



Gefördert durch die Europäische Union
Safer Internet Programme



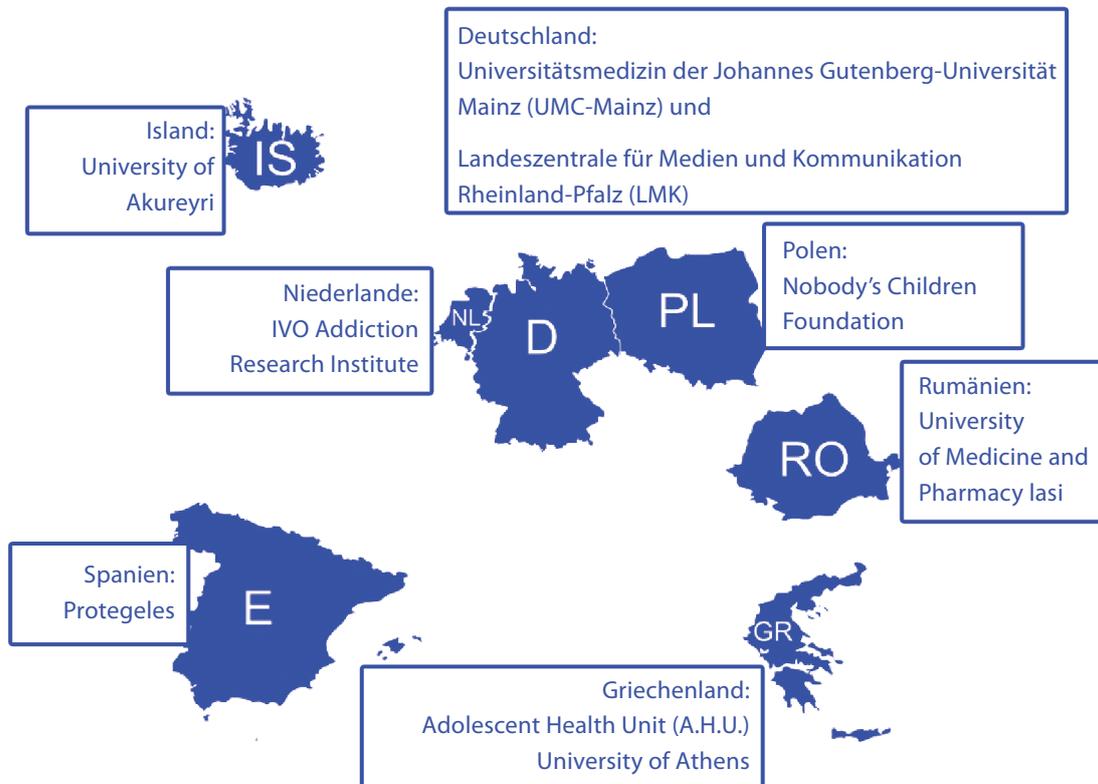
Studie über das Internetsuchtverhalten von europäischen Jugendlichen



HERAUSGEBER:

Michael Dreier, Eva Duven, Kai W. Müller, Manfred E. Beutel,
Peter Behrens, Sebastian Holtz, Klaus Wölfling
und das EU NET ADB Konsortium

Das Konsortium



Projektkoordinator
Koordinator des quantitativen Studienteils und
Co-Koordinator des qualitativen Studienteils: Griechenland



Institution: Adolescent Health Unit (A.H.U.)
Second Dpt. of Pediatrics - University of Athens
"P. & A. Kyriakou" Children's Hospital
Wissenschaftlicher Vorstand: Univ.-Prof. Chryssa Tzoumaka-Bakoula

Koordinator des qualitativen Studienteils: Deutschland



Institution: Ambulanz für Spielsucht/
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin
der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Wissenschaftlicher Vorstand: Univ.-Prof. Dr. Ulrich Förstermann

Definition

Internetsuchtverhalten ist ein dysfunktionales Verhaltensmuster, welches sich durch wiederholten Kontrollverlust in Bezug auf die Internetnutzung charakterisieren lässt. Dieses Verhalten kann zur Vernachlässigung verschiedener Lebensbereiche (z.B. sozialer Kontakte, ausbildungsbezogener Belange, Freizeitaktivitäten), zu sozialer Isolation sowie gesundheitlichen Beeinträchtigungen führen.

