

**Diplomarbeit**

**Nichtsubstanzgebundene Sucht bei Kindern und  
Jugendlichen – Computersucht**

eingereicht von

**Simone Andrea Kogler**

Mat. Nr.: 0433094

zur Erlangung des akademischen Grades

**Doktor der gesamten Heilkunde  
(Dr. med. univ.)**

an der

**Medizinischen Universität Graz**

ausgeführt an der

**Klinik für Psychiatrie**

unter der Anleitung von

**Univ.-OA Dr. Christoph Ebner**

**Prim. Univ.-Prof. Dr. Herwig Scholz**

### *Eidesstattliche Erklärung*

*Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe, andere als die angegebenen Quellen nicht verwendet habe und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.*

*Graz, am 27.07.2011*

*Kogler Simone*

## Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei Herrn **Prim. Univ.-Prof. Dr. Herwig Scholz** bedanken, der mein Interesse an der nichtsubstanzgebundenen Sucht geweckt hat.

Des Weiteren möchte ich mich bei Herrn **Univ.-OA Dr. Christoph Ebner** für die organisatorische Hilfe bedanken.

Über diese Arbeit hinaus gebührt **meinen Eltern** ein ganz spezieller Dank, die mich schon mein ganzes Leben lang unterstützen. Sie haben mir durch ihre finanzielle und moralische Unterstützung das Studium ermöglicht und mich durch alle Höhen und Tiefen begleitet.

Ein herzliches Dankeschön gebührt sowohl **meinem Papa**, der meine Arbeit Korrektur gelesen hat und mir mit Verbesserungsvorschlägen zur Seite stand als auch **meiner Mama**, die mich mit aufmunternden Worten und konstruktiven Ratschlägen unterstützt hat.

Zusätzlich möchte ich mich gerne bei **meiner Schwester und meinem Schwager** bedanken, die mir bei computertechnischen und statistischen Fragen mit Rat und Tat zur Seite standen.

Ein Dankeschön gebührt auch **meinen Freunden und ganz besonders meinem Freund**, für die Geduld, das Vertrauen und die aufmunternden Worte und dafür dass man mit ihnen durch Dick und Dünn gehen kann.

Zu guter Letzt möchte ich mich bei den **634 Schülern und Schülerinnen** an folgenden Schulen bedanken, Volksschule St. Ursula und Volksschule St. Ruprecht in Klagenfurt, Volksschule Feistritz im Rosental, Volksschule Schiefeling, Hauptschule/ Neue Mittelschule der Ursulinen, Hauptschule Hasnerschule, Hauptschule St. Ruprecht, Neue Mittelschule Benediktiner Platz, BG / BRG Lerchenfeld, BRG Viktring, Ingeborg Bachmann Gymnasium, BG/BRG Mössingerstraße, die diese Studie überhaupt ermöglichten und den **Direktoren/innen** und den **Professoren/innen** der jeweiligen Schulen, die ihre Unterrichtsstunden mir zur Verfügung gestellt haben.

## Kurzfassung

**Hintergrund:** Da die nichtsubstanzgebundenen Süchte wissenschaftlich noch weniger erforscht sind als die substanzgebundenen Süchte, soll die vorliegende Arbeit einen Einblick in die Thematik der Verhaltenssucht ermöglichen. Aus dem umfangreichen Gebiet der Verhaltenssüchte wird näher auf die Problematik Internet und Computer eingegangen, im Speziellen auf Internetsuchtverhalten, Soziale Netzwerke, Computerspiele und Internetglücksspiel, da die Frage der Abhängigkeit vom Internet und Computer zunehmend an Aktualität gewinnt.

**Methodik:** Der erste Teil dieser Arbeit gestaltet sich aus der Literaturrecherche, welche kurz über das relativ neue Phänomen Internetsucht informieren soll. Der zweite Abschnitt widmet sich der Studie, dem sogenannten Computersucht-Screening. Anhand eines anonymen, selbsterarbeiteten Fragebogens mit speziellem Fokus auf Kinder und Jugendliche wurden 634 Schüler und Schülerinnen im Alter von 9 bis 16 Jahren in Kärnten diesbezüglich befragt.

**Ziel:** Das Ziel dieser Arbeit ist zu überprüfen, ob Verhaltenssüchte wie Internet- und Computersucht in diesen Altersgruppen eine große Rolle spielen, ob es geschlechterspezifische Unterschiede gibt und ob es Differenzen zwischen Stadtkindern und Landkindern gibt. Des Weiteren werden auch die Interessen der Kinder an dem Medium Computer und Internet evaluiert.

**Ergebnisse:** Aus der Literaturrecherche ging hervor, dass sich bereits zahlreiche Experten aus Forschung und Lehre mit dieser Problematik auseinandergesetzt haben, jedoch gibt es bei der nichtsubstanzgebundenen Sucht noch keine einheitlich anerkannte Klassifikation zur Diagnosedstellung, ausgenommen bei der Glücksspielsucht.

Beim Computer-Screening kam es zum Resultat, dass nur ein Kind von 634 Befragten die Kriterien der nichtsubstanzgebundenen Sucht erfüllt hatte. In Anbetracht auf die Gefährdung der Computersucht, ergibt sich auf Grund der Auswertungen die Annahme, dass 2% der Kinder und Jugendlichen betroffen sein könnten.

## **Abstract**

**Background:** Since the non-substance-related addictions are scientifically less than the substance-related addictions, the present work provides an insight into the topic of behavioral addiction. Within this field the case of internet and computer problems is discussed in, a specifically issue on Internet addiction, social networks, computer games and Internet gambling are analysed as their importance is increasing.

**Methodology:** The first part of this work is based on an extensive literature review regarding the relatively new phenomenon of Internet addiction. The second part is an empirical analysis of the so-called computer addiction screening. Using an anonymous, self-generated questionnaire with special focus on children and adolescents 634 pupils aged 9 to 16 years were interviewed in Carinthia.

**Objective:** The aim of this work is to analyze whether playing addictions such as internet and computer addiction is of relevance in these age groups and whether there are gender differences and differences between urban and rural children. Additionally the general interests of children regarding computer and internet media is evaluated.

**Results:** The literature review revealed that this problem has already been discussed by numerous experts of the scientific community, but there is still no uniformly accepted classification of diagnosis of non substance-related addiction, except in the case of gambling addiction. The computer screening showed that only one child of 634 respondents had fulfilled the criteria for non substance-related addiction. Based on this study it is estimated that 2 % of children and young people are at risk to be affected of computer addiction.

# Inhalt

<b>Danksagung</b> .....	I
<b>Kurzfassung</b> .....	II
<b>Abstract</b> .....	III
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	VII
<b>1. Einleitung</b> .....	1
1.1. Vorwort .....	1
1.2. Fakten .....	3
1.3. Motivation .....	5
1.4. Fragestellung .....	6
1.5. Material und Methoden .....	7
1.6. Der Fragebogen .....	9
1.7. Forschungsfragen .....	12
<b>2. Sucht</b> .....	13
2.1. Begriffsätiologie .....	13
2.2. Nichtsubstanzgebundene Sucht .....	16
2.3. Suchtverhalten .....	17
2.4. Suchttheorien .....	22
2.4.1. Psychoanalytische Suchttheorie .....	23
2.4.2. Lernpsychologische Suchttheorie .....	24
2.4.3. Sozialpsychologische Suchttheorie .....	25
2.4.4. Biologisch-physiologische Suchttheorie .....	26
2.5. Internetsucht .....	28
2.6. Computerspielsucht .....	33
2.7. Online-Glücksspielsucht .....	38
<b>3. Ergebnisse der Befragung über nichtsubstanzgebundene Sucht unter Kindern und Jugendlichen im Alter von 9-16 Jahren</b> .....	42
3.1. Suchtverhalten .....	47

3.2. Was machst du im Internet?.....	55
3.2.1. Surfen/googlen.....	56
3.2.2. Computer spielen.....	57
3.2.3. Chatrooms.....	59
3.3. Soziale Netzwerke.....	60
3.3.1. In wie vielen Foren (Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, etc.) bist du angemeldet?.....	60
3.3.2. Warum nutzt du solche Internet-Seiten?.....	62
3.3.3. Lernst du deine Freunde im Internet wirklich kennen?.....	64
3.3.4. Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen?.....	65
3.3.5. Wie lange chattest du dann?.....	68
3.4. Computerspiele.....	71
3.4.1. Welche Art von Computerspielen spielst du dann?.....	71
3.4.2. Warum spielst du diese Computerspiele?.....	75
3.4.3. Wie oft spielst du solche Computerspiele?.....	76
3.4.4. Wie lange spielst du dann?.....	79
3.4.5. Wie fühlst du dich dann?.....	81
3.4.6. Würdest du gerne manchmal so sein wie deine Computerspielfiguren?.....	83
3.5. Glücksspiele.....	84
3.5.1. Spielst du im Internet Glücksspiele?.....	84
3.5.2. Welche Glücksspiele spielst du im Internet?.....	85
3.5.3. Spielst du um Geld?.....	89
3.5.4. Um wie viel Geld spielst du?.....	90
3.5.5. Warum spielst du diese Spiele?.....	90
3.5.6. Wie oft in der Woche spielst du Glücksspiele?.....	93
3.5.7. Wie lange spielst du dann?.....	95
3.5.8. Verheimlichst du deinen Eltern, dass du Online Glücksspiele spielst? ....	97
<b>4. Resümee.....</b>	<b>98</b>

<b>5. Literaturverzeichnis</b> .....	102
<b>6. Anhang</b> .....	106
6.1. Neun Suchtfragen im Detail .....	106
6.1.1. Passiert es dir öfters, dass du die Zeit übersiehst, wenn du vor dem Computer sitzt? .....	106
6.1.2. Hast du mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität? .....	107
6.1.3. Verbringst du lieber Zeit vor dem Computer, als dich mit deinen Freunden zu treffen? .....	108
6.1.4. Streitest du mit deinen Eltern, wenn du viel Zeit vor dem Computer verbringst? .....	109
6.1.5. Spielst du manchmal am Computer, ohne dass es deine Eltern wissen? .....	110
6.1.6. Schläfst du in letzter Zeit weniger und hast du in der Schule Konzentrationsschwierigkeiten? .....	111
6.1.7. Vergisst du manchmal zu essen, wenn du vor dem Computer sitzt? .....	112
6.1.8. Isst du viele Süßigkeiten vor dem Computer? .....	113
6.1.9. Haben sich in letzter Zeit deine Schulnoten verschlechtert? .....	114
6.2. Fragebogen .....	115
6.3. Bestätigung des Landesschulrates .....	119

## Abbildungsverzeichnis

<b>Abbildung 1:</b> Bevölkerungsanteil von Kindern und Jugendlichen in absoluten Zahlen in Kärnten (modifiziert nach [1]).....	3
<b>Abbildung 2:</b> Bevölkerungsanteil von weiblichen Kindern und Jugendlichen in absoluten Zahlen in Kärnten (modifiziert nach [1]) .....	3
<b>Abbildung 3:</b> Bevölkerungsanteil von männlichen Kindern und Jugendlichen in absoluten Zahlen in Kärnten (modifiziert nach [1]) .....	4
<b>Abbildung 4:</b> Prozentueller Anteil der Kinder und Jugendlichen in den einzelnen Schulen (modifiziert nach [2]) .....	8
<b>Abbildung 5:</b> Suchtdreieck von Gross (modifiziert nach [17]) .....	20
<b>Abbildung 6:</b> Wohnort im Vergleich der Geschlechter in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	43
<b>Abbildung 7:</b> Altersgruppen gesamt in Prozent (modifiziert [2]) .....	43
<b>Abbildung 8:</b> Altersgruppen männlich in absoluten Zahlen (modifiziert [2]) .....	44
<b>Abbildung 9:</b> Altersgruppen weiblich in absoluten Zahlen (modifiziert [2]) .....	44
<b>Abbildung 10:</b> Schulanteil in Prozent gesamt (modifiziert [2]) .....	45
<b>Abbildung 11:</b> Schule, Schulstufe männlich in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	45
<b>Abbildung 12:</b> Schule, Schulstufe weiblich in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	46
<b>Abbildung 13:</b> Wie viele Male in der Woche verwendest du deinen Computer? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	47
<b>Abbildung 14:</b> Wie viele Male in der Woche verwendest du deinen Computer? Geschlechterspezifischer Anteil in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	48
<b>Abbildung 15:</b> Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	49
<b>Abbildung 16:</b> Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? Männlicher Gesamtanteil in absoluten Zahlen im Vergleich Stadt-Land (modifiziert nach [2]).....	49
<b>Abbildung 17:</b> Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? Weiblicher Gesamtanteil in absoluten Zahlen im Vergleich Stadt-Land (modifiziert nach [2]).....	50
<b>Abbildung 18:</b> Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? < 1 Stunde, Gesamtprozentsatz der Altersgruppen (modifiziert nach [2]).....	50

<b>Abbildung 19:</b> Die neun Suchtverhaltensfragen, Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]).....	51
<b>Abbildung 20:</b> Wie viele Kinder 6 von 9 Suchtverhaltensfragen mit JA beantwortet haben, in absoluten Zahlen Geschlechterspezifisch-, Wohnort-, Schul-, Altersgruppen- Verteilung im Vergleich (modifiziert nach [2]) .....	52
<b>Abbildung 21:</b> Wie viele Kinder 7 bzw. 9 von 9 Suchtverhaltensfragen mit JA beantwortet haben, in absoluten Zahlen Geschlechterspezifisch-, Wohnort-, Schul-, Altersgruppen- Verteilung im Vergleich (modifiziert nach [2]) .....	53
<b>Abbildung 22:</b> Wie viele Kinder 6 bzw. 7 bzw. 9 von 9 Suchtverhaltensfragen mit JA beantwortet haben, Zusammenfassend in absoluten Zahlen, Geschlechterspezifische-, Wohnort-, Schul-, Altersgruppen- Verteilung im Vergleich (modifiziert nach [2]) .....	54
<b>Abbildung 23:</b> Was machst du im Internet? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	55
<b>Abbildung 24:</b> Was machst du im Internet? Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	56
<b>Abbildung 25:</b> surfen/googlen, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]).....	57
<b>Abbildung 26:</b> surfen/googlen, Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2]) .....	57
<b>Abbildung 27:</b> Computer spielen, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]).....	58
<b>Abbildung 28:</b> Computer spielen, Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2]) .....	58
<b>Abbildung 29:</b> Chatrooms, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	59
<b>Abbildung 30:</b> Chatrooms, Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2]).	59
<b>Abbildung 31:</b> In wie vielen Foren (Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, etc.) bist du angemeldet? Gesamtprozentsatz nach Forenmöglichkeiten (modifiziert nach [2]) .....	60
<b>Abbildung 32:</b> In wie vielen Foren (Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, etc.) bist du angemeldet? Geschlechterspezifischer Prozentsatz nach Forenmöglichkeiten (modifiziert nach [2]) .....	61

<b>Abbildung 33:</b> Warum nutzt du solche Internetseiten? (Chatrooms, SchülerVZ ,etc.) Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	62
<b>Abbildung 34:</b> Warum nutzt du solche Internetseiten? (Chatrooms, SchülerVZ, etc.) Geschlechterspezifischer Prozentsatz im Vergleich (modifiziert nach [2]).....	63
<b>Abbildung 35:</b> Lernst du deine Freunde aus dem Internet wirklich kennen? Geschlechterspezifischer Anteil in absoluten Zahlen in Altersgruppen (modifiziert nach [2]).....	64
<b>Abbildung 36:</b> Lernst du deine Freunde aus dem Internet wirklich kennen? Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2]) .....	64
<b>Abbildung 37:</b> Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	65
<b>Abbildung 38:</b> Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen? Geschlechterspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	66
<b>Abbildung 39:</b> Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen? Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2]) .....	66
<b>Abbildung 40:</b> Wie oft bist du in solchen Plattformen, 1 mal in der Woche, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	67
<b>Abbildung 41:</b> Wie oft bist du in solchen Plattformen, täglich, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	67
<b>Abbildung 42:</b> Wie oft bist du in solchen Plattformen, nicht täglich, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	68
<b>Abbildung 43:</b> Wie lange chattest du dann? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	68
<b>Abbildung 44:</b> Wie lange chattest du dann? Geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2]) .....	69
<b>Abbildung 45:</b> Wie lange chattest du dann? Gesamtprozentsatz der Schulen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2]) .....	69
<b>Abbildung 46:</b> Wie lange chattest du dann? Geschlechterspezifischer Prozentsatz der Altersgruppen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2]) .....	70
<b>Abbildung 47:</b> Welche Art von Computerspielen spielst du? Gesamtprozentsatz und Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	71
<b>Abbildung 48:</b> Welche Art von Computerspielen spielst du? Abenteuerspiele, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	72

<b>Abbildung 49:</b> Welche Art von Computerspielen spielst du? Sportspiele, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	73
<b>Abbildung 50:</b> Welche Art von Computerspielen spielst du? Lernspiele, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	74
<b>Abbildung 51:</b> Welche Art von Computerspielen spielst du?, Abenteuerspiele, Lernspiele, Sportspiele in Prozentanteil in den Schulen (modifiziert nach [2]).....	74
<b>Abbildung 52:</b> Warum spielst du solche Computerspiele? Gesamtprozentsatz und geschlechterspezifischer Prozentsatz im Vergleich (modifiziert nach [2]) .....	75
<b>Abbildung 53:</b> Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	76
<b>Abbildung 54:</b> Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? Geschlechterspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	76
<b>Abbildung 55:</b> Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2]) .....	77
<b>Abbildung 56:</b> Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? nicht wöchentlich, Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2]).....	78
<b>Abbildung 57:</b> Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? 1 mal pro Woche , Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	78
<b>Abbildung 58:</b> Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? 2 mal pro Woche, Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	78
<b>Abbildung 59:</b> Wie lange spielst du dann? (Computerspiele) Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	79
<b>Abbildung 60:</b> Wie lange spielst du dann? (Computerspiele) Geschlechtsspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2]).....	79
<b>Abbildung 61:</b> Wie lange spielst du dann? (Computerspiele), Gesamtprozentsatz der Schulen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2]).....	80
<b>Abbildung 62:</b> Wie lange spielst du dann? (Computerspiele), Geschlechterspezifischer Prozentsatz der Altersgruppen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2]) .....	80

<b>Abbildung 63:</b> Wie fühlst du dich nach dem Computerspielen? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	81
<b>Abbildung 64:</b> Wie fühlst du dich nach dem Computerspielen? Geschlechtsspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]).....	81
<b>Abbildung 65:</b> Wie fühlst du dich nach dem Computerspielen?, aggressiver, Geschlechtsspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])..	82
<b>Abbildung 66:</b> Würdest du gerne manchmal so sein wie deine Computerspielfigur? Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])	83
<b>Abbildung 67:</b> Spielst du Glücksspiele im Internet? Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	85
<b>Abbildung 68:</b> Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2]) .....	85
<b>Abbildung 69:</b> Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	86
<b>Abbildung 70:</b> Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Poker, Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	87
<b>Abbildung 71:</b> Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Black-Jack Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	87
<b>Abbildung 72:</b> Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Roulette, Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	88
<b>Abbildung 73:</b> Welche Glücksspiele spielst du im Internet?, Sportwetten, Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	89
<b>Abbildung 74:</b> Spielst du um Geld? Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	89
<b>Abbildung 75:</b> Wie viel Geld verspielst du durchschnittlich im Monat?, 10 Euro, 20 Euro, Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	90
<b>Abbildung 76:</b> Warum spielst du solche Glücksspiele? Gesamtprozentsatz und geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2]) .....	91
<b>Abbildung 77:</b> Warum spielst du Glücksspiele im Internet? In Realität auch Glücksspieler, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2]) .....	92
<b>Abbildung 78:</b> Warum spielst du Glücksspiele im Internet? Geld gewinnen, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])	92

<b>Abbildung 79:</b> Warum spielst du Glücksspiele im Internet? Frustabbau, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])	93
<b>Abbildung 80:</b> Wie oft in der Woche nimmst du an solchen Spielen teil? Gesamtprozentsatz und geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2])	94
<b>Abbildung 81:</b> Wie oft in der Woche nimmst du an solchen Spielen teil?, nicht wöchentlich, geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2])	94
<b>Abbildung 82:</b> Wie oft in der Woche nimmst du an solchen Spielen teil?, nicht wöchentlich, geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2])	95
<b>Abbildung 83:</b> Wie lange spielst du dann? (Glücksspiele), Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])	96
<b>Abbildung 84:</b> Wie lange spielst du dann? (Glücksspiele) < 1 Stunde, geschlechtsspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2])	96
<b>Abbildung 85:</b> Verheimlichst du deinen Eltern, dass du bei Online-Glücksspielen mitmachst? Geschlechtsspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2])	97
<b>Abbildung 86:</b> Passiert es dir öfters, dass du die Zeit übersiehst, wenn du vor dem Computer sitzt? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])	106
<b>Abbildung 87:</b> Passiert es dir öfters, dass du die Zeit übersiehst, wenn du vor dem Computer sitzt? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])	106
<b>Abbildung 88:</b> Hast du mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])	107
<b>Abbildung 89:</b> Hast du mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])	107
<b>Abbildung 90:</b> Verbringst du lieber die Zeit vor dem Computer, als dich mit deinen Freunden zu treffen? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])	108
<b>Abbildung 91:</b> Verbringst du lieber die Zeit vor dem Computer, als dich mit deinen Freunden zu treffen? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])	108

<b>Abbildung 92:</b> Streitest du mit deinen Eltern, wenn du viel Zeit vor dem Computer verbringst? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]).....	109
<b>Abbildung 93:</b> Streitest du mit deinen Eltern, wenn du viel Zeit vor dem Computer verbringst? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]).....	109
<b>Abbildung 94:</b> Spielst du manchmal am Computer, ohne dass es deine Eltern wissen? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]).....	110
<b>Abbildung 95:</b> Spielst du manchmal am Computer, ohne dass es deine Eltern wissen? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]).....	110
<b>Abbildung 96:</b> Schläfst du in letzter Zeit weniger und hast du in der Schule Konzentrationsschwierigkeiten? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]).....	111
<b>Abbildung 97:</b> Schläfst du in letzter Zeit weniger und hast du in der Schule Konzentrationsschwierigkeiten? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]).....	111
<b>Abbildung 98:</b> Vergisst du manchmal zu essen, wenn du vor dem Computer sitzt? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	112
<b>Abbildung 99:</b> Vergisst du manchmal zu essen, wenn du vor dem Computer sitzt? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	112
<b>Abbildung 100:</b> Isst du viele Süßigkeiten vor dem Computer? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	113
<b>Abbildung 101:</b> Isst du viele Süßigkeiten vor dem Computer? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	113
<b>Abbildung 102:</b> Haben sich in letzter Zeit deine Schulnoten verschlechtert? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) .....	114

**Abbildung 103:** Haben sich in letzter Zeit deine Schulnoten verschlechtert?

Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2]) ..... 114

# 1. Einleitung

## 1.1. Vorwort

### KINDER – JUGENDLICHE – COMPUTER – ABHÄNGIGKEIT

4 bekannte Wörter, doch in der Kombination ergeben sie eine sehr aktuelle Thematik und genau mit dieser Materie wird sich die vorliegende Diplomarbeit beschäftigen.

