

Thomas Mößle und Eva-Maria Zenses

Computerspielsucht – Internet Gaming Disorder und kriminelles Verhalten

Gibt es einen Zusammenhang?

Abstract

Um der Frage nach dem Zusammenhang zwischen Internet Gaming Disorder (IGD) und kriminellem Verhalten nachzugehen, werden zunächst die Häufigkeit und Ausformung von Mediennutzung unter Jugendlichen und Erwachsenen beschrieben. Anschließend werden mehrere Formen problematischer Mediennutzung unterschieden. So kann eine rein zeitlich exzessive Mediennutzung deutlich von einer suchtartigen Nutzung abgegrenzt werden. Es ist ebenso davon auszugehen, dass Nutzer, welche Medien inhaltlich problematisch nutzen (z.B. Pornografie), sich von Nutzern unterscheiden, welche Medien für sich individuell dysfunktional nutzen (z.B. als einzige Möglichkeit der Emotionsregulation). Anschließend wird die Störung IGD vorgestellt und kritisch reflektiert. Hierbei wird ein Fokus auf mögliche Zusammenhänge mit komorbidem Erkrankungen und anderen Verhaltensweisen gelegt. Der Leidensdruck sowie Risikokorrelate einer Computerspielabhängigkeit werden erläutert. Einen Abschluss bildet ein Fallbeispiel. Zusammenhänge zwischen problematischer Internet-/Computerspielnutzung und kriminellen Handlungen können bisher nur im Themenbereich Mobbing/Cyberbullying nachgewiesen werden. Mögliche Zusammenhänge zwischen Internet-/Computerspielnutzung mit sexueller Belästigung über das Internet, einer erhöhten Aggression(-sbereitschaft) und illegalem Softwaredownload werden vermutet. Von Interesse wäre eine zukünftige Forschung über die problematische Nutzung von Browsergames und einer Überschuldungsthematik. Trotz einiger Einzelfälle, in denen Computerspielabhängigkeit nicht nur zu einer Eigen-, sondern zu einer massiven Fremdgefährdung geführt hat, besteht aktuell kein wissenschaftlicher Beleg dahingehend, dass computerspielabhängige Jugendliche oder Erwachsene gefährdet sind, kriminelle Handlungen zu begehen. Im Gegenteil wird sogar provokativ eine „Crime Substitution Hypothesis“ diskutiert.

DOI: 10.5771/0934-9200-2016-1-32

Schlüsselwörter: Verhaltenssüchte, Computerspielsucht, kriminelles Verhalten, Adoleszenz, Risikoverhalten

*Internet Gaming Disorder and criminal behavior
Is there a relationship?*

Abstract

To pursue the question of whether there is a connection between Internet Gaming Disorder (IGD) and criminal behavior, we first present data on the frequency of different forms of media usage among adolescents and adults. In a second step, different forms of problematic media usage are distinguished. A temporary excessive media usage, for example, has to be differentiated from an addictive usage. It can also be assumed that people who use problematic media content (e.g., violence or pornography) differ from people who show a dysfunctional usage of media (e.g., only way of regulating emotions). Third, the potential clinical disorder IGD is presented, critically reflected and exemplified by a case study. We especially focus on possible links with comorbid disorders and other behaviors. Additionally, psychological strain and risk correlates of IGD are discussed. So far, associations between problematic Internet and video game usage and criminal acts have only been shown for (cyber-)bullying. Possible links of Internet and computer game usage with sexual harassment over the Internet, elevated aggression, and illegal software downloads are suspected. Future research on the problematic usage of browser games and a possible indebtedness would be of interest. Despite some isolated incidents where computer game addiction has led not only to endangerment of oneself but to a massive endangerment of others, there is currently no scientific evidence for computer game-addicted adolescents or adults to be especially prone to commit criminal acts. On the contrary, even a provocative "crime substitution hypothesis" is discussed.

Keywords: Behavioral addictions, Internet Gaming Disorder, criminal behavior, adolescence, risk-taking behavior

"Couple: Internet gaming addiction led to baby's death. A South Korean couple whose three-month-old daughter died of malnutrition while they were raising a virtual child in an online game pleaded guilty to negligent homicide on Friday."¹

"Stress over teen's 'addiction'. The father of a 15-year-old Perth computer-game addict has described the family's extraordinary nightmare – comparing it to heroin addiction."²

"Chinese Teen Burns Classmate, Blames World Of Warcraft. After losing a school-yard fight, a 17-year-old boy in Beijing recently covered a classmate with gasoline

1 Verfügbar unter: <http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/04/01/korea.parents.starved.baby/> (besucht am 05.01.2016).

2 Verfügbar unter: <http://www.perthnow.com.au/news/western-australia/stress-over-teens-addiction/story/e6frg13u-111113958526> (besucht am 05.01.2016).

*and lit him on fire, claiming he 'had lost himself in World of Warcraft and when he committed the crime he had transformed into a Fire Mage.'*³

Angesichts der gewählten – zugegebenermaßen dramatischen – Eingangszitate könnte die Hypothese aufgestellt werden, dass sowohl unter Heranwachsenden als auch unter Erwachsenen ein Zusammenhang zwischen einer suchtartigen Video- und Computer-spielnutzung und kriminellem Verhalten in nicht geringem Ausmaß beobachtet werden kann. So werden die Auswirkungen der Computerspielsucht des Sohnes mit der Wirkung von Heroin verglichen, oder die Sucht führte zur Vernachlässigung des eigenen Kindes bzw. zur Tötung eines Klassenkameraden. Berechtigerweise muss hier die Frage gestellt werden, ob es sich nur um medial „gut vermarktet“ Einzelfälle handelt, oder ob derartige Zusammenhänge nicht doch in einer breiteren Masse an Computerspielabhängigen beobachtet werden können. Als Grundlage zur Beantwortung der Frage „Gibt es einen Zusammenhang zwischen *Internet Gaming Disorder* und kriminellem Verhalten?“, soll zunächst nach einem kurzen Aufriss und einer Verortung des Problemfeldes das potentielle Störungsbild der *Störung durch Spielen von Internetspielen (Internet Gaming Disorder)*, welches vielen vielleicht vom Begriff, aber nicht vom Inhalt her bekannt sein dürfte, etwas ausführlicher beschrieben werden. Allein dieser Beschreibung können aber bereits zahlreiche Bausteine zur Beantwortung der gestellten Frage entnommen werden.