Zielsetzung der Studie

- Bestimmung der Prävalenz und Risikofaktoren für Internetsuchtverhalten bei Jugendlichen in Europa
- qualitative Beurteilung der Entwicklung von Internetsuchtverhalten
- Sensibilisierung der breiten Öffentlichkeit in Bezug auf Internetsuchtverhalten
- Verbesserung der Wissensgrundlage zur Entwicklung von Präventions- und Interventionsstrategien

Methodik

a. Quantitativer Studienteil

Der Fragebogen enthält Fragen zu(r):

1. Internetnutzung (soziodemographische Daten, Familie, schulische Leistungen, Erhebung von Kennzahlen zur Internetnutzung, elterliche Kontrolle),
2. Internetsucht Test (IAT; Young, 1998),
3. Computerspiele (OSV-S bzw. AICA-S; Wölfling, Müller & Beutel, 2010),
4. Glücksspiele (SOGS-RA; Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993) und
5. Psychosoziale Faktoren und Problemlagen (YSR; Achenbach & Rescorla, 2001)

Weitere Modalitäten:

- repräsentative Stichprobe jedes Landes – bis zu 2.000 Fragebögen pro Land (Endstichprobe enthielt 13.284 Fragebögen)
- Jugendliche im Alter von 14 - 17 Jahren
- Datenerhebung: Oktober 2011 - Mai 2012

b. Qualitativer Studienteil

- Interviews mit Jugendlichen, welche Anzeichen eines Internetsuchtverhaltens (IAT score > 30) zeigten
- bis zu 20 Interviews pro Land (insgesamt 124 Interviews)
- umfassende, schrittweise Analyse mit „Grounded Theory“ (Strauss & Corbin, 1990)
- Jugendliche im Alter von 14 - 17 Jahren
- Datenerhebung: Juni 2011 - Juni 2012

Ergebnisse

I. Quantitativer Studienteil

Autoren

Artemis Tsitsika (Griechenland), Mari Janikian (Griechenland), Eleni Tzavela (Griechenland), Tim Schoenmakers (Niederlande), Kjartan Olafsson (Island), Eva Halapi (Island), Chara Tzavara (Griechenland), Szymon Wojcik (Polen), Katarzyna Makaruk (Polen), Elena Critselis (Griechenland), Kai W. Müller (Deutschland), Michael Dreier (Deutschland), Sebastian Holtz (Deutschland), Klaus Wölfling (Deutschland), Andreea Iordache (Rumänien), Ana Oliaga (Spanien), Gabi Chele (Rumänien), George Macarie (Rumänien), Clive Richardson (Griechenland)



1. Internetsuchtverhalten (IAB)

Dysfunktionales Internetverhalten (DIB)



Internetsuchtverhalten (IAB)
(IAT score > 70)

Risiko für IAB (IAT score > 40)

Suchtverhalten

- 1,2% der gesamten Stichprobe zeigen ein Internetsuchtverhalten, weitere 12,7% weisen ein Risiko für IAB auf (13,9% DIB)
- in Spanien, Rumänien und Polen sind höhere Prävalenzen von DIB festzustellen; in Deutschland und Island finden sich die geringsten Raten (Abbildung 1)
- männliche, ältere Jugendliche und solche, deren Eltern einer niedrigeren Bildungsschicht angehören, weisen eine höhere Wahrscheinlichkeit für ein dysfunktionales Internetverhalten auf (Abbildung 2)
- das psychosoziale Wohlbefinden ist bei DIB geringer (Tabelle 1)

