



WESTFÄLISCHE
WILHELMS-UNIVERSITÄT
MÜNSTER

Fachtagung Internet und Medienabhängigkeit
*Forschung, Prävention, Beratungs- und
Behandlungsmöglichkeiten*

LWL-Koordinationsstelle *Sucht*
11. Juni 2010, Münster



Internetsucht – Gibt es das wirklich?

Vergleich wissenschaftlicher Forschungsergebnisse
und die aktuelle Diskussion



Barbara Klotz, Ralf Demmel
Universität Münster

Überblick

- Hintergrund

- 1) Internetnutzung
& der typische User
- 2) Subgruppen

- MMORPG Studie

- Präventionsmöglichkeiten





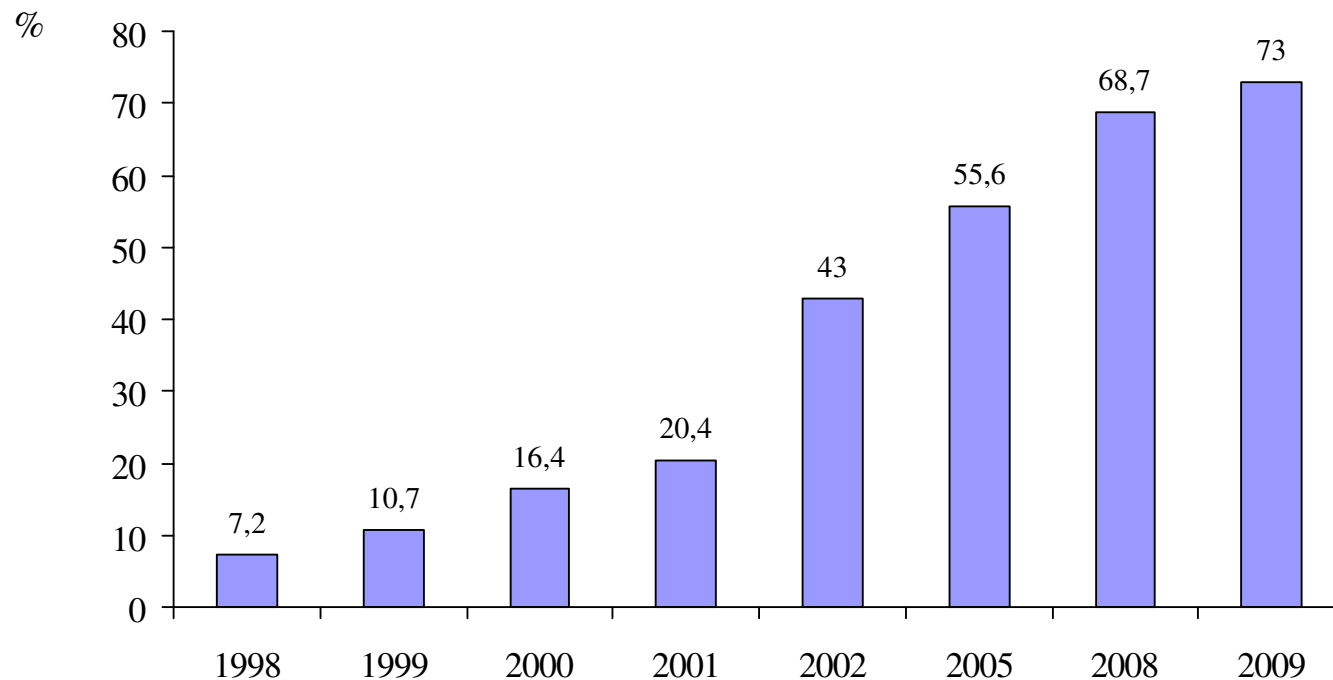
Demmel, R. (2002). Internet Addiction: Ein Literaturüberblick. *SUCHT – Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, 48, 29-46.

Demmel, R. (2005). Internet Addiction: Ein virtuelles Problem? In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Ed.), *Jahrbuch Sucht 2005* (pp. 175-184) Geest-hacht: Neuland.

Demmel, R. (2007). Internetsucht – gibt es das wirklich? In T. Sternberg & M. Dabrowski (Eds.), *Internet: Realität und Virtualität*. (pp. 105-116). Münster: dialogverlag.

Hintergrund: Internetnutzung

Wie viele privaten Haushalte sind online?



Quellen: Eurobarometer, Statistisches Bundesamt



Hintergrund: Internetnutzung

ARD-Online-Studie 1997, ARD/ZDF-Online-Studien 1998-2007: Wo werden Onlinedienste genutzt?

	1997	2000	2003	2007
Arbeitsplatz	59%	22%	13%	9%
zu Hause	27%	43%	46%	52%
sowohl als auch	14%	33%	41%	38%

63% nutzen das Internet für private Zwecke!

Anmerkungen. $1.101 \leq N \leq 1.106$ (Online-Nutzer ab 14 Jahren).



Hintergrund: Internetnutzung

ARD-Online-Studie 1997, ARD/ZDF-Online-Studien 1998-2009: Dauer der Nutzung in Minuten?

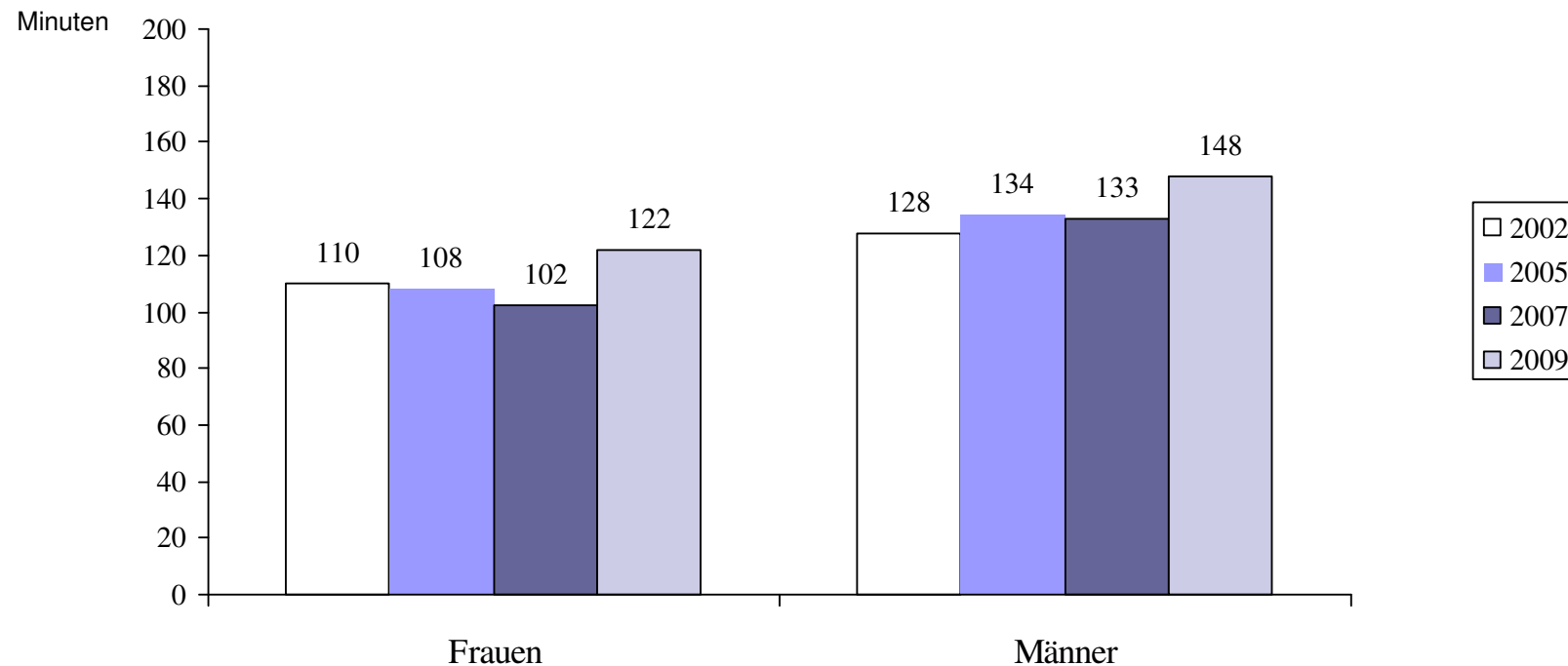
	1997	2000	2003	2007	2009
an Werktagen	71	91	121	125	150
am Wochenende	87	90	182	216	201
Mo-So	76	91	138	118	136

Anmerkungen. $1.101 \leq N \leq 1.106$ (Online-Nutzer ab 14 Jahren).