A. Mediennutzung unter Jugendlichen und Erwachsenen

Unser Mediennutzungsverhalten hat sich im letzten Jahrzehnt, nicht zuletzt durch die Einführung mobiler Endgeräte (z.B. Smartphone), maßgeblich geändert. Es ist dementsprechend hilfreich, vor einer Bestimmung medienbezogenen Risikoverhaltens zunächst die aktuelle alltägliche Mediennutzung von Jugendlichen und Erwachsenen kurz zu umreisen. Digitale Bildschirmmedien bestimmen den Alltag Jugendlicher. 57% der 12- bis 19-jährigen Jugendlichen besitzen einen eigenen Fernseher, die Hälfte eine stationäre Spielkonsole, drei Viertel einen eigenen Computer und 92% ein eigenes Smartphone.⁴ Diese Ausstattungszahlen spiegeln sich auch in der Nutzungshäufigkeit wider: 89% der Jugendlichen nutzen das Smartphone, 80% das Internet und lediglich 52% den Fernseher täglich. In Nutzungszeiten ausgedrückt verbrachten Jugendliche 2015 durchschnittlich knapp 2 Stunden (113 Minuten) täglich mit Fernsehen und annähernd 3,5 Stunden (208 Minuten) täglich mit Internetnutzung, wobei letztere größtenteils mobil stattfand.⁵ Legt man die Daten des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zur Ausstattung von Haushalten mit Mediengeräten zu Grunde, kann man für Erwachsene von einer nahezu Vollausstattung mit Fernsehgeräten (97%), Computern (98%) und Handys/Smartphones (99%) ausgehen, wobei Letzteres in der

3 Verfügbar unter: <http://www.wired.com/2007/12/chinese-teen-bu/> (besucht am 05.01.2016).

4 Feierabend/Plankenborn/Rathgeb 2015.

5 Feierabend/Plankenborn/Rathgeb 2015.

Regel ein Smartphone ist.⁶ Erwachsene nutzen das Fernsehen unter allen Altersgruppen am intensivsten, wobei insbesondere ab 60 Jahren mit mehr als fünf Stunden pro Tag auffällig viel ferngesehen wird.⁷ 63% der deutschen Erwachsenen nutzen täglich das Internet mit einer durchschnittlichen Verweildauer von knapp unter 2 Stunden (108 Minuten) in der Gesamtbevölkerung und von ca. 2,5 Stunden (158 Minuten) unter den mobilen Nutzern.⁸ Auch Computerspielnutzung ist inzwischen im Erwachsenenalter weit verbreitet; laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) sind 71% der regelmäßigen Nutzer digitaler Spiele 20 Jahre und älter, 20% sogar über 50.⁹

B. Medienmissbrauch und seine Problemfelder

Obwohl ein medienmissbräuchliches Verhalten in der Literatur nicht eindeutig definiert wird, können grundsätzlich vier verschiedene Problemfelder dieses Verhaltens identifiziert werden:

- (1) Eine zeitlich exzessive Mediennutzung
- (2) Eine inhaltliche problematische Mediennutzung
- (3) Eine individuell dysfunktionale Mediennutzung
- (4) Eine suchtartige Mediennutzung¹⁰

Eine zeitlich problematische Mediennutzung findet man dann, wenn Medien entweder im Vergleich zur Referenzgruppe der Gleichaltrigen (z.B. die oberen 10% einer Verteilung) oder im Vergleich zu anderen Tätigkeiten (z.B. die Freizeit wird nur vor dem Bildschirm verbracht) überdurchschnittlich viel Zeit beanspruchen. Zusammenhänge einer zeitlich problematischen Mediennutzung wurden vor allem mit Schul- und Bildungserfolg beschrieben,¹¹ wobei eine zeitlich exzessive Mediennutzung einerseits direkt schulischen Erfolg mindert, indem schulbezogene Aufgaben zugunsten der Mediennutzung vernachlässigt werden, und andererseits indirekt, indem andere, leistungsförderliche Freizeitaktivitäten wie Schlaf- und Erholungszeiten oder auch körperliche Bewegung verdrängt werden.¹² Eine inhaltlich problematische Mediennutzung ist dann gegeben, wenn Medien mit entwicklungsbeeinträchtigendem oder jugendgefährdendem Inhalt von Minderjährigen genutzt werden; Kriterium hierfür wäre zum Beispiel die Nichteinhaltung von Altersempfehlungen der FSK oder USK, welche aufgrund von möglichem Gewalt- und Pornografieinhalt vergeben wurden. Dieser Bereich dürfte wohl der Bekannteste der Medienwirkungsforschung sein. Zusammengenfasst haben mehrere Metaanalysen gezeigt, dass häufige Nutzer von medialen Gewal-