Die Nutzung von Glücksspielen, sozialen Netzwerken und Computerspielen ist eng mit einem DIB verknüpft, während das Ansehen von Videos und Filmen weniger mit einem DIB zusammenhängt. Hausaufgaben machen und Recherchieren sind negativ mit einem DIB verbunden. Die Mehrheit der Jugendlichen nutzt das Internet zu Recherchezwecken für Hausaufgaben, was als funktionales Verhalten verstanden werden kann. (Tabelle 2)



Abbildung 1
Prozentzahl der Jugendlichen, die gefährdet sind oder IAB zeigen (pro Land)

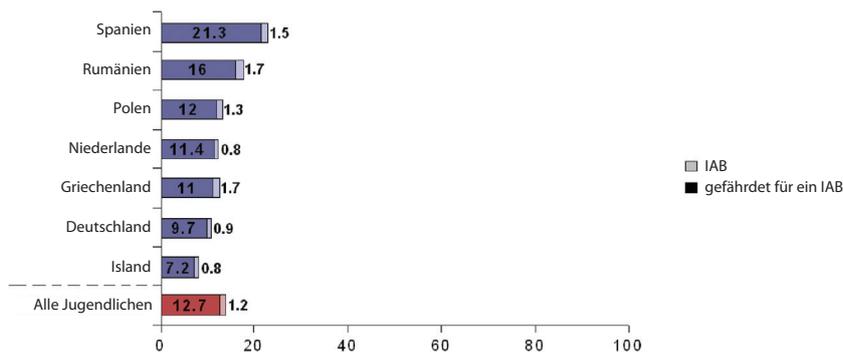


Abbildung 2
Prozentzahl der Jugendlichen, die gefährdet sind oder IAB zeigen (dysfunktionales Internetverhalten – DIB), nach Geschlecht, Alter und Bildungsschicht der Eltern

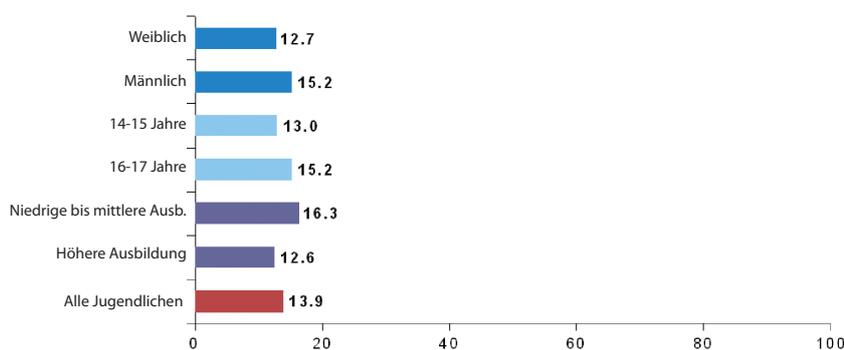


Tabelle 1
Psychoziale Charakteristiken (YSR) bei Jugendlichen mit funktionalem Internetverhalten (FIB) vs. dysfunktionalem Internetverhalten (DIB)

		FIB (%)	DIB (%)	P
Soziale Kompetenz	normal	93.4	76	<0,001
	klinisch auffällig	6.6	24	
Kognitive Probleme	normal	88.9	70.3	<0,001
	klinisch auffällig	11.1	29.7	
Aufmerksamkeitsprobleme	normal	91.5	70.8	<0,001
	klinisch auffällig	8.5	29.2	
Aggressives Verhalten	normal	93.8	71.8	<0,001
	klinisch auffällig	6.2	28.2	
Probleme (gesamt)	normal	92.3	63.9	<0,001
	klinisch auffällig	7.7	36.1	

Tabelle 2
Risikoerhöhung für DIB in Abhängigkeit von der Nutzung verschiedener Internetangebote

	OR	95% CI
Glücksspiel	2.97	2.52-3.49
Soziale Netzwerke (z.B. Facebook)	2.62	1.95-3.51
Computerspiele	2.58	2.26-2.95
Videos anschauen	1.01	0.68-1.48
Hausaufgaben machen	0.68	0.57-0.83

Lesebeispiel: Jugendliche, die Glücksspiele nutzen, haben ein um den Faktor 2.97 (OR) erhöhtes Risiko für DIB.