Hintergrund: Internetnutzung

Durchschnittliche tägliche Verweildauer bei der Onlinenutzung

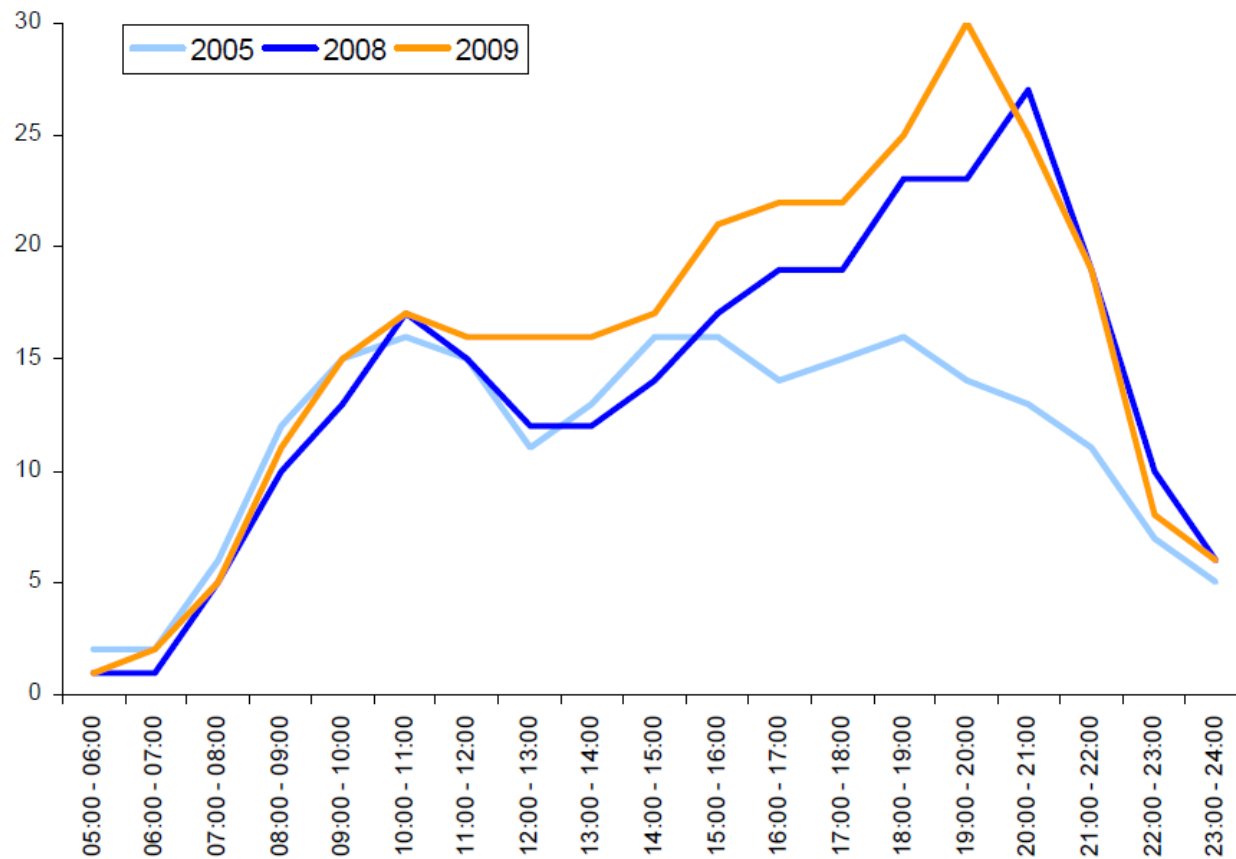


Quelle: ARD/ZDF Studie 2002 – 2009

**14-29 Jahre: 180 Minuten durchschnittliche Verweildauer*

Hintergrund: Internetnutzung

Internetnutzung im Tagesverlauf 2005, 2008, 2009
Mo-So, Angaben in Prozent



Basis: Onlinenutzer ab 14 Jahre in Deutschland (2009: n=1212, 2008: n=1186, 2005: n=1075)
Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudie 2005 – 2009

Hintergrund: Internetnutzung

ARD/ZDF-Online-Studien 2002-2009: Nutzung spezifischer Anwendungen

	gesamt		14 bis 19 Jahre	
	2002 (N = 1.011)	2009 (N = 1.046)	2002 (n = 137)	2009 (n = 1212)
E-Mail	81%	82%	87%	85%
Surfen	54%	49%	77%	72%
Homebanking	32%	33%	13%	06%
Auktionen	13%	09%	15%	06%
Computerspiele / Onlinespiele	15%	17%	29%	30%

Anmerkungen. Wortlaut: »mindestens einmal wöchentlich genutzt«

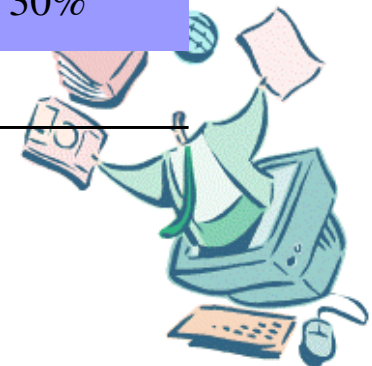
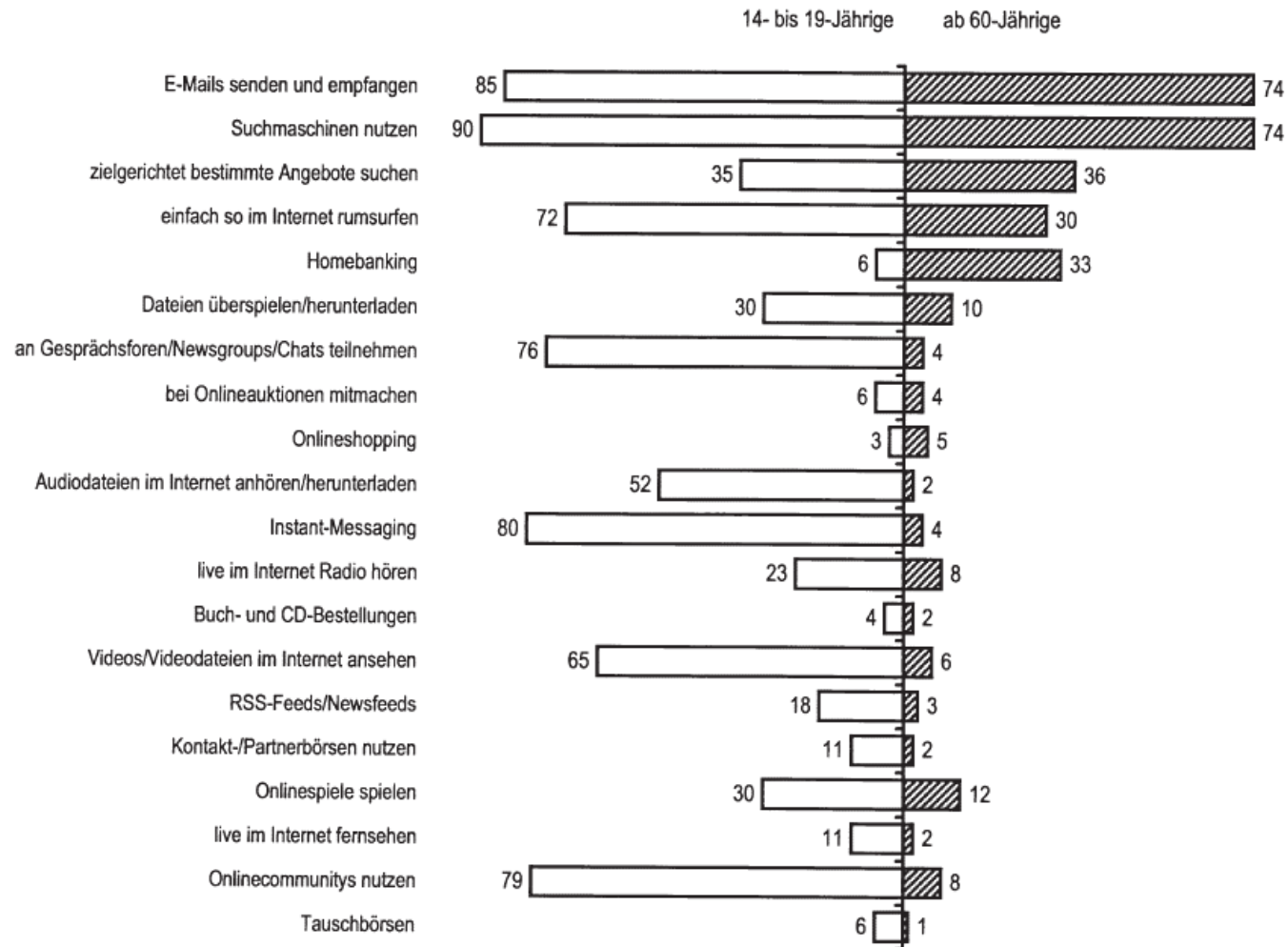