6 Feierabend/Plankenhorst/Rathgeb 2015.

7 Zubayr/Gerhard 2015, 110.

8 Frees Beate/Koch 2015, 366.

9 Verfügbar unter: <http://www.biu-online.de/de/fakten/reichweiten/altersverteilung.html> (besucht am 05.01.2016).

10 Mößle/Kleimann 2010, 28.

11 Mößle 2012.

12 Mößle/Kleimann/Rehbein 2007.

tinhalten auch öfter aggressives und seltener prosoziales Verhalten zeigen sowie häufiger von allgemein aggressiven Einstellungen berichten und geringere empathische Fähigkeiten haben – immer unter der Grundvoraussetzung, dass die Medien ein Wirkfaktor in einem multifaktoriellen Geflecht sind.¹³ Eine dysfunktionale Mediennutzung ist dann zu beobachten, wenn Bildschirmmedien dysfunktional zur Stressregulation eingesetzt werden. Dies kann der Fall sein, wenn Probleme nur noch durch den Gang zum Medium verarbeitet werden oder wenn soziale Interaktionen und Beziehungen in der realen Welt immer mehr durch Online-Interaktionen und Beziehungen zu Medienfiguren ersetzt werden. Weiterhin werden Medien in einem eskapistischen Sinne dysfunktional eingesetzt, um der realen Welt zu entfliehen. Diese dysfunktionale Nutzung beginnt teilweise dann, wenn Eltern Medien zu Betreuungs- oder Erziehungszwecken instrumentalisieren.¹⁴ So verwenden Eltern zum Teil Mediennutzung und den Entzug von Medien als einziges Erziehungsmittel (Bestrafung oder Belohnung). Die drei erst genannten Probleme vereint eine suchtartige Mediennutzung, welche insofern als besonders schwerwiegende Form des Medienmissbrauchs bezeichnet werden kann. Die suchtartige Mediennutzung soll im Folgenden Abschnitt C näher beschrieben werden.

C. Begriffsbestimmung und Einordnung der Internet Gaming Disorder

Das menschliche Gehirn verarbeitet verschiedene Formen von Belohnungen ähnlich, unabhängig davon, ob diese durch einen bestimmten Stoff (z.B. Alkohol) oder eine bestimmte Verhaltensweise (z.B. Glücksspiel) ausgelöst werden.¹⁵ Somit können auch wiederkehrende Verhaltensweisen – und eben nicht nur die wiederholte Einnahme einer Substanz – in Verbindung mit Erfolgserlebnissen und Glückserfahrungen unter bestimmten Voraussetzungen in eine stoffgebundene Abhängigkeit führen.¹⁶ Für Video- und Computerspiele konnten beispielsweise physiologische Parallelen zu stoffgebundenen Abhängigkeiten dahingehend aufgezeigt werden, dass beide mit einer erhöhten Dopaminausschüttung einhergehen und unmittelbar belohnungsrelevante Hirnareale stimulieren.¹⁷ Insbesondere der stimulierende und belohnende Charakter moderner digitaler Bildschirmmedien, in denen multimediale, massenkommunikative Inhalte mit interaktiven Eingriffsmöglichkeiten und interpersonaler Kommunikation kombiniert werden, erschwert einigen Menschen den selbstbestimmten und kontrollierten Umgang mit diesen, was letztendlich in einem psychopathologischen Verhalten münden kann, welches eine hohe Ähnlichkeit zu anderen Suchterkrankungen aufweist.¹⁸

13 Anderson/Bushman/Donnerstein u. a. 2015, 4.

14 Bleckmann/Mößle 2014, 235.

15 Holden 2001, 980.

16 Mann 2014.

17 Koepp/Gunn/Lawrence u. a. 1998, 266.

18 Mößle 2012.

Unter Internetsucht und Computerspielsucht kann ein „Mediennutzungsverhalten mit Krankheitswert [verstanden werden], bei dem die Symptome einer psychischen Abhängigkeit erlebt werden, ein klinisch relevanter Leidensdruck aus dem Verhalten resultiert und das Verhalten trotz negativer Konsequenzen aufrechterhalten wird.“¹⁹

Tabelle 1. DSM-5 Diagnosekriterien der Forschungsdiagnose Internet Gaming Disorder²⁰

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Gedankliche Vereinnahmung (übermäßige Beschäftigung). Der Spieler muss ständig an vergangene oder geplante Spieldaten denken, auch in Lebensphasen, in denen nicht gespielt wird (z.B. in der Schule oder am Arbeitsplatz). 2. Entzugserscheinungen. Der Spieler erlebt psychische (nicht physische oder pharmakologische) Entzugssymptome, wie Gereiztheit, Unruhe, Traurigkeit oder Angstlichkeit, wenn nicht gespielt werden kann. 3. Toleranzentwicklung. Der Spieler verspürt im Laufe der Zeit das Bedürfnis, mehr und mehr Zeit mit Computerspielen zu verbringen. 4. Kontrollverlust. Dem Spieler gelingt es nicht, die Häufigkeit und Dauer des Spielens zu begrenzen und die Aufnahme und Beendigung des Spielens selbstbestimmt zu regulieren. 5. Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen (Interessensverlust). Der Spieler verliert sein Interesse an vormalen geschätzten Hobbies und Freizeitaktivitäten und interessiert sich nur noch für das Computerspielen. 6. Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme. Der Spieler setzt sein Spielverhalten fort, obwohl er weiß, dass dieses nachteilige psychosoziale Auswirkungen auf ihn hat. 7. Lügen/Verheimlichen (Täuschen anderer). Der Spieler belügt Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Personen über das tatsächliche Ausmaß seines Spielverhaltens. 8. Dysfunktionale Gefühlsregulation. Der Spieler setzt das Computerspielen ein, um damit negative Gefühle zu regulieren oder Probleme zu vergessen. 9. Gefährdungen und Verluste. Der Spieler hat wegen seines Computerspielens wichtige Beziehungen, Karrierechancen oder seinen Arbeitsplatz riskiert oder verloren oder seinen Werdegang gefährdet. |
|--|

Mit der Neuauflage des Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen hat die American Psychiatric Association (APA) im Mai 2013 diesen Erkenntnis- sen Rechnung getragen und den Bereich der Störungen im Zusammenhang mit psychotropen Substanzen um die stoffungebundenen erweitert (Störungen im Zusammenhang mit psychotropen Substanzen und abhängigen Verhaltensweisen). Die Störung durch Glücksspielen (Gambling Disorder) wurde hierbei als einzige Verhaltenssucht unter diese Kategorie subsumiert. Allerdings wurde als weiterer möglicher Kandidat die Störung durch Spielen von Internetspielen (Internet Gaming Disorder) als Forschungsdiagnose mit vereinheitlichten Kriterien in den Anhang des DSM-5 (vgl. Tabelle 1) aufgenommen. Der Internet Gaming Disorder kann dabei die Nutzung von Offline- oder Onlinespielen zugrunde liegen.²¹ Mindestens fünf der neun genannten Kriterien, welche eine hohe Ähnlichkeit zu den Kriterien der Störung durch Glücks-