Wie kam es zu dem Thema? Ein großes Interesse meinerseits entdeckte ich in der Pädiatrie, so zu sagen in der Kinder- und Jugendheilkunde. Somit war der erste Grundstein gelegt. Genau genommen ist diese Thematik mehr im Bereich der Kinder- und Jugendpsychiatrie zu finden.

Bei Herrn Prim. Dr. Scholz, Psychiater, belegte ich ein Wahlfach, welches sich mit Prävention bei Sucht befasste. Da Kärnten mein Heimatland ist, war mir Prim. Univ. Prof. Dr. Herwig Scholz bereits bekannt. Er war in Treffen an der Klinik De La Tour tätig und jetzt ist er an der Spielsuchtambulanz in Villach.

Mein primärer Schwerpunkt war die substanzgebundene Sucht, doch Prim. Dr. Scholz weckte in mir das Interesse an der nichtsubstanz/stoffgebundenen Sucht. Da diese Abhängigkeitsform ein großes Spektrum besitzt, haben wir uns auf die Computer- und Internetabhängigkeit beschränkt.

Zusätzlich unterstützte mich noch Univ.-OA Dr. Christoph Ebner, von der Uniklinik der Psychiatrie Graz, der dankenswerter Weise sich mit mir durch die Unibürokratie kämpfte.

Nach einer kurzen Recherchezeit war das Fundament für die Diplomarbeit gelegt, nämlich der Themenbereich „nichtsubstanzgebundene Sucht bei Kindern und Jugendlichen, Computer- und Internetsucht“.

Ein Fragebogen sollte dabei helfen, ausreichend Informationen zu bekommen.

Die Entscheidung, das sogenannte Schüler-Screening in Kärnten, nämlich in Klagenfurt und Umgebung durchzuführen, war dadurch bedingt, dass ich in

Klagenfurt geboren bin und dort auch die Schule besuchte und die anderen Schulen gut kenne. Besonders hat es mich gefreut, dass meine damaligen Schulen, die Volksschule der Ursulinen und das BG/BRG Mössingerstraße an der Studie teilgenommen haben.

Somit stand der Studie nichts mehr im Wege und es wurden 634 Schüler, im Alter zwischen 9 und 16 Jahren, im Schuljahr 2010, befragt.

In diesem Zusammenhang würde ich mich gerne bei Prim. Univ. Prof. Dr. Herwig Scholz und Univ.-OA Dr. Christoph Ebner für ihre Unterstützung bedanken, sowie bei den 634 Schülern und Schülerinnen an folgenden Schulen, Volksschule St. Ursula und Volksschule St. Ruprecht in Klagenfurt, Volksschule Feistritz im Rosental, Volksschule Schiefeling, Hauptschule / Neue Mittelschule der Ursulinen, Hauptschule Hasnerschule, Hauptschule St. Ruprecht, Neue Mittelschule Benediktiner Platz, BG / BRG Lerchenfeld, BRG Viktring, Ingeborg Bachmann Gymnasium, BG/BRG Mössingerstraße, die diese Studie überhaupt ermöglichten und den Direktoren/innen und den Professoren/innen der jeweiligen Schulen, die ihre Unterrichtsstunden mir zur Verfügung stellten.

## 1.2. Fakten

Kinder und Jugendliche repräsentieren immer schon einen beachtlichen Teil der Bevölkerung. Laut Statistik Austria mit Stand am 01.01.2010 leben 41.722 Kinder im Alter von 9-15 in Kärnten.

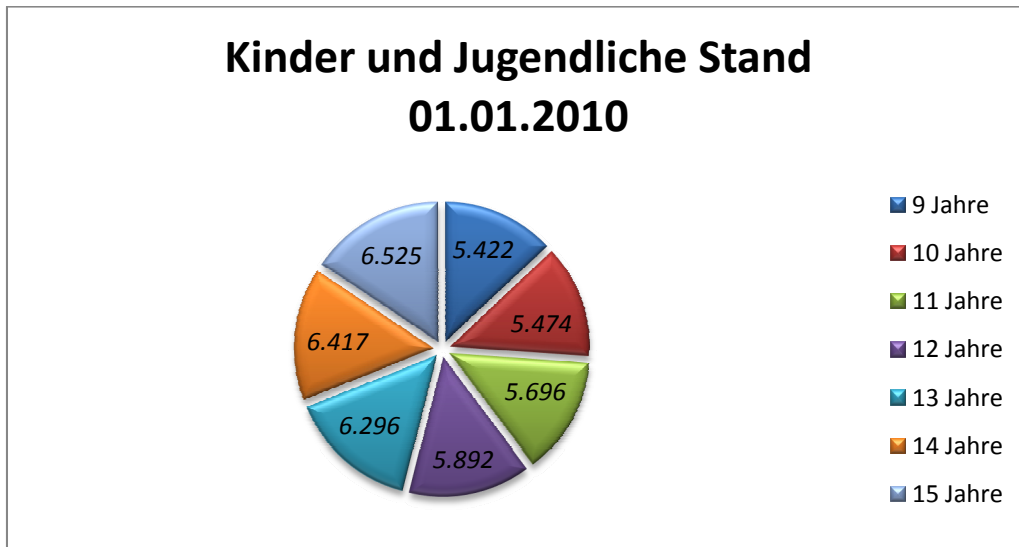


Abbildung 1: Bevölkerungsanteil von Kindern und Jugendlichen in absoluten Zahlen in Kärnten (modifiziert nach [1])

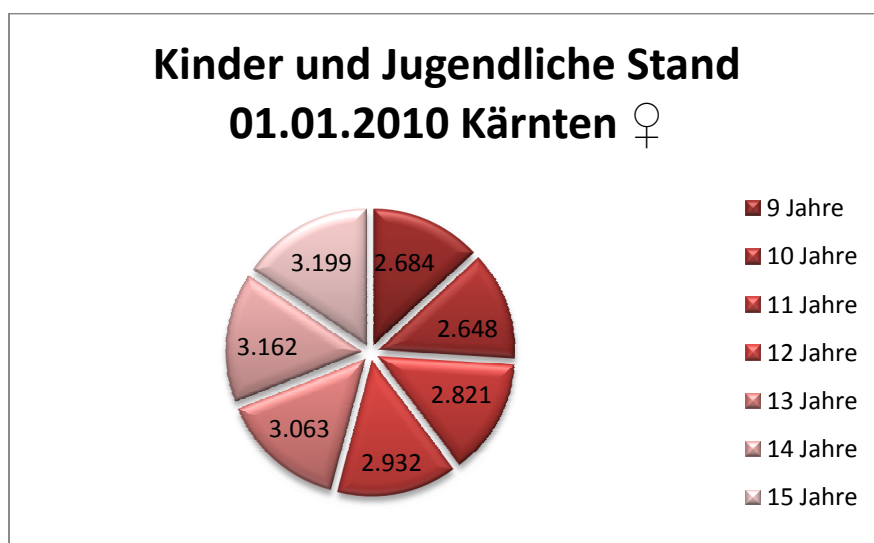
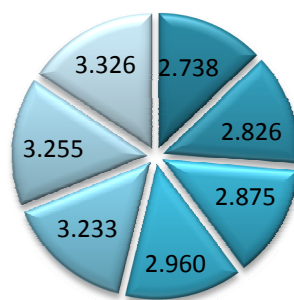


Abbildung 2: Bevölkerungsanteil von weiblichen Kindern und Jugendlichen in absoluten Zahlen in Kärnten (modifiziert nach [1])

## Kinder und Jugendliche Stand 01.01.2010 Kärnten ♂



- 9 Jahre
- 10 Jahre
- 11 Jahre
- 12 Jahre
- 13 Jahre
- 14 Jahre
- 15 Jahre

**Abbildung 3:** Bevölkerungsanteil von männlichen Kindern und Jugendlichen in absoluten Zahlen in Kärnten  
(modifiziert nach [1])

### **1.3. Motivation**

Wie viele Kinder aus dieser Altersgruppe haben einen überdurchschnittlich hohen Nutzungsgrad an den heutzutage unzähligen Massenmedien? Wie sieht es mit der subjektiven Bedeutung von den Massenmedien, wie Fernsehen, Computer, Radio, Internet, Handy, etc., aus?

Da das Thema Massenmedien zu umfangreich ist, beschränkt sich diese Arbeit speziell nur auf den Computer und das Internet.

Aus diesem Grund wurden 634 Schüler und Schülerinnen aus der Volksschule, dem Gymnasium, der Hauptschule und der Neuen Mittelschule befragt.

Im Vergleich zur Anzahl der Kinder und Jugendlichen in Kärnten ist die Umfrage ein kleiner Tropfen auf dem heißen Stein, aber man bekommt einen kleinen Einblick in das Computer- und Internetverhalten in dieser Altersgruppe, ein „Short-Schüler-Screening“ in Klagenfurt (Innenstadt und Klagenfurt Land).

Die Umfrage konzentriert sich nur auf Kinder und Jugendliche im Alter von 9-16 Jahren. Schwerpunkt ist der Computer, mit seinen beliebten Optionen, wie Internet, Computerspiele, speziell auch Online-Glücksspiele und die sozialen Netzwerke.

Genauer über die Hauptstudie wird später noch erläutert.

Die Diplomarbeit beschreibt die Ergebnisse der gesamten Untersuchung und anfallende Gebiete zu diesem Themenbereich.

## 1.4. Fragestellung

Massenmedien regieren die Gesellschaft, nicht nur die "Erwachsenen-Welt", sondern auch die der Kinder. Aus dem umfangreichen Gebiet der Massen-Medien, wie Handy, Fernseher, Radio, Internet, Computer, etc. wird hier näher auf die Problematik Internet und Computer eingegangen, im Speziellen auf Internetsuchtverhalten, Soziale Netzwerke, Computerspiele und Internetglücksspiele.

Da die nichtsubstanzgebundenen Süchte wissenschaftlich noch weniger erforscht sind als die substanzgebundenen Süchte, wird anhand eines anonymen, selbst erarbeiteten Fragebogens, mit speziellem Fokus auf Jugendliche, eine Befragung von 634 Kindern und Jugendlichen durchgeführt.

Folgender Fragebogen kommt als anonymes Computersucht-Screening in den angegebenen Altersgruppen im Raum Klagenfurt und Umgebung zur Anwendung.

Sind Verhaltenssüchte, wie Computerspiel- und Internetsucht bei Kindern und Jugendlichen ein Thema? Wie hoch ist der prozentuelle Anteil an computersuchtgefährdeten Kindern im Bundesland Kärnten, insbesondere im Raum Klagenfurt und Umgebung?

Verhaltenssüchte sind wissenschaftlich weniger erforscht als die stoff-gebundenen Formen der Sucht. Die Studie soll einen weiteren Einblick in diese Thematik der Verhaltenssucht ermöglichen.

Die Frage der Abhängigkeit vom Internet (Computer) gewinnt zunehmend an Aktualität. Internetsucht, ein relativ neues Phänomen. Internetsucht als Überbegriff für verschiedene Formen der Verhaltenssüchte.

Wann spricht man von nichtsubstanzgebundener Sucht/Verhaltenssucht? Was sind die Kriterien zur wissenschaftlichen Begriffsbestimmung?

Welche Geschlechtergruppe reflektiert einen höheren Benutzeranteil im Internet. Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede? Wenn ja, welche?

Evaluierung der Interessen von Kindern und Jugendlichen im Internet.

## 1.5. Material und Methoden

### Untersuchungseinsatz:

Nach längerer Recherche wurde klar, dass es in Österreich, v.a. in Kärnten, nicht gerade viele Studien zu diesem Thema gibt. Man weiß zwar von der Problematik, aber konkrete umfangreiche Fakten fand man im weltweiten Web nicht.

### Vorbereitende Untersuchungsschritte:

Wie bereits oben angedeutet, wurde das Untersuchungsprojekt ziemlich kurzfristig und spontan ins Leben gerufen. Jedoch waren mehrere Arbeitsschritte notwendig, um diesem Thema entsprechend gegenüber treten zu können.

Nach erfolgreicher Formulierung des Themas, musste eine gewisse Altersgruppe ausgewählt werden, die möglichst vielversprechende Auskünfte geben konnte. Dies erwies sich als nicht gerade einfach, da jede Altersgruppe im Prinzip ausschlaggebende Ergebnisse bringen könnte. Nach langen Überlegungen fiel die Entscheidung, mit relativ jungen Jugendlichen, im Prinzip mit Kindern, anzufangen. Da es eine interessante Frage war, wie viele Kinder eigentlich in der Volksschule wirklich schon vor dem Computer sitzen oder das Internet nützen, wurde bereits ab der 4 Klasse Volksschule mit der Umfrage angefangen. Damit sich die Studie nicht ins Unendliche der Altersgruppen zieht, wurde noch die Unterstufe, sowohl Hauptschule bzw. Neue Mittelschule als auch das Gymnasium untersucht. Ein zusätzlich interessanter Punkt bei den Volksschülern war der Vergleich von Stadt- und Land-Volksschulen.

Da die einzelnen Direktoren der Schulen sehr kooperativ waren, waren rasch einige Schulen gefunden und somit stand der Befragung nichts mehr im Wege.

Folgende Schulen nahmen an der Untersuchung teil:

Volksschulen Stadt:

- Volksschule St. Ursula, 4. Klasse
- Volksschule St. Ruprecht, 4. Klasse

#### Volksschulen Land:

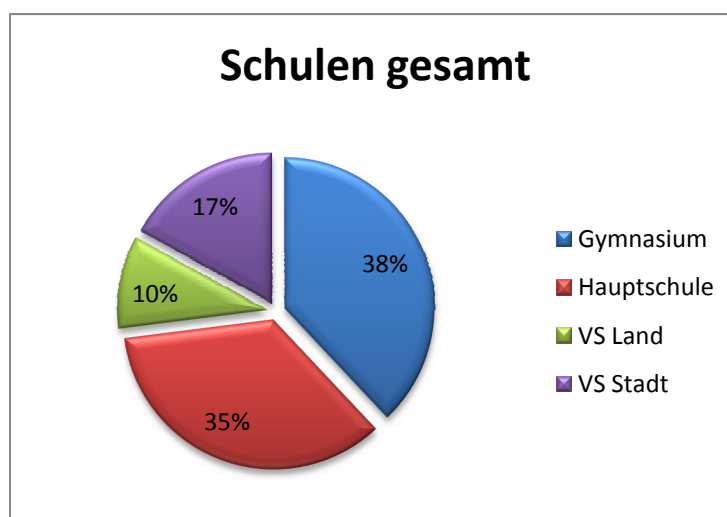
- Volksschule Feistritz im Rosental, 4. Klasse
- Volksschule Schiefing, 4. Klasse
- Volksschule Ludmannsdorf, 4. Klasse

#### Neue Mittelschule bzw. Hauptschulen:

- Neue Mittelschule St. Ursula, 1. Klasse, 2. Klasse, 3. Klasse
- Hauptschule St. Ursula, 4. Klasse
- Neue Mittelschule Hasnerschule, 3. Klasse
- Neue Mittelschule Benediktinerplatz, 2. Klasse, 3. Klasse
- Neue Mittelschule St. Ruprecht, 1. Klasse, 2. Klasse, 3. Klasse, 4. Klasse

#### Gymnasien:

- BG/BRG Lerchenfeld, 1. Klasse, 2. Klasse, 3. Klasse, 4. Klasse
- BRG Viktring, 2. Klasse, 4. Klasse
- BG/BRG Mössingerstraße, 1. Klasse, 3. Klasse, 4. Klasse



**Abbildung 4:** Prozentueller Anteil der Kinder und Jugendlichen in den einzelnen Schulen (modifiziert nach [2])

## 1.6. Der Fragebogen

Die Themen des Fragebogens sind in fünf Blöcke eingeteilt, wie „Suchtverhalten“, „soziale Netzwerke“, „Computerspiele“, „Glücksspiele“ und die „allgemeinen Daten“. Diese Reihenfolge wurde bewusst so gewählt, da die Konzentrationsfähigkeit aller Kinder und Jugendlichen nicht gleich ist und die „allgemeinen Daten“ keine so hohe Konzentration gegenüber den erstgenannten Blöcken erfordert.

Der Fragebogen ist anonym; die Direktoren gaben ihr Einverständnis zur Durchführung an ihren Schulen und zusätzlich wurde der Fragebogen zur Genehmigung beim Landesschulrat Klagenfurt eingereicht, der diesen auch genehmigte.

Die befragten Kinder und Jugendlichen wurden explizit über die oben genannte Genehmigung aufgeklärt und sie konnten frei entscheiden, ob sie bei der Studie mitmachen wollen oder nicht.

Die Resonanz und das Engagement der Kinder und Jugendlichen waren sehr positiv. Von den 634 befragten Kindern wollten 7 nicht teilnehmen.

Die Fragen sind so einfach wie möglich gestellt, weil auch Volksschüler an der Studie teilnahmen. Gravierende Schwierigkeiten gab es keine.

Eine Frage jedoch wurde von sehr vielen missverstanden, daher ist das Ergebnis vorsichtig zu betrachten. Auf diese Frage wird später noch genauer eingegangen, sowie auf die ersten zwei Fragen, die sogenannten Kontrollfragen.

Der Aufbau der Gestaltung der 38 Items setzt sich aus geschlossenen/gebundenen Antwortmöglichkeiten, unipolaren Ratingsformaten, dichotomen Antwortmöglichkeiten zusammen. Bei einigen Fragen ist eine Mehrfachnennung möglich, darauf wird bei den einzelnen Fragen hingewiesen.

Der erste Block des Fragebogens besteht aus 18 Items und bezieht sich auf die nichtsubstanzgebundene Sucht.

Anhand der wichtig erscheinenden Suchtkriterien werden die ersten Fragen entsprechend formuliert, um sich einen Überblick bei den Kids zu verschaffen, ob sie

gefährdet sein könnten, eventuell schon ein Problem haben oder es sich in Grenzen hält.

1. Block – Suchtverhalten [3]:

○ Toleranzentwicklung

Um den gewünschten positiven Effekt zu erreichen, muss man die „Dosis“ erhöhen.

○ Kontrollverlust

Die Kinder und Jugendlichen verlieren die Kontrolle über ihren Umgang mit dem Medium Computer. Sie übersehen die Zeit, vergessen auf Essen, Schule, Eltern, Freunde, etc.

○ Euphorie beim Ausüben

Der gewisse Kick, den die Kids beim Spielen, Chatten,... erleben.

○ Rückzug aus anderen Lebensbereichen

Durch das exzessive Verhalten am PC verlieren die jungen Erwachsenen immer mehr ihre Umgebung, wie Freunde, Aktivitäten, Schule, Eltern, etc. Das einzige was zählt und „Inn“ ist, ist der Computer.

○ Fortgesetztes Suchtverhalten trotz Konflikte

Jedes Suchtverhalten bringt Probleme mit sich. D.h. trotz ständigem Streit mit den Eltern, haben die Kinder das Verlangen nach Ausübung ihres „Hobbys“. Bei dem einen Ohr hinein und bei dem anderen wieder hinaus.

○ Realitätsverlust

Sie verlieren den Bezug zur Realität, zu unserer Welt. Zwerge, Hexen, Zauberer, ganz neue Wesen werden kreiert.

2. Block – Soziale Netzwerke:

In diesem Teil will man herausfinden, ob und wozu die Kids diese sozialen Netzwerke nutzen. Mit den sozialen Netzwerken sind die Kommunikationsforen, wie Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, ICQ, MNS gemeint.

○ Wie lange Kids in diesen Foren ihre Zeit verbringen, wöchentlich, täglich und auf Stunden bezogen.

- Zusätzlich interessiert mich die Frage, warum genau die Kinder in diesen Foren sind.
- Zum Spaß, zum Zeitvertrieb, auf die große Liebe warten, etc. ?

3. Block – Computerspiel:

Mit Hilfe dieser Fragen will man herausfinden, welche Computerspiele Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit spielen, wie sie sich danach fühlen, ob sie gerne so wie ihre Computerspielfigur sein würden.

- Wie lange?
- Wie oft?
- Warum?

4. Block – Glücksspiele:

Anhand dieser Fragen wird man sehen, wie hoch die Frequenz der Kinder und Jugendlichen bereits an Glücksspielen ist, ob sie um Geld spielen.

- Wissen die Eltern davon?
- Wie lange?
- Warum?

5. Block – Allgemeine Daten:

Dieser Teil ist anonym, nach folgenden Punkten wurde gefragt:

- Geschlecht
- Alter
- Schule
- Schulstufe
- Wohnort

Aus diesen fünf Blöcken setzt sich der Computersucht-Screening Fragebogen zusammen.

Im nächsten Punkt wird kurz auf die Forschungsfragen und Hypothesen der einzelnen Blöcke eingegangen.

## 1.7. Forschungsfragen

Steigert sich das Suchtverhalten der Kids durch die tägliche Anwendung am PC?

Geben Kinder bereits Geld für Online-Glücksspiele aus?

Sind „Stadt-Kinder“ gefährdeter, computersüchtig zu werden als „Land-Kinder“?

Was machen Kinder und Jugendliche im Internet?

Sieht man zwischen den einzelnen Altersgruppen bereits gravierende Differenzen?

Welche Auswirkungen auf die Umgebung hat der Computer bei den Befragten?

Verbringen die männlichen Probanden mehr Zeit vor dem Computer als die weiblichen?

## 2. Sucht

Im folgenden, theoretischen Teil wird auf die einzelnen Hauptbegriffe näher eingegangen, bevor es dann im nächsten Kapitel um die aktuelle Studie geht.

### 2.1. Begriffsätiologie

Der Begriff Sucht hat einige Synonyme, wie z.B. Abhängigkeit, Verlangen, Besessenheit, Laster, Drang, Krankheit und viele mehr. Doch woher stammt eigentlich das Wort?

Das Wort Sucht, althochdeutsch, sowie mittelhochdeutsch „suht“, geht auf das Wort „siech“, althochdeutsch „siech“, mittelhochdeutsch „siuchan“, zurück, hat aber im engen Sinne nichts mit dem Wort „suchen“ zu tun [4]. Folgendes Problem resultiert daraus, dass das Wort Suchen schnell und oft in den Zusammenhang mit der Sucht gebracht werden kann, denn Süchtige, sind meist auf der Suche. Grundsätzlich jedoch ist das Wort Suchen nicht zurück zu führen auf die Herkunft des Begriffes Sucht, denn wie die Etymologie zeigt, liegen die Wurzeln des Wortes Sucht ganz wo anders [4,5].

Der Begriff „siechen“ ist ein veralteter Begriff und steht für krank, alt, schwach. Siechen wiederum steht im Zusammenhang mit dem Wort Siechtum, welches ebenfalls heutzutage nicht mehr gebräuchlich ist und man bezeichnete damit einen langen (chronischen) Krankheitszustand bei älteren Menschen. Etymologisch ist es wiederum mit dem Wort Seuche verwandt. Daraus ergab sich auch das Siechenhaus im 11. bis 18. Jahrhundert [4,5].

Im 16. Jahrhundert verwendete man das Wort Sucht als Übersetzung für das Wort „morbus“, gleichbedeutend mit Krankheit, Seuche oder Siechtum, das ab diesem Zeitpunkt im Prinzip auch dadurch in den Hintergrund gelangte, jedoch in religiös-moralischer Hinsicht an Bedeutung gewann und vor allem Verhaltensweisen bzw. Fehlverhaltensweisen, wie z.B. die Streitsucht, Rachsucht, Habsucht, etc., damit interpretiert wurden und zusätzlich bezeichnete man auch schon den Missbrauch von psychotropen Substanzen als Sucht [5-7].