Abb. 2 Nutzung von Onlineanwendungen 2009
 14- bis 19-Jährige vs. ab 60-Jährige, mindestens 1 x wöchentlich, in %

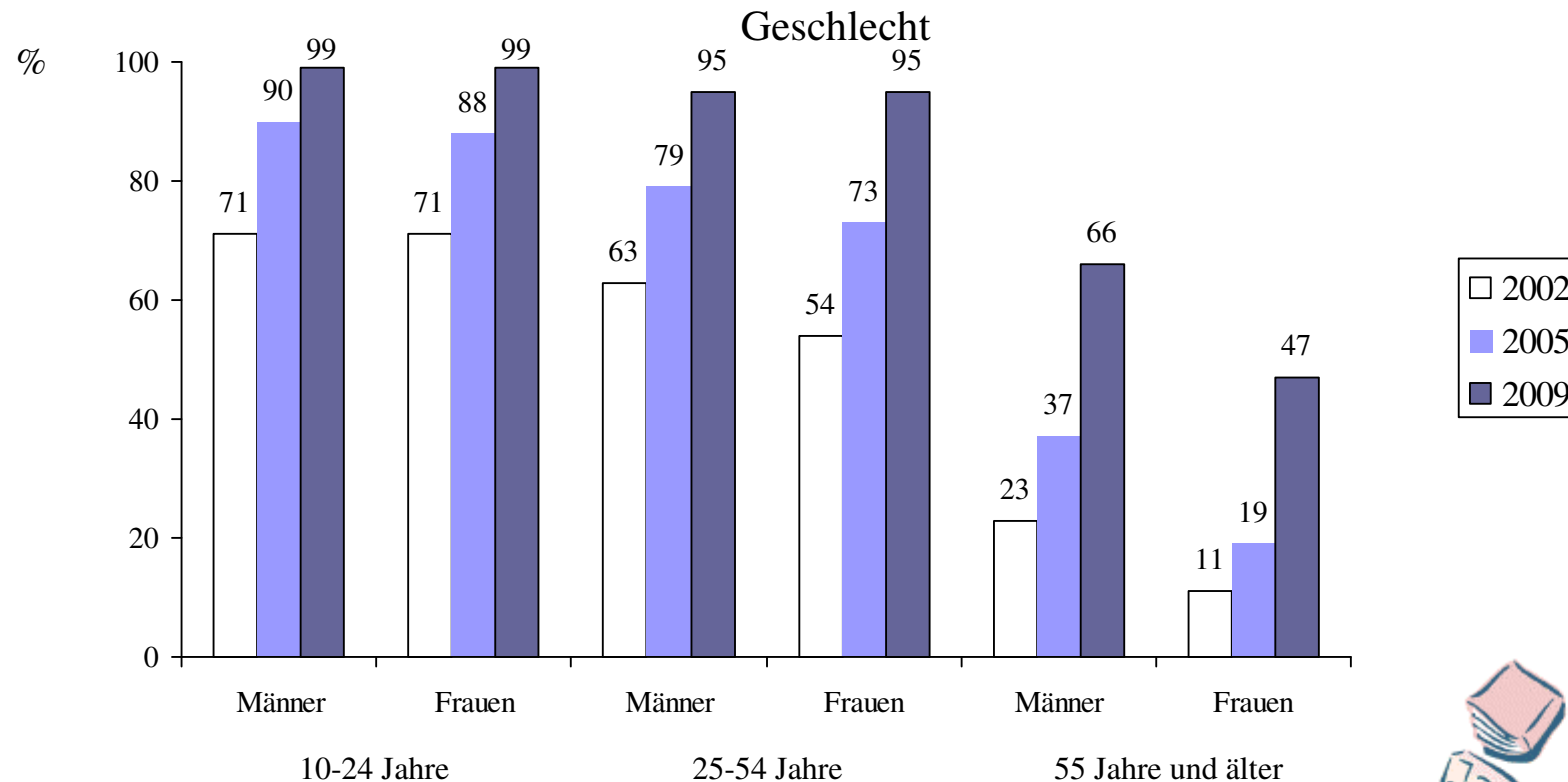


Basis: Onlinenutzer ab 14 Jahren in Deutschland (n=1 186), Teilgruppen: Onlinenutzer zuhause, 14-19 Jahre (n=141), ab 60 Jahre (n=143).

Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudie 2009.

Hintergrund: Internetnutzung

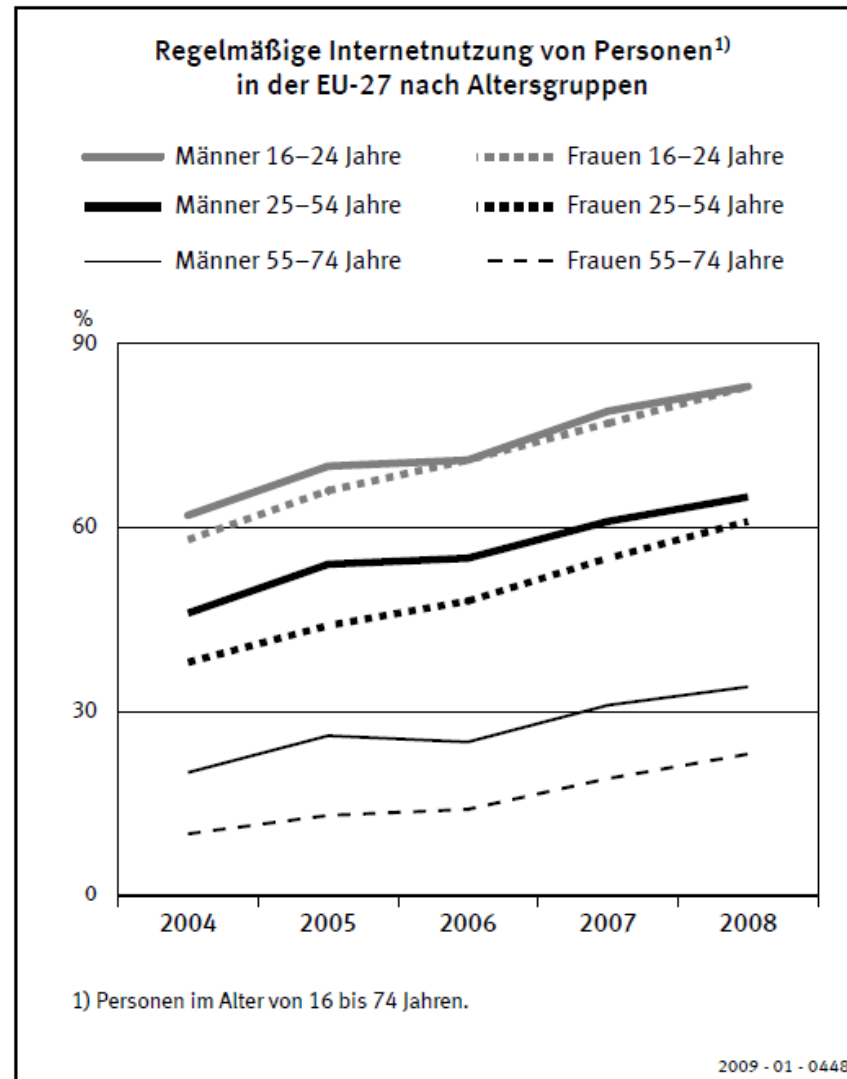
Nutzung im ersten Quartal 2002, 2005 und 2009 in Abhängigkeit von Alter und