19 Rehbein/Mößle/Arnaud u. a. 2013, 569.

20 Petry/Rehbein/Gentile u. a. 2014, 1399.

21 American Psychiatric Association 2013; Falkai u. a. (Hrsg.) 2014.

spielen aufweisen, müssen dabei innerhalb eines 12-Monatszeitraums aufgetreten sein. Bei zwei bis vier Kriterien kann man von einer riskanten Nutzung sprechen.²²

I. Prävalenz, Komorbidität, Belastung, Risikokorrelate

In den letzten Jahren sind verstärkt Bemühungen zu beobachten, die Prävalenz der Computerspielabhängigkeit in der Allgemeinbevölkerung zu bestimmen. Die Prävalenzschätzungen, d.h. Schätzungen in Bezug auf den Anteil der Betroffenen, schwanken dabei beträchtlich, insbesondere unter Heranwachsenden. Repräsentative Studien ermittelten einen Anteil von 1,7 bis 8,5% Computerspielabhängiger unter Jugendlichen.²³ Angesichts teilweise zweistelliger Abhängigkeitsprävalenzen wurde eine „Pathologisierung“ des Computerspielens verschiedentlich kritisiert.²⁴ So wird in einigen Studien die rein mit Computerspielen verbrachte Zeit ab einer bestimmten Dauer als ein Abhängigkeitskriterium definiert, was eine Abgrenzung zwischen leidenschaftlichem, aber ansonsten zunächst kurzfristig unproblematischem Spielverhalten und suchtartigem Verhalten deutlich erschwert. Eine Überblicksarbeit geht von einem Anteil von 2-5% der Jugendlichen aus, die von Computerspielabhängigkeit betroffen sind und nicht nur ein exzessives Spielverhalten zeigen.²⁵ Für das Erwachsenenalter liegen deutlich weniger Zahlen vor, wobei die ermittelten Prävalenzraten (0,2%) erwartungsgemäß deutlich unter der der Jugendlichen liegen.²⁶

Auf der Grundlage von Daten computerspielabhängiger Patienten können Rückschlüsse auf das Vorliegen möglicher komorbider, d.h. gleichzeitig auftretender, Erkrankungen gezogen werden. Ein beträchtlicher Anteil derjenigen, die mit den bisher zur Verfügung stehenden Mitteln als computerspielabhängig identifiziert wurden, erfüllte auch die Kriterien für mindestens eine weitere bekannte psychische Störung. Am häufigsten waren dies depressive Störungen²⁷, Aufmerksamkeitsdefizit- und Hyperaktivitätsstörungen (ADHS)²⁸, Persönlichkeitsstörungen²⁹ sowie Angsterkrankungen, insbesondere soziophobe Störungen³⁰. Zudem wurden auch z.T. Zusammenhänge zwischen Computerspielabhängigkeit und substanzgebundenen Abhängigkeitserkrankungen sowie pathologischem Glücksspiel festgestellt.³¹ Somit entspricht die Art der in der klinisch-psychiatrischen Praxis ermittelten Komorbiditäten von Computerspielab-

22 American Psychiatric Association 2013; Falkai u. a. (Hrsg.) 2014.

23 Gentile 2009, 594; King/Delfabbro/Zwaans u. a. 2013, 1058; Rehbein/Kleimann/Mößle 2010, 269; Rehbein/Kliem/Baier u. a. 2015, 842.

24 Griffiths 2009, 3.

25 Kuss/Griffiths 2012, 278.

26 Festl/Scharkow/Quandt 2013, 592; Schmidt/Drosselmeier/Rohde u. a. 2011.; Mentzoni/Brunborg/Molde u. a. 2011, 591.

27 Black/Moyer 1998, 1434; Greenfield 2000; te Wildt/Putzig/Drews u. a. 2010, 136.

28 Ha/Yoo/Cho u. a. 2006, 821; Ko/Yen/Chen u. a. 2008, 147; Chan/Rabinowitz 2006, 16.

29 Black/Moyer 1998, 1434.

30 Campbell/Cumming/Hughes 2006, 69; Kratzer/Hegerl 2008, 80; Shapira/Goldsmith/Keck u. a. 2000, 267.

31 Tsitsika/Critselis/Janikian u. a. 2011, 389.

hängigen in großen Teilen denen von Menschen mit stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen, insbesondere von Alkoholabhängigen.³²

Hinsichtlich der psychischen Belastung von Internet- und Computerspielabhängigen zeigen sich auffällige Werte für Computerspielabhängige³³ in der zumeist eingesetzten *Symptom-Checkliste* (SCL-90-R) oder deren Kurzform, dem *Brief-Symptom-Inventory* (BSI).³⁴ Auch zeigt sich in verschiedenen Studien eine verminderte Lebenszufriedenheit.³⁵ Ebenso werden auch Zusammenhänge der Internet- und Computer-spielabhängigkeit mit erhöhter Suizidalität berichtet.³⁶ Insgesamt kann bei Internet- oder Computerspielabhängigen neben einer hohen komorbiden Beeinträchtigung auch eine hohe psychische Belastung und ein dementsprechender Leidensdruck beobachtet werden.