Bereits ab dem 16. Jahrhundert kristallisierten sich immer mehr spezifische Suchtarten hervor, wie z.B. Bettelsucht, Blutsucht, Eifersucht, Geldsucht, Liebessucht, Rachsucht, Ruhmsucht, Wahnsucht, Weinsucht, etc. [7].

Ende des 19. Jahrhunderts unterscheidet man bereits zwischen stoffgebundener Sucht und nichtstoffgebundener Sucht [5, 6, 8].

Bis zum heutigen Zeitpunkt entstanden immer mehr Suchtbegriffe.

1965 wird von der WHO, World Health Organisation, der Begriff Sucht durch Abhängigkeit ersetzt, doch nach wie vor sind sowohl in medizinischen Bereichen als auch in anderen Gebieten beide Begriffe anzutreffen [9].

Heutzutage nimmt man das Wort Sucht oft ziemlich schnell in den Mund. Zum Beispiel „Ich bin süchtig nach dieser Schokolade!“, ist ein Lieblingssatz vieler. Damit ist aber nicht gemeint, dass derjenige gleich süchtig sein muss. Man will einfach nicht ohne, hier die Schokolade gemeint, leben; man will nur nicht darauf verzichten, auch wenn es möglich wäre, ohne sie zu leben.

Ärzte, Therapeuten und Psychologen halten sich mit diesem Ausdruck zurück, denn ihnen ist die Macht dieses Wortes bewusst. Von einer richtigen Abhängigkeit los zu kommen ist nicht so einfach, wie von einer von der Gesellschaft oft fälschlicher Weise betitelten Sucht.

Für die Klassifikation von Abhängigkeit gibt es 2 verschiedene anerkannte Kriterien:

Erstens, durch das Diagnosesystem ICD-10 (International Classification of Diseases) und zweitens nach dem DSM-IV-TR, Diagnostischen und Statistischen Manual Psychischer Störungen.

Bei der Verhaltenssucht nimmt man an, dass es sich um eine Abhängigkeitserkrankung handelt und daher ist es notwendig, sich mit den Kriterien der Abhängigkeit von psychotropen Substanzen zu beschäftigen [10, 11].

Im ICD-10 geht man davon aus, wenn man innerhalb der letzten 12 Monate mindestens drei von den sechs folgenden Kriterien erfüllt, von Abhängigkeit sprechen kann [3, 10, 11]:

- *Zwang*: Man hat ein starkes Verlangen, die psychotrope Substanz zu konsumieren.
- *Kontrollverlust*: Man ist unfähig die Kontrolle über sich, den Beginn oder auch die Beendigung und die Menge des Konsums zu haben.
- *Entzugssyndrom*: Man bekommt körperliche Entzugsserscheinungen nach Beendigung oder auch Reduktion der Droge (Cave: Mögliche Wiederkonsumierung oder Konsum nah verwandter Substanzen, um das Entzugssyndrom zu mildern oder zu vermeiden.)
- *Toleranzentwicklung*: Man muss immer höhere Dosen zu sich nehmen, um den gewünschten Effekt zu erzielen.
- *Sozialer Rückzug*: Man vernachlässigt andere Interessen und soziale Kontakte zu Gunsten des Substanzkonsums.
- *Schädliche Folgen*: Man konsumiert die Substanz, obwohl man weiß, dass es zu schädlichen Folgen kommen kann. (Cave: Man sollte feststellen, ob der Konsument sich darüber im Klaren ist.)

Im Diagnostischen und Statistischen Manual Psychischer Störungen (DSM-IVTR) spricht man von Missbrauch einer bewusstseinsverändernden oder psychotropen Substanz, wenn mindestens ein Kriterium über einen Zeitraum von 12 Monaten erfüllt wird [12, 13].

Wenn man von Missbrauch spricht, sollte man daran denken, dass zu diesem Zeitpunkt noch nicht von einer Abhängigkeit ausgegangen wird [13]:

- *Versagen*: Man ist unfähig gewissen Verpflichtungen nachzugehen.
- *Körperliche Gefährdung*: Man konsumiert, trotz Wissen, dass es bleibende körperliche Schäden hinterlassen könnte.

- *Gesetzeskonflikt*: Aufgrund des Substanzkonsums nimmt man jeden Konflikt in Kauf, sei es auch mit dem Gesetz. Hauptsache man kommt auf irgendeinem Weg, sei es legal oder illegal, zu der Substanz.
- *Soziale Konflikte*: Man konsumiert die Substanz weiter, auch wenn es dadurch zu Konflikten mit der Umgebung kommt.

Im Zusammenhang mit Sucht denkt man prinzipiell zuerst einmal an die substanzgebundene Sucht, wie z.B. Alkohol oder Drogen. Mit dem Lauf der Zeit wird die nichtsubstanzgebundene Sucht immer mehr zu einem aktuellen Thema.

## **2.2. Nichtsubstanzgebundene Sucht**

Um den gewünschten berauschenden Effekt zu bekommen, führt man bei der nichtsubstanzgebundenen Sucht keine psychotrope Substanz von außen zu, sondern den Effekt erreicht man durch körpereigene biochemische Veränderungen, die durch bestimmte belohnende Verhaltensweisen ausgelöst werden [11, 14, 15, 16].

Die nichtsubstanzgebundene Sucht gehört zum Kreis der Verhaltenssucht, wie z.B. die Kaufsucht, Handysucht, Magersucht, Sexsucht, Fernsehsucht, etc. [11]. Unzählige andere Verhaltenssüchte haben sich in der heutigen Gesellschaft einen Weg gebahnt und verzaubern immer mehr nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erwachsene.

Man könnte glauben, dass Kinder und Jugendliche beeinflussbarer sind, was in einem gewissen Masse auch zutrifft und suchtgefährdeter sind, doch die Tatsache ist, dass alle davon betroffen sein können, egal welche Altersklasse, egal welche soziale Schicht, jeder kann der Sucht zum Opfer fallen. Oftmals gibt es prädisponierende Faktoren, die man in der substanzgebundenen Sucht finden kann, aber auch bei der nichtsubstanzgebundenen.

Ein zusätzliches Problem besteht darin, dass die nichtsubstanzgebundene Abhängigkeit bei weitem noch nicht so erforscht ist, wie die substanzgebundene Sucht.

Eine einheitlich anerkannte Klassifikation zur Diagnosestellung bei der nichtsubstanzgebundenen Sucht gibt es momentan noch nicht, ausgenommen der Glücksspielsucht [13].

Ein weiterer negativer Aspekt besteht darin, dass es viel weniger Studien zu dieser aktuellen Thematik gibt als zur substanzgebundenen Sucht, welche im Gegensatz das World Wide Web mit unzähligen empirischen Forschungen und Studien überschwemmt.

Jedoch beschäftigen sich immer mehr mit diesen Verhaltenssüchten. In den folgenden Seiten stehen die Internetsucht, die Computerspielsucht und die Glücksspielsucht im Mittelpunkt.

### **2.3. Suchtverhalten**

Das Suchtverhalten kann ein privates, aber auch ein kollektives Phänomen sein, doch es bleibt ein individueller Ausdruck [17].

Es gibt drei Reaktionsmechanismen, mit welchen der Mensch versucht, solche Situationen zu bewältigen [17, 18]:

1. Kampf, Angriff
2. Flucht, Rückzug
3. Innere Emigration, Erstarren

Aber nicht immer ist der Mensch in der Lage, diese Reaktionsmechanismen anzuwenden.

Eine Sucht kommt nicht plötzlich, von einem Tag auf den anderen. Oftmals ist der Weg in die Abhängigkeit von einem schleichenden, langsamen Weg gekennzeichnet.

Was man als subjektiv harmlos bezeichnet hat, kann anfangs, objektiv betrachtet, auch der Fall gewesen sein, jedoch verlieren viele in dieser Phase die Kontrolle über sich selbst und auch über die beginnende Situation, in die Abhängigkeit zu geraten.

Der Psychotherapeut Gross unterteilt die Suchtentwicklung in drei Phasen [17, 18]:

1. Einleitungsphase
2. Kritische Phase
3. Chronische Phase

In der ersten Phase, der Einleitungsphase, stehen der Gebrauch, der Genuss und der Missbrauch im Vordergrund [17, 18].

Folgende Phase beschreibt das Beispiel anhand der Internetsucht [17, 18]:

Jemand gebraucht das Internet, um sich auf dem neuesten Stand der Dinge zu halten, was in der Welt so passiert. Er schaut sich täglich im Internet die Nachrichten an. Noch spricht man lediglich von dem Gebrauch, sich Informationen zu beschaffen. Zusätzlich chattet der folgende Proband im Internet, um im sozialen Kontakt mit seinen Freunden und Internetfreunden zu bleiben. Dann kommt er in den Genuss, man braucht ihn nicht, um zu überleben, aber der Genuss macht das Leben einfach schöner. Er genießt es, von seinen Chatfreunden angehimmelt zu werden, auch wenn es nicht ganz der Wahrheit entspricht, was er seinen Freunden so schreibt. Dieses Gefühl gefällt ihm und er will mehr davon.

Wenn man nur an Schokolade denkt, kann man dieses Beispiel gut nachvollziehen. Man will einfach immer mehr davon. Man sucht Ausreden, um sich belohnen zu können. Und je weiter man in diesen Teufelskreis hineingeraten ist, ist dann der nächste Schritt nicht mehr groß, der Missbrauch. Man nimmt auch negative Konsequenzen in Kauf, verliert die Kontrolle, übertreibt maßlos, die Hauptsache ist, man bekommt was man will.

Wenn diese Phasen durchlebt werden, was dem einen oder anderen schon passiert ist, ist aber Vorsicht geboten, denn das heißt nicht gleich, dass man süchtig ist.

Der Missbrauch leitet einen bereits in die zweite Phase, die kritische Phase. Hier findet man das ausweichende Verhalten und die Gewöhnung [17, 18].

Das ausweichende Verhalten durchlaufen viele. Wenn man die substanzgebundene Sucht, den Alkohol, als Beispiel nimmt, sieht man, wie oft man das vielleicht das eine oder andere Mal selbst gemacht hat. Man kommt am Abend total kaputt von der Arbeit nach Hause und will eigentlich nur mehr seine Füße hoch lagern und sich entspannen, vielleicht mit einem Glas Bier oder Wein, zusätzlich noch den Fernseher einschalten und sich berieseln lassen.

Und irgendwann gewöhnt man sich an diesen Zustand, welcher so angenehm, wohltuend ist und dann wird es zur Gewohnheit.

Das ausweichende Verhalten ist mit Maß und Ziel ein legitimes Verhalten, um das Leben zu bewältigen, jeder macht das. Man kann nicht immer für jedes Problem eine Lösung parat haben. Es ist auch gut, dass man sich dann neue Kraft und Energie in anderen Dingen holt. Trotzdem ist Vorsicht geboten, v.a. wenn man das immer macht, bei jedem Problem, welches einem in den Weg gelegt wird, z.B. Alkohol trinkt, sich vor den Computer setzt und irgendein Computerspiel spielt oder irgendwelche anderen Tätigkeiten ausübt. Man kann nicht von allen Konflikten davon laufen, auch wenn es manchmal als der einfachste Weg erscheint. Wenn man jedoch längerfristig denkt, würde man sehen, dass dieses Verhalten, welches anfangs als einfacher Weg erscheint, später ein schwieriger steiniger Weg ist, denn wenn man einmal in dem Teufelskreis Sucht gefangen ist, ist es schwierig, wieder herauszufinden. Leichter ist es definitiv, sich seinen Problemen zu stellen, um Schlimmeres zu verhindern, auch wenn es eine große Überwindung kostet, wäre es ratsam, diesen Pfad einzuschlagen.

Denn jedes Problem ist lösbar, wenn auch nicht immer alleine, aber gemeinsam, mit dem Rückhalt der Familie, der Freunde.

Die Gewöhnung leitet bereits die dritte Phase, die chronische Phase ein [17,18]. Hier stehen im Blickpunkt die Abhängigkeit und die Sucht. In der letzten Phase verliert man völlig die Kontrolle, über sich selbst und auch über sein „Problem“.

Aus der Gewohnheit wird die Abhängigkeit. Man kann die Finger von der „Droge“, ob substanzgebunden oder nichtsubstanzgebunden, nicht mehr lassen. Man braucht

sie, immer und immer öfters. In manchen Fällen kann man auch Entzugerscheinungen bekommen. Ist dieses Stadium erreicht, ist man im Endstadium, in der Sucht, angelangt [17, 18].

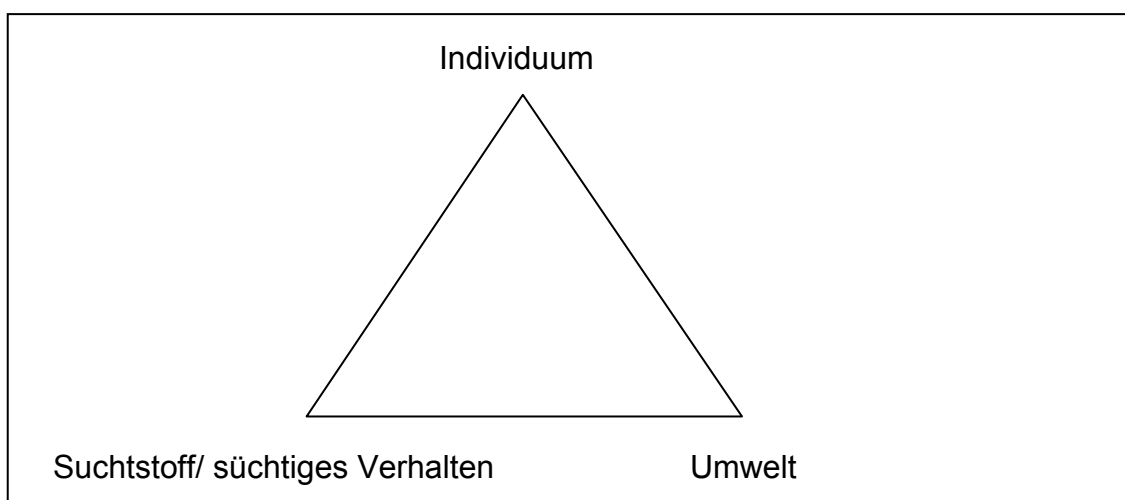
Laut Gross [17] liegt Abhängigkeit nicht ausschließlich in der Menge und der Art des Suchtmittelmissbrauches, sondern darin, dass eine Substanz oder Verhaltensweise zur dauerhaften Problembewältigung eingesetzt wird und dadurch kann es passieren, dass die Handlungsfreiheit eingeschränkt wird und das Ganze eine besondere Eigendynamik bekommt [17,18].

Wenn man von Sucht bzw. Abhängigkeit spricht, geht man heute von einem multifaktoriellen Entstehungszusammenhang aus, welcher durch Risikofaktoren und prädisponierenden Faktoren unterstützt wird [19].

Die drei Hauptfaktoren von Gross [14, 17], welche zur Suchtentstehung beitragen, ziehen sich durch die Literatur [19]:

Diese Faktoren sind:

1. das Individuum
2. der Suchtstoff, bzw. das süchtige Verhalten
3. die Umwelt



**Abbildung 5:** Suchtdreieck von Gross (modifiziert nach [17])

Gross bezeichnet diese drei Faktoren zusammen auch als Suchtdreieck, welches oben veranschaulicht ist [17, 18].

Der Begriff Individuum beinhaltet die genetischen Faktoren bzw. biologische Faktoren wie auch psychologische Faktoren [9]. Bezüglich der genetischen Faktoren der Sucht gibt es viele Forschungen und Spekulationen. Jedoch was die nicht substanzgebundene Sucht angeht beschreibt Schreiber [20], dass Charakterstrukturen und Persönlichkeitsanomalien teilweise vererbt werden können [20]. Daraus wiederum resultiert laut ihm, dass es möglich wäre, dass die nichtsubstanzgebundene Sucht auf diesem Wege vererbt werden könnte. Jedoch sollte diese Aussage als sehr wage hingenommen werden, denn konkrete aussagekräftige Studien gibt es davon noch keine [20].

Wichtige andere Faktoren, welche den Punkt, das Individuum, noch beeinflussen, ist der Selbstwertgefühl, je schwächer es ausgeprägt ist, desto höher ist man für gewisse Sachen anfälliger. Das gleiche gilt auch für körperliche Konstitution, die Zufriedenheit, die Frustrationstoleranz und die Motivation des Menschen, ob er persönliche Ziele hat oder nicht [9, 17, 18, 21].

Das andere Eck des Dreiecks wird mit dem Suchtstoff bzw. dem süchtigen Verhalten gefüllt. Als Suchtstoffe sind nicht nur die stoffgebundenen Substanzen gemeint, sondern auch die nichtstoffgebundenen Substanzen [17,18].Dazu zählen der unkontrollierte, regelmäßige Konsum, das leider hohe Abhängigkeitspotential, das Verlangen nach mehr, egal was es kostet oder worauf man dafür verzichten muss, man nimmt einfach jede Konsequenz in Kauf, Hauptsache man bekommt das was man will [17, 18].

Die letzte Ecke bezieht sich auf die Umwelt. Ein großer Faktor sind hier das soziale Umfeld und soziokulturelle Einflüsse [17]. Ausschlaggebende Faktoren sind hier v.a. die Familie, die Freunde und der Beruf, in welchem Umfeld das Individuum lebt. Das Aufwachsen mit den Familientraditionen und der familiären Konfliktbewältigung ist ein wichtiger Meilenstein in dem Bezug zum Suchtverhalten [18]. Ein Kind, dass in der

Umgebung eines Alkoholikers aufwächst, hat meist zwei Optionen, entweder es wird später selbst zum Alkoholiker, da es dieses Verhalten bereits kennt und als „normal“ annimmt, oder es wird der totale Anti-Alkoholiker, in vielen Fällen auch ein Hypochonder Anti-Alkoholiker, der in jedem Wein- oder Biertrinkenden gleich einen Alkoholiker sieht. Ein Mittelmaß, wenn man in so einer Umgebung aufwächst, ist oft schwer zu finden, jedoch machbar. Bei Kindern und Jugendlichen bekommt bei diesem Punkt der Peer pressure eine große Bedeutung, der sogenannte Gruppenzwang. Jeder will cool sein, „Inn“ sein, niemand will „Out“ sein. Daher macht man auch gewisse Sachen, die man sonst eigentlich nicht machen würde, oder bzw. sich dreimal überlegen würde, doch v.a. Kinder und Jugendliche schmeißen in gewissen Situationen ihre Prinzipien über Bord, Hauptsache um „Inn“ zu sein. Und genau das ist der Punkt, wo es wichtig ist, dass die Kinder in einem sozial normalen Umfeld aufwachsen, welches ihnen Halt und v.a. Rückhalt gibt, einen gewissen Reibebaum darstellt, um mit Konflikten umgehen zu lernen und gestärkt und voller Selbstvertrauen der Gesellschaft gegenüberzutreten kann. Das Elternhaus und v.a. der Umgang mit den Eltern ist einer der wichtigsten Faktoren, wie man mit solchen Situationen umgehen lernt. Ein zusätzlich wichtiger Punkt ist der Charakter der Kinder und Jugendlichen. Teilweise (er)lernt man sich diesen an, vom Elternhaus, Freunden und der Umwelt, doch jeder kann es im Prinzip selbst steuern, egal wie alt man ist, aus welcher Familienschicht man kommt, oder mit welchen Freunden man sich abgibt, es kommt immer auf sich selbst an. Wenn jemand einen starken Charakter hat, dann kann er so einiges überstehen, mit oder ohne sozialem Rückhalt. Bei einem schwächer ausgeprägten Charakter, welcher sich sehr von dem sozialen Umfeld leiten lässt, ist ein positiver Rückhalt der Familie oder Freunde wichtig. Nur hat man in diesen Fällen das dann oft nicht [22].

## **2.4. Suchttheorien**

Jede dieser einzelnen Suchttheorien versucht auf ihre Weise, sich das Phänomen Sucht zu analysieren und zu beleuchten [23]:

- Psychoanalytische Suchttheorie
- Lernpsychologische Suchttheorie

- Sozialpsychologische Suchttheorie
- Biologisch-physiologische Suchttheorie

#### **2.4.1. Psychoanalytische Suchttheorie**

Mit der Psychoanalyse assoziiert man sofort Freud [24] und genau so ist es auch hier. Nach Freud handelt es sich um ein Lust-Unlust Prinzip [13, 24]. Die Spannung und die Entspannung sind hier zwei wichtige Gegenpole. Einerseits sieht Freud [24] die Sucht als Manie, jedoch andererseits als Onanie. Manie und Onanie, zwei konträre Begriffe, die doch so nahe beieinander liegen. Onanie hat was mit dem sexuellen Lustverhalten zu tun [24]. Die Manie, übersetzt aus dem griechischen, heißt Raserei, bei Freud [24] soll es die Flucht der Realität, der Zwänge widerspiegeln und man kann dadurch tabuisierte Impulse ausleben [24]. Freud [24] assoziiert mit der Sucht eine Form der Selbstbefriedigung. Die Hände spielen hier eine wesentliche Rolle, sie nehmen einen erotischen Stellenwert ein und bei Kindern sind nicht nur der Mund die erste Lustquelle, sondern auch die Hände [25]. Wenn das Kind z.B. Gegenstände mit der Hand zum Mund führt, es nimmt dadurch gewisse Impulse wahr. Das Kind lernt damit Sachen wahr zu nehmen, das Kind ist fähig, etwas in Besitz zu nehmen oder wieder wegzustoßen [25].

Unterbindet man solche Handlungen kann es zu einer frühkindlichen Traumatisierung kommen [24].

Bei Spielsüchtigen kann man ebenfalls das Spiel mit den Händen bzw. den Fingern beobachten [24, 25].

Die Sucht wird hier als Suche nach der Lust beschrieben und nach Vermeidung der Unlust. Jedoch ist darauf hinzuweisen, wie bereits erwähnt, dass die Sucht Begriffsätiologisch nichts mit dem Wort Suchen zu tun hat [4].

## 2.4.2. Lernpsychologische Suchttheorie

Folgende Suchttheorie basiert auf dem Konzept des Lernens, man geht davon aus, dass das Suchtverhalten erlernt worden ist, jedoch aber auch verlernt werden kann [26].

Großen Stellenwert haben hier die klassische Konditionierung und die operante Konditionierung.

Klassische Konditionierung und der Pawlowsche Hund sind nicht nur den Psychologen ein Begriff. Der Psychologe und Mediziner Iwan Petrowitsch Pawlow, beschreibt das Lernen als Verhaltensveränderung durch Verbindung zweier Reize [27].

Anhand des Pawlowschen Hundes, dem Tierversuch, sieht man, dass einem angeborenen, neutralen Reiz, er nennt ihn den unbedingten Reiz, durchs Lernen ein neuer bedingter Reiz erlernt werden kann [26, 27]. Pawlow veranschaulichte dies mit einem Hund. Bei der Fütterung ertönte immer der gleiche Glockenton. Nach wenigen Übungseinheiten war bereits alleine beim Erklingen des Glockentones, ein Speichelfluss des Hundes zu sehen [26, 27].