Quellen: Statistisches Bundesamt 2009

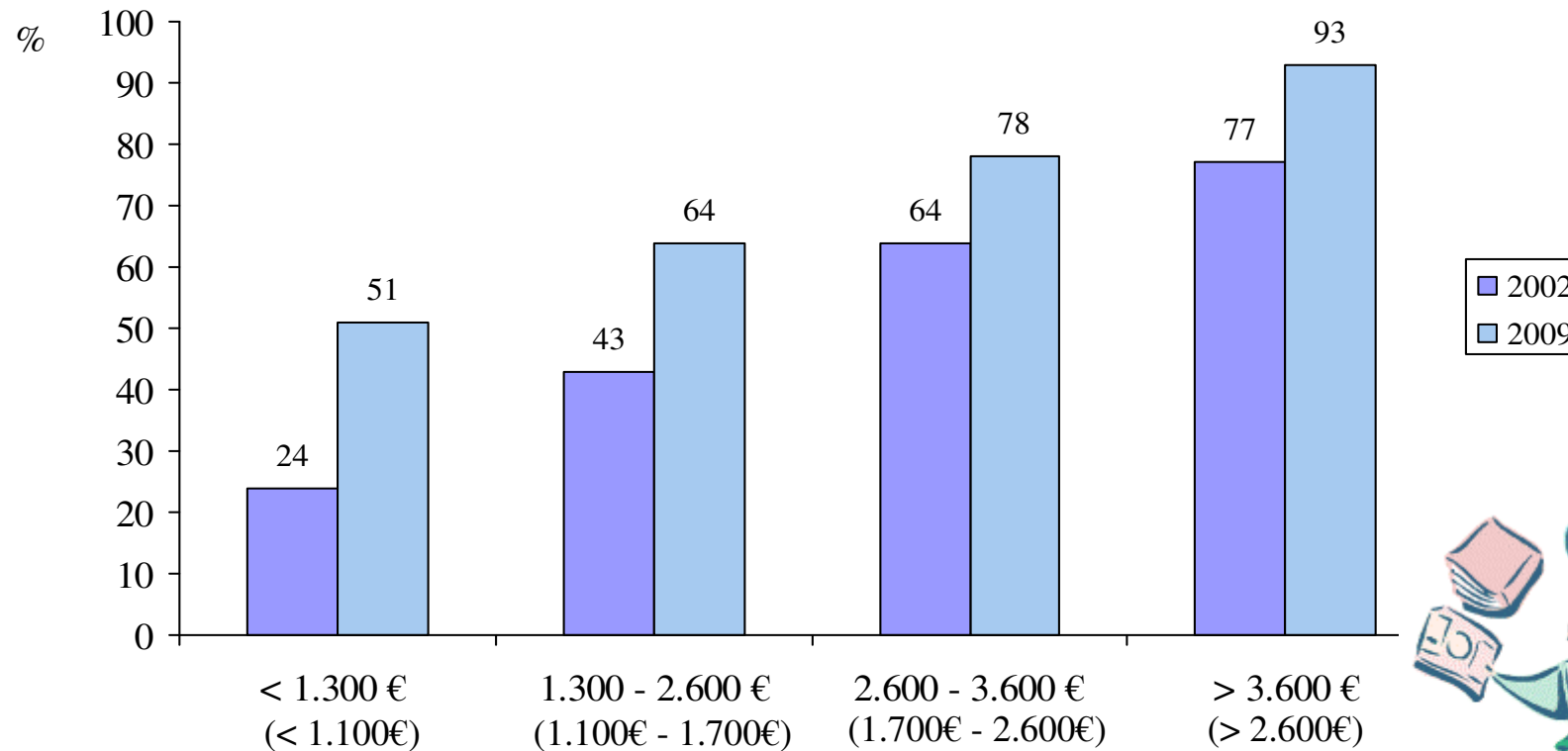


Hintergrund: Internetnutzung



Hintergrund: Internetnutzung

Zugang zum Internet in Abhängigkeit vom Einkommen

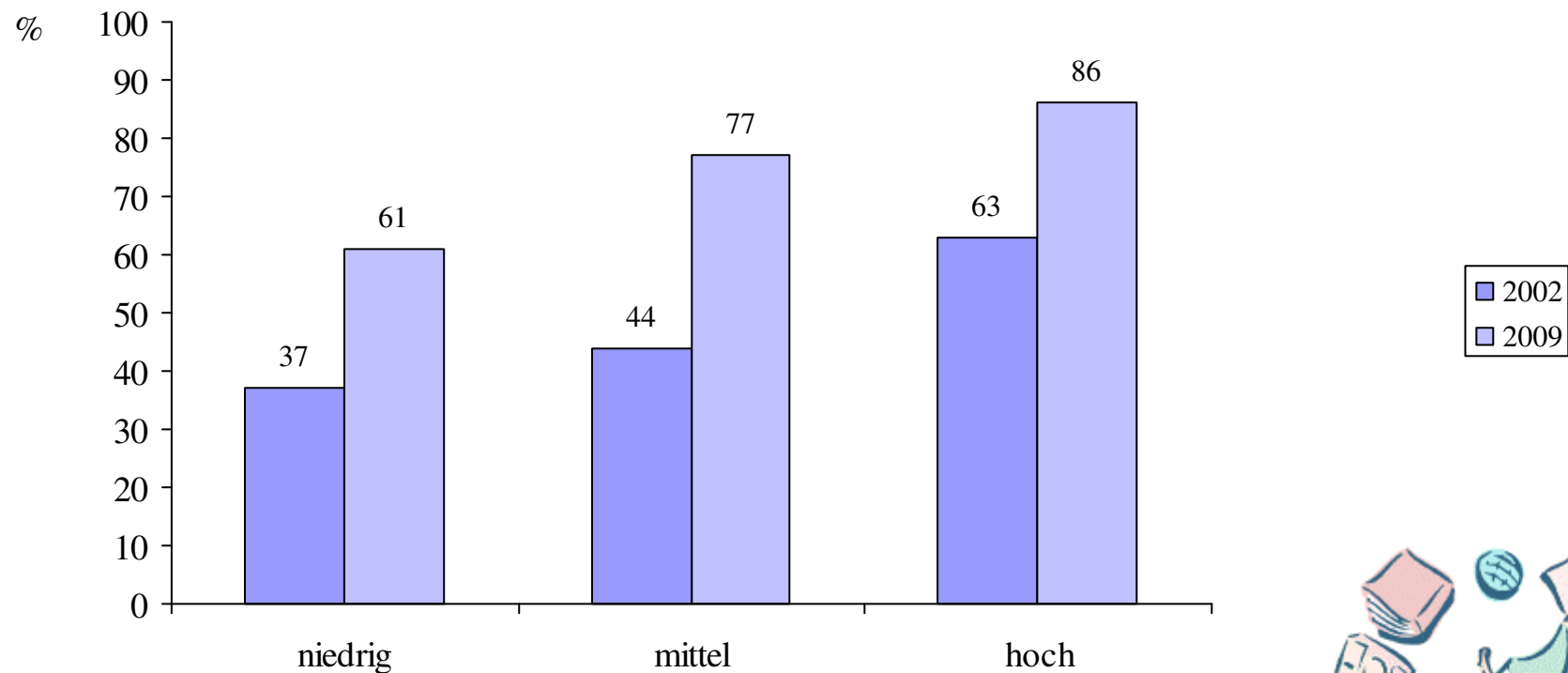


Quelle: Statistisches Bundesamt



Hintergrund: Internetnutzung

Zugang zum Internet in Abhängigkeit vom Bildungsstand



Quelle: Statistisches Bundesamt



Hintergrund: Internetnutzung

Der typische User ist...

- jung
- männlich
- gebildet
- wohlhabend


... Student



Autoren	Stichprobe	Prävalenz
Brenner (1997)	Nutzer sog. <i>search engines</i> (<i>N</i> = 563; Alter: <i>M</i> = 34)	Toleranz: 55%, Entzug: 28%, Craving: 22%
Cooper et al. (1999)	Nutzer von MSNBC.com (<i>N</i> = 9.177; Alter: <i>M</i> = 35)	<i>heavy user</i> : 8%
Cooper et al. (2000) ^a	Nutzer von MSNBC.com (<i>N</i> = 9.265; Alter: <i>M</i> = 34)	<i>moderately sexually compulsive</i> (<i>n</i> = 1.007), <i>sexually compulsive</i> (<i>n</i> = 424), <i>cybersex compulsive</i> (<i>n</i> = 96 bzw. 1%)
Greenfield (1999)	Nutzer von ABCNEWS.com (<i>N</i> = 17.251; Alter: <i>M</i> = 33)	<i>Internet addiction</i> : 6%
Morahan-Martin & Schumacher (2000)	Studenten (<i>N</i> = 277; Alter: <i>M</i> = 21)	<i>pathological Internet use</i> : 8%
Scherer (1997)	Studenten (<i>N</i> = 531; Alter: <i>M</i> = 25)	<i>Internet dependence</i> : 13%

Quelle	Staat	Altersgruppe	Prävalenz	Methode
Johansson u. Götestam (2004)	Norwegen	12-18 Jährige	2% (m:2.4%, w: 1,5%)	DQ
Kaltiala-Heino et al. (2004)	Finnland	12-18 Jährige	1.8% (m: 1.7%, w: 1.4%)	Eigenkonstruktion (nach den Kriterien Path. Spielens)
Pallianti et al. (2006)	Italien	Schüler (M Alter: 16.7)	5.4% (m: 6.2%, w: 4.6%)	IAT
Kim et al. (2006)	Südkorea	12-16 Jährige	1.6% (m: 2.0%, w: 1.4%)	IAT
Siomos et al. (2008)	Griechenland	12-18 Jährige	8.2% (m: 8.4%, w: 2.6%)	DQ
Ghassemzadeh et al. (2008)	Iran	14-16 Jährige	3.8%	IAT

In internationalen Studien schwanken die Angaben zur Prävalenz zwischen **1,6% und 8,2 %**



Bezeichnung	Autor(en)	Publikationsjahr
Internet Addiction Disorder	Goldberg	1995
Pathological Inter Use (PIU)/ Internet Addiction	Young	1996
Internetsucht	Zimmerl & Panosch	1998
Virtual Addiction	Greenfield	1999
Internet-Abhängigkeit	Seemann	2000
Internetsucht	Hahn & Jerusalem	2001
Pathological/Pronlematic Internet Use (PIU)	Davis	2001
Internet Dependency	Lin & Tsai	2002
Online-Sucht	Farke	2003
Internetabhängigkeit	te Wildt	2004
Internetabhängigkeit	Möller & Laux	2005
Computersucht	Bergmann & Hüther	2006
Computersucht	Grüsser & Thalemann	2006
Pathologische Internetnutzung	Kratzer	2006

Auch bzgl. Definition (Diagnosekriterien) und Operationalisierung besteht deutliche Uneinigkeit.

