

Pathologischer PC/Internetgebrauch

Medienbezogene und klinische Forschung

Dr. Jörg Petry

Arbeitsgruppe „pathologischer PC/Internetgebrauch“
der AHG Allgemeinen Hospitalgesellschaft 2016.

Folgen der Mediennutzung

„Wenn man nicht ständig Selfies postet, wird man schnell für tot erklärt!“

Folgen der Mediennutzung (Kognition)

Als Folgen eines exzessiven PC/Internetgebrauchs zeigen sich hinsichtlich der kognitiven Leistungsfähigkeit sowohl positive als auch negative Effekte (Maass et al., 2011). Es finden sich bei moderater Nutzung Verbesserungen der Reaktionszeit, spezieller Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsleistungen, der Gedächtnis- und Kontrollfunktionen, der räumlichen Vorstellungsfähigkeit und bei Problemlösekompetenzen (Berdich, 2014).

Aussagekräftige klinische Studien fehlen bisher.

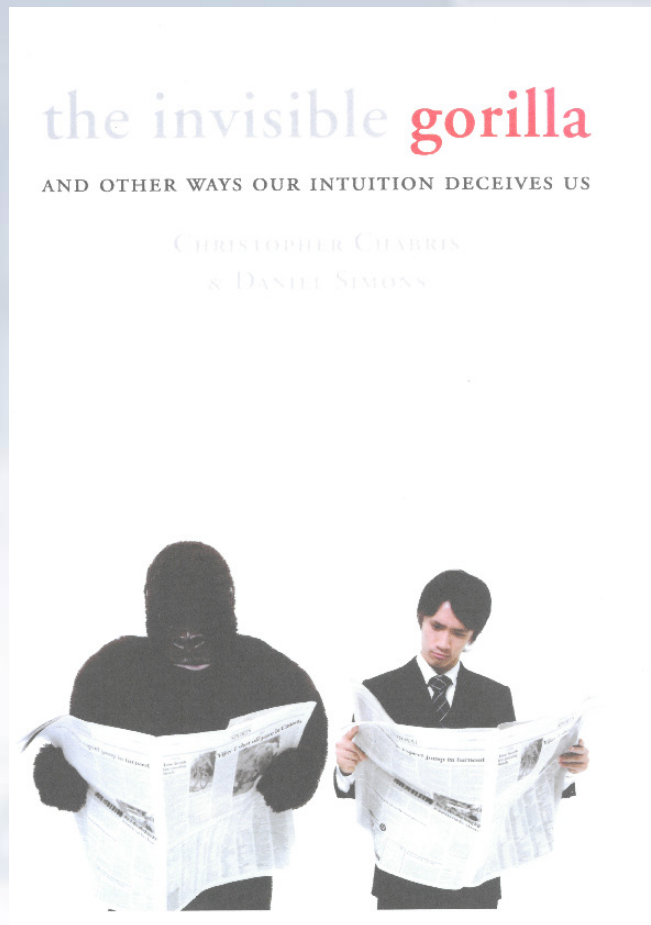
Es besteht nur ein geringer Zusammenhang mit dem Schulerfolg, der stärker von der allgemeinen Intelligenz und dem Bildungsniveau des Elternhauses abhängt (Möble, 2012).

Berdich, C. (2014) Pro Gaming. Saarbrücken: AV Akademiker Verlag.

Maass, A. et al. (2011). Does media use have a short-term impact on cognitive performance? *Journal of Media Psychology*, 23(2), 65 – 76.

Möble, T. (2012). „dich, dumm, abhängig, gewalttätig? Baden-Baden: Nomos.

Folgen der Mediennutzung (Kognition)



Im „Selective Attention Test“ (Chabris & Simons, 1999) wird die „Inattentional Blindness“ erfasst:

Es sollen die Pässe eines von zwei Basketballteams gezählt werden. Im Anschluss werden die Versuchspersonen befragt, ob sie in dem Video noch etwas Ungewöhnliches bemerkt hätten.