Bei der operanten Konditionierung steht nicht das passive Lernen wie bei der klassischen Konditionierung im Vordergrund, sondern das aktive Lernen und die folgenden Konsequenzen [26, 28]. Als Konsequenzen kommen nur zwei Möglichkeiten vor, nämlich entweder ein positiver Verstärker, die Belohnung oder ein negativer Verstärker, die Bestrafung [26].

Pionier der operanten oder auch instrumentalen Konditionierung genannt war der Psychologe Edward Lee Thorndike, der gemeinsam mit Iwan Petrowitsch Pawlow den Grundstein für den Behaviorismus, welcher von John B. Watson begründet wurde, legte [26].

Sein Reiz-Reaktionsmodell testete er an Hühner, Hunden und Katzen, die er in sogenannte puzzel box, welche von ihm in verschiedenen Schwierigkeitsgraden angefertigt wurden, einsperrte [26, 27]. Neben der puzzel box befand sich ein positiver Verstärker, der den Tieren den Anreiz gab, sich schnell zu befreien und nach mehreren Einheiten zeigte sich, dass die Tiere immer schneller wurden [26, 27].

Die positiven Verstärker, wie Lob oder Nahrung, erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass man etwas wieder macht. Bei den negativen Verstärkern, wie Schmerz oder Demütigung, verringert sich die Chance, dass man ein gewisses Verhalten wiederholt.

Auf die Spielsucht bezogen erscheint die positive Verstärkung logisch nachvollziehbar, wer will schon kein Lob ernten. Doch was treibt einen Spielsüchtigen dazu, wenn die Folge die negative Verstärkung ist. Bei einem wiederholten Handeln erhofft man sich den positiven Verstärker, doch dies ist nicht immer der Fall [28]. Der ausschlaggebende positive Reiz, welcher von den Spielern ersehnt wird, ist der während des Spieles. Man nimmt am Ende des Spieles einen positiven Verstärker gern in Kauf, aber auch einen negativen Verstärker, wenn auch nicht gerne. Das einzige was zählt ist das Gefühl, der Rausch während des Spieles.

Ausschlaggebend ist hier, dass bei dieser Theorie die Spielsucht ein erlerntes Verhalten ist, dass durch positive Verstärker, in dem Fall der Gewinn, die Entspannung, etc., unterstützt wird [26].

### **2.4.3. Sozialpsychologische Suchttheorie**

Die folgende Theorie wird stark vom sozialen Umfeld geleitet, „Das gesellschaftliche Denken“ [26].

Die kollektiv-psychologischen Grundbedürfnisse stehen einerseits im Mittelpunkt und andererseits die gruppenspezifischen Mechanismen, wie der Peer pressure [26]. Die einzelnen Wesenszüge stehen im Hintergrund, vielmehr kommt es auf die

Reaktionen, auf bestimmte Situationen an, welche dann kognitiv bewertet und mittels Selbstregulierungsprozessen aufrecht erhalten und verstärkt oder verdrängt werden [26,27].

Den Grundstein des sozialen Lernens legte der Psychologe Sophian Walujo, er nannte es auch SIVUS, Social Individ Via Utveckling Samverkan, [26, 27].

Übersetzt heißt es so viel wie sozial-individuelle-Entwicklung durch Zusammenarbeit. Der Sinn dieser Methode ist das Zusammenarbeiten in der Gruppe, man lernt sich anzupassen, seine Ideen in der Gruppe einzubringen, Verantwortung zu übernehmen und auch mit dieser Bürde umgehen zu lernen, Konflikte in der Gruppe zu bewältigen [27].

#### **2.4.4. Biologisch-physiologische Suchttheorie**

Unzählige Forscher haben sich bereits mit dieser Dopaminausschüttung und dem Zusammenhang von Verhaltenssuchten beschäftigt. In vielen Studien wird ein Zusammenspiel beschrieben, dass beispielweise mittels einer Magnetresonanztomographie-Untersuchung im Gehirn untersucht werden kann.

Es ist bewiesen, dass ein Zusammenspiel zwischen der Internetsucht und der Dopaminausschüttung besteht [29].

Dopamin, auch Hydroxytyramin genannt, ist ein Neurotransmitter, der zur Gruppe der Katecholamine gehört [27].

Es wirkt als Sympathomimetikum, das den Sympathikus steigert, d.h. beispielsweise eine positiv chronotrope, dromotrope, bathmotrope Wirkung des Herzen, oder eine Vasokonstriktion der Blutgefäße, eine dilatierende Wirkung der Bronchien, wie auch eine verminderte Peristaltik oder Drüsensekretion des Gastrointestinaltrakts [30]. Zu einer Hyperhidrosis kann es ebenfalls kommen oder eine Dilation des Musculus

sphincter pupillae oder Musculus ciliaris oder zu einer Kontraktion des Musculus sphincter urethrae [30].

Folgendes Hormon ist nicht nur ein mitbeteiligter Faktor, weshalb es den Verhaltens süchtigen, egal ob Glücksspiel, Internet, Computerspiele, Sex, etc., so schwer fällt, im „Rausch“ aufzuhören, denn wenn es ausgeschüttet wird, steigert es das Glücksgefühl.

## 2.5. Internetsucht

Der Begriff „Internet Addiction“ beruht eigentlich auf einem Scherz im Jahre 1995 des Psychiaters Ivan Goldberg [10]. Er stellte diese Definition ins Internet, kurze Zeit später meldeten sich einige Betroffene. Zusätzlich befasste sich die Zeitschrift „New Yorker Times“ intensiv mit der neuen Thematik. Der Psychiater Ivan Goldberg hat den Stein zwar ins Rollen gebracht, jedoch steht er der Internetsucht heute kritisch gegenüber. Im deutschsprachigen Raum wurde der Begriff einfach übersetzt und in mehrere Varianten übernommen und heißt so viel wie [10, 13,16-19, 21, 29, 31]:

- Internet-Sucht/Abhängigkeit
- Online-Sucht/Abhängigkeit
- pathologische Internetnutzung
- pathologischer Internetgebrauch
- Exzessives Computerspielen
- Netz-Sucht/Abhängigkeit
- Medien-Sucht/Abhängigkeit

Zwischen den Begriffen Internetsucht und Computersucht befindet sich ein schmaler Pfad, da diese beiden Synonyme eng im Zusammenspiel stehen, schließt das eine, das andere meist nicht aus.

Goldberg kehrte der im Aufbruch stehenden Thematik immer mehr den Rücken zu und so kam es, dass 1995/96 die Amerikanerin Kimberly Young [29] zur Pionierin auf diesem Forschungsgebiet wurde [31]. Sie war die erste Forscherin, die diese Sucht genauer zu untersuchen begann. Dr. Young [29] schrieb das Buch „Caught in the Net“ und gründete in Pittsburgh das Center of Online Addiction, „COLA“. Der Begriff IAD, „internet addiction disorder“ stammt ebenfalls von ihr, welcher heutzutage in diesen Kreisen ein stetiger Begriff ist [29].

Sie entwickelte folgende Kriterien zur Identifizierung der Internetabhängigkeit [10, 29]:

Wenn mindestens 5 Kriterien erfüllt sind, spricht Dr. Young [29] von Abhängigkeit:

1. Man beschäftigt sich ständig gedanklich mit dem Internet; die Gedanken kreisen um die vorherige Online-Aktivität oder man plant bereits die nächste Online-Aktivität.
2. Man bleibt immer mehr für längere Zeiträume online, um noch eine Befriedigung zu erlangen.
3. Man versucht, seinen Internetgebrauch zu kontrollieren bzw. einzuschränken oder zu stoppen, jedoch bleiben diese Versuche ohne Erfolg.
4. Man ist unruhig, launisch, depressiv oder reizbarer, wenn man den Versuch startet, den Intergebrauch zu reduzieren oder zu stoppen.
5. Man verbringt mehr Zeit im Internet als ursprünglich beabsichtigt war.
6. Man nimmt Verluste, wie z.B. Beziehungen, Arbeitsstelle, oder andere, in Kauf, um online gehen zu können.
7. Man belügt seine Familie, Freunde, Arbeitgeber und andere, um seine Kontrollunfähigkeit über das Internet zu verheimlichen.
8. Man benützt das Internet, um seinen eigenen Problemen aus dem Weg zu gehen oder dysphorische Stimmung zu erleichtern.

Dr. Young [29] betont, dass es oft schwer ist zu unterscheiden, ob tägliches stundenlanges Computerspielen, Chatten, Surfen, etc. ein zwanghaftes Verhalten darstellt oder ob sich die Kids nur langweilen. Zusätzlich ist von Bedeutung was jemand im Internet macht, ob er lediglich nur Produkte kauft, ob sich bspw. Pornos anschaut, chattet, computerspielt, sich Wissen aneignet, etc. [29].

Daraus resultieren folgende Internetverhaltensmuster [10, p258, 29]:

1. *Cybersexabhängigkeit*
2. *Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften/Freundschaften in Chatrooms und Internetforen*
3. *Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten in Online-Spielen, Geschäften und Aktionen*
4. *Information-Overload im Zusammenhang mit der Nutzung von Datenbanken*
5. *Computerabhängigkeit im Hinblick auf Spielen und Programmieren unabhängig vom Internet*

Die American Psychological Association hat zur Definition der krankhaften Spielsucht nach DSM-IV folgende 10 Kriterien für eine Beurteilung kreiert[12]:

1. Man denkt an das Internet, auch wenn man offline ist.
2. Man verbringt immer mehr Zeit vor dem Internet, um befriedigt zu werden.
3. Man ist unfähig, die Kontrolle über seinen Internetgebrauch zu behalten.
4. Man wird unruhig und reizbar, wenn man versucht, seinen Internetkonsum einzuschränken oder zu stoppen.
5. Man verwendet das Internet, um vor seinen Problemen zu fliehen oder seine schlechte Gefühlslage, wie Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Angst oder Depressionen zu verbessern.
6. Man belügt seine Familie oder Freunde, um das Ausmaß seiner Beschäftigungen mit dem Internet verbergen zu können.
7. Man hat bereits zwischenmenschliche Beziehungen, Arbeit, Ausbildungsmöglichkeiten oder Karrieremöglichkeiten wegen des Internets in Gefahr gebracht.

8. Man benützt das Internet, auch wenn man exzessive Beträge von Gebühren dafür zahlen musste.
9. Man bekommt im Offline-Zustand Entzugserscheinungen.
10. Man bleibt eine längere Zeit im Netz, als man sich vorgenommen hat.

Wie man sieht, sind die Kriterien von Dr. Young und den DSM-IV sehr ähnlich.

Doch nicht nur Dr. Young [29] beschäftigte sich intensiv mit dieser Verhaltenssucht. Ab 1998 beginnen verschiedenste Forscher an neuen Erkenntnissen für die Orientierung an dieser Verhaltenssucht zu forschen, wie z.B. Morahan Martin und Schumacher, Zimmerl, Panosch und Masser, Brenner, Scherer oder Griffiths [32]. Die aufgezählten Forscher versteifen sich mehr auf die internationalen Kriterien von psychotropen Substanzen, als Andrew Hahn und Mathias Jerusalem [32].

Andrew Hahn und Mathias Jerusalem [32] fassten folgende fünf Suchtkriterien zusammen, welche Aspekte bei allen Forschungsarbeiten vorkamen [32]:

1. *Einengung des Verhaltensraums*: Wenn man über einen langen Zeitraum den größten Teil des Tages nur mehr noch vor dem Computer verbringt.

Andrew Hahn und Mathias Jerusalem [32] weisen darauf hin, dass auch verhaltensähnliche Aktivitäten, wie z.B. die Optimierungsarbeiten am Computer, dazu zählen.

2. *Kontrollverlust*: Wenn man die Kontrolle über seine Internetaktivität weitgehend verloren hat bzw. den Konsum nicht reduzieren oder unterbrechen kann und einem trotzdem Bewusst ist, dass dadurch verursachte persönliche oder soziale Probleme entstehen.

3. *Toleranzentwicklung*: Wenn man Konsumdosis steigern muss, seine positive Stimmungslage und somit die richtige „Verhaltensdosis“ bekommt.
  
4. Entzugserscheinungen und „Carving“: Wenn nach längerem Unterbrechung des Internetkonsums psychische Beeinträchtigungen, wie Unruhe, Nervosität, Unzufriedenheit, Gereiztheit oder Aggressivität auftreten und es dann zu einem psychischen Verlangen („carving“) kommt.
  
5. *Negative Konsequenzen*: Wenn negative soziale Konsequenzen in den Bereichen Arbeit, Leistungen und soziale Beziehungen wegen des Internetkonsums eingetreten sind.

Kritiker der Onlinesucht, wie Goldberg, Grohol, Eichenberg und Ott lehnen einen eigenständigen Begriff der „Internetsucht“ ab, da sie der Meinung sind, dass dies nicht der Grund der Störung sei, sondern vielmehr sei die Störung Ausdruck und Symptom versteckter Probleme [32].

Bis heute findet man in den ICD 10 oder DSM IV unter Störung der Impulskontrolle oder Zwangsstörung, auch in keinem anderen Unterkapitel, einen Einzug der Internetsucht, Computersucht. Sie wird momentan noch als moderne Verhaltensstörung gesehen [13].

## 2.6. Computerspielsucht

Wie bereits oben kurz erwähnt, liegt die Internetsucht und die Computerspielsucht eng beieinander, jedoch liegt der Schwerpunkt nicht nur am Computer selbst sondern auch am „Spielen“.

Sigmund Freud assoziierte mit dem Spiel, eine wunscherfüllende Funktion [13, 24]. Das Spiel ermöglicht dem Kind, so zu sein wie es sein will, d.h. es kann den Zwängen der starren Umgebung, der Realität ausweichen und Impulse, die eigentlich tabuisiert werden, ausleben [13, 24]. Das Lustprinzip ist in diesem Fall ein ausschlaggebender Punkt, denn damit kann das Kind die unerfüllten Triebwünsche mit dem Spiel ausleben [13, 24].

Die Computerspielsucht ist, ebenfalls wie die Internetsucht, noch keine offiziell anerkannte psychische Störung.

Wann kann man von Computersucht sprechen? Im Prinzip unterliegt sie den gleichen Kriterien und Klassifikationen wie die Internetsucht, nur speziell auf Computersucht umformuliert.

Sabine M. Grüsser und Ralf Thalemann [13] sind zwei von vielen, die sich mit diesem Thema intensiv beschäftigt haben und auch das Buch „Computersüchtig? Rat und Hilfe“ verfasst haben.

Ein interessanter und außergewöhnlicher Artikel, wurde in diesem Buch publiziert [13]:

„Südkorea – Computerspielen als Hochleistungssport“

Unglaublich aber wahr, in Südkorea wird das Computerspielen weltweit zum ersten Mal als Sportart anerkannt. Österreich bejubelt Skifahrer oder Fußballer und in Südkorea werden die Computer-Spieler von Fangemeinden bejubelt. Um dem Ganzen noch das richtige Flair zu verschaffen, strahlen zwei Fernsehsender in Südkorea den ganzen Tag Computerspiele aus. Die Computer-Spitzen-(Sportler) trainieren genauso hart wie ihre Skifahrerkollegen, oft wird sogar über 10 Stunden in den Computer gestarrt, um an ihrer Technik zu üben. Damit sich all diese Bemühungen auch lohnen, kann man damit auch gut Geld verdienen, sie können bis

zu 260.000 € im Jahr verdienen. Daher resultiert aber auch, dass v.a. in Südkorea viele Jugendliche und auch Erwachsene überdurchschnittlich Computer spielen. Doch dieser neue Wahn(sinn) in Südkorea bringt auch Todesopfer mit sich, Grüsser und Thalemann [13] berichten, dass es 2005 zu sieben Todesfällen aufgrund des exzessiven Computerspielens gekommen sei.

Ein Einzelfall oder die erschreckende Wahrheit, wie gefährlich diese Sucht sein kann?

Ein weiteres Beispiel aus China, im Februar 2011, in Peking laut Focus [33]:

Tod nach drei Tagen Computerspielen

In Peking spielte ein 30 Jahre alter Chinese drei Tage lang Computer. Drei Tage lang habe er nicht geschlafen und nicht viel getrunken und gegessen, bis er dann ins Koma gefallen sei. Laut der Tageszeitung „Geijing Times“ sei er noch im Internetcafe verstorben.

Cybermobbing: 13-Jähriger beging Selbstmord [34]:

Velden - Kärnten; August 2010

Kärnten, Velden am Wörthersee: Auf dem ersten Blick ein ganz normaler 13-Jähriger. Joel spielte gerne Fußball, ging mit seinem Vater angeln oder verbrachte viel Zeit mit seinen Freunden. Doch hinter der Fassade brodelte es. Der Junge wurde bereits in der Schule gemobbt und später auch im Facebook, da er ein paar Kilos zu viel hatte und keine Markenkleidung trug. Der letzte Pinnwand Eintrag auf Facebook, welchen er zusammen mit einem Freund gelesen hatte, löste beim Gymnasiasten tragische Folgen aus. Er stürzte sich vor einen Zug. Auf der Pinnwand befand sich ein Link zu einer pornographischen Homepage, auf der Joel als homosexuell ausgegeben wurde.

Selbstmord wegen Cyber-Mobbing [35]:

London 2009

Holly Grogan, 15 Jahre alt, wurde ebenfalls in der Schule und auch im Internet über Facebook, MySpace und Bebo gemobbt. Sie wechselte sogar die Schule, doch es wurde nicht besser. Sie kam mit dem Druck nicht mehr zurecht und die Beschimpfungen per Internet raubten ihr die letzten Reserven. So kam es zu dem tragischen Vorfall, dass Holly sich von einer Brücke stürzte.

Cyber-Mobbing, der letzte Ausweg: Selbstmord [36]:

Cheshire-New Hampshire Juli 2009

Megan Gillan, 15 Jahre alt, dasselbe Szenario, sie wurde in der Schule und auf diversen Internetplattformen gemobbt. Im letzten Gespräch mit der Mutter teilte die Tochter ihr mit, dass sie am nächsten Tag nicht in die Schule gehen wolle. Die Mutter baute das Mädchen auf, denn am nächsten Tag hätte Megan einen Test gehabt und die Mutter versprach ihr, sie von der Schule abzuholen. Doch so weit sollte es nicht kommen, das Mädchen verabreichte sich eine Überdosis von Schmerzmitteln.

Selbstmord nach Sexvideoveröffentlichung auf You Tube [37]:

Ney Jersey 2010

In welcher Gesellschaft lebt der Mensch?

Tyler Clementi, ein 18 jähriger Student, wohnte in einem Studentenheim und wurde von zwei seiner Mitbewohner beim Sex mit einem Mann gefilmt. Diese stellten das Video auf You Tube. Die Folgen waren skandalös, Tyler stürzte sich von einer Brücke.

Selbstmord nach PC Verbot [38]:

Rumänien 2010

Da sich die schulischen Leistungen des 13 Jährigen immer mehr verschlechterten und er immer mehr Zeit vor dem Computer verbrachte, verhängten die Eltern ein Internetverbot und ein Handyverbot. Kurze Zeit später habe sich der Junge erhängt.

Tod eines Teenagers [39]:

November 2007

Eine tragische Begebenheit, welche durch die Welt kursierte:

Megan, 13 Jahre, lebte in Dardenne Prairie in Missouri und ging in eine katholische Privatschule. Und wie es bei vielen jungen Mädchen so ist, war auch sie unsterblich in einen angeblich 16-jährigen Jungen verknallt. Josh, den Auserwählten, lernte Megan in MySpace kennen.

Laut Spiegel wird Megan als übergewichtiges, freundliches, aber leicht depressionsgefährdetes Mädchen beschrieben.

Die Beziehung zwischen Mutter und Tochter scheint intim und vertraulich gewesen zu sein, denn die Mutter wusste von der neuen Internetbekanntschaft und akzeptierte auch diese, da Josh keine anstößigen Nachrichten oder etwas dergleichen schrieb.

Doch eines Tages schrieb der angebliche Josh dem Mädchen eine Nachricht, dass er mit ihr keinen Kontakt mehr haben möchte. Er behauptete, dass er gehört habe, dass Megan schlecht über ihre Freunde rede. Das aufgelöste Mädchen verstand die Welt nicht mehr. Josh beleidigte und demütigte das Mädchen, andere MySpace Kontakte beschimpften sie zusätzlich noch und meinten, dass sie fett sei. Die Geschichte endete tragisch, das Mädchen erhängte sich danach im Keller.

Tragisch genug, und doch kam es noch schrecklicher:

Wie sich herausstellte, gab es den Josh nicht! Eine ehemalige Freundin von Megan, die Mutter von der Freundin und ein 18-jähriger Angestellter der Mutter von der Freundin kreierte den 16-jährigen Josh, um gezielt das Mädchen zu demütigen.

Früher spielte man sich Streiche und heute mobbt man sich im Internet? Wie soll das Enden?

Computerspiel wichtiger: Paar lässt Baby verhungern [40]

Seoul 2010

Ein 41-jähriger Mann hat mit seiner 25-jährigen Freundin ihr Kind verhungern lassen, da sie ständig in Internet-Cafés unterwegs waren und online ein Kind aufzogen.

Tochter ersticht Mutter: Streit um Internet als Motiv. [41]

Wien 2010

Ein 14 jähriges Mädchen hatte mit ihrer Mutter einen heftigen Streit bezüglich ihrer ständigen Aufenthalte im Facebook. Die Mutter verhängte der Tochter ein Internetverbot und darauf eskalierte der Streit und die Tochter griff zum Küchenmesser und stach mehrere Male und tötete dabei die Mutter.

Teenager tötet Vater nach Computerspiel-Verbot [42]:

Moskau 2010

Ein 14 jähriger Junge spielte seit Tagen Computerspiele. Daher verboten seine Eltern ihm das Computerspielen und entfernten die Tastatur vom Computer. Der Junge ließ sich das nicht gefallen und erschlug seinen Vater im Schlaf mit dem Vorschlaghammer. Die verängstigte Mutter gab ihm daraufhin die Tastatur und der Junge konnte sein Spiel fortführen. Nach Stunden sei er dann vor lauter Erschöpfung eingeschlafen. Die Mutter wendete sich dann an Verwandte, welche die Polizei alarmierten.

Nicht nur in Korea kommt es zu tödlichen Zwischenfällen. Wie man sieht ist das Internet Mobbing ein aktuelles Thema. Jugendliche wissen sich dann oft nicht mehr zu helfen und sehen den Selbstmord als einzige Möglichkeit. Doch es kommt auch zu Tötungsdelikten. Macht das Internet aus den Kindern und Jugendlichen solche skrupellosen, egoistischen unüberlegten im Affekt handelnde psychisch auffällige Kinder oder schlummert tief in ihnen ein anderes Problem?

Man sollte bedenken, dass man die Schuld nicht immer nur im Internet suchen sollte. Denn wenn man in einer intakten Familienumgebung aufwächst, die nicht nur die Kinder mit Massenmedien wie Fernsehen, Computerspielen und Internet ruhig stellen will, sondern sich einmal die Zeit nehmen und sich um ihre Kinder kümmern würde, käme es in vielen Fällen gar nicht so weit, dass die Kinder und Jugendlichen ihre Zeit vor dem Computer verbringen.

## 2.7. Online-Glücksspielsucht

Das Glücksspiel gehört zu einer bereits „alten Sucht“. Schon im Mittelalter waren gewisse Menschen mit dieser Sucht konfrontiert.