2. Hohes Risikoverhalten

Grooming

- 63% aller Jugendlichen kommunizieren online mit Fremden
- 9,3% derer, die online mit Fremden kommunizieren, geben an, dass sie diese Erfahrung als beeinträchtigend wahrgenommen haben (5,4% aller Befragten)
- 45,7% derer, die online mit Fremden kommunizieren, haben jemanden persönlich getroffen, den sie vorher im Internet kennengelernt haben (28,4% aller Befragten)
- das Groomingrisiko ist höher in Rumänien, Deutschland und Polen; in Griechenland ist es am geringsten

Sexuelle Inhalte

- 58,8% aller Befragten waren bereits mit sexuellen Bildern konfrontiert
- 32,8% derer, die bereits mit sexuellen Bildern konfrontiert waren, geben an, dass sie diese Erfahrung als schädlich wahrgenommen haben (18,4% aller Befragten)
- mehr Jungen als Mädchen waren mit sexuellen Bildern konfrontiert

Cybermobbing

- 21,9% aller Befragten haben Cybermobbing-Erfahrungen
- 53,5% derer, die gemobbt wurden, geben an, dass diese Erfahrung als schädlich wahrgenommen wurde (11,2% aller Befragten)
- mehr Mädchen als Jungen machten Erfahrungen mit Cybermobbing
- Rumänien und Griechenland haben eine höhere Prozentzahl Jugendlicher, die Erfahrungen mit Cybermobbing gemacht haben; in Island und Spanien finden sich die niedrigsten Raten

Risiko vs. Schaden:

Obwohl eine signifikante Anzahl Jugendlicher diversen Risiken im Internet ausgesetzt ist, erfahren dadurch nur wenige tatsächlichen Schaden.

Zentraler Punkt:

Junge Menschen müssen bzgl. ihrer Internetnutzung kontinuierlich geschult werden, um sie vor möglicherweise auftretenden Gefahren zu schützen.



3. Internetaktivitäten

Soziale Netzwerke

- 92% aller Befragten sind Mitglied mindestens eines sozialen Netzwerks (SNS)
- 39,4% der Jugendlichen verwenden mindestens 2 Stunden eines Schultags für SNS
- eine tägliche Nutzung von SNS von mehr als 2 Stunden ist mit DIB assoziiert
- mehr Mädchen als Jungen nutzen SNS
- Jugendliche, die angeben, mehr als 500 Onlinefreunde zu haben, weisen ein erhöhtes Risiko für DIB auf

Glücksspiel

- 5,9% aller Befragten spielen online Glücksspiele, 10,6% nutzen terrestrische (offline) Glücksspiele
- Rumänien und Griechenland haben die höchste Prozentzahl an Jugendlichen, die an Glücksspielen teilnehmen (online und offline)
- Jugendliche, die Glücksspiele nutzen, haben ein dreifach erhöhtes Risiko für DIB

Spiele

- 61,8% aller Befragten spielen Computerspiele, 1,6% spielen suchartig
- Jugendliche, welche Computerspiele spielen, weisen ein doppelt so hohes Risiko für das Auftreten von DIB auf. Eine Computerspielnutzung von mehr als 2,6 Stunden pro Tag steht mit DIB in Zusammenhang
- männliche Jugendliche haben ein erhöhtes Risiko für eine Computerspielsucht