In dem weniger als eine Minute andauerndem Video kam eine Studentin in einem Gorillakostüm in die Szene, stoppte in die Mitte zwischen den Spielern, sah in die Kamera, schlug sich auf die Brust und verschwand nach insgesamt neun Sekunden (YouTube).

Chabris, C. & Simons, D. (2010). The Invisible Gorilla. London: Harper Collins (Dt. 2011). Simons, D. & Chabris, C. (1999), Gorilla in Our Midst: Sustained Inattentional Blindness for Dynamic Events. Perception, 28, 1059 – 1074.

Folgen der Mediennutzung (Kognition)

Im Vergleich zu den **Nichtspielern** (0 – 3 Std./Woche seit 0 – 2 Jahren) wurde der Gorilla von den **Spielern** (bis zu über 16 Std./Woche und bis über 10 Jahre) signifikant häufiger entdeckt (Berdich; 2014: S. 69).

| Gruppe: | Gorilla nicht entdeckt | Gorilla entdeckt | Summe (%) |
|--------------|------------------------|------------------|-----------|
| Nichtspieler | 76 % (22) | 24 % (7) | 100 % |
| Spieler | 39 % (21) | 61 % (33) | 100 % |
| Summe (N) | (43) | (40) | (83) |

Folgen der Mediennutzung (Aggressivität)

Die Förderung der Aggressivität und bei Verminderung prosozialen Verhaltens durch gewaltbezogene Video- und Computerspiele wird metaanalytisch kontrovers diskutiert (Huesmann, 2010; Ferguson & Kilburn, 2010). Die eher positiven Effekte sind durchweg klein und müssen im Kontext familiärer und sozialer Bedingungen gesehen werden (Appel & Schreiner, 2014).

Nach Yee und Bailenson (2007) hängt der Effekt eines Computerspiels davon ab, welche Rolle der Spieler dabei einnimmt, d. h. ob es sich z. B. um einen „Killer“ oder einen „Superhelden“ (Rosenberg et al., 2013) handelt.

- Appel, M. & Schreiner, C. (2014). Digitale Demenz? Mythen und wissenschaftliche Befundlage zur Auswirkung von Internetnutzung. *Psychol. Rundschau*, 65(1), 1 – 120.
- Ferguson, C.J. & Kilburn, J. (2010). Much Ado About Nothing. *Psychology Bulletin*, 136(2), 174-178.
- Huesmann, L.R. (2010). Nailing the Coffin Shut on Doubts that Violent Games Stimulate Aggression. *Psychology Bulletin*, 136(2), 179-181.
- Rosenberg, R.S. et al. (2013). Virtuel Superheroes. *PLOS ONE*, 8(1), 1 – 9.
- Yee, N. & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect. *Human Communication Research*, 33, 271 – 290.

Folgen der Mediennutzung (Einbindung)

Zwischen Nutzung der Neuen Medien und sozialer Einbindung besteht bei moderater Nutzung ein überwiegend positiver Zusammenhang. Es kommt zu keiner eskapistischen Vereinzelung sondern einer komplementären Erweiterung des sozialen Netzwerkes (Döring, 2010; Cingel & Krcmar, 2014). Die Identität kann entwickelt, zwischenmenschliche Beziehungen gepflegt und soziale Gemeinschaften gegründet werden.

Cingel, D.P. & Krcmar, M. (2014). Understanding the Experience of Imaginary Audience in a Social Media environment. *Journal of Media Psychology*, 26(4), 155 – 160.

Döring N (2010). Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaft. In W Schweiger, K Beck (Hrsg.): *Handbuch Online-Kommunikation* (S 159 – 183).

Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Folgen der Mediennutzung (Zusammenfassung)

Als mögliche Folgen eines exzessiven bzw. pathologischen PC/Internetgebrauchs zeigen sich hinsichtlich der **kognitiven Leistungsfähigkeit** sowohl positive als auch negative Effekte und es besteht kein bedeutsamer Zusammenhang mit dem **Schulerfolg**.

Die Förderung der **Aggressivität und Delinquenz** bei Verminderung prosozialen Verhaltens durch gewaltbezogene Video- und Computerspiele wird kontrovers diskutiert.