Die Online-Glücksspiel-Sucht jedoch entstand, wie man bereits aus dem Namen entnehmen kann, erst später, denn um Online zu sein, braucht man einen Computer oder heutzutage ein Handy und eine Internet-Verbindung und das gab es vor hunderten von Jahren noch nicht.

Schon damals war ein Glücksspiel eine beliebte Freizeitaktivität und wer gewinnt schon nicht gerne Geld? Aber die Kehrseite ist jedem bekannt, man kann auch viel verlieren. So haben sich auch schon Tausende in eine finanzielle Missslage gebracht.

Objektiv betrachtet bedeutet das Wort Spielen alleine im Prinzip nichts Negatives, jedoch wird viel mit diesem Wort in Zusammenhang gebracht und klare Grenzen sind schwer zu ziehen [43, 44].

Wenn man vom Spielen redet verbindet man damit etwas Freiwilliges und etwas, das Spaß macht, im Gegensatz zur Arbeit, die zweckgerichtet, mit Anstrengung und Pflichten assoziiert werden kann [44].

Die Kinder, die im Garten mit dem Ball spielen oder Freunde, die sich am Abend zu einem Spieleabend treffen. Schauspieler, die auf der Bühne stehen und etwas vorspielen, das Publikum empfindet das Spielen als Unterhaltsam, der Schauspieler jedoch sieht es als Arbeit. Es ist schwer, eine allgemeine Definition zu finden, denn das Wort ist vielfältig. Kinder, die so spielen als wären sie Ärzte. Der Arzt jedoch, der dem Patienten in der Ambulanz vorspielt, über seine Krankheit genau Bescheid zu wissen und in Wirklichkeit mit seinen Kollegen erst einmal Rücksprache hält, um weitere Schritte planen zu können. Oder, der Klavierspieler, der spielt und den Zuhörern etwas vorspielt.

Ein wichtiger Punkt beim Spielen ist, dass man es beenden kann, wann immer man eigentlich will. Das Kind, das beim Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel verloren hat und deshalb enttäuscht den anderen Spielern mitteilt, dass es nicht mehr mitspielt.

Doch zu sagen, dass man nicht mehr mitspielt ist nicht immer leicht. Der Schauspieler, der auf der Bühne steht, kann nicht einfach beim nächsten Akt sagen, dass er nicht mehr mitspielt.

Beim Glücksspiel ist genau dieser Punkt ausschlaggebend. Der Süchtige kann nicht einfach sagen, dass er jetzt bei der nächsten Roulette Runde nicht mehr mitspielt und das Casino sofort verlassen wird. Er kann es nicht, denn wenn er es könnte, wäre er nicht süchtig.

Wenn man das Wort Spielen ins Englische übersetzt, dann ist es schon leichter, eine Grenze bei der Begriffserklärung zu ziehen. Denn dort gibt es das Wort „to play“ und „to gamble“. „to play“ ist genau so vielseitig wie bei uns, jedoch das Wort „to gamble“, heißt übersetzt so viel wie hasardieren, Risiken eingehen, riskant spielen, spekulieren, um Geld spielen, wetten oder zocken [45]. Genau das macht man beim Glücksspiel, auch wenn der Größte Teil vom Glück oder Pech abhängt.

Die Glücksspielsucht, zum Vergleich zur Internetsucht und Computerspielsucht, ist derzeit die einzige Form der suchartigen Verhaltensweisen, die in den Klassifikationssystemen DSM-IV, Diagnostische Kriterien und Differentialdiagnosen, Statistischen Manuals Psychischer Störungen und den ICD 10, International Classification of Diseases, zu finden ist [3, 12].

Im ICD 10 findet man die Glücksspielsucht in der Kategorie F6 der „Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen“ im Kapitel F.63.- „Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ im Unterkapitel F.63.0 als „Pathologisches Glücksspiel“. Die anderen Unterkategorien wie „Pathologische Brandstiftung“ (Pyromanie), „Pathologisches Stehlen“ (Kleptomanie), „Trichotillomanie“ und „Sonstige abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ gehören ebenfalls zu diesem Kapitel [3].

Das Pathologische Spielen wird als eine Störung beschrieben, bei der das Glücksspiel die Lebensführung beherrscht, d.h. es kommt zum häufig wiederholten episodenhaften Spielen, was auch zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führen kann und es inkludiert das zwanghafte Spielen [3].

Diagnostische Leitlinien [46]:

1. Man hat den Zwang nach dem dauernden, wiederholten Spielen
2. Man spielt immer weiter und man zeigt oft noch ein gesteigertes Spielverhalten trotz negativer sozialer Konsequenzen, wie
  - Verarmung
  - Gestörte Familienbeziehungen
  - Zerrüttung

Laut DSM IV, wird die Diagnose „Pathologisches Spielen“ gestellt, wenn mindestens fünf der folgenden Merkmale zutreffen [46]:

1. Man ist stark vom Glücksspielen eingenommen, man beschäftigt sich gedanklich mit vergangenen Spielerfahrungen, über die Gefühlslage in der man sich befand, mit dem Planen von dem nächsten Spiel und man plant, wie man am besten Wege schnell zu Geld kommen könnte.
2. Man spielt immer mit sehr hohen Einsätzen, damit man die gewünschte Erregung erreichen kann.
3. Man versucht, die Kontrolle über sein Spielverhalten zu erlangen oder das Spielen einzuschränken oder aufzugeben, jedoch bleiben diese Versuche ohne Erfolg.
4. Man ist unruhig und gereizt, wenn man den Versuch startet, das Spielen zu reduzieren oder zu stoppen.
5. Man spielt, um seinen eigenen Problemen aus dem Weg gehen zu können und seine dysphorische Stimmung, wie Hilfslosigkeit, Schuldgefühle, Angst, Depressionen zu erleichtern.
6. Man kehrt oft am nächsten Tag wieder zurück, wo man beim Glücksspiel sein Geld verloren hat, um den Verlust auszugleichen.

7. Man belügt seine Familie, Freunde, Arbeitgeber, Therapeuten oder andere, um das Ausmaß der Verstrickungen in das Glücksspiel zu verheimlichen.
8. Man hat bereits illegale Handlungen, wie Diebstahl, Fälschungen und andere Unterschlagungen begangen, um sich sein Spiel finanzieren zu können.
9. Man hat eine zwischenmenschliche Beziehung, den Arbeitsplatz, Ausbildungschancen oder Aufstiegschancen wegen dem Spiel gefährdet oder verloren.
10. Man verlässt sich darauf, dass andere Geld bereitstellen, um die durch das Glücksspiel verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überstehen.

Im Vergleich der beiden Klassifikationen fällt auf, dass bei der DMS-IV Klassifikation mehr die kognitive und emotionale Ebene im Vordergrund steht [46]. ICD 10 erscheint etwas umfangloser. Jedoch, um eine Diagnose zu stellen, sind beide geeignet, wenn auch eine Kombination empfehlenswert wäre.

### **3. Ergebnisse der Befragung über nichtsubstanzgebundene Sucht unter Kindern und Jugendlichen im Alter von 9-16 Jahren**

Die Umfrage wurde im Zeitraum Juli 2010 an folgenden Schulen durchgeführt:

Volksschulen Stadt:

- Volksschule St. Ursula, 4. Klasse
- Volksschule St. Ruprecht, 4. Klasse

Volksschulen Land:

- Volksschule Feistritz im Rosental, 4. Klasse
- Volksschule Schiefing, 4. Klasse
- Volksschule Ludmannsdorf, 4. Klasse

Neue Mittelschule bzw. Hauptschulen:

- Neue Mittelschule St. Ursula, 1. Klasse, 2. Klasse, 3. Klasse
- Hauptschule St. Ursula, 4. Klasse
- Neue Mittelschule Hasnerschule, 3. Klasse
- Neue Mittelschule Benediktinerplatz, 2. Klasse, 3. Klasse
- Neue Mittelschule St. Ruprecht, 1. Klasse, 2. Klasse, 3. Klasse, 4. Klasse

Gymnasien:

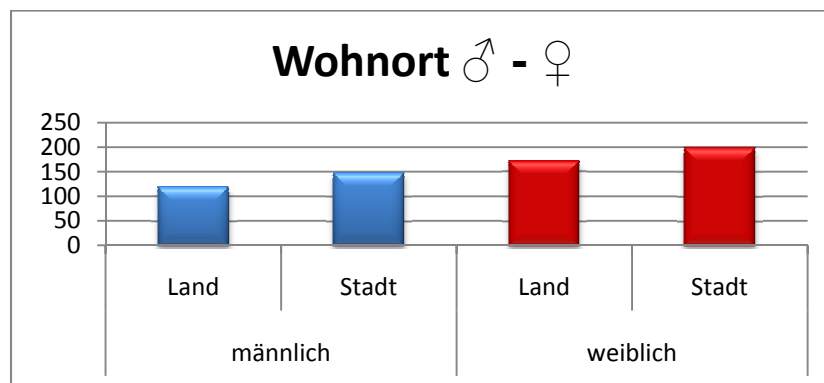
- BG/BRG Lerchenfeld, 1. Klasse, 2. Klasse, 3. Klasse, 4. Klasse
- BRG Viktring, 2. Klasse, 4. Klasse
- BG/BRG Mössingerstraße, 1. Klasse, 3. Klasse, 4. Klasse

An der Stichprobe nahmen 634 Kinder teil, 42% sind männlich und 58% weiblich, 46% wohnen am Land und 54% in der Stadt.

43% besuchen das Gymnasium, 30% die Hauptschule (neue Mittelschule und Hauptschule), 10% die Volksschule am Land und 17% die Volksschule in der Stadt.

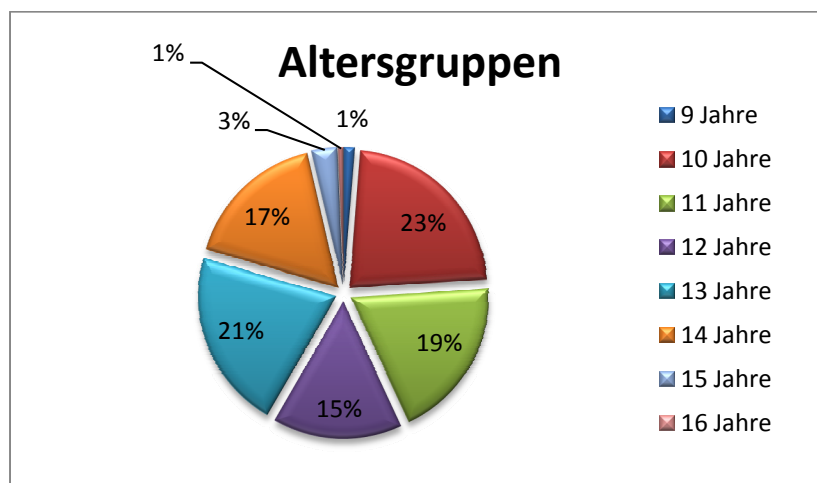
*Wenn bei dieser Arbeit der Prozentsatz von den Mädchen und Burschen angegeben ist, entspricht das dem Prozentsatz der gesamten Mädchen und der gesamten Buben, um einen besseren Vergleich gegenüber den beiden Geschlechtern zu bekommen.*

*Das Gleiche ist auch beim Stadt-Land Vergleich angewendet worden und auch bei den einzelnen Altersgruppen der Buben und Mädchen.*



**Abbildung 6:** Wohnort im Vergleich der Geschlechter in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

Die nächste Grafik zeigt die Verteilung der Altersgruppen gesamt in Prozent:



**Abbildung 7:** Altersgruppen gesamt in Prozent (modifiziert [2])

Von den 265 männlich Befragten waren der Großteil der Befragten 10 Jahre (23%), 13 Jahre (22%) und 14 Jahre (21%).

Bei den 369 befragten weiblichen Teilnehmerinnen waren die meisten Befragten in den Altersgruppen von 10 Jahren (23%), 11 Jahren (22%) und 13 Jahren (20%):

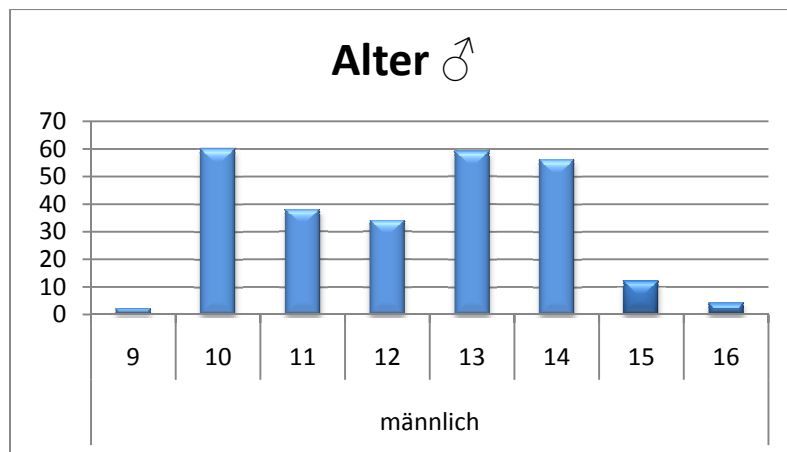


Abbildung 8: Altersgruppen männlich in absoluten Zahlen (modifiziert [2])

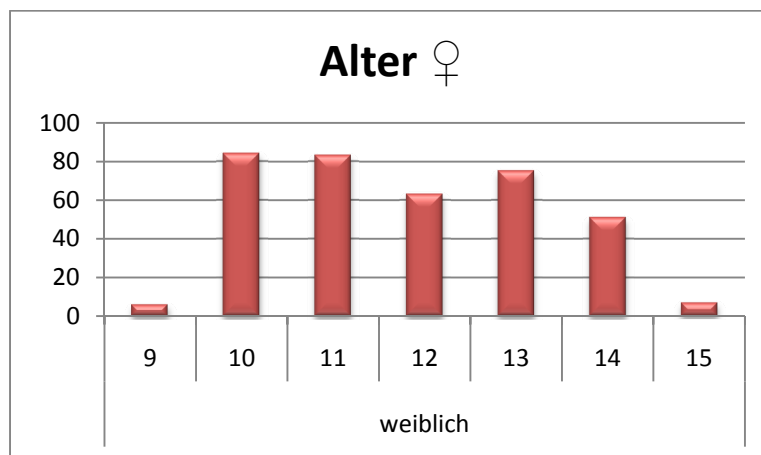
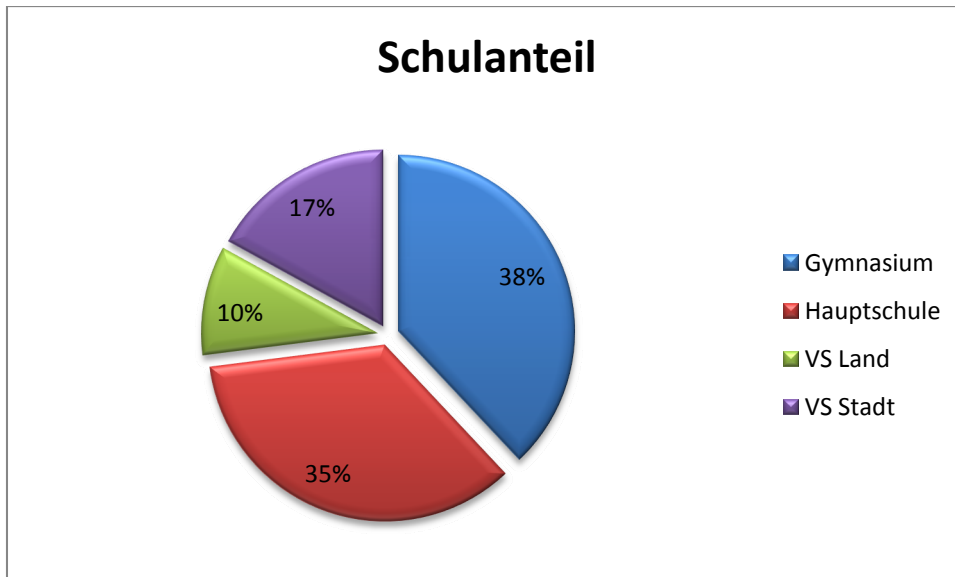


Abbildung 9: Altersgruppen weiblich in absoluten Zahlen (modifiziert [2])

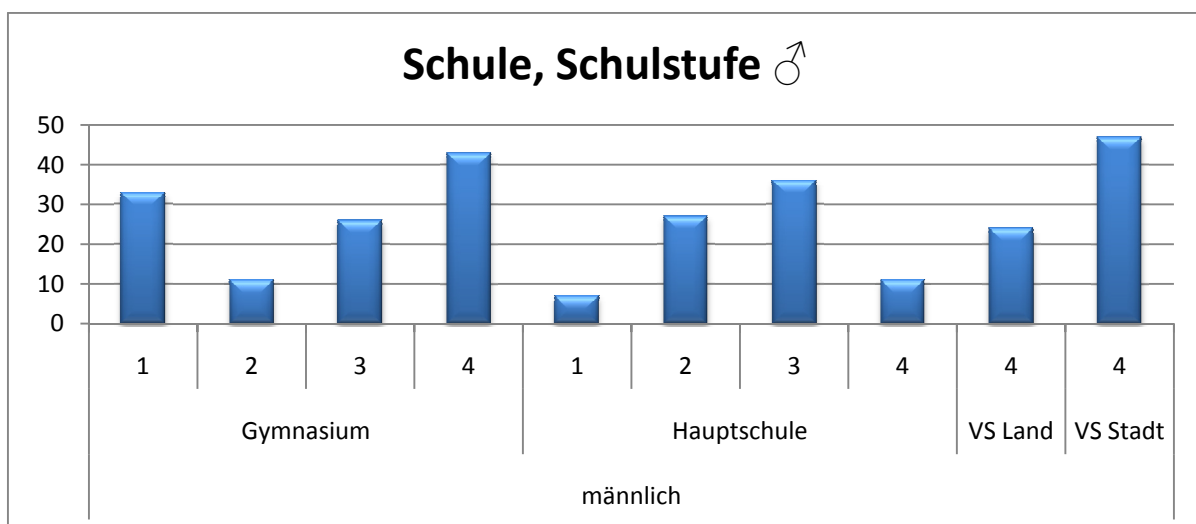
Folgende Grafiken geben einen Überblick, wie sich die Verteilung geschlechtsspezifisch zwischen Burschen und Mädchen in den Schulen zusammensetzt:



**Abbildung 10:** Schulanteil in Prozent gesamt (modifiziert [2])

Der Großteil (38%) der Befragten besucht das Gymnasium, gefolgt von der Hauptschule mit 35%.

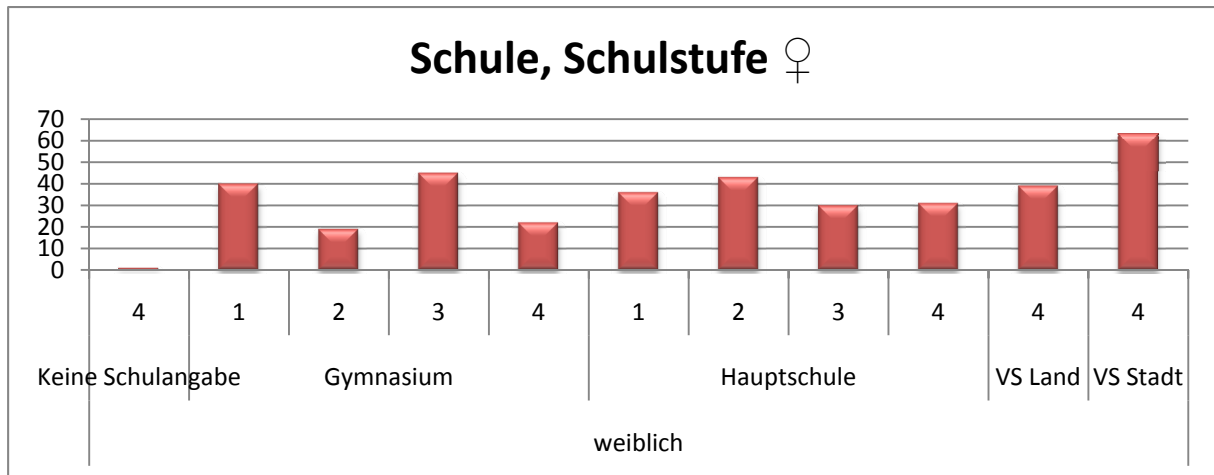
Bei den männlichen Probanden besuchten 43% das Gymnasium, 30% die Hauptschule, 18% die Volksschule in der Stadt und 9% die Volksschule am Land.



**Abbildung 11:** Schule, Schulstufe männlich in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

In der weiblichen Zielgruppe besuchten 34% das Gymnasium, 38% die Hauptschule, 17% die Volksschule in der Stadt und 11% die Volksschule am Land.

Eine Befragte hat nur ihre Schulstufe, aber nicht die Schule angekreuzt.



**Abbildung 12:** Schule, Schulstufe weiblich in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

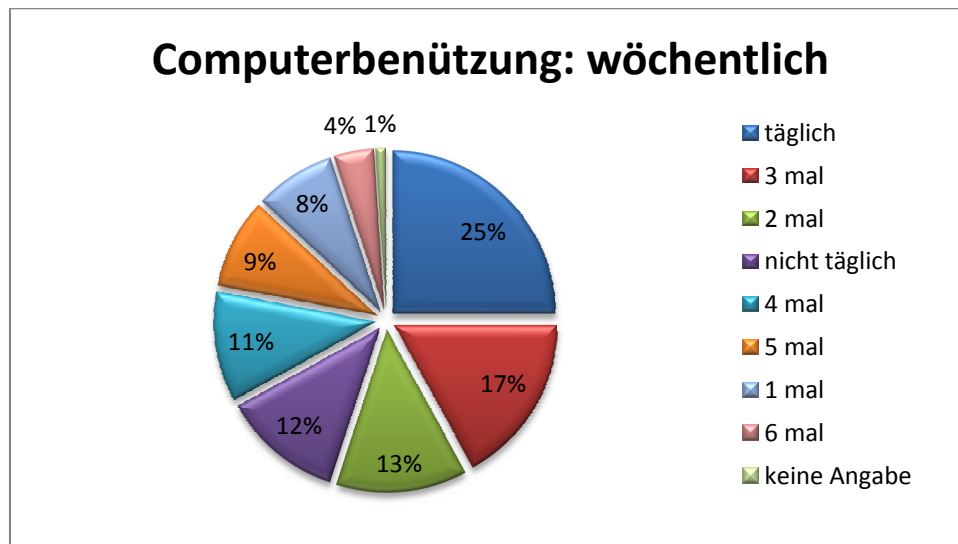
### 3.1. Suchtverhalten

Die erste Frage des Fragebogens lautet „Verwendest du täglich einen Computer?“. Die zweite Frage „Wie viele Male in der Woche verwendest du einen Computer?“ dient als Kontrollfrage.

42% haben mit JA geantwortet und 58% mit NEIN.

In der zweiten Frage sieht man eindeutig, dass die erste Frage verfälscht ist, denn nur 25% haben die Antwort „Täglich“ gewählt. Von den 25% sind 21% Befragte weiblich und 30% männlich. Wie bereits erwähnt, wurden die 25% aus dem Gesamtanteil der Mädchen berechnet und die 30% aus dem Gesamtanteil der Buben.