Hintergrund: Internetnutzung

- Spiegeln diese Daten die tatsächliche Verbreitung wieder?
 - Repräsentativität / Selektion?
 - Alter oder Generation?
 - Zeitwahrnehmung?



Hintergrund: Internetnutzung

Subgruppen (Formen): Demmel, 2002

- (1) Online Sex
- (2) Glücksspiel
- (3) Beziehungen
- (4) Zerstreuung
- (5) Onlinerollenspiele (MMORPGs)





1. Online Sex

Cooper et al. (1999)

- (1) Sex Sites werden vorwiegend von Männern besucht
- (2) heavy user¹ chatten – unabhängig vom Geschlecht – weitaus häufiger als andere Nutzer
- (3) Online-Sex geht selten mit Beeinträchtigungen der Lebensführung einher

¹ Online-Sex \geq 11 Stunden/Woche



2. Glücksspiele

Triple A Engine (Cooper, 1998)

- Accessibility (zugänglich)
- Affordability (erschwinglich)
- Anonymity (anonym)



2. Glücksspiele

Offline vs. Online Gambling

- (1) Online-Casinos sind zu jeder Zeit geöffnet.
- (2) Jedermann – voll- oder minderjährig, nüchtern oder unter dem Einfluss von Drogen – hat »Zutritt« zu Online-Casinos.
- (3) In einem Online-Casino herrscht kein Zeitdruck: Der Spieler – nicht der Croupier – bestimmt das Tempo.
- (4) Im Online-Casino definiert eine Software die Wahrscheinlichkeit von Gewinn und Verlust.
- (5) Online-Gambling ist »asozial«: Der Spieler bleibt anonym und kann die Gesellschaft anderer Mitspieler meiden.



3. Beziehungen

Addiction to online relationships: Ein Stereotyp?

- entdeckt das Internet
- gerät rasch in den Sog des Cyberspace
- ist den überwiegenden Teil des Tages und der Nacht online
- und daher hoch verschuldet
- vernachlässigt Interessen und Verpflichtungen
- entwickelt schließlich Interesse an Cybersex
- und wird von seiner Familie verlassen



3. Beziehungen

Scherer, 1997

Abhängige User nutzen Online-Dienste, um neue Kontakte zu knüpfen.



3. Beziehungen

Computer-mediated communication

- (1) fördert die Bereitschaft, persönliche Geheimnisse zu enthüllen (Carr, Ghosh & Ancill, 1983),
- (2) reduziert Bewertungsängste (Weinberg, 1996)
- (3) und den Einfluss physischer Attribute auf die interpersonale Attraktivität (Cooper & Sportolari, 1997).

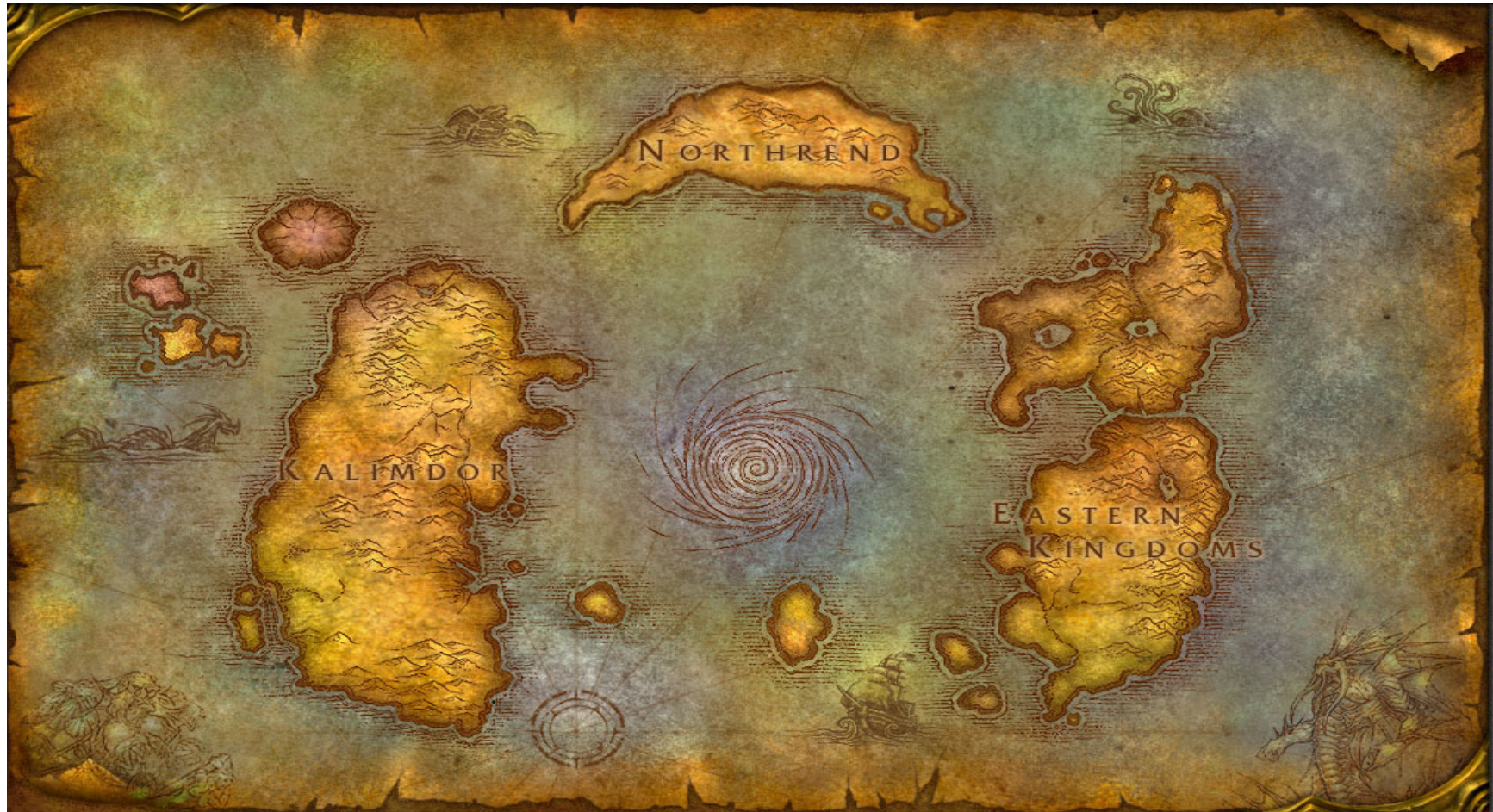
4. Zerstreung

ARD/ZDF-Online-Studien 2002-2009: Nutzung spezifischer Anwendungen

	gesamt		14 bis 19 Jahre	
	2002 (N = 1.011)	2009 (N = 1.046)	2002 (n = 137)	2009 (n = 1212)
E-Mail	81%	82%	87%	85%
Surfen	54%	49%	77%	72%
Homebanking	32%	33%	13%	06%
Auktionen	13%	09%	15%	06%
Computerspiele / Onlinespiele	15%	17%	29%	30%

Anmerkungen. Wortlaut: »mindestens einmal wöchentlich genutzt«

5. Onlinersollenspiele (MMORPGs)





Autoren (Jahr)	Untersuchte Altersgruppe	Stichprobengröße (N), Durchschnittsalter (M)	Anteil männlich in Stichprobe	Anteil abhängiger bzw. gefährdeter Personen	Operationalisierung Computerspielabhängigkeit (CSA)
Grüsser et al. (2005)	Schülerbefragung, 6. Jahrgangsstufe	N = 323 M = 11.8	56.5%	9.3%	CSVK, Spielsucht nach DSM-IV bzw. ICD-10
Wölfling, Thalemann & Grüsser (2007)	Schülerbefragung, 8. Jahrgangsstufe	N = 221 M = 14.2	48.4%	6.3%	CSVK-R, Spielsucht nach DSM-IV bzw. ICD-10
Quandt & Wimmer (2008)	Onlinespieler Quotenstichprobe	N = 792 14 - 64 Jahre	68.1%	5%	Quantitatives Kriterium exzessiver Spielnutzung für Diagnosestellung. 6 zusätzliche Items zur Validierung der Extremgruppe.
Möble et al. (2007); Baier & Rehbein (2009)	Schülerbefragung, 9. Jahrgangsstufe	N = 14.301 M = 15.1	49.8%	5%	KFN-CSAS-I (11 Items) in Anlehnung an Hahn & Jerusalem (2001a, 2001b)
Yang (2001)	Schülerbefragung, 7. - 12. Jahrgangsstufe	N = 1.296 M = 14.8	50.5%	6.1%	Computer-related addictive behavior inventory (CRABI), 20 Items adaptiert von Internetsuchtmessung von Young (1998)
Hauge & Gentile (2003)	Schülerbefragung, 8. & 9. Jahrgangsstufe	N = 607 M = ?	52%	15%	7 Items umfassende Abhängigkeitsskala

