädchen spielen signifikant weniger und weisen dementsprechend in allen getesteten Bereichen signifikant weniger Probleme auf.

Abstract

In this study the relationship between adolescents playing computer games and addiction to computer games, aggressiveness and the role of gender differences has been examined. Results of this survey with 133 participants between 13 and 20 years reveal that subjects play on average more than 17 hours per week computer games. Computer games consumption correlates highly significant with computer games addiction, highly significant with aggressive behavior and readiness to aggression as well as reduced empathy. In addition, 18,4% of participants meet criteria of computer game abuse and 3.2% could be diagnosed with computer game addiction. Resulting problems vary from family problems to problems

in school as well as physical disorders. Girls spend significantly less time playing computer games and consequently report fewer problems in all areas.

1. Einleitung

Seit nunmehr 20 Jahren setzt sich die wissenschaftliche Forschung mit dem Phänomen der (pathologischen) Internet- beziehungsweise Computerspiel-Nutzung auseinander. Der teilweise intensive Gebrauch lässt sich durch alle Altersgruppen und alle sozialen Schichten beobachten (Springer, 2009). Eine der ersten Studien zu diesem Thema berichten Griffith und Hunt (1998) mit dem Ergebnis, dass jeder fünfte Teilnehmende in dieser Studie die Kriterien einer Abhängigkeit nach dem *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* erfüllt (DSM-IV-TR, American Psychiatric Association, 1994).

Eine noch höhere Prävalenzrate zeigt eine Studie von Young (1998). Hier zeigen 80% der Befragten Anzeichen einer Abhängigkeit. Bei aktuellen Studien zum Thema reichen die Prävalenzraten für Computerspielsucht von 1,9% bei einer in Norwegen durchgeführten Studie (Johansson & Göttestam, 2004) über 3,2% bei einer deutschen Studie (Hahn & Jerusalem, 2001) bis hin zu 6% bei einer amerikanischen Studie (Greenfield, 1999) beziehungsweise 7,5% bei einer nordzypriotischen Studie (Bayraktar & Gün, 2007). Ein ähnliches Bild zeigen die aktuellsten deutschen Studien zum Thema Computerspielsucht. Hierbei reichen die Prävalenzraten von 2,7% bei Batthyany, Müller, Benker und Wölfling (2009) bis 9,3% bei Grüsser, Thalemann, Albrecht und Thalemann (2005).

Diese doch gravierenden Unterschiede ergeben sich aufgrund zumeist variierender Operationalisierung. Im Gegensatz zu anderen Studien handelt es sich bei der von Young (1998) um eine Onlinebefragung. Möglicherweise liegt hier bereits eine Stichprobenselektion vor.