Zwischen Nutzung der Neuen Medien und **sozialer Einbindung** besteht ein überwiegend positiver Zusammenhang besteht.

Epidemiologie

Nach der repräsentativen Bevölkerungsbefragung von Rumpf und Mitarbeitern (2011) werden 1,5% (CIUS-Cut-off-Point 28) bzw. 1% (Latent Class-Analyse) als „Internetabhängig“ geschätzt.

Eine neuere repräsentative Befragung von Ferstl und Mitarbeitern (2013) stellt für die Hauptgruppe der Gamer lediglich bei 0,2% der Befragten eine Computerabhängigkeit fest.

Diese epidemiologischen Befunde sind bisher jedoch nicht klinisch validiert worden.

Ferstl, R.; Scharkow, M. & Quandt, T. (2013). Problematic Computer Game Use Among Adolescents, Younger and Older Adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.

Rumpf, H.-J.; Meyer, C.; Kreuzer, A. & John, U. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Lübeck und Greifswald: Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit.

Problemverhalten im Jugendalter

Das Jugendalter hat Entwicklungsaufgaben, die mit Chancen und Risiken verbunden sind.

Bei ungünstigen sozialen und personalen Bedingungen entstehen Überforderungen, auf die typischerweise mit „Problemverhalten“ reagiert wird.

Allgemein ist vielfältiges Risikoverhalten (Drogenkonsum, Verkehrsunfälle, Delinquenz etc.) für diesen Lebensabschnitt typisch.

Bei der großen Mehrheit der Heranwachsenden nehmen diese Verhaltensmuster im jungen Erwachsenenalter wieder ab oder verschwinden ganz.

Hurrelmann, K. (1994). Lebensphase Jugend. Weinheim: Juventa.

Pinquart, M. & Silbereisen, K. (2004). Prävention und Gesundheitsverhalten im Jugendalter In

K. Hurrelmann, K. et al. (2007). Lehrbuch Prävention und Gesundheitsförderung (S. 63-71).

Bern: Huber.

Alters- und Geschlechtereffekt (im Querschnitt)

| Alter \ Geschlecht | Weiblich | Männlich |
|--------------------|----------|----------|
| | 12 - 14 | 5,0% |
| 15 -17 | 2,8% | 5,8% |
| 18 -20 | 1,9% | 3,8% |
| 21 – 24 | 0,0% | 1,5% |

Stabilität des problematischen PC/Internetgebrauchs (N = 891)*

| Typ | T1 | T2 | T3 | N | % |
|---------------------------|----------|----------|----------|----------|------------|
| Unproblematische (-) | - | - | - | 826 | 91,6 |
| Beginner | - | - | + | 13 | 1,4 |
| | - | + | + | 2 | 0,2 |
| Problematische (+) | + | + | + | 9 | 1,0 |
| Beender | + | + | - | 2 | 0,2 |
| | + | - | - | 22 | 2,4 |
| Inkonsistente | - | + | - | 16 | 1,8 |
| | + | - | + | 1 | 0,1 |

*kein Antworter erfüllte über die drei Messzeitpunkte die Kriterien einer Internetsucht

Scharkow, M.; Ferstl, R. & Quandt, T. (2014). Longitudinal patterns of problematic computer game use among adolescents and older adults – a 2-year panel study. *Addiction*: dot:10.1111/add.12662.

Neurobiologie

Die Befunde zu neurobiologischen Korrelaten (Brand & Laier, 2013; Kiefer et al., 2013), wie Defizite der exekutiven Verhaltensinhibition, Aufmerksamkeitszuwendung zu suchtbezogenen Reizen und verminderte Sensitivität für nichtsubstanzbezogene Verstärker, sind aufgrund der fehlenden externen Validität der experimentellen Versuchsanordnungen und der reduktionistischen In-Beziehung-Setzung von hirnorganischen Teilprozessen mit komplexen psychischen Funktionen nicht gegenstandsadäquat (Petry, 2010).

Brand, M. & Laier, C. (2013). Neuropsychologie der pathologischen Internetnutzung. *Sucht*, 59(3), 143 – 152.