Risikokorrelate einer Internet- oder Computerspielabhängigkeit ließen sich bereits in einer Vielzahl von Bereichen ermitteln. In Bezug auf demografische Merkmale sind Jungen per se sowie Heranwachsende aus niedrigeren Bildungsschichten öfter von Internet- oder Computerspielabhängigkeit betroffen.³⁷ Als mediennutzungsspezifische Risikofaktoren einer Internet- oder Computerspielabhängigkeit konnten u.a. neben einer Ausstattung mit Mediengeräten in der Kindheit³⁸, ein dysfunktionales medienbezogenes Coping³⁹ sowie insbesondere die Nutzung von Onlinerollenspielen⁴⁰ identifiziert werden. Im Schulkontext zeigten sich schlechtere Schulleistungen und ein erhöhter Schulabsentismus – insbesondere um zu spielen –, das Wiederholen einer Klasse sowie eine selbst berichtete Schulangst als bedeutsame Risikokorrelate einer Internet- oder Computerspielabhängigkeit.⁴¹ Zusätzlich zeigten sich im Bereich der Persönlichkeit noch eine erhöhte Gewaltakzeptanz, mangelnde Fähigkeiten zur Perspektivenübernahme, soziale Unsicherheit/Schüchternheit oder allgemein geringere soziale Kompetenzen als bedeutsame Risikokorrelate einer Internet- oder Computerspielabhängigkeit.⁴²

32 Driessen 1999.

33 Starcevic/Berle/Porter u. a. 2011, 248; Beutel/Hoch/Wölfling u. a. 2011, 77.

34 Derogatis 1977.

35 Lemmens/Valkenburg/Peter 2009, 77; Lemmens/Valkenburg/Peter 2011, 144; Mentzoni/Brunborg/Molde u. a. 2011, 591.

36 Kurt 2015, 841.

37 Mentzoni/Brunborg/Molde u. a. 2011, 591; Rebbein/Kleimann/Mößle 2010, 269.

38 Mößle 2012; Gentile/Reimer/Nathanson u. a. 2014, 479.

39 Batthyány/Müller/Benker u. a. 2009, 502; Rebbein/Kleimann/Mößle 2010, 269.

40 Elliott/Ream/McGinsky u. a. 2012, 948; Rebbein/Kleimann/Mößle 2010, 269.

41 Batthyány/Müller/Benker u. a. 2009, 502; Gentile 2009, 594; Rebbein/Kleimann/Mößle 2010, 269.

42 Choo/Gentile/Sim u. a. 2010, 822; Rebbein/Kleimann/Mößle 2010, 269; Wölfling/Müller/Beutel 2011, 216.

II. Fallbeispiel

Um die aufgeführten Definitionen und Daten etwas greifbarer zu machen und um ein theoretisches Konstrukt somit mit Leben zu füllen, soll das Kapitel zur Internet Gaming Disorder mit einem Fallbeispiel geschlossen werden.

Der 18-jährige Herr X., Patient einer Station zur Behandlung von Medienabhängigkeit, leidet zusätzlich an einer sozialen Phobie, er empfindet es als schwierig, in Gegenwart von anderen Menschen zu sprechen und sagt, dies belaste ihn insofern als dass er schwer Kontakt zu Menschen aufbauen könne. Zudem erfüllt er die Kriterien einer selbstunsicheren Persönlichkeitsstörung; dies ist derzeit als Akzentuierung zu bewerten, da er noch unter 21 Jahren alt ist und seine Persönlichkeit sehr wahrscheinlich noch nicht ausgereift ist. Diese sozialen Ängste und Einschränkungen behindern bzw. beeinflussen zum Beispiel seine Berufswahl, da er nur einem Job nachgehen will, in dem er möglichst wenig Kontakt zu anderen Menschen hat. Zudem beschäftigt er sich viel damit, von Menschen abgelehnt oder kritisiert zu werden. Diese Ängste habe er seit drei oder vier Jahren. Er habe die Schule verweigert und berichtete, in Absprache mit den Lehrkräften von der Schule befreit worden zu sein, da er computerspielsüchtig sei. So habe er den Stoff des Unterrichts zu Hause nachgeholt und auch Klausuren von dort aus geschrieben. Zudem hätten sich in den letzten 1 ½ Jahren seine Eltern getrennt, zum Vater habe er derzeit keinen Kontakt mehr. Er habe zuletzt 17 Stunden täglich gespielt. Er habe wegen des Spielens die Schule geschwänzt, habe zu wenig geschlafen und immer mehr Freunde verloren, da er sich nicht mit diesen getroffen habe. Er empfindet einen Kontrollverlust, so habe er versucht sein Spielverhalten zu reduzieren, aber statt einer vorgenommen Stunde dann drei gespielt oder zwei Tage nicht gespielt und dann doch wieder angefangen. Seine Spielzeit sei häufig weit über 12 Stunden täglich und Computerspielen sei oft das einzige was er am Tag getan habe. Sein Computerspielverhalten habe sich zeitlich gesteigert. Zudem habe er Entzugserscheinungen, so sei er gereizt gewesen, wenn er nicht spielen können oder nicht gespielt habe. Herr X. beschreibt Spielen als eine Möglichkeit zur Stimmungsregulation:

„also bei (1) ich hatte eigentlich so ne richtig gute Mischung und zwar hab ich (2) ähm (.) Egosshooter, //mbmh// ähm (.) Minecraft und Day Z und (1) ähm League of Legends, //mbmh// Day Z ist son Überlebensspiel //mbmh// wo du dich halt gegen Zombies durchschlagen musst und Sachen sammeln, //mbmh// was auch in Echtzeit ist also wenns (.) in Echtzeit Tag ist ist in dem Spiel auch Tag, //mb// ähm (.) league of legends ist taktisch, //mbmh// Minecraft ist zum entspannen und (1) Egosshooter sind son (1) ja zum abgehen @(.)@ würde ich sagen //mbmh also quasi für jede Stimmungslage haben sie eins// ja dass man so eine gute Mischung hat //mb und das hat (.) war für sie ganz wichtig so?// ja //mbm//“