Ergebnisse

II. Qualitativer Studienteil

Autoren

Michael Dreier (Deutschland), Eleni Tzavela (Griechenland), Klaus Wölfling (Deutschland), Foteini Mavromati (Griechenland), Eva Duven (Deutschland), Chryssoula Karakitsou (Griechenland), George Macarie (Rumänien), Lydian Veldhuis (Niederlande), Szymon Wojcik (Polen), Eva Halapi (Island), Hjordis Sigursteinsdottir (Island), Ana Oliaga (Spanien), Artemis Tsitsika (Griechenland)

Eine "Grounded Theory" Studie über Internetnutzung und Internetsuchtverhalten von Jugendlichen in Europa

1. Rolle des Internets im Jugendalter

Jugendliche fühlen sich entwicklungsbedingt besonders zum Internet hingezogen, denn hier können ein grundlegender Wissensdurst und eine gesunde Neugier befriedigt werden. Besonders gilt dies für die folgenden Bereiche:

- das Erhalten von Antworten auf weitreichende Fragen
- die schnelle Erreichbarkeit von hochaktuellen Informationen
- mit vorhandenen und neuen Kontakten in Verbindung stehen
- Spaß haben

Gleichzeitig wird das Internet von einigen Jugendlichen kompensatorisch genutzt:

- das Internet erleichtert (Unbeschwertheit) das tägliche Leben, einige Jugendliche benötigen es jedoch auch zur Selbstbestätigung (z.B. Mitwirkungsmöglichkeiten)
- diese Selbstbestätigung entsteht durch positive Onlineerfahrungen (beliebt sein, ein "Pro-Gamer" sein, ein Gleichheitsgefühl und das Vermeiden von Langeweile)
- bei Jugendlichen mit unzureichenden realen sozialen Kompetenzen vermag diese Dynamik eine Lücke zu füllen (Kompensation) und somit Quellen der Selbstbestätigung zur Verfügung zu stellen, welche vorher nicht erschließbar waren

Unbeschwertheit vs. Selbstbestätigung

Jugendliche mit unterentwickelten sozialen Kompetenzen:

- erfahren online einen höheren Grad an Selbstbestätigung und
- sind dadurch gefährdeter für die Entwicklung eines dysfunktionalen Internetverhaltens (DIB)

2. Strategien

Jugendliche entwickeln abhängig von ihren persönlichen Onlineerfahrungen verschiedene Strategien, um mit dem Phänomen „immer online zu sein“ umzugehen (digitale Positionen):



- adaptive Strategien
(Bestrebung, die Zeit online und offline ausgewogen zu gestalten):
 - Selbstkontrolle
 - Priorisierung
 - Ausprobieren von Offlinealternativen



- maladaptive Strategien
(Bemühung, die gesteigerte Onlinezeit aufrechtzuerhalten):
 - keine elterliche Kontrolle
 - das (exzessive) Internetverhalten wird als normal dargestellt
 - die Nutzung wird legitimiert

Die Eigenschaften, welche die gewählten Strategien bestimmen, sind:

- die Fähigkeit zur Selbstregulation
- die Bereitschaft etwas zu ändern (Motivation, ein Verhalten zu ändern, selbst wenn dadurch Schwierigkeiten verursacht werden)



3. Prozesse, die zu den digitalen Positionen führen

- der jugendliche entwicklungsbedingte „Wissensdurst“ und die Faszination des Internets ergeben eine Kombination, welche häufig prädisponierend für eine Zeit intensiver Onlinenutzung sein kann
- die Fähigkeit zur Selbstregulation und die Bereitschaft zur Veränderung resultieren aus den Strategien, welche genutzt werden, um mit dem Phänomen „immer online zu sein“ umzugehen

Prozesskürzfassung:

Aus den angewandten adaptiven und maladaptiven Strategien zur Bewältigung des Phänomens „immer online“ entwickelten die Teilnehmer ihre aktuellen digitalen Positionen.