Kiefer, F.; Fauth-Bühler, M. ; Heinz, A. & Mann, K. (2013). Neurobiologische Grundlagen der Verhaltenssuchte. *Nervenarzt* 84(5), 557 – 562.

Petry, J. (2010). Das Konstrukt „Verhaltenssucht“ – eine wissenschaftstheoretische Kritik. *Sucht Aktuell*, 17(2), 14 – 18.

Persönlichkeit (Pilotstudie*)

- Extrem eingeschränkte Seelische Gesundheit (T = 27) bei normaler Verhaltenskontrolle (T = 49) im TPF
- Deutlich eingeschränkter Selbstwert (T-Werte zwischen 32 und 36) in der MSWS
- Verstärkte Furcht vor sozialer Zurückweisung (T = 62,6) im MMG

*Konsekutiv stationär behandelte Patienten (N = 29)

Trierer Persönlichkeitsfragebogen (TPF)
Multidimensionale Selbstwertskala (MSWS)
Multi-Motiv-Gitter (MMG)

Soziodemographie

Pilotstudie (N = 42)

- Vorwiegend Männer (85,7 %)
- Hohe Arbeitslosigkeit (45,2 %)
- Hohe Partnerlosigkeit (73,8 %)

Vergleichsstudie (N = 395)

- Durchschnittlich jüngere Patienten (30 J.)
- Vorwiegend Männer (90 %)
- Hohe Arbeitslosigkeit (66 %)

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.
Schuhler, P.; Sobottka, B.; Vogelgesang, M.; B.; Fischer, T.; Flatau, M.; Schwarz, S.; Brommundt, A. & Beyer, L. (2012). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.

Komorbidität

Pilotstudie (N = 42)

- Häufige depressive Störung (61,9 %)
- Suchtmittelabhängigkeit (40,04 %)
- Persönlichkeitsstörung (33,3 %)
- Angststörungen (14,3 %)

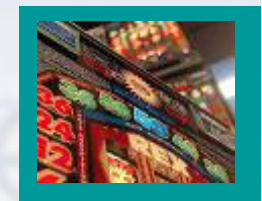
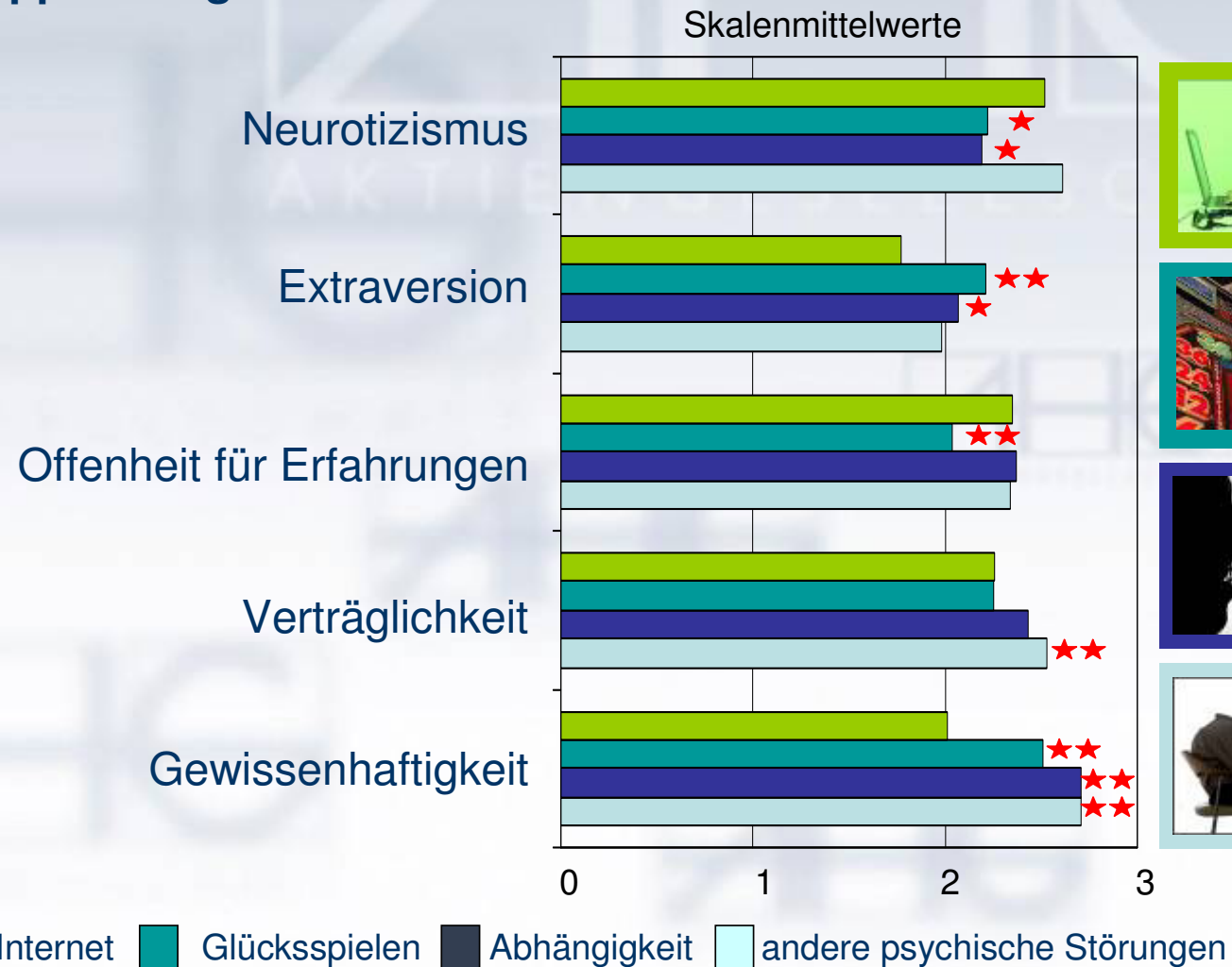
Vergleichsstudie (N = 395)