TITEL

D. Gibt es einen Zusammenhang zwischen Internet Gaming Disorder und kriminellem Verhalten?

Im Zusammenhang mit kriminellem Verhalten werden in der Literatur am häufigsten Zusammenhänge zwischen einer suchtartigen Computerspiel- oder Internetnutzung und Mobbingfahrungen berichtet, sei es in der realen Welt oder im Cyberspace, sei es als Opfer oder auch als Täter.⁴³ Ein Zusammenhang zwischen Opfer- und Täterschaft verwundert nicht, da dieser konstant in der Forschungsliteratur berichtet wird.⁴⁴ In einer Studie von Strittmatter und Kollegen mit 1.357 Schülerinnen und Schülern berichteten beispielsweise 71% der Schülerinnen und Schüler, welche das Internet in einer pathologischen Art und Weise nutzen, von Mobbingfahrungen. Dementsprechend hatten Schülerinnen und Schüler, welche berichteten, Mobbing erlebt zu haben, auch eine 2,7-fach höhere Chance zur Gruppe derer mit problematischer oder pathologischer Internetnutzung zu gehören.⁴⁵ Chang und Kollegen konnten in ihrer Studie mit 1.808 Schülerinnen und Schülern aus Taiwan erhöhte Raten der Viktimisierung (30% vs. 13%) und Täterschaft (24% vs. 8%) von Cyberbullying unter den als internetabhängig Identifizierten ermitteln. Darüber hinaus wurde auch eine erhöhte Rate der Viktimisierung (19% vs. 9%) und Täterschaft (6% vs. 1%) von sexueller Belästigung (online) beobachtet.⁴⁶ Eine generell höhere Wahrscheinlichkeit der Täterschaft und insbesondere Opferwerdung im Netz ist dabei wohl aber auch über generell höhere „Präsenzzeiten“ im Internet zu erklären.

Ebenso finden sich vermehrt Studien, die einen positiven Zusammenhang zwischen Computerspiel- und Internetabhängigkeit und Alkohol-, Tabak-, und Drogenkonsum berichten,⁴⁷ wobei vereinzelt auch eine erhöhte Chance des Konsums illegaler Substanzen im Allgemeinen angenommen wird.⁴⁸ In der bereits oben erwähnten Studie von Chang und Kollegen waren zum Beispiel die Raten für Rauchen (12% vs. 5%) und Alkoholkonsum (36% vs. 20%) unter den als internetabhängig Identifizierten um das 2,4- bzw. 1,8-fache erhöht.⁴⁹ In einer deutschen Studie von Walther und Kollegen mit 2.553 Schülerinnen und Schülern im Alter von 12 bis 25 Jahren zeigte sich allerdings nur ein bedeutsamer Zusammenhang zwischen einer problematischen Computerspielnutzung und Cannabiskonsum, nicht jedoch Alkohol- oder Tabakkonsum; ein problematisches Glücksspielverhalten war jedoch im Vergleich dazu sowohl mit Alkohol-, Cannabis- als auch Tabakkonsum assoziiert.⁵⁰ In einer US-amerikanischen Studie mit 477 männlichen Erstsemestern wird andererseits von Schmitt und Kollegen ein ne-

43 Chang/Chiu/Miao u. a. 2015, 21; Eroğlu/Aktepe/Akbaba u. a. 2015, 93; Jung/Leventhal/Kim u. a. 2014, 826; Strittmatter/Brunner/Fischer u. a. 2014, 85.

44 Baier/Pfeiffer/Simonson u. a. 2009.

45 Strittmatter/Brunner/Fischer u. a. 2014, 85.

46 Chang/Chiu/Miao u. a. 2015, 21.

47 Chang/Chiu/Miao u. a. 2015, 21; Ko/Yen/Yen u. a. 2008, 571; Lee/Han/Kim u. a. 2013, 2022; van Rooij/Kuss/Griffiths u. a. 2014, 157.

48 Fisoun/Floros/Siomas u. a. 2012, 77.

49 Chang/Chiu/Miao u. a. 2015, 21.

50 Walther/Morgenstern/Hanewinkel 2012, 167.

gativer Zusammenhang zwischen Computerspielabhängigkeit und Alkohol- und Drogenvergehen auf dem Campus berichtet, d.h. einer geringeren Inzidenz unter den Computerspielabhängigen im Hellfeld⁵¹ Dies könnte durch insgesamt geringere soziale Aktivitäten der Computerspielabhängigen bedingt sein. Die gefundenen Zusammenhänge weisen aber insgesamt auf die bereits unter C. angesprochene gemeinsame Genese von stoffgebundenen und stoffungebundenen Süchten hin sowie auf vergleichbare grundliegende Mechanismen.

Vereinzelt wird auch ein Zusammenhang zwischen Internet- und Computerspielabhängigkeit sowie erhöhter Aggression(-sbereitschaft) berichtet.⁵² Dieser Zusammenhang dürfte aber zum Teil auch auf eine erhöhte Vorliebe von Computerspielabhängigen für gewalthaltige Spiele zurückzuführen sein.⁵³ Zudem ist ein derartiger Zusammenhang auch für die Alkoholabhängigkeit bekannt, wobei für beide auch zugrunde liegende Charakteristika der Person ausschlaggebend zu sein scheinen, wie z.B. erhöhte Impulsivität oder Neurotizismus.⁵⁴

Für den großen Bereich der Internetpiraterie (z.B. illegaler Download von Software, Musik oder Filmen), für welchen man vom Phänomen des Störungsbildes her wohl am ehesten hätte Zusammenhänge erwarten können, ist die Forschungslage nochdürftiger. So gibt es lediglich Hinweise für eine erhöhte Täterschaft bezüglich des Software-downloads (aber nicht Musik und Film).⁵⁵ Weitere Evidenz für diesen singulären Befund steht allerdings noch aus.

Zusammengefasst stellt sich die Forschungslage, abgesehen von den Befunden zu Mobbingfahrungen, somit eher dürf tig und zum Teil auch widersprüchlich dar. Sich widersprechende Ergebnisse könnten dabei zum Teil wohl auch auf ein unterschiedliches Verständnis und somit auch eine unterschiedliche Erfassung des Störungsbildes zurückzuführen sein.