Das Verhältnis von denen, die täglich den Computer benutzen ist in der Stadt und am Land gleich, jeweils 25%.

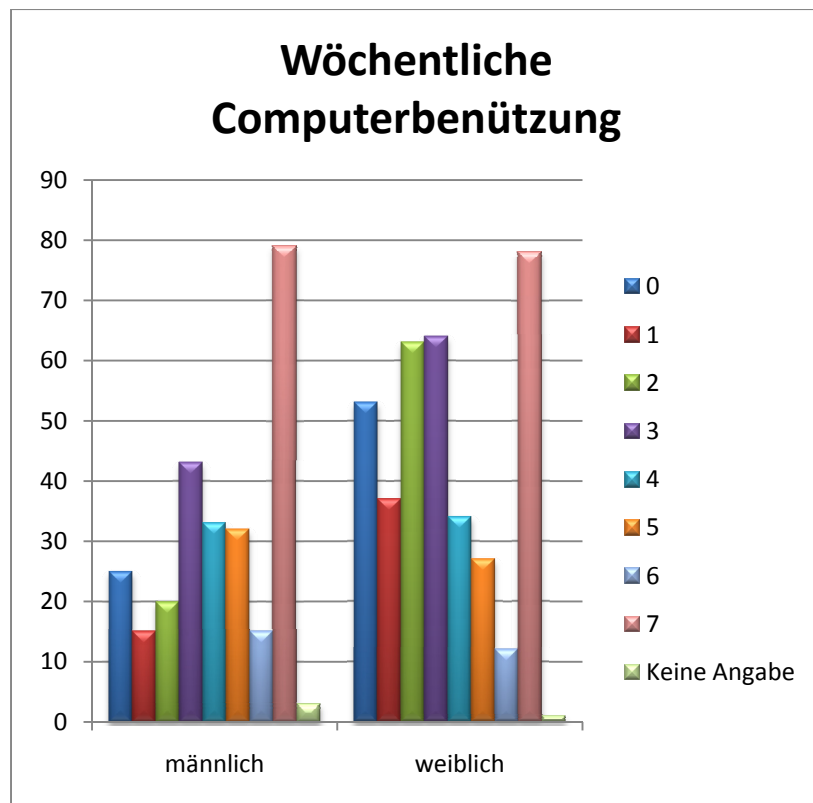


**Abbildung 13:** Wie viele Male in der Woche verwendest du deinen Computer? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

Nachfolgend befinden sich diejenigen, welche den Computer 3 mal in der Woche verwenden.

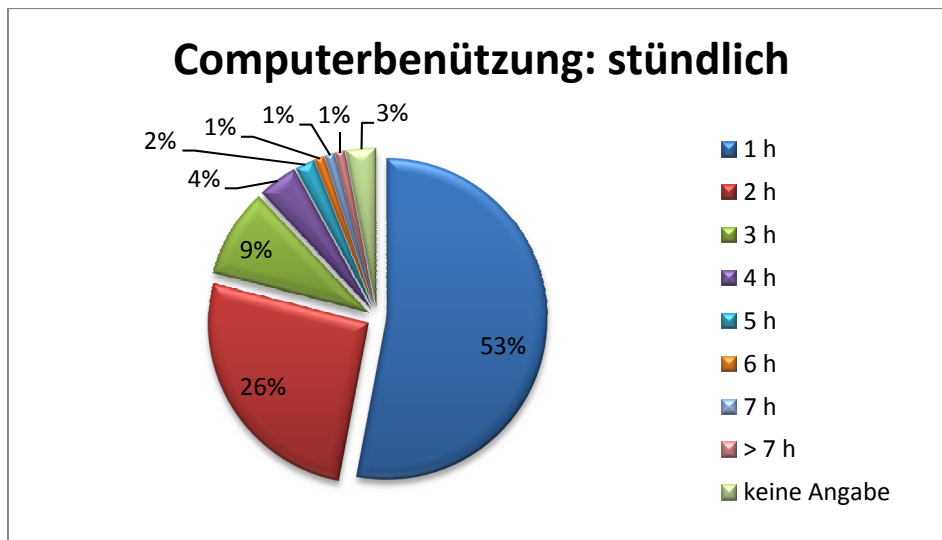
Von diesen 17% sind 17% weiblich und 16% männlich, 14% wohnen am Land und 19% in der Stadt.

Von denjenigen, die den Computer zweimal in der Woche benutzen sind 17% weiblich und 8% männlich, jeweils 13% wohnen in der Stadt und am Land.



**Abbildung 14:** Wie viele Male in der Woche verwendest du deinen Computer? Geschlechterspezifischer Anteil in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

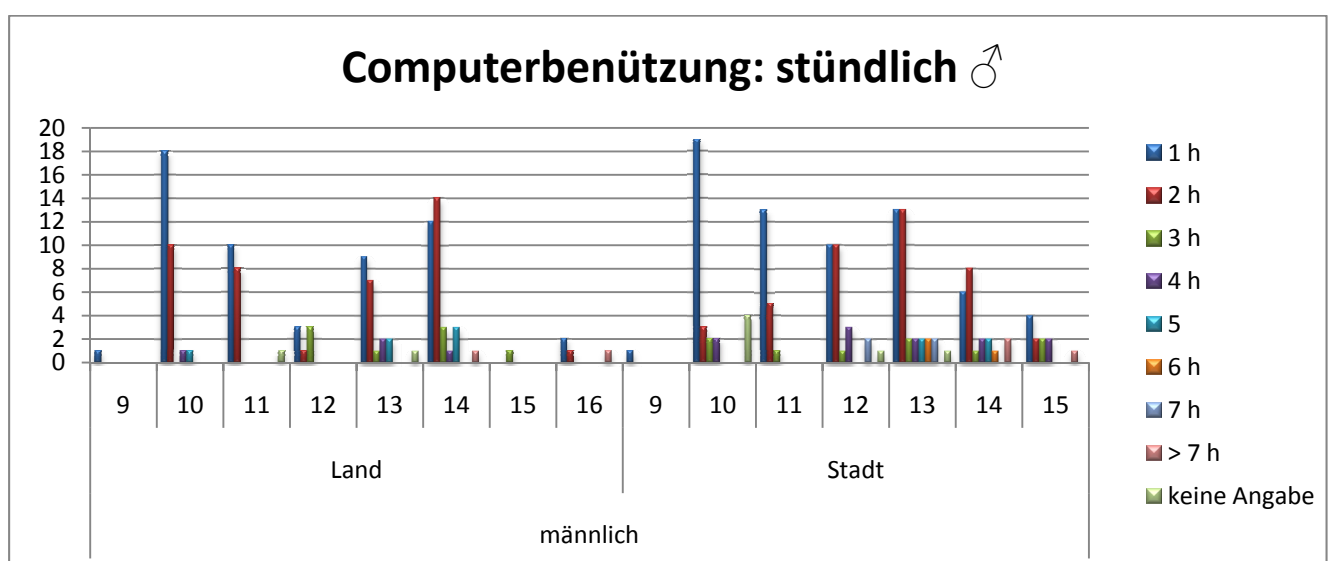
Bei der Frage um die Stundenanzahl, die man vor dem Computer verbringt, gab es eine positive Überraschung, denn mehr als die Hälfte der Befragten entschied sich für die Antwort „ < 1 h“.



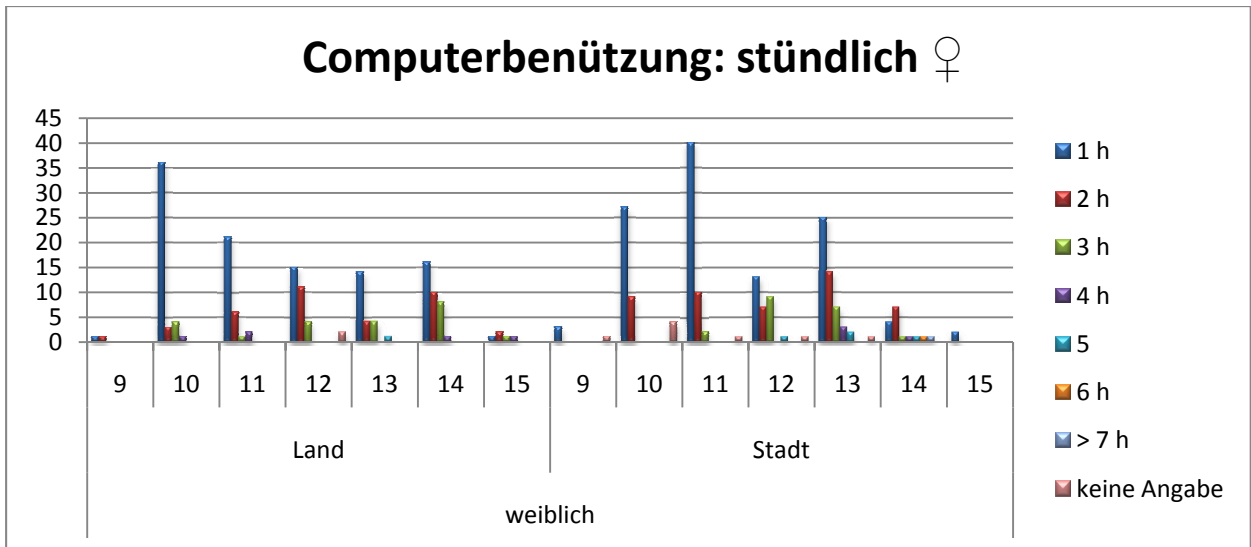
**Abbildung 15:** Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

Die Nutzung des Computers über 7 Stunden haben lediglich 6 Kinder und Jugendliche angekreuzt. Von den 6 Kids sind < 1% weiblich und 2% männlich. Das Verhältnis Stadt zu Land ist 1% zu 1%. Davon gehen 2% in die Hauptschule und < 1% in das Gymnasium.

25% der 16 Jährigen surfen mehr als > 7 Stunden wöchentlich, 5% der 15 Jährigen und 4% der 14 Jährigen.



**Abbildung 16:** Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? Männlicher Gesamtanteil in absoluten Zahlen im Vergleich Stadt-Land (modifiziert nach [2])

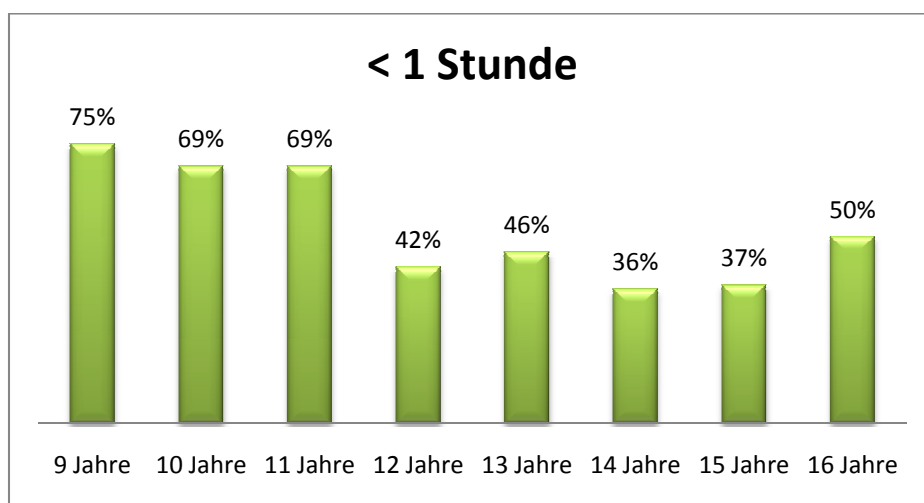


**Abbildung 17:** Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? Weiblicher Gesamtanteil in absoluten Zahlen im Vergleich Stadt-Land (modifiziert nach [2])

46% männlich Befragte haben angekreuzt, dass sie < 1 Stunden den Computer verwenden, bei den Mädels haben 59% diese Antwort gewählt. 52% sind Stadtkinder und 55% Landkinder.

71% besuchen die Volksschule Land, 67% die in der Stadt, 55% das Gymnasium und 40% die Hauptschule.

Folgende Darstellung zeigt die Kinder und Jugendlichen in Altersgruppen aufgeteilt, die weniger als eine Stunde den Computer verwenden:

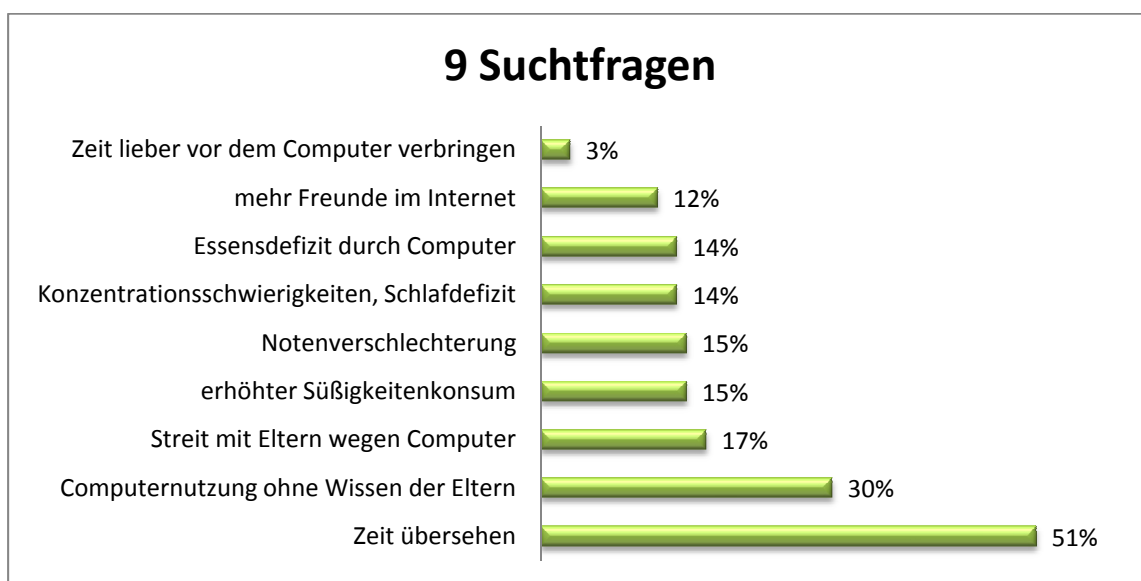


**Abbildung 18:** Wie lange sitzt du dann vor dem Computer? < 1 Stunde, Gesamtprozentsatz der Altersgruppen (modifiziert nach [2])

Die nächsten neun Fragen sind speziell auf das Suchtverhalten der Kinder ausgerichtet.

Anhand der Suchtkriterien wurden folgende Fragen (Abbildung 18) kreiert. Sollte man mehr als 6 Fragen mit JA beantwortet haben, könnte man bei diesen Kindern und Jugendlichen annehmen, dass sie computersuchtgefährdet sein könnten. Die Fragen wurden gezielt auf die Kriterien von Suchtverhalten ausgerichtet.

Folgende Grafik zeigt die neun Fragen und wie viel Prozent der Kinder bei der jeweiligen Frage von den besagten neun Fragen mit JA geantwortet haben.



**Abbildung 19:**Die neun Suchtverhaltensfragen, Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

Genau einer (0,16%) von den 634 hat alle diese neun Fragen mit einem JA beantwortet. Dieser ist 14 Jahre und besucht die Hauptschule und wohnt in der Stadt.

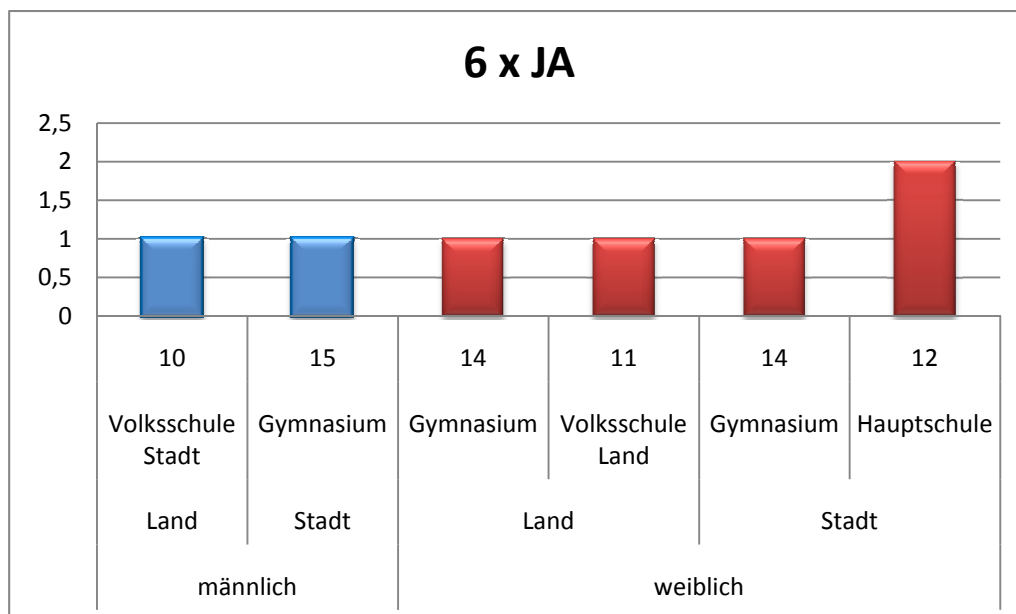
13,48% der 634 Kinder und Jugendlichen haben 4 oder mehr Fragen der 9 Fragen mit einem JA beantwortet.

- 9%            4 Fragen
- 3%            5 Fragen
- 1%            6 Fragen
- 0,32%        7 Fragen
- 0,16%        alle 9 Fragen mit einem JA beantwortet.

Von den 7 Kindern, die 6 mal mit JA geantwortet haben ist das Verhältnis gleich, 1% zu 1%, d.h. es besteht kein Unterschied zwischen den Mädels und den Burschen, beide Geschlechter sind gleich gefährdet.

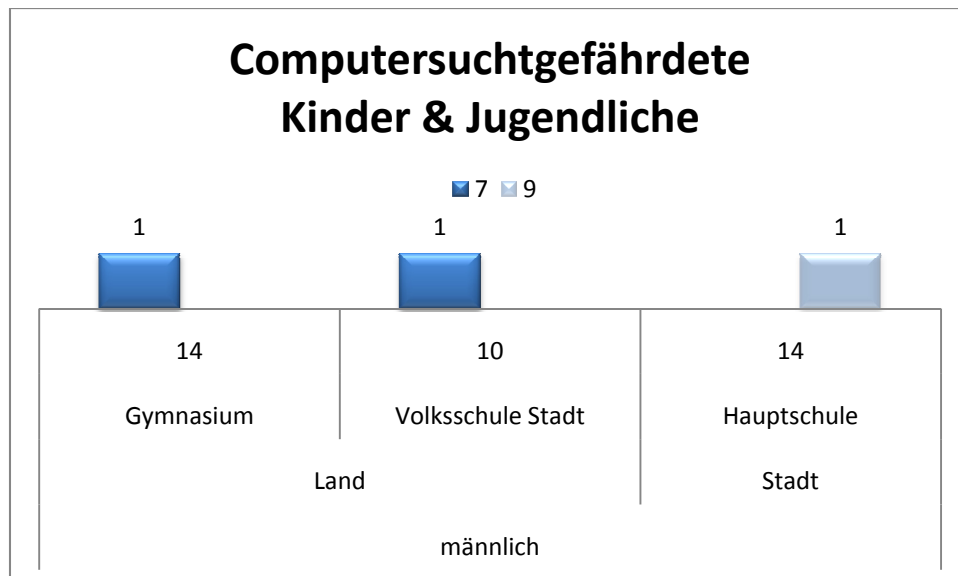
Von den 1 % des männlichen Anteils, ist dieser 10 Jahre, wohnt am Land und geht in die Volksschule in der Stadt. Der andere ist 15 Jahre und wohnt in der Stadt und besucht das Gymnasium.

Bei den Mädchen wohnen 2 am Land und 3 in der Stadt. Zwei sind 14 Jahre und gehen in das Gymnasium, die anderen 2 sind 12 Jahre und besuchen die Hauptschule und ein 11 jähriges Mädchen besucht die Volksschule am Land.



**Abbildung 20:** Wie viele Kinder 6 von 9 Suchtverhaltensfragen mit JA beantwortet haben, in absoluten Zahlen Geschlechterspezifisch-, Wohnort-, Schul-, Altersgruppen- Verteilung im Vergleich (modifiziert nach [2])

Zwei haben sieben von den neun Fragen mit JA beantwortet und einer alle neun mit JA. Bei folgenden drei handelt es sich immer um das männliche Geschlecht.



**Abbildung 21:** Wie viele Kinder 7 bzw. 9 von 9 Suchtverhaltensfragen mit JA beantwortet haben, in absoluten Zahlen Geschlechterspezifisch-, Wohnort-, Schul-, Altersgruppen- Verteilung im Vergleich (modifiziert nach [2])

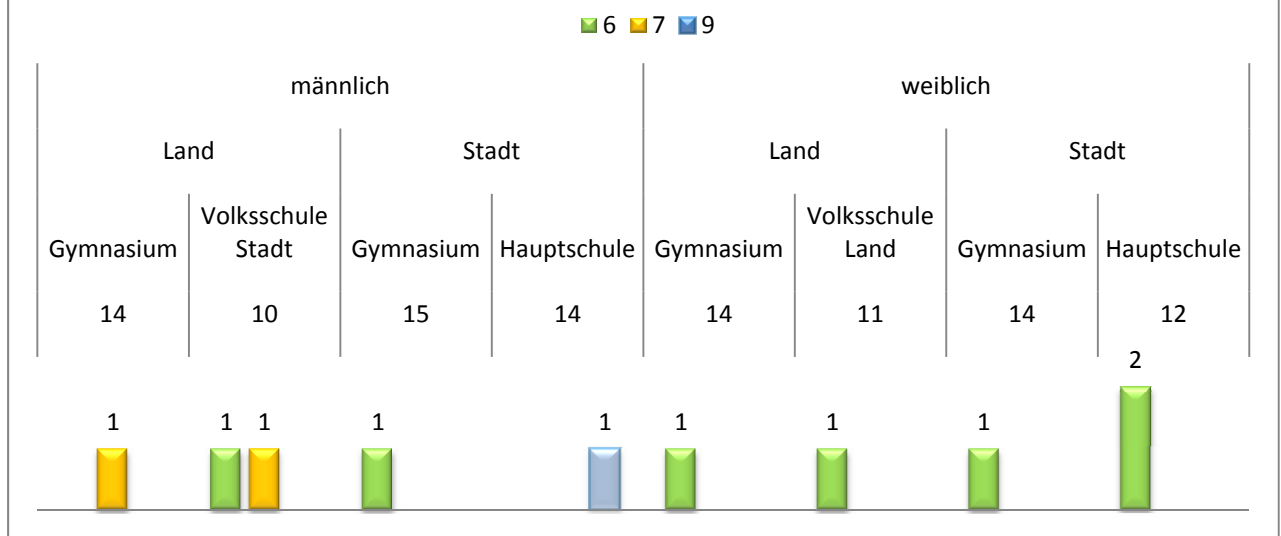
Von den 2% der „suchtgefährdeten Kinder“ ist das männliche Geschlecht häufiger betroffen als das weibliche; 2% zu 1%.