Schwankende Prävalenzdaten aufgrund **unterschiedlicher Verbreitung des Computerspiels** in den versch. Ländern und Altersgruppen und **Abhängigkeitsdefinition bereits anerkannter Störungsbilder vs. kombinieren klassischer Abhängigkeitskriterien mit berichteten Spielzeiten.**

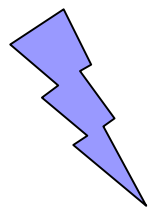
MMORPGs

- MMORPGs sind sehr populär
 - WoW über 11,5 Mio. Spieler weltweit (mehr als 2 Mio. in Europa)
- Warnungen vor exzessiver Nutzung
- Diskrepanz zwischen großem Interesse der Öffentlichkeit und dem Desinteresse der Wissenschaft
- Medien berufen sich auf Einschätzungen einzelner Experten und Beobachtungen alarmierter Eltern



MMORPGs

- Nachfrage nach Beratung und Hilfe steigt
- Präventions- und Interventionsmöglichkeiten benötigt



geringes Beratungsangebot
aufgrund mangelndem Wissensstand



MMORPGs

- Hypothesen:
 - 1) Spiegelt die gegenwärtige Berichterstattung Ausmaß und Häufigkeit des Problems wieder?
 - 2) Welche Eigenschaften der »Droge Internet« haben ein hohes »Suchtpotenzial«?



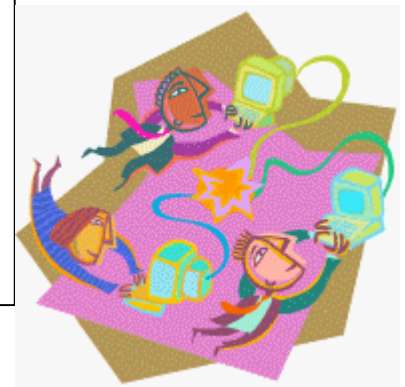
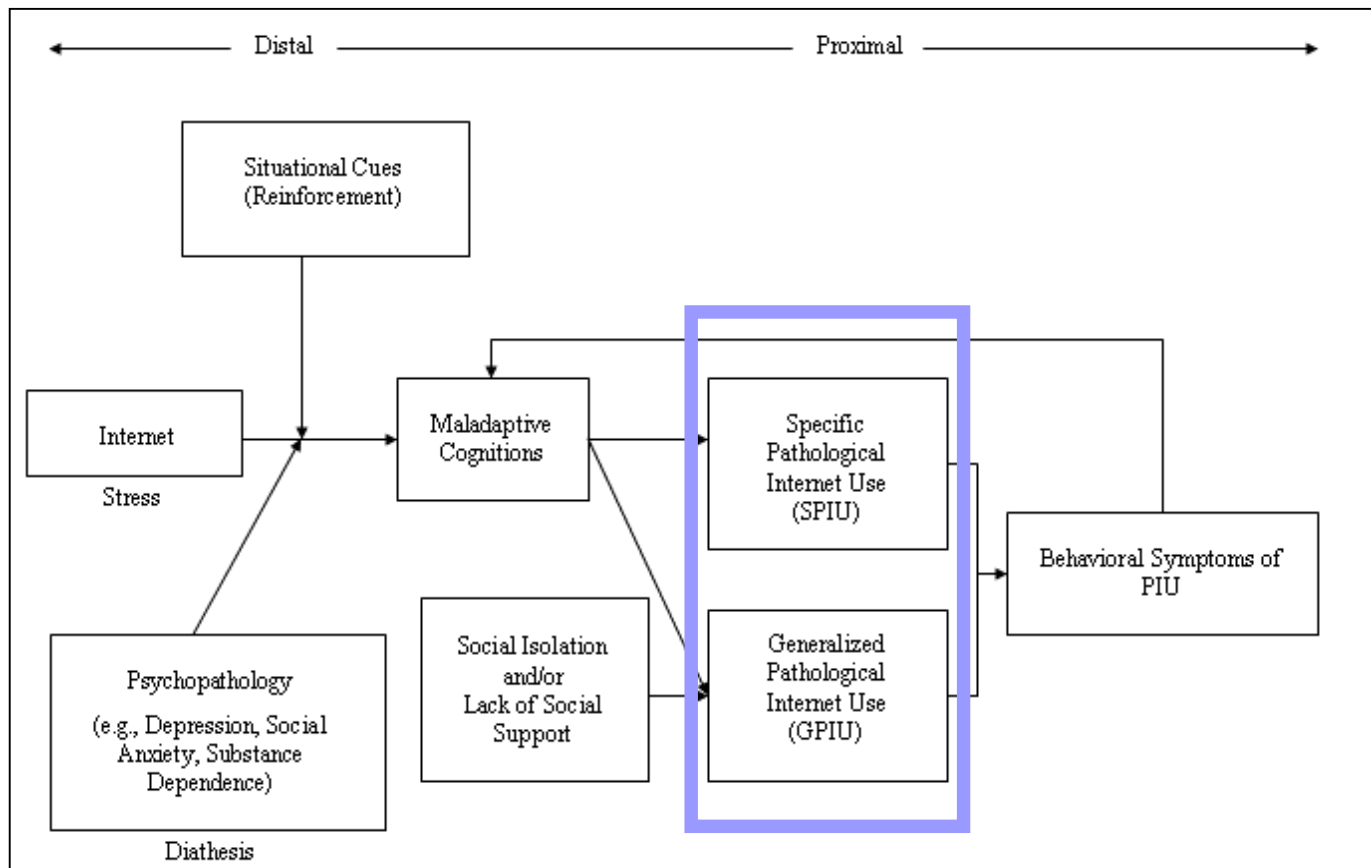
MMORPGs

- 3) Lassen sich hinsichtlich »Klinik und Symptomatik« verschiedene Subtypen der so genannten Internetsucht unterscheiden?
- 4) Geht die Beteiligung an MMORPGs mit der exzessiven Nutzung anderer Onlinedienste einher?



MMORPGs

Kognitiv-behaviorales Modell der Internetsucht nach Davis (2001)





Methode

- spezifische Items generieren:

Interviews mit Spielern



Vorfragebogen



Onlinefragebogen



Methode

■ Beispielitem Vorfragebogen

Wie fühlst du dich während du ein MMORPG spielst?

» *aufgeregt, konzentriert, gut aufgehoben, frustriert, genervt, bewundernd, gut unterhalten.*«

» *In der Anfangszeit fühle ich mich immer wie ein kleines Kind. Alles ist unbekannt alles ist zu erforschen die Welt ist so gross was kann man wohl noch alles finden. Nach einer gewissen Zeit kommt der Ehrgeiz dann zum tragen. Man will ja schliesslich nicht einer von 1.Mio. Spielern sein, sondern einer derjenigen die in der Community einen Namen haben. Wenn das dann halbwegs gefestigt ist, geht der Spilspass erst richtig los. Dann wird nurnoch aus Spass an der Freude gespielt und ab und zu die Pflicht getan wie z.b. sich im PvP gegen andere zu behaupten.“
„befreit von der realität von stress.“ „entspannt aber erfreut.“ «*



Methode

Unter den Experten wird derzeit das Thema „MMORPG und Sucht(-potential)“ diskutiert, wobei die eine Seite keine Gefahr in Online-Rollenspielen sieht, jedoch sich für die andere Seite eine gewisse Form der Sucht dahinter verbirgt. Wie siehst du das?

» Ich weiß nicht, ob ich es direkt eine Sucht nennen würde. Es ist finde ich vielmehr so, dass solange die Probleme im realen Leben nicht besser werden, die "Sucht" nach dem Spiel auch nicht besser werden kann. Es ist ein bisschen wie ein Teufelskreis.«

» [...] aber ich denke es sind vor allen dingen menschen, die generell leicht zur Sucht neigen, wie zum Beispiel...lange TV, oder viel süßes essen nicht aufhören bevor die Tüte leer ist :) bzw. alkohol unverhältnismäßiger Konsum...drogen...etc.pp «

» im Prinzip nutzen MMORGS nicht anderes aus als das Belohnungssystem im Menschen, man kann in einer virtuellen welt die alltagsprobleme ausschalten und dort auf einfachste weise sich Auszeichnungen, Belohnungen erspielen....keine Mühsames arbeiten wie im RL...man weiss genau wenn man Quest XYZ löst bekommt man item ABC. «

Methode

■ Beispielitems Onlinefragebogen

Seitdem ich mich an MMORPGs beteilige...