E. Fazit

Angesichts der dargestellten Befunde muss die Frage nach einem bestehenden Zusammenhang zwischen Internet Gaming Disorder und kriminellem Verhalten verneint werden. Abgesehen von Zusammenhängen mit Mobbingfahrungen gibt es keinen weiteren Bereich, der durch Forschungsergebnisse substantiell gestützt wird. Etwas provokant haben Griffiths und Sutton in diesem Zusammenhang gar eine „Crime Substitution Hypothesis“ formuliert: „video games can help prevent crime because they provide a cognitive distraction, require attention and motor activity, and provide feelings of achievement in adolescents.“⁵⁶ Es ist durchaus wert, genauer über diese als Anstoß gedachte Hypothese nachzudenken, da neben einer schlichten „Zeitverdrängung“

51 Schmitt/Livingston 2015, 25.

52 Teng/Li/Liu 2014, 89.

53 Rehbein/Kleimann/Mößle 2010, 269.

54 Grant/Chamberlain 2014, 1632; Hwang/Choi/Gwak u. a. 2014, 6.

55 Navarro/Marcum/Higgins u. a. 2014, 101.

56 Griffiths/Sutton 2013, 17.

weitere wichtige Faktoren für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit benannt werden, wie zum Beispiel Anerkennung und Ablenkung. Man sollte dabei aber nicht außer Acht lassen, dass hinter beobachtbaren Zusammenhängen auch immer Personen mit einem hohen Leidensdruck stehen – dies dürfte nicht zuletzt das angeführte Fallbeispiel verdeutlicht haben.

Literatur:

- American Psychiatric Association* (2013) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5™
- Anderson / Bushman / Donnerstein / Hummer / Warburton* SPSSI Research Summary on Media Violence, in: Analyses of Social Issues and Public Policy 15 (2015), 4–19
- Baier / Pfeiffer / Simonson / Rabold* (2009) Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt, Erster Forschungsbericht zum gemeinsamen Forschungsprojekt des Bundesministerium des Innern und des KFN
- Batthyány / Müller / Benker / Wölfling* Computerspielverhalten, Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen, in: Wiener Klinische Wochenschrift 121 (2009), 502–509
- Beutel / Hoch / Wölfling / Müller* Klinische Merkmale der Computerspiel- und Internetsucht am Beispiel der Inanspruchnehmer einer Spielsuchtambulanz, in: Zeitschrift für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie 57 (2011), 77–90
- Black / Moyer* Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior, in: Psychiatric Service 49 (1998), 1434–1439
- Bleckmann / Mößle* Position zu Problemdimensionen und Präventionsstrategien der Bildschirmnutzung, in: Sucht 60 (2014), 235–247
- Campbell / Cumming / Hughes* Internet Use by the Socially Fearful, Addiction or Therapy?, in: CyberPsychology & Behavior 9 (2006), 69–81
- Chan / Rabinowitz* A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents, in: Annals of General Psychiatry 5 (2006), 16
- Chang / Chiu / Miao / Chen / Lee / Chiang / Pan* The relationship between parental mediation and Internet addiction among adolescents, and the association with cyberbullying and depression, in: Comprehensive Psychiatry 57 (2015), 21–28
- Choo / Gentile / Sim / Li / Khoo / Liao* Pathological video-gaming among Singaporean youth, in: Ann Acad Med Singapore 39 (2010), 822–829
- Derogatis* (1977) SCL-90-R, administration, scoring & procedures manual for the revised Version

Driessen (1999) Psychiatrische Komorbidität bei Alkoholismus und Verlauf der Abhängigkeit

Elliott / Ream / McGinsky / Dunlap The contribution of game genre and other use patterns to problem video game play among adult video gamers, in: International journal of mental health and addiction 10 (2012), 948–969

Eroğlu / Aktepe / Akbabal / İşk / Özkorumak The Investigation of Prevalence and Risk Factors Associated with Cyber Bullying and Victimization, in: Education & Science / Egitim ve Bilim 40 (2015), 93–107

Falkai / Wittchen / Döpfner / Gaebel / Maier / Rief / Saß / Zaudig (Hrsg.) (2014) Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen - DSM-5

Feierabend / Plankenhorn / Rathgeb (2015) JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger

Festl / Scharkow / Quandt Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults, in: Addiction 108 (2013), 592–599

Fisoun / Floros / Siomos / Geroukalis / Navridis Internet Addiction as an Important Predictor in Early Detection of Adolescent Drug Use Experience-Implications for Research and Practice, in: J. Addict. Med. 6 (2012), 77–84

Frees / Koch Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2015, Internetnutzung: Frequenz und Vielfalt nehmen in allen Altersgruppen zu, in: Media Perspektiven 9 (2015), 366–377

Gentile Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18, A National Study, in: Psychological Science 20 (2009), 594–602

Gentile / Reimer / Nathanson / Walsh / Eisenmann Protective effects of parental monitoring of children's media use: a prospective study, in: JAMA pediatrics 168 (2014), 479–484

Grant / Chamberlain Impulsive action and impulsive choice across substance and behavioral addictions: Cause or consequence?, in: Addictive behaviors 39 (2014), 1632–1639

Greenfield (2000) Virtual Addiction

Griffiths Online computer gaming, Advice for parents and teachers, in: Education and Health 27 (2009), 3–6

Griffiths / Sutton Proposing the Crime Substitution Hypothesis: Exploring the possible causal relationship between excessive adolescent video game playing, social networking and crime reduction, in: Education & Health 31 (2013), 17–21

Ha / Yoo / Cho / Chin / Shin / Kim Psychiatric comorbidity assessed in Korean children and adolescents who screen positive for Internet addiction, in: Journal of Clinical Psychiatry 67 (2006), 821–826

TITEL

Holden Behavioral addictions, Do they exist?, in: *Science* 294 (2001), 980–983

Hwang / Choi / Gwak / Jung / Choi / Lee / Lee / Jung / Kim Shared psychological characteristics that are linked to aggression between patients with Internet addiction and those with alcohol dependence, in: *Annals of General Psychiatry* 13 (2014), 6