Die Kinder am Land sind laut Fragebogen mehr gefährdet als die Stadtkinder, 1% zu 2%.

2% der 634 Befragten könnte man als computersuchtgefährdet ansehen.

Jedoch sollte man mit folgenden Aussagen eher vorsichtig umgehen, denn, um eine genaue Diagnose stellen zu können, sollte man auch noch die Eltern befragen, sei es persönlich oder auch mit einem Fragebogen. Zusätzlich muss man sich überlegen, wie ernsthaft die Kinder und Jugendlichen einen Fragebogen ausfüllen. Doch diese Arbeit beschäftigt sich rein mit einem Screening von Kindern und Jugendlichen. Da der Fragebogen anonym war, ist es unmöglich, nachzuvollziehen, welche Jugendlichen damit gemeint sind.

## Computersuchtgefährdete Kinder & Jugendliche



**Abbildung 22:** Wie viele Kinder 6 bzw. 7 bzw. 9 von 9 Suchtverhaltensfragen mit JA beantwortet haben, Zusammenfassend in absoluten Zahlen, Geschlechterspezifische-, Wohnort-, Schul-, Altersgruppen- Verteilung im Vergleich (modifiziert nach [2])

### 3.2. Was machst du im Internet?

Anhand dieser Frage sollte man herausfinden, was die Kinder und Jugendlichen am meisten im Internet machen. Es bestand die Möglichkeit, dass man mehrere Antworten ankreuzen konnte.

Folgende Antworten gab es zur Auswahl:

- Surfen/googlen
- Computer spielen
- Online Glücksspiele
- Online Shopping
- Chatrooms
- Downloaden (Filme, Musik)
- Sportwetten
- Sonstiges

Folgende Grafik zeigt was die Kinder und Jugendlichen im Internet machen:

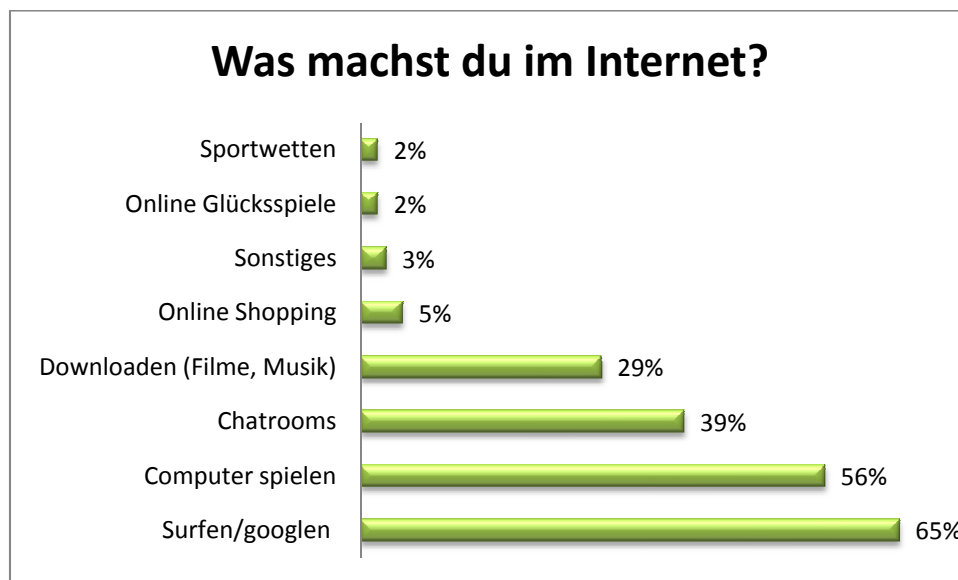
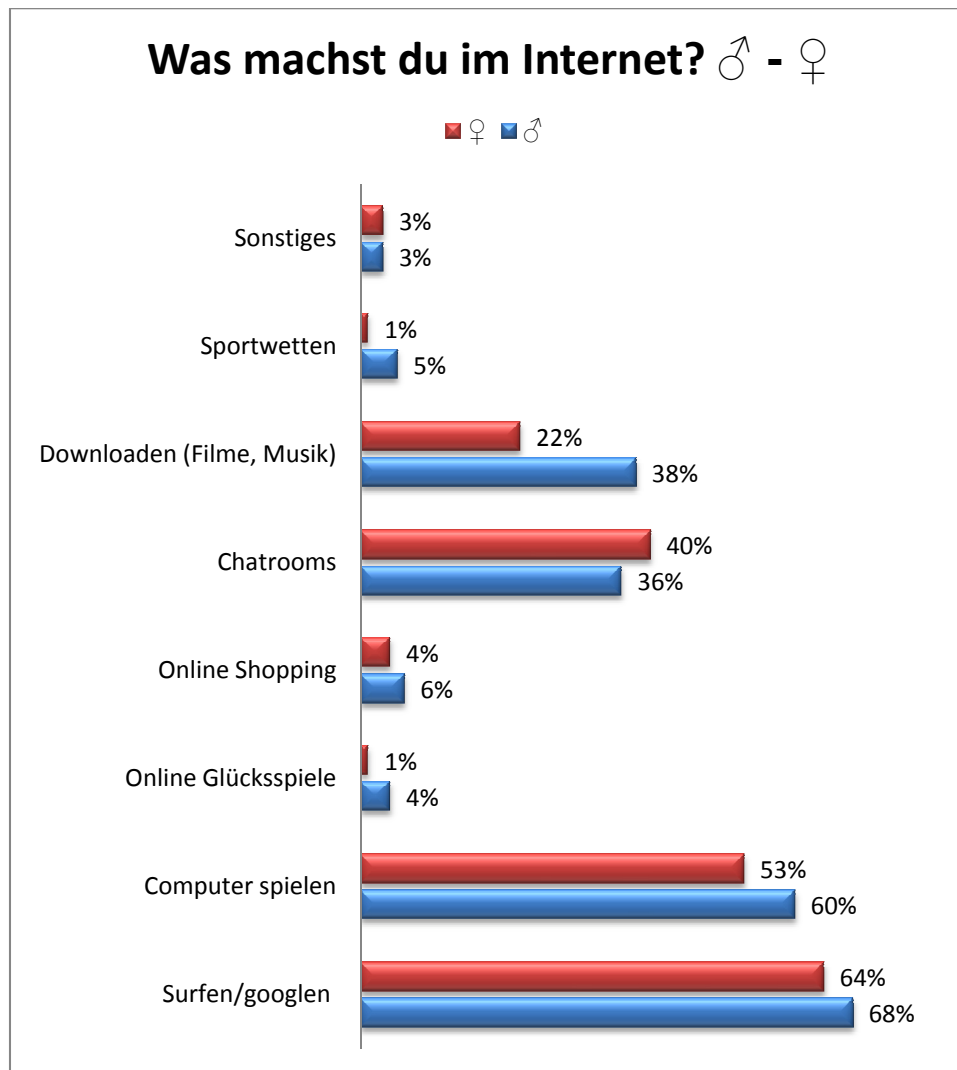


Abbildung 23: Was machst du im Internet? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

Die drei beliebtesten Medien bei den Mädels und den Burschen sind Surfen/googlen, Computer spielen und Chatrooms.

Im Vergleich nur unter den Mädels bleibt diese Reihenfolge gleich, bei den Burschen ändert sich der dritte Platz, anstatt Chatten findet man hier downloaden. Nähere Resultate in der folgenden Grafik.

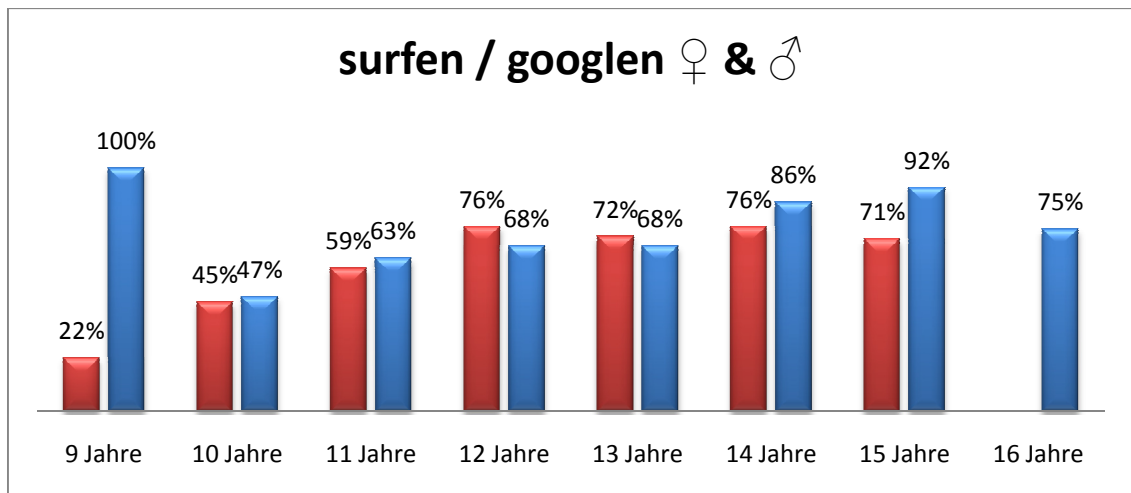


**Abbildung 24:** Was machst du im Internet? Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

### 3.2.1. Surfen/googlen

Von den 65% sind 179 männlich und 235 weiblich. Das Stadt-Land Verhältnis ist 59% zu 73%.

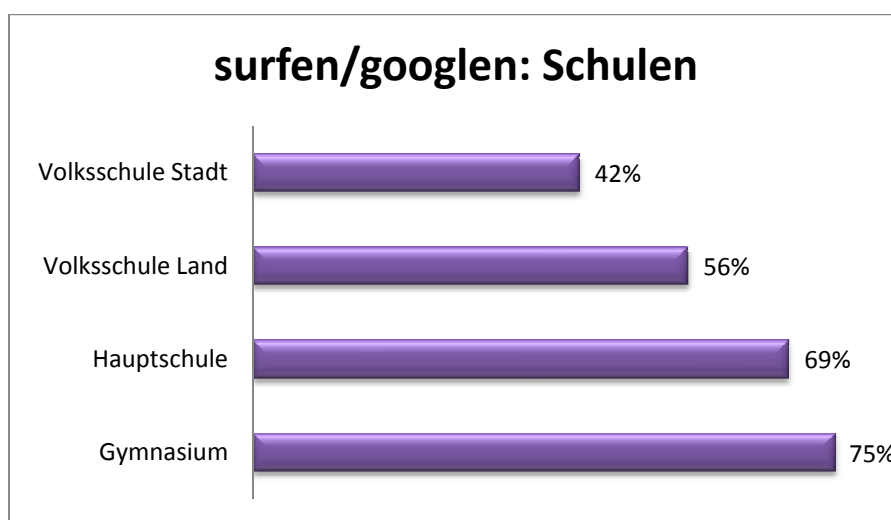
Das heißt, dass die Landkinder mehr im Internet surfen als die Stadtkinder und mehr Burschen (68%) surfen/googlen als die Mädchen (64%).



**Abbildung 25:** surfen/googlen, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])

Die Altersgruppen, die am häufigsten surfen und googlen sind bei den Jungs die 9-, 15- und 14-Jährigen, bei den Mädels sind es die 12-, 14- und 15-Jährigen.

Die Schüler und Schülerinnen surfen/googlen am meisten.



**Abbildung 26:** surfen/googlen, Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2])

### 3.2.2. Computer spielen

56% haben diese Antwort angekreuzt. Männlich 158 und weiblich 194. Das Verhältnis liegt hier bei 60% zu 53%, d.h. mehr Burschen spielen Computer als Mädchen.

Bei dem Stadt-Land Verhältnis gibt es keinen großen Unterschied: 55% in der Stadt und 56% am Land.

Mit 75% ist das Computer spielen beim weiblich Geschlecht mit 10 Jahren und bei den männlichen erst mit 11 Jahren auf Platz eins.

Genauere Details in der Grafik:

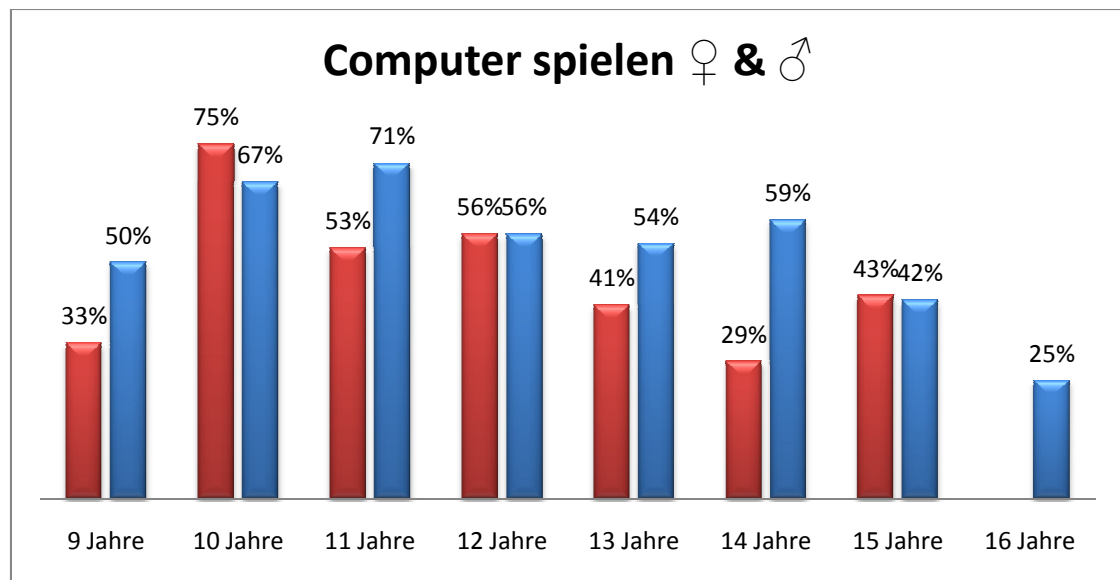


Abbildung 27: Computer spielen, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])

Bei den Schulen steht die Volksschule am Land an erster Stelle.

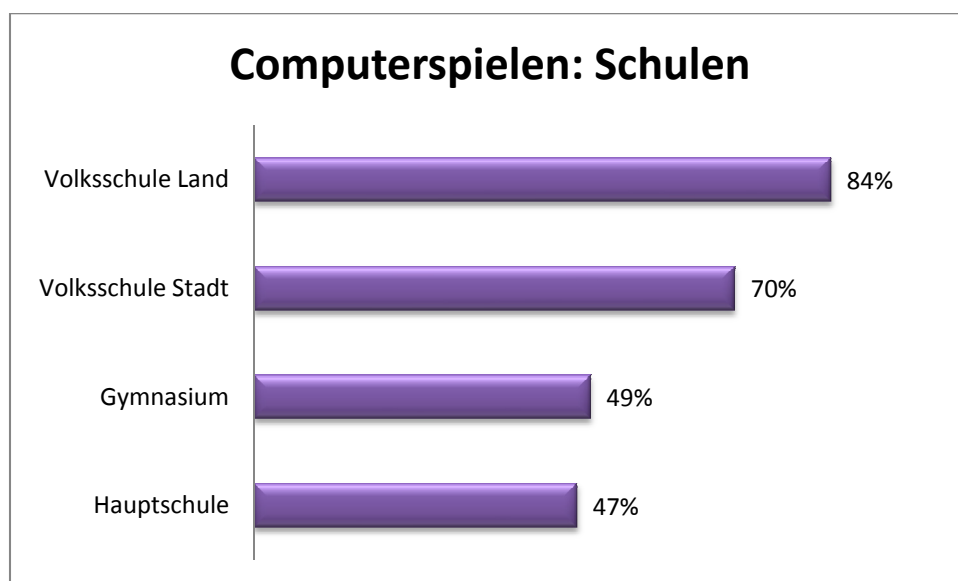


Abbildung 28: Computer spielen, Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2])

### 3.2.3. Chatrooms

39% der Kinder und Jugendlichen chatten, 43% sind weiblich und 36% sind männlich.

Landkinder (43%) chatten lieber als Stadtkinder (35%).

Die 15-jährigen jungen Damen (86%) chatten im Altersgruppenvergleich unter den Mädchen am meisten und bei den Burschen sind es die 14-Jährigen.

Folgende Grafik präsentiert die Resultate:

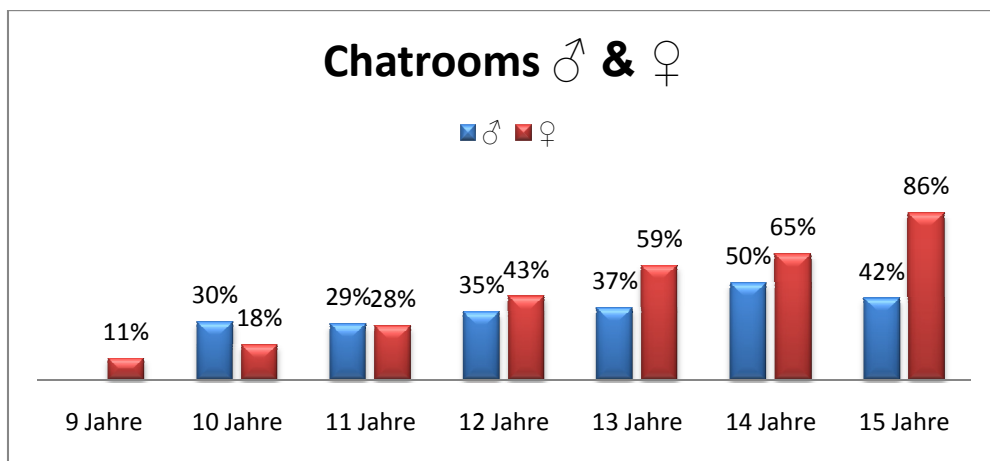


Abbildung 29: Chatrooms, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])

Die Gymnasiasten (44%) chatten am meisten und dann folgen die Hauptschüler (43%).

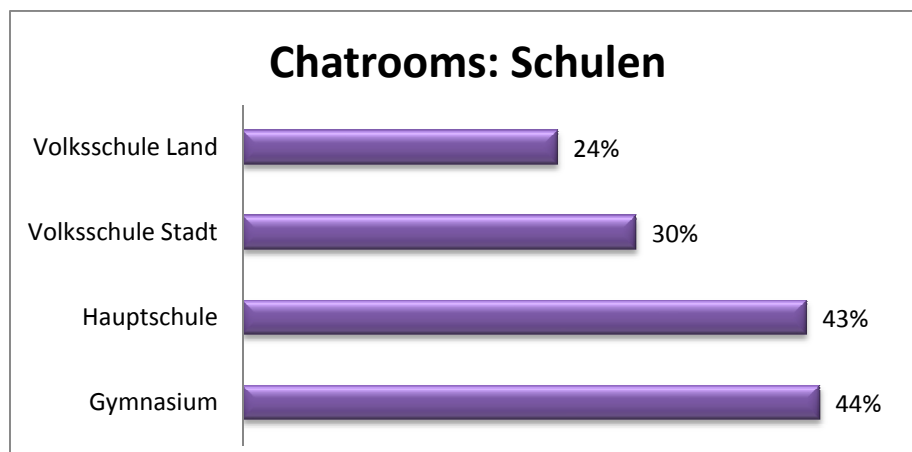


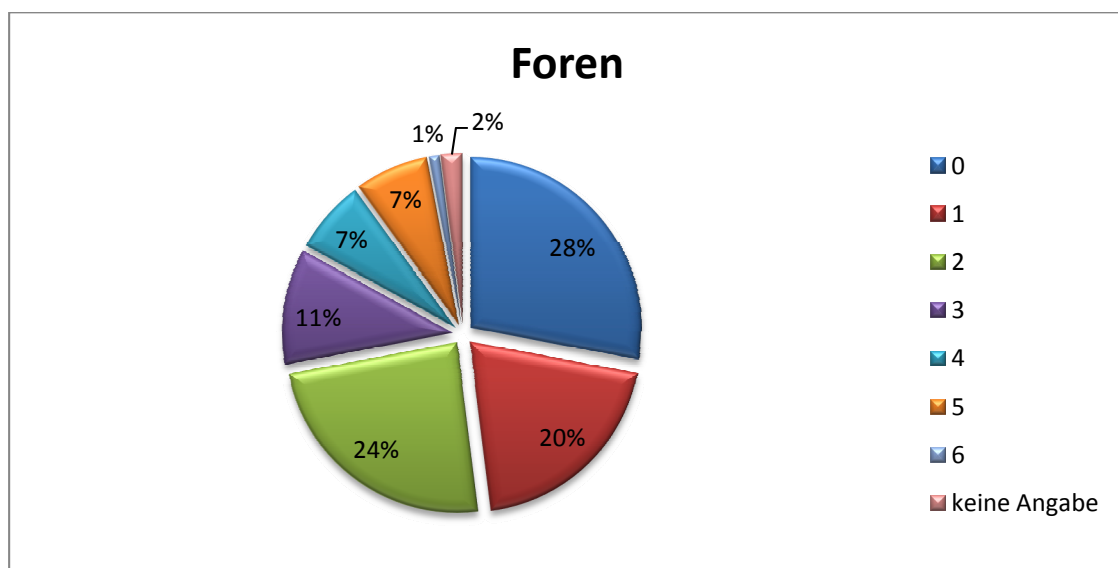
Abbildung 30: Chatrooms, Gesamtprozentatz der Schulen (modifiziert nach [2])

### 3.3. Soziale Netzwerke

Dieser Block soll einen Einblick verschaffen, wie viele Kinder und Jugendliche auf Plattformen wie Facebook, SchülerVZ, etc., ihre Zeit verbringen und was ihre möglichen Gründe für diese Intention sein könnten.

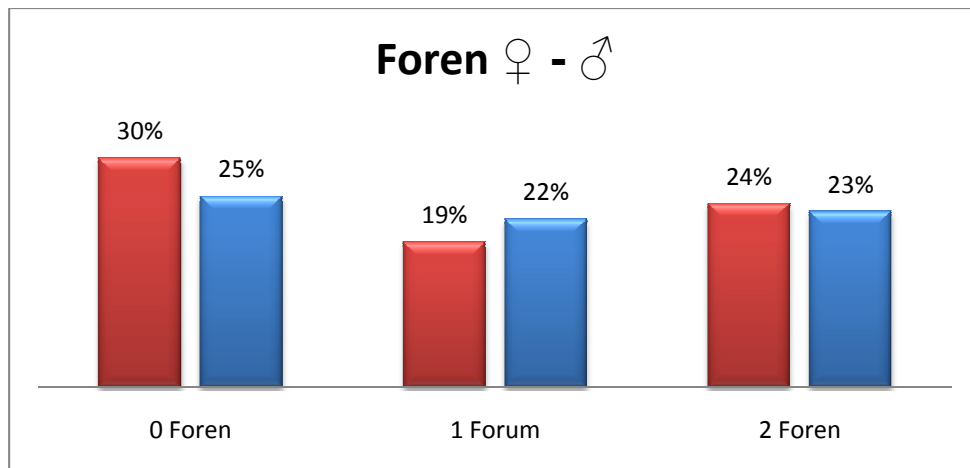
#### 3.3.1. In wie vielen Foren (Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, etc.) bist du angemeldet?