- Häufige depressive Störung (26,9 %)
- Suchtmittelabhängigkeit (10,4 %)
- Persönlichkeitsstörung (13,2 %)
- Angststörungen (8,0 %)

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.
Schuhler, P.; Sobottka, B.; Vogelgesang, M.; B.; Fischer, T.; Flatau, M.; Schwarz, S.; Brommundt, A. & Beyer, L. (2012). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.

Ergebnisse

Persönlichkeitsvariablen (NEO-FFI) Vier-Gruppen-Vergleich



Spezifische Vulnerabilität

Ein zentrales Merkmal der psychischen Vulnerabilität scheint das Merkmal einer **reduzierten Gewissenhaftigkeit** zu sein. Es handelt sich um ein Merkmal der **Big Five**, das die Fähigkeit zur planerischen und ausdauernden Verfolgung von Zielen im Alltag und im schulischen und beruflichen Bereich beinhaltet.

- Wölfling, K. & Müller, K.W. (2009). Computerspielsucht. In D. Batthyany & A. Pritz (Hrsg.): Rausch ohne Drogen – Substanzungebundene Süchte. Wien: Springer.
- Schuhler, P.; Sobottka Vogelgesang, M.; & B.; Fischer, T. (2013). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.
- Müller, K.W.; Koch, A.; Dickenhorst, U.; Beutel, M.E.; Duven, E. & Wölfling, K. (2013). Addressing the Question of Disorder-Specific Risk Factors of Internet Addiction. BioMed Research International, Vol. 2013 Article ID 546342.

Soziale Lage

Von Pfeiffer und Mitarbeitern (2007) und Rehbein und Mitarbeiter (2009) konnte mittels der Befragung von repräsentativen Schülerkohorten eindrücklich gezeigt werden, dass neben dem männlichen Geschlecht vor allem ein niedrigeres Bildungsniveau der Eltern und ein vorhandener Migrationshintergrund mit einer höheren Ausstattung mit technischen Medien, deren häufigerer Nutzung, insbesondere auch in Bezug auf gewaltbezogene Inhalte, einhergeht.

Pfeiffer, C.; Mößle, T.; Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsum. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Rehbein, F.; Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Das alles und noch viele
mehr:

www.computersucht.help