4. Digitale Positionen oder das „Modell der Vier“

A. „im Netz gefangen“



„Nun, ich sollte mehr rausgehen. Draußen sein, schwimmen gehen oder ähnliches. Ich war seit zwei Jahren nicht mehr schwimmen. Ich war seit über vier Monaten nicht mehr abends mit meinem Freund weg, solche Dinge vernachlässigt man.“ (Junge, 16 Jahre)

- exzessive Internetnutzung
- Vernachlässigung von Hauptbereichen der täglichen Routine (Schule, Freunde, Pflichten)
- spezifische Onlineaktivität
- negative Überbeanspruchung (Schlafstörung, Stress wenn man nicht online sein kann)
- Schwierigkeiten, die Internetnutzung zu reduzieren, selbst wenn negative Konsequenzen wahrgenommen werden

Dieser Typ verspürt einen Drang nach Offlineerfahrungen, jedoch fühlt er sich (evtl. auf Grund mangelnder sozialer Kompetenzen) enttäuscht, gemobbt oder ausgeschlossen und ist damit online „gefangen“.

B. „alles auf die Reihe bekommen“

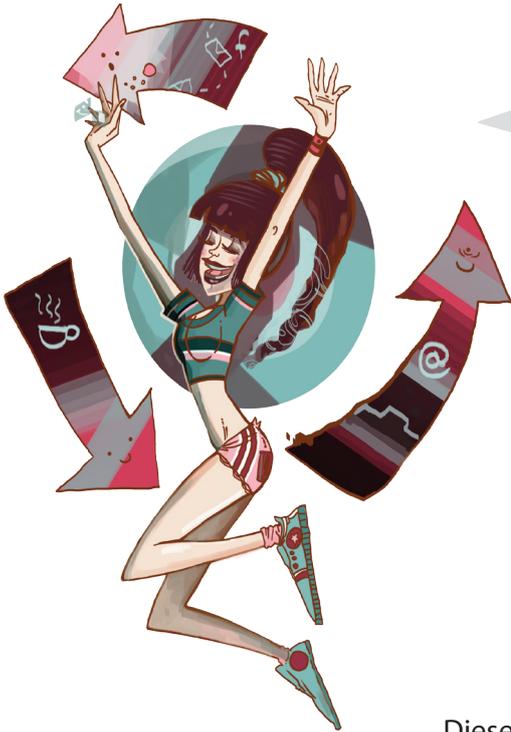
„Weil ich so beschäftigt bin und viel Zeit im Internet verbringe. Dadurch ist es schwierig alles auf die Reihe zu bekommen, aber ich bekomme es schon hin.“ (Mädchen, 15 Jahre)

- Ausgleich von täglichen Aktivitäten und Internetnutzung
- Online- und Offlinepräsenz

Dieser Typus hat einen Drang nach Offlineerfahrungen und verfügt über gute soziale Kompetenzen. Onlineaktivitäten haben hier häufig eine starke Verbindung zu Offlineaktivitäten (z.B. Jugendliche mit vielen Offlinefreunden können ebenfalls in Facebook engagierter sein).



C. "erfolgreich selbstregulieren"



„Als ich begann soziale Netzwerke wie Facebook zu besuchen, habe ich gesagt: „Ah, hier gibt es viele Leute, ich treffe neue Leute, das ist schön“, ich blieb immer länger und länger (online), [...] Ich machte Kommentare, lud Zeug hoch und schuf mir dort ein neues Leben, wie eine virtuelle Realität. Ähm... Ich glaube, das ist, was passiert ist. Nach einer Weile aber [...] dann, SCHLIESST SICH DER KREIS, man fängt an zu sagen „Was mache ich jetzt?“, man hat es satt, man beendet es, man geht raus und man beginnt die Zeit zu reduzieren, die man online verbringt. Genauso schließt sich der Kreis.“ (Mädchen, 17 Jahre)

- exzessive Onlineverhaltensmuster
- Selbstregulationsstrategie veränderbar
- Selbstregulation könnte bedingt sein durch:
 - a. Sättigung („Es leid werden“)
 - b. Rückmeldung negativer Konsequenzen (körperliche Probleme, Schmerzen, schulischer Leistungsabfall, elterliche Konflikte, etc.)
 - c. Motivation (romantische Beziehung, etc.)