70% der Kinder und Jugendlichen sind in solchen Plattformen registriert, 72% der Burschen und 68% der Mädels. Am Land wohnende Kinder (71%) sind öfters angemeldet als die, die in der Stadt wohnen (69%).



**Abbildung 31:** In wie vielen Foren (Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, etc.) bist du angemeldet?  
Gesamtprozentsatz nach Forenmöglichkeiten (modifiziert nach [2])

28% der Kinder und Jugendlichen sind in keinem Forum angemeldet. 24% in zwei Foren und 20% nur in einem.



**Abbildung 32:** In wie vielen Foren (Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, etc.) bist du angemeldet?  
Geschlechterspezifischer Prozentsatz nach Forenmöglichkeiten (modifiziert nach [2])

30% der Mädels kreuzten 0 Foren an, 19% 1 Forum und 24% zwei.

Bei den Burschen war es ähnlich, 25% sind in keinem Forum angemeldet, 22% in einem und 23% in zwei.

Bei denen, die kein Forum gewählt haben wohnen 28% sowohl am Land als auch in der Stadt. Bei der Option mit einem Forum wohnen 18% in der Stadt und 23% am Land. Bei denen, die 2 Foren gewählt haben, ist der Prozentsatz am Land 23% und in der Stadt 25%.

Somit hält sich das Verhältnis von Stadt-Land ziemlich im Gleichgewicht, ebenso wie bei der Geschlechterverteilung.

60% der Volksschüler am Land wählten kein Forum, 55% in der Stadt, 20% in der Hauptschule und 14% im Gymnasium trafen die gleiche Aussage.

Bei der Registrierung / Nutzung eines Forums führt das Gymnasium mit 25%, gefolgt von der Hauptschule mit 17%, dann die Volksschule am Land mit 24% und zum Schluss die Volksschule in der Stadt mit 15%.

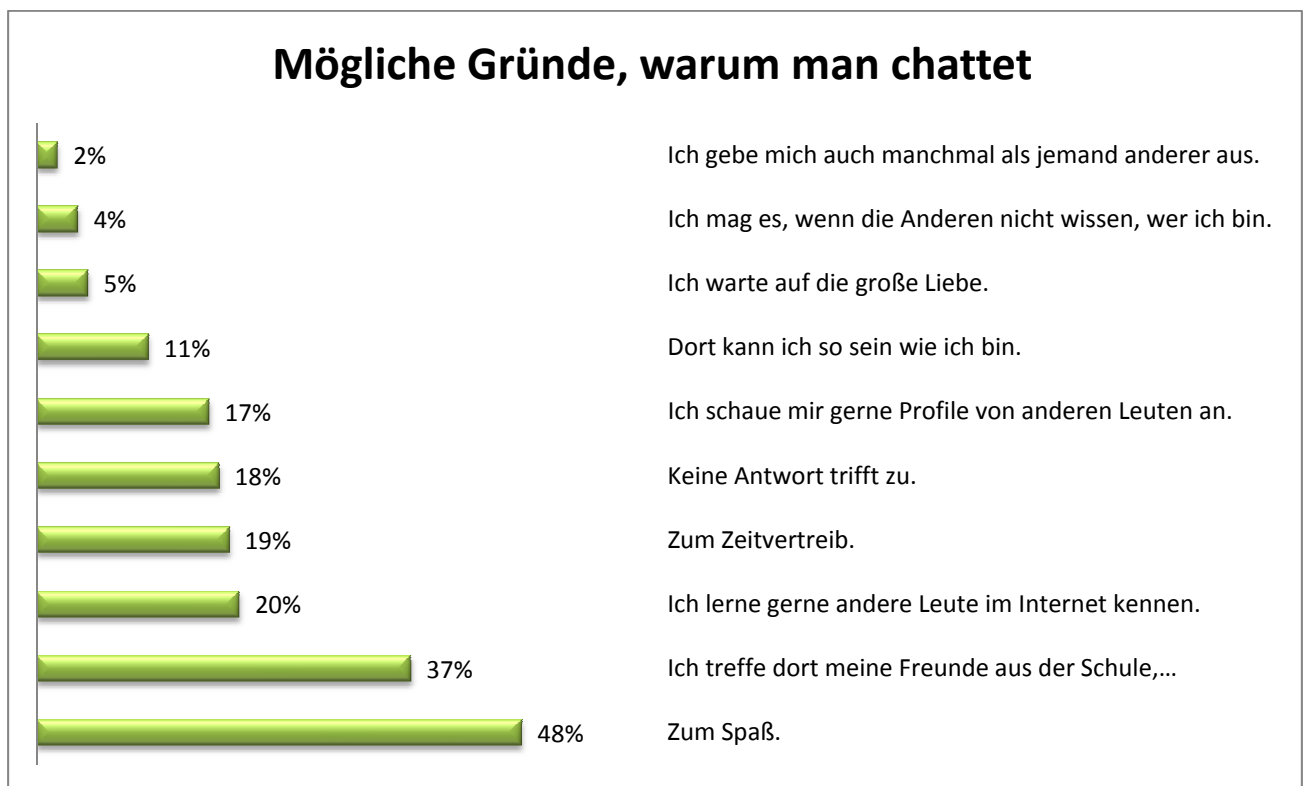
Ebenfalls mit dem größten Prozentsatz steht das Gymnasium mit 33% an der ersten Stelle bei den Kandidaten mit 2 Foren, dann die Hauptschule (25%), Volksschule Stadt (11%) und dann die Volksschule am Land (10%).

### 3.3.2. Warum nutzt du solche Internet-Seiten?

Bei dieser Frage konnte man nicht nur eine Antwort wählen, sondern so viele wie man wollte.

Folgende zehn Antworten waren möglich:

- Zum Spaß.
- Zum Zeitvertreib.
- Ich warte auf die große Liebe.
- Dort kann ich so sein wie ich bin.
- Ich lerne gerne andere Leute im Internet kennen.
- Ich mag es, wenn die Anderen nicht wissen, wer ich bin.
- Ich gebe mich auch manchmal als jemand anderer aus.
- Ich schaue mir gerne Profile von anderen Leuten an.
- Ich treffe dort meine Freunde aus der Schule, Nachbarn, etc.
- Keine Antwort trifft zu.

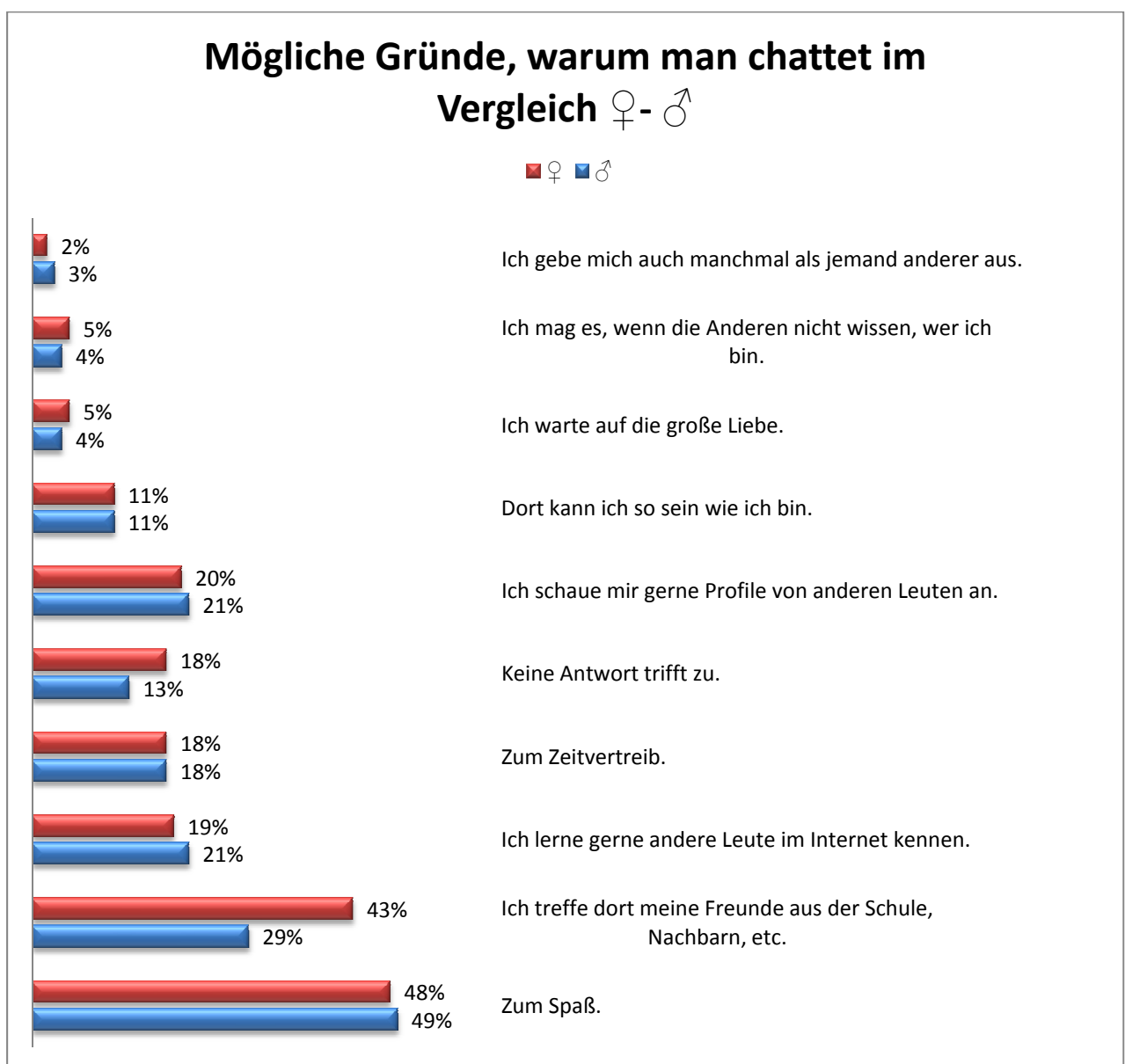


**Abbildung 33:** Warum nutzt du solche Internetseiten? (Chatrooms, SchülerVZ ,etc.) Gesamtprozentsatz  
(modifiziert nach [2])

Folgende am häufigsten gewählte Intentionen, warum Kinder und Jugendliche chatten sind:

1. Zum Spaß (Stadt – Land, 38% zu 61%).
2. Ich treffe dort meine Freunde aus der Schule, Nachbarn, etc. (33% zu 42%).
3. Ich lerne gerne andere Leute im Internet kennen. (21% zu 19%).

Der Unterschied zwischen den Mädchen und den Buben war sehr gering. Folgende Grafik verschafft einen Überblick darüber:



**Abbildung 34:** Warum nutzt du solche Internetseiten? (Chatrooms, SchülerVZ, etc.) Geschlechterspezifischer Prozentsatz im Vergleich (modifiziert nach [2])

### 3.3.3. Lernst du deine Freunde im Internet wirklich kennen?

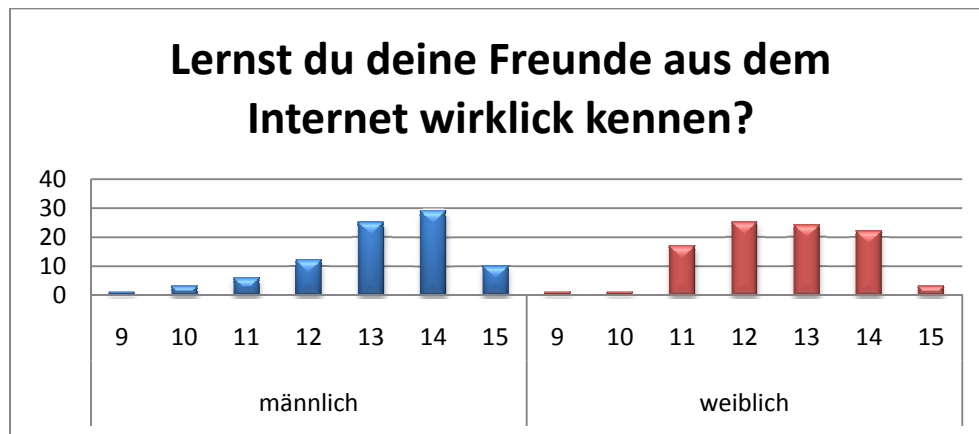
28% der Befragten treffen sich laut Fragebogen mit ihren Internetbekanntschaften.

Von den Befragten treffen 32% des männlichen Geschlechts und 25% des weiblichen Geschlecht ihre Freunde aus dem Internet.

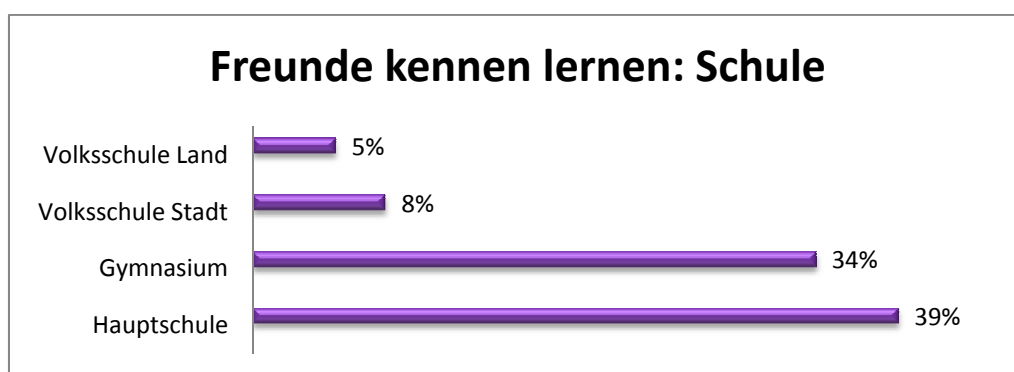
28% wohnen am Land und 28% in der Stadt.

Laut Fragebogen lernen 52% der 14-Jährigen und 83% der 15-Jährigen ihre Freunde aus dem Internet auch in der Realität kennen.

Bei den Mädels sind es jeweils 43% im Alter von 14 und 15 Jahren.



**Abbildung 35:** Lernst du deine Freunde aus dem Internet wirklich kennen? Geschlechterspezifischer Anteil in absoluten Zahlen in Altersgruppen (modifiziert nach [2])



**Abbildung 36:** Lernst du deine Freunde aus dem Internet wirklich kennen? Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2])

Diese Frage sollte jedoch mit Vorsicht betrachtet werden, denn im Prinzip ist sie zweideutig und kann leicht zu Missverständnissen führen. Das Problem besteht darin, dass vielleicht einige der Kinder und Jugendlichen damit verstanden haben könnten, ob sie die Freunde aus dem Internet richtig gut kennen lernen, so wie sie sind.

### 3.3.4. Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen?

64% der Kinder und Jugendlichen sind mindestens einmal in der Woche in solchen Plattformen online.

64% der Mädels chatten und 64% der Burschen. Stadtkinder (62%) besuchen öfters die Sozialen Netzwerke im Internet im Vergleich zu den Landkinder (66%).

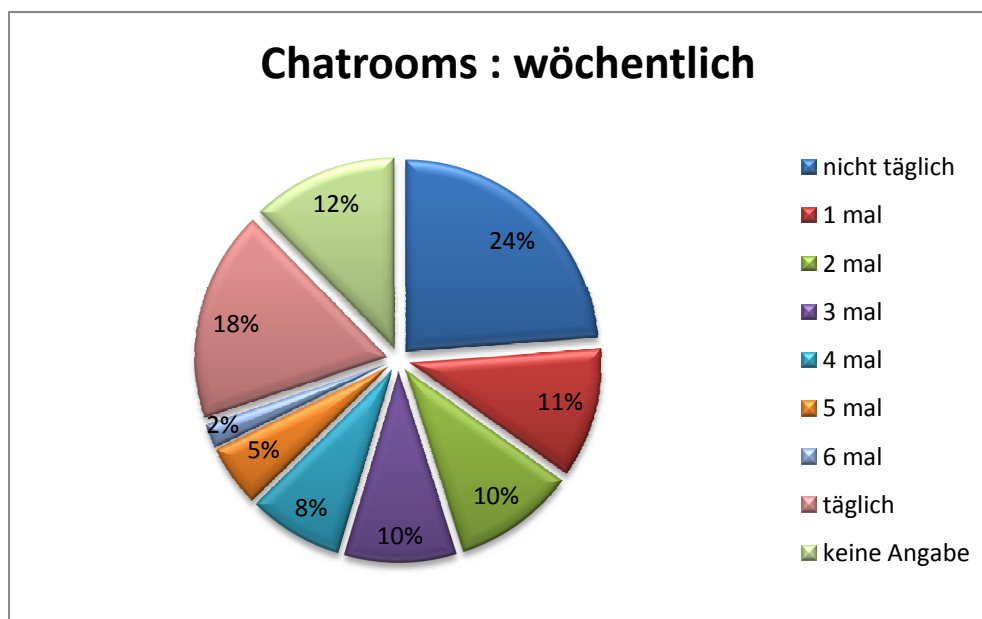
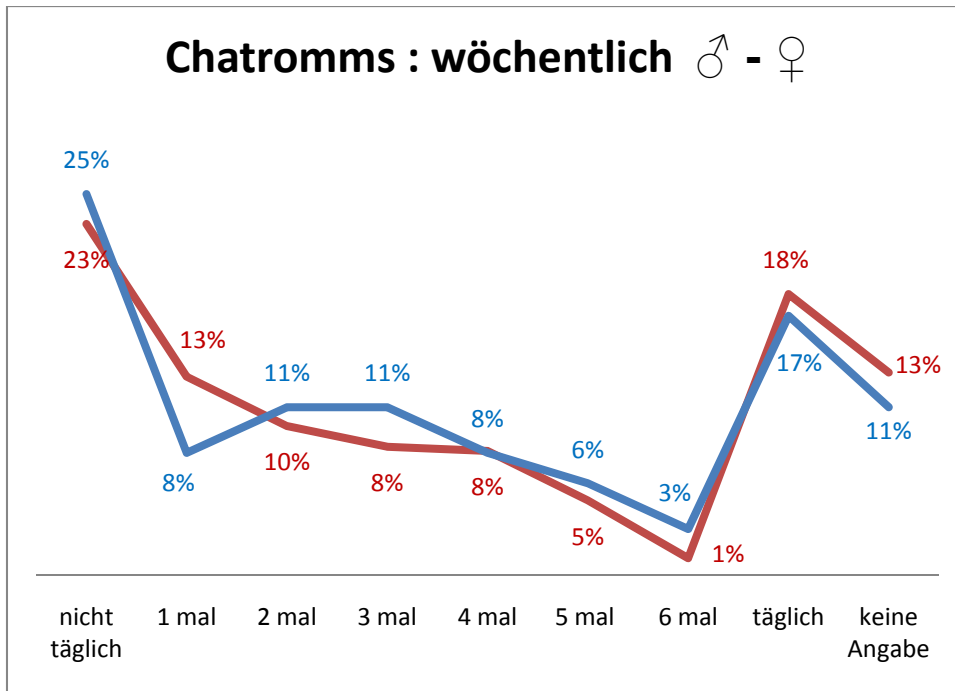


Abbildung 37: Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

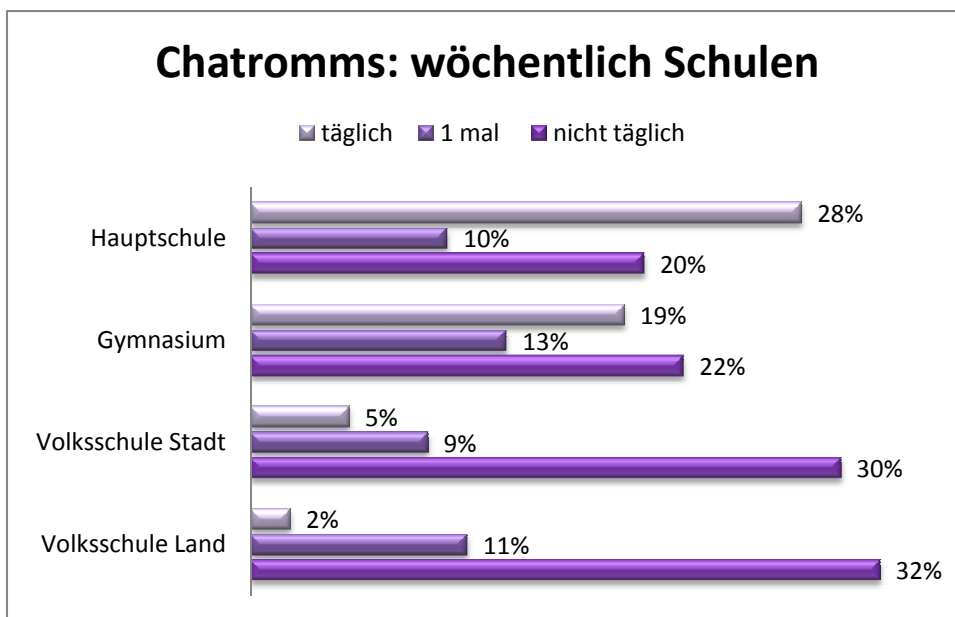
Das Stadt-Land Verhältnis zwischen den drei meist gewählten Stufen ist bei der Antwort „nicht täglich“ gleich, jeweils 24% und bei der mit „1 mal pro Woche“ ebenfalls gleich mit 11%.



**Abbildung 38:** Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen? Geschlechterspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2])

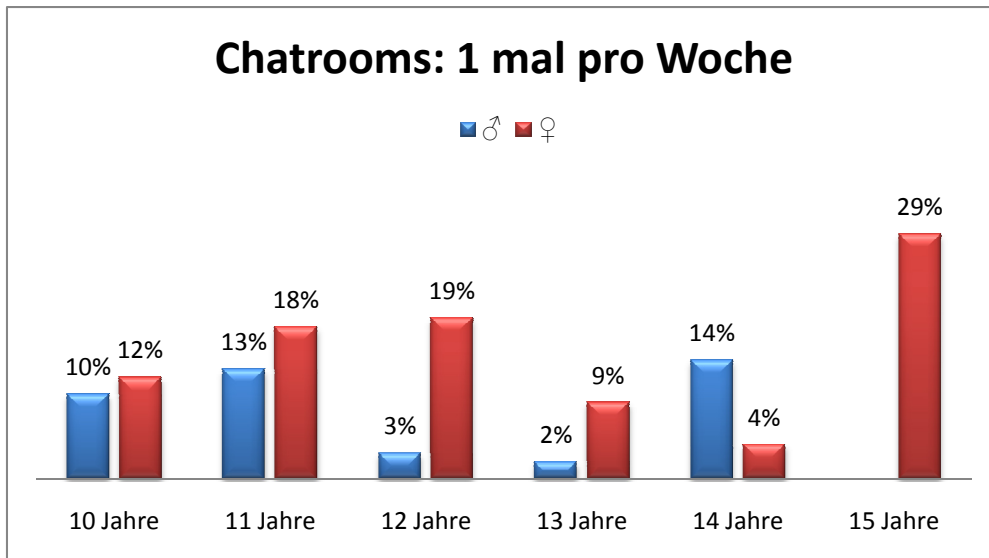
Täglich chatten 16% am Land wohnende Kinder und in der Stadt 19%.

In der Hauptschule wird am meisten gechattet mit 75%, danach folgt das Gymnasium 72%, dann die Volksschule in der Stadt mit 44% und mit 23% die Volksschule am Land.