Zur Bewertung der jeweiligen Aussagen steht Ihnen eine 4-stufige Skala zur Verfügung, wobei 1 = trifft gar nicht auf mich zu und 4 = trifft stark auf mich zu.

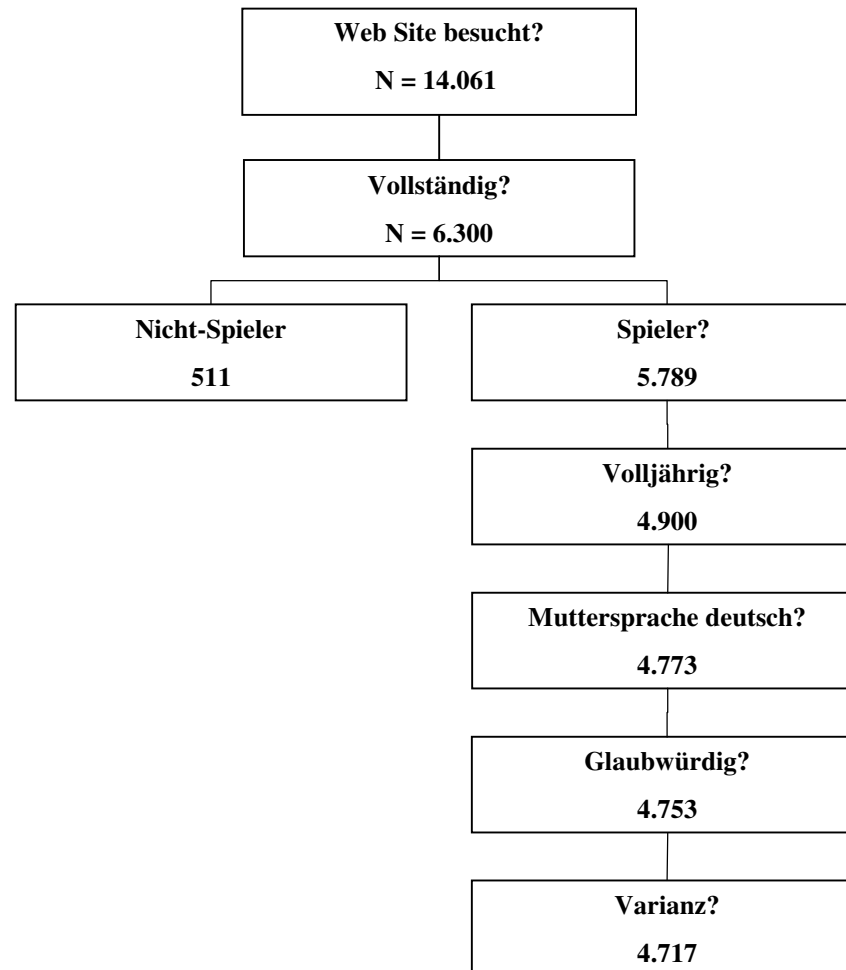
	1 = trifft gar nicht auf mich zu	2 = trifft kaum auf mich zu	3 = trifft etwas auf mich zu	4 = trifft stark auf mich zu
achte ich weniger auf mein Äußeres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mache ich seltener sauber	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ernähre ich mich schlechter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kommt es häufiger zu Auseinandersetzungen zwischen mir und meinen Eltern	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
habe ich häufiger Meinungsverschiedenheiten mit Freunden oder Verwandten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
achte ich weniger auf meine Körperpflege	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
lassen meine Leistungen in Schule bzw. Beruf nach	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
treffe ich meine real life Freunde seltener	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
bewege ich mich weniger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
schlafe ich weniger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
bin ich unordentlicher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sage ich real life Termine häufiger ab	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kommt es häufiger zu Auseinandersetzungen zwischen mir und meinem/ meiner Partner(in)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
esse ich unregelmäßiger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
schiebe ich häufiger wichtige Erledigungen auf	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Stichprobe

- Februar 2008: 4.717 Onlinerollenspieler (mittleres Alter 23,74 Jahre; SD = 5,73 Jahre; 487 Frauen)
- **Einschlusskriterien**
 - (1) Volljährigkeit
 - (2) Muttersprache deutsch
 - (3) Onlinerollenspieler/in
- **Ausschlusskriterien**
 - (1) Unvollständige Antworten
 - (2) Unglaubwürdige Antworten (»Spaßvögel«)
 - (3) »unmotivierte« Antworten (keine Varianz)

Stichprobe





Onlinefragebogen

- (1) Soziodemographie (Alter, Geschlecht, Bildung etc.)
- (2) Nutzung von Onlinediensten (Dauer, Häufigkeit etc.)
- (3) Wirkungserwartungen
- (4) Beteiligung an MMORPGs (Dauer, Häufigkeit, Konsequenzen etc.)
- (5) Motivation (Veränderungsbereitschaft, Zuversicht)
- (6) Substanzkonsum (Nikotin, Alkohol und Cannabis)
- (7) Persönlichkeit (Sensation Seeking)
- (8) Depressivität (PHQ-D)



Ergebnisse

■ $N = 4.717$

Alter: $M = 23,74$ Jahre ($SD = 5,73$)

Männer: 89,7%

ledig: 90,7%

→ davon 56,5% alleinstehend, 10,3% leben in einer zeitweiligen Beziehung (länger als 1 Monat) und 33,2% leben in einer festen Beziehung (länger als ½ Jahr)

Abitur: 54,4%

Studenten: 24,3%

Schüler: 15,7%

Angestellte: 22,3%



Ergebnisse

(fast) täglich: 97,6%

zu Hause: 99,6%

Dauer / Tag: 5,78 Stunden ($SD = 4,08$)

Bekanntschaft geschlossen: 88,9%



Ergebnisse

World of Warcraft: 76,7%

Tage / Monat : 19 Tage ($SD = 9,6$)

Stunden / Tag: 4,0 Stunden ($SD = 5,4$)

Gilde: 86,6% (Gilde plus: 25,3%)



Ergebnisse

Wie wichtig ist es Ihnen,
die Dauer der Beteiligung an MMORPGs zu reduzieren?

Wie denken Sie im Moment darüber?

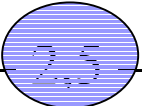
unwichtig 0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 sehr wichtig



Ergebnisse

Wie wichtig ist es Ihnen,
die Dauer der Beteiligung an MMORPGs zu reduzieren?

Wie denken Sie im Moment darüber?

unwichtig 0 – 1 –  – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 sehr wichtig



Ergebnisse

Wenn Sie sich jetzt vornehmen würden,
die Dauer der Beteiligung an MMORPGs zu reduzieren:

Wie zuversichtlich sind Sie, dass Ihnen das gelingen würde?

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10

überhaupt nicht
zuversichtlich

absolut
zuversichtlich



Ergebnisse

Wenn Sie sich jetzt vornehmen würden,
die Dauer der Beteiligung an MMORPGs zu reduzieren:

Wie zuversichtlich sind Sie, dass Ihnen das gelingen würde?

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6,5 – 7 – 8 – 9 – 10

überhaupt nicht
zuversichtlich

absolut
zuversichtlich



Ergebnisse

Online Expectancy Questionnaire (Demmel et al.)

Wenn ich online bin ...
vergeht die Zeit schneller.

1 = keinesfalls

2 = wahrscheinlich nicht

3 = vielleicht

4 = ziemlich wahrscheinlich

5 = ganz sicher



Ergebnisse

Online Expectancy Questionnaire (Demmel et al.)

Wenn ich online bin ...

vergeht die Zeit schneller.

