

## **Onlinesucht**

Jahrestagung der Drogenbeauftragten am 03.07.2009 in Berlin

Forscher kommen anhand einer internationalen Klassifikation für psychische Erkrankungen (eng angelehnt an die Klassifikation des ICD – 10) zu folgenden Ergebnissen:

3 Prozent der Jungen und 0,3 Prozent der Mädchen sind computerspielabhängig. Zudem sind 4,7 Prozent der Jungen und 0,5 Prozent der Mädchen gefährdet von Computerspielen abhängig zu werden. 16 Prozent der 15 jährigen Jungen spielen mehr als 4,5 Stunden täglich am Computer. Diese Daten ermittelte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) unter der Leitung von Prof. Dr. Christian Pfeiffer im Rahmen einer repräsentativen Befragung von 15.000 Schülerinnen und Schülern der 9. Klasse im Auftrag des Bundesministeriums.

Viele Spielen gern am Computer, aber wann beginnt die Sucht? Besorgniserregend sei, wenn die virtuelle Welt die Realität zunehmend ersetze, wenn die Internetaktivitäten dazu führen, dass Familie, Freunde, Schule oder Arbeit vernachlässigt werden, so die Experten.

Erste Analysen zu den Entstehungsbedingungen von Computerspielabhängigkeit belegen, dass diese aus einer Wechselwirkung von Merkmalen auf Seiten des Spielers und Merkmalen auf Seiten des Computerspiels entsteht. Bezogen auf den Spieler haben sich spiel-motivationale Aspekte, reale Selbstwirksamkeitserfahrungen, Persönlichkeitseigenschaften und zurückliegende Traumatisierungserlebnisse als relevante Belastungsfaktoren erwiesen. Zum Spiel zeigt sich, dass die Intensität des Abhängigkeit erzeugenden Potentials mit der Art der Spielstruktur und der Vergabe virtueller Belohnungen eng zusammenhängt. Darüber hinaus ist die Einbettung in eine soziale und starre Spielumgebung von Bedeutung, so dass der Art des genutzten Spiels damit eine eigenständige Erklärungskraft für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit zukommt. Im Rahmen der Studie des KFN zeigte sich, dass World of Warcraft mit deutlichem Abstand das größte Abhängigkeitspotential entfaltet.

Nach Einschätzung der Drogenbeauftragten der Bundesregierung, Sabine Bätzing, sei es wichtig, die Entwicklung der Computerspielsucht weiterhin genau zu beobachten und die Suchtforschung in diesem Bereich zu fördern. Entscheidend sei überdies, dass Jugendliche, aber auch Eltern, Lehrer und Freunde Hilfsangebote bekommen können.