Dieser Typ zeigt einen Drang nach Offlineerfahrungen und sozialer Kompetenz, erfährt aber entwicklungsbedingt einen Kreis intensiver Internetnutzung und durchbricht diesen durch Selbstregulation.

D. "Zeit totschiagen"

„Nun, es kümmert mich wirklich nicht. Ich schlage nur die Zeit tot. Mir ist so langweilig...“ (Junge, 17 Jahre)



- Offlineleben wird als „langweilig“ wahrgenommen
- fehlende alternative Interessen
- Onlineengagement liefert einen komfortablen Zeitfüller
- eine automatisierte Reaktion auf Langeweile

Diesem Typ fehlt der Drang nach Offlineerfahrungen, obwohl er/sie (begrenzt) soziale Fähigkeiten haben mag.

Das „Modell der Vier“ könnte ein Hilfsmittel sein, um Nutzer mit DIB zu kategorisieren und eine erste Prognose zu stellen.

- Typen „A“ und „D“ scheinen schlechtere Prognosen und vermehrt Komorbiditäten zu haben (Ängste, Depressionen, Aufmerksamkeitsstörungen, etc.). In diesen Fällen könnte DIB nur die „Spitze des Eisberges“ sein
- Typen „A“ und „D“ werden sich wahrscheinlich nicht selbst regulieren und könnten auf professionelle Hilfe angewiesen sein
- Typen „B“ und „C“ scheinen funktionelle Nutzer zu sein und der Kontrollverlust hängt hauptsächlich mit entwicklungstypischen Verhaltensmustern zusammen
- Typen „B“ und „C“ werden sich wahrscheinlich selbst regulieren und sollten keine Interventionen benötigen. Jedoch könnte Typ „C“ innerhalb des „Kreises“ erhebliche Zeit verlieren und daher Unterstützung benötigen

Projektkoordinatoren

Koordinator des quantitativen Studienteils &
Co-Koordinator des qualitativen Studienteils: Griechenland



Artemis Tsitsika, Eleni Tzavela, Mari Janikian, Foteini Mavromati,
Elena Critselis, Hara Tzavara

Koordinator des qualitativen Studienteils: Deutschland



Michael Dreier, Eva Duven, Kai W. Müller, Manfred E. Beutel, Klaus Wölfling

Deutschland
Landeszentrale für Medien und Kommunikation
Rheinland-Pfalz (LMK)
Peter Behrens, Sebastian Holtz, Isabell Tatsch



Island



University of Akureyri (UNAK),
Kjartan Olafsson, Eva Halapi,
Hjordis Sigursteinsdottir

Spanien
Protegeles
Ana Oliaga



www.eunetadb.eu

Niederlande
IVO Addiction Research Institute
Tim Schoenmakers, Lydian Veldhuis



Rumänien
University of Medicine and Pharmacy
"Gr. T. Popa" Iasi
George Florian Macarie, Gabriela Chele,
Andreea Iordache, Cristinel Stefanescu



Polen
Nobody's Children Foundation,
Katarzyna Makaruk, Szymon Wojcik,
Joanna Włodarczyk, Zofia Włodarczyk,
Ewelina Wildner

Kontaktdaten

Michael Dreier
Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie
Untere Zahlbacher Str. 8
UNIVERSITÄTSMEDIZIN MAINZ
55131 Mainz, Deutschland
Tel. + 49 (0) 6131/175485
Michael.Dreier@uni-mainz.de

Peter Behrens
Landeszentrale für Medien und
Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK)
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen, Deutschland
Tel. + 49 (0) 621/5202271
Behrens@lmk-online.de



Gefördert durch die Europäische Union