1 = keinesfalls	8,0 %
2 = wahrscheinlich nicht	5,7 %
3 = vielleicht	11,6 %
4 = ziemlich wahrscheinlich	29,1 %
5 = ganz sicher	45,6 %



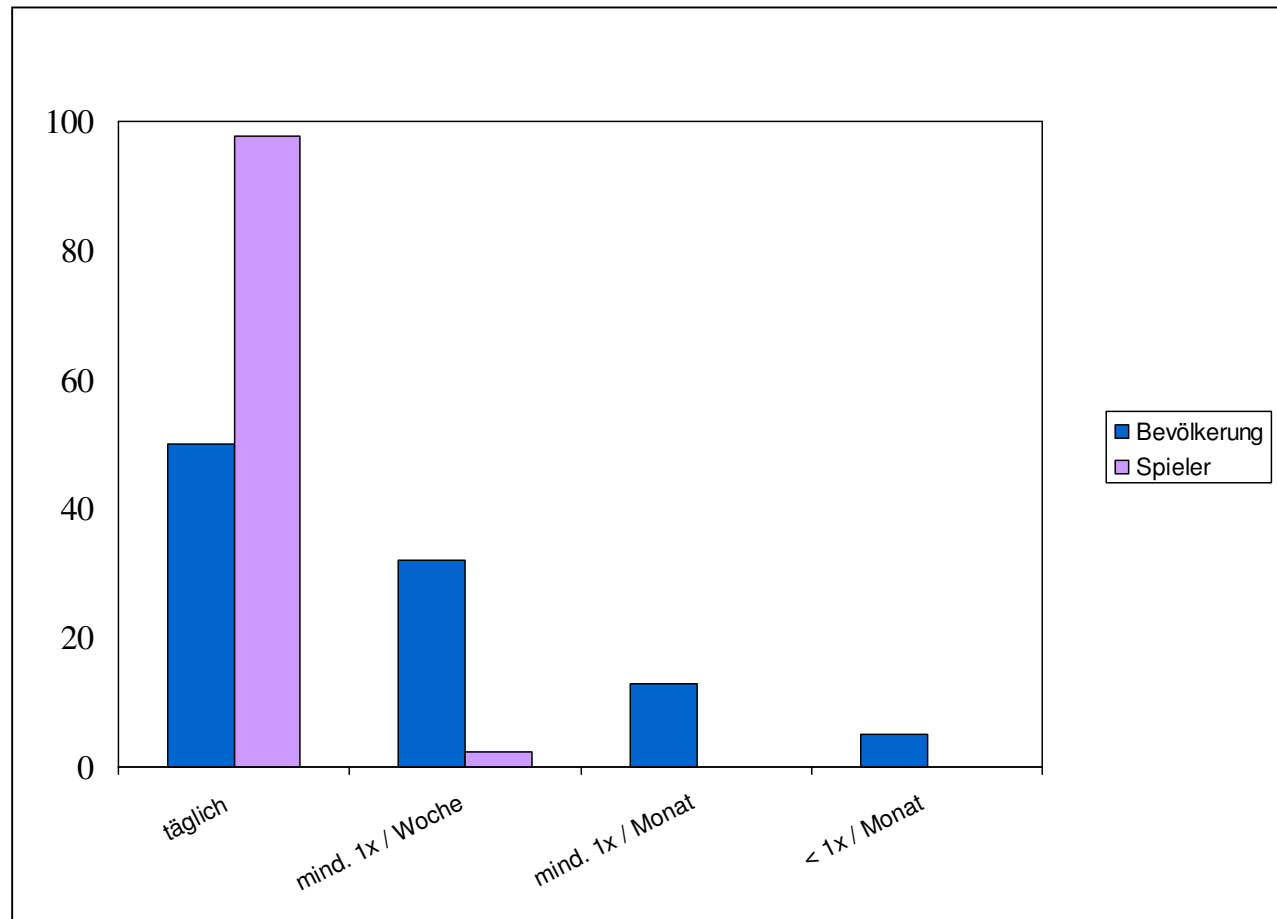
Ergebnisse

Seitdem ich mich an MMORPGs beteilige ...

- ... mache ich seltener sauber (23,6%)
- ... ernähre ich mich schlechter (18,4%)
- ... treffe ich meine Real-Life-Freunde seltener (25,7%)
- ... bewege ich mich weniger (40,5%)
- ... schlafe ich weniger (32,7%)
- ... bin ich unordentlicher (17,9%)
- ... esse ich unregelmäßiger (28,4%)
- ... schiebe ich häufiger wichtige Erledigungen auf (32,5%)

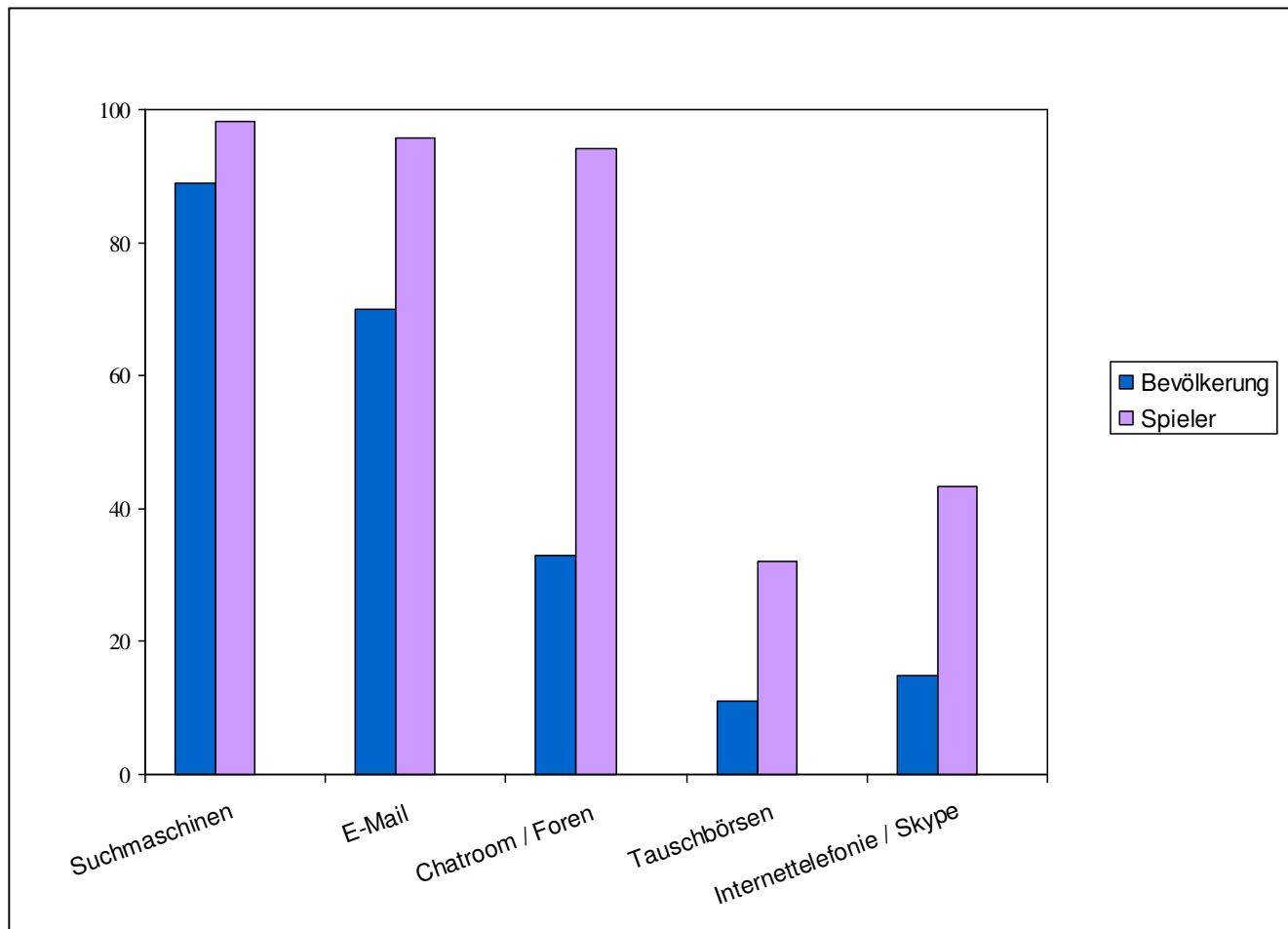
Ergebnisse

Rollenspieler vs. Bevölkerung (Statistisches Bundesamt, 2005)



Ergebnisse

Rollenspieler vs. Bevölkerung (Statistisches Bundesamt, 2005)





MMORPG-Studie: Depressivität

Screening positiv: 16,3%

Major Depression: 7,5%

Andere Depression: 8,8%

Gilde+ »ja« vs. Gilde+ »nein«:

19,7% vs. 15,0% ($p < .001$)



Forschungsfragen

- 1) Ist Internet»sucht« in der Regel eine vorübergehende »Störung«?
- 2) Welche Faktoren erleichtern / erschweren ein »Herauswachsen«?
- 3) Welche Eigenschaften der »Droge Internet« machen süchtig?
- 4) Lassen sich exzessive und schädliche Nutzung abgrenzen?
- 5) Unter welchen Bedingungen ist eine exzessive Nutzung »sinnvoll«?

Präventionsmöglichkeiten

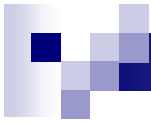
- Medienkompetenz in Schulen fördern
- Problemlösekompetenzen fördern
- Eltern sollten sich mehr über Internet und Computerspiele informieren und auf den Medienkonsum achten
- alternative Freizeitaktivitäten anbieten



Präventionsmöglichkeiten

- exzessive Nutzung geht häufig mit anderen Problemen/Störungen einher (Depression, soziale Ängstlichkeit, ADHS etc.)
- MMORPGs können auch harmlos als »Hobby« betrieben werden





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit! 😊