



Computer- und Onlinesuchtverhalten

Medien-assoziierte Störungen bei Patienten der Kinder- und Jugendpsychiatrie

Projektleitung: Univ.-Prof. Dr. Kathrin Sevecke und OA Dr. Martin Fuchs

Kontaktperson: Martin.Fuchs@uki.at

Einleitung

Epidemiologische Untersuchungen in Europa und den USA berichten von einer Prävalenz von suchtartigem Internet- und Computerspielgebrauch zwischen 1.5% und 8.2% in der jugendlichen Allgemeinbevölkerung (Weinstein 2010, Greydanus 2012, Durkee 2012). Suchtartige Internetgebrauch könnte mit einer Reihe von psychiatrischen Komorbiditäten assoziiert sein, am häufigsten werden dabei affektive Erkrankungen (inkl. Depression), Angsterkrankungen (generalisierte Angststörung, Sozialphobie), ADHS, problematischer Substanzgebrauch sowie Persönlichkeitsstörungen gefunden. Vorliegende Daten weisen dabei auf ein hohes Ausmaß an Komorbidität hin, in manchen Untersuchungsstichproben zeigten praktisch alle Probanden mit problematischem Internetgebrauch auch Kriterien für mindestens eine definierte kinder- und jugendpsychiatrische Störung.

Die „Henne-Ei-Frage“ ist dabei von großer Bedeutung und wird wissenschaftlich kontrovers diskutiert. Verschiedene Autoren diskutieren, nicht von einer globalen „Internet-Abhängigkeit“ zu sprechen, sondern vielmehr verschiedene Anwendungen und deren Abhängigkeitspotential zu unterscheiden. Somit könnte „Internet-Abhängigkeit“ ein veraltetes Konstrukt sein, das Internet wäre also vielmehr nur das Medium für verschiedene Formen von problematischer Interaktion, wie z.B. problematischem Gebrauch von sozialen Netzwerken, von Online-Glücksspiel oder von Online-Pornographie (Downing 2014, Van Rooij 2012). Diesem Umstand wird in unserer Studie durch eine gezielte Suche nach spezifischem problematischem Verhalten Rechnung getragen.

Methode

Zusätzlich zur Standardabklärung wird pathologischer Gebrauch von Internet und/oder Computerspielen mittels strukturierter Fragebögen evaluiert.

Testbatterie allgemein:



- **SKID-I, SKID-II:** Achse-1 Störungen, Persönlichkeitsstörungen
- **HAWIK-IV** bzw. **WAIS-IV:** Erfassung intellektueller Fähigkeiten
- **LoPF:** Rating Levels of Personality Function nach DSM-V
- **CBCL, YSR**
- **CTQ:** Trauma-Screening
- **AIDA:** Assessment of Identity Development in Adolescence
- **FAPM-J:** akzentuierte Persönlichkeitsmerkmale
- **AAP:** Adult Attachment Projective: Bindungsinterview

Spezifisch Internet/Computerspielverhalten:

- **CIUS (Meerkerk, 2009):** Selbsteinschätzungsfragebogen, umfasst 14 fünfstufig skalierte Items, mittels welcher die Kernelemente einer Internet-/Computerspielabhängigkeit (Verlust der Kontrolle, Beschäftigung, Konflikte, Entzugssymptomatik und Bewältigungsverhalten) ökonomisch erfasst werden können. Teststatistische Überprüfungen belegen diesem Verfahren ausgezeichnete Kennwerte.
- **OSV-S“ und „CSV-S (Wölfling, 2009, Müller 2012):** klinisches Selbsteinschätzungsinstrument zur Klassifikation des Internetverhaltens bzw. Computerspielverhaltens in die Kategorien unauffällig (0 erfüllte Suchtkriterien bzw. OSV-S Score unter 3 Punkte), riskant (1 bis 3 erfüllte Suchtkriterien bzw. OSV-S-Score zwischen 3 und 6.5 Punkten) und suchtartig (4 erfüllte Suchtkriterien bzw. OSV-S-Score über 6.5 Punkte)

Die Art der Internet-Anwendung (Messenger, soziales Netzwerk, Glücksspiel, Pornographie, Einkaufen...) wird sowohl im OSV-S als noch zusätzlich eigens erfasst. Weiters werden den Erziehungsberechtigten Fragen gestellt, die das Wissen um die Online-Aktivitäten und mögliche Versuche, Online-Zeiten einzuschränken oder zu regulieren, zum Inhalt haben.

Hypothesen

- 1) Es können Korrelationsmuster von Internet- und Computerspiel-assoziierten Störungen mit einer vorliegenden psychiatrischen Störung, vorliegender Persönlichkeitspathologie, Identitätsstörung oder Bindungsstörung gefunden werden.
- 2) Die Betrachtung von spezifischen Nutzungsmustern (Textnachrichten, soziale Netzwerke, Glücksspiel, Rollenspiel, Einkaufen...) ist für das Verständnis von Risikogruppen mit pathologischem Zugang zu Medien essentiell wichtig.

Ausblick



Die nach spezifischen Anwendungsbereichen aufgeschlüsselte Erhebung von problematischem Internet- und Computerspielgebrauch bei Patienten der KJP kann wichtige Zusatzinformationen für die therapeutische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und deren Familien liefern.

Aufgrund der nicht mehr aufzuhaltenden ubiquitären Verfügbarkeit des Netzes (WLAN) sowie der Endgeräte (Smartphones) entstehen bei Kindern und Jugendlichen laufend neue Formen von Konsum, Interaktion, Spiel, Peer-Verhalten sowie Lernen und Erwerben von Kompetenzen. Diese Muster müssen von professionellen Helfern proaktiv in Therapien und Beratungen von Kindern und Jugendlichen mitgedacht werden.

In vielen Fällen können hinter problematischem Internet- und Computerspielgebrauch virtuell reinszenierte „klassische“ Themen aus der Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie erkannt werden.