Jung / Leventhal / Kim / Park / Lee / Lee / Park / Yang / Chung / Chung Cyberbullying, problematic internet use, and psychopathologic symptoms among Korean youth, in: *Yonsei medical journal* 55 (2014), 826–830

King / Delfabbro / Zwaans / Kaptis Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users, in: *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry* 47 (2013), 1058–1067

Ko / Yen / Chen / Chen / Yen Psychiatric comorbidity of internet addiction in college students, an interview study, in: *CNS Spectrum* 13 (2008), 147–153

Ko / Yen, J-Y / Yen, Ch-F / Chen, Ch-Sh / Weng / Chen, Ch-Ch The association between Internet addiction and problematic alcohol use in adolescents: the problem behavior model, in: *CyberPsychology & Behavior* 11 (2008), 571–576

Koepp / Gunn / Lawrence / Cunningham / Dagher / Jones / Brooks / Bench / Grasby Evidence for striatal dopamine release during a video game, in: *Nature* 393 (1998), 266–268

Kratzer / Hegerl Ist "Internetsucht" eine eigenständige Erkrankung?, Eine Untersuchung von Menschen mit exzessiver Internetnutzung, in: *Psychiatrische Praxis* 35 (2008), 80–83

Kurt Suicide Risk in College Students: The Effects of Internet Addiction and Drug Use, in: *Educational Sciences: Theory & Practice* 15 (2015), 841–848

Kuss / Griffiths Internet Gaming Addiction, A Systematic Review of Empirical Research, in: *Int J Ment Health Addiction* 10 (2012), 278–296

Lee / Han / Kim / Renshaw Substance abuse precedes Internet addiction, in: *Addictive behaviors* 38 (2013), 2022–2025

Lemmens / Valkenburg / Peter Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents, in: *Media Psychology* 12 (2009), 77–95

Lemmens / Valkenburg / Peter Psychosocial causes and consequences of pathological gaming, in: *Computers in Human Behavior* 27 (2011), 144–152

Mann (2014) Verhaltenssüchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention

Mentzoni / Brunborg / Molde / Myrseth / Skouverøe / Hetland / Pallesen Problematic Video Game Use, Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14 (2011), 591–596

Mößle (2012) "dick, dumm, abhängig, gewalttätig?", Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien

Mößle / Kleimann Medienmissbrauch und seine Folgen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, in: Praxis der Rechtspsychologie 20 (2010), 28–51

Mößle / Kleimann / Rehbein (2007) Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen, Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität

Navarro / Marcum / Higgins / Ricketts Addicted to pillaging in cyberspace: Investigating the role of internet addiction in digital piracy, in: Computers in Human Behavior 37 (2014), 101–106

Petry / Rehbein / Gentile / Lemmens / Rumpf / Mößle / Bischof / Tao / Fung / Borges / Auriacombe / Ibáñez / Tam / O'Brien An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach, in: Addiction 109 (2014), 1399–1406

Rehbein / Kleimann / Mößle Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence, Results of a German Nationwide Survey, in: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 13 (2010), 269–277

Rehbein / Mößle / Arnaud / Rumpf Computerspiel- und Internetsucht, Der aktuelle Forschungsstand, in: Nervenarzt 84 (2013), 569–575

Rehbein / Kliem / Baier / Mößle / Petry Prevalence of Internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample, in: Addiction 110 (2015), 842–851

Schmidt / Drosselmeier / Rohde / Fritz (2011) Problematische Nutzung und Abhängigkeit von Computerspielen, in: Fritz / Lampert / Schmidt u. a. (Hrsg.), Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet, 201–251

Schmitt / Livingston Video Game Addiction and College Performance Among Males: Results from a 1 Year Longitudinal Study, Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, in: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 18 (2015), 25–29

Shapira / Goldsmith / Keck / Khosla / McElroy Psychiatric features of individuals with problematic internet use, in: Journal of Affective Disorders 57 (2000), 267–272

Starcevic / Berle / Porter / Fenech Problem Video Game Use and Dimensions of Psychopathology, in: Int J Ment Health Addiction 9 (2011), 248–256

Strittmatter / Brunner / Fischer / Parzer / Resch / Kaess Der Zusammenhang von Mobbingerfahrungen, Copingstilen und pathologischem Internetgebrauch bei Jugendlichen, Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie, in: Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie 42 (2014), 85–94

te Wildt / Putzig / Drews / Lampen-Imkamp / Zedler / Wiese / Dillo / Ohlmeier Pathological Internet use and psychiatric disorders, A cross-sectional study on psychiatric phenomenology and clinical relevance of Internet dependency, in: The European Journal of Psychiatry 24 (2010), 136–145

TITEL

Teng / Li / Liu Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control, in: International Journal of Psychological Studies 6 (2014), 89–97

Tsitsika / Critselis / Janikian / Kormas / Kafetzis Association Between Internet Gambling and Problematic Internet Use Among Adolescents, in: Journal of Gambling Studies 27 (2011), 389–400

van Rooij / Kuss / Griffiths / Shorter / Schoenmakers / van de Mheen The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents, Journal of Behavioral Addictions, in: Journal of Behavioral Addictions 3 (2014), 157–165

Walther / Morgenstern / Hanewinkel Co-Occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming, in: Eur Addict Res 18 (2012), 167–174

Wölfling / Müller / Beutel Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S), in: PPmP-Psychotherapie· Psychosomatik· Medizinische Psychologie 61 (2011), 216–224

Zubayr / Gerhard Fernsehgewohnheiten und Fernsehreichweiten im Jahr 2014, Tendenzen im Zuschauerverhalten, in: Media Perspektiven 3 (2015), 110–125

Kontakt:

*PD Dr. Thomas Mößle
Stellvertretender Direktor
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Lützerodestraße, 30161 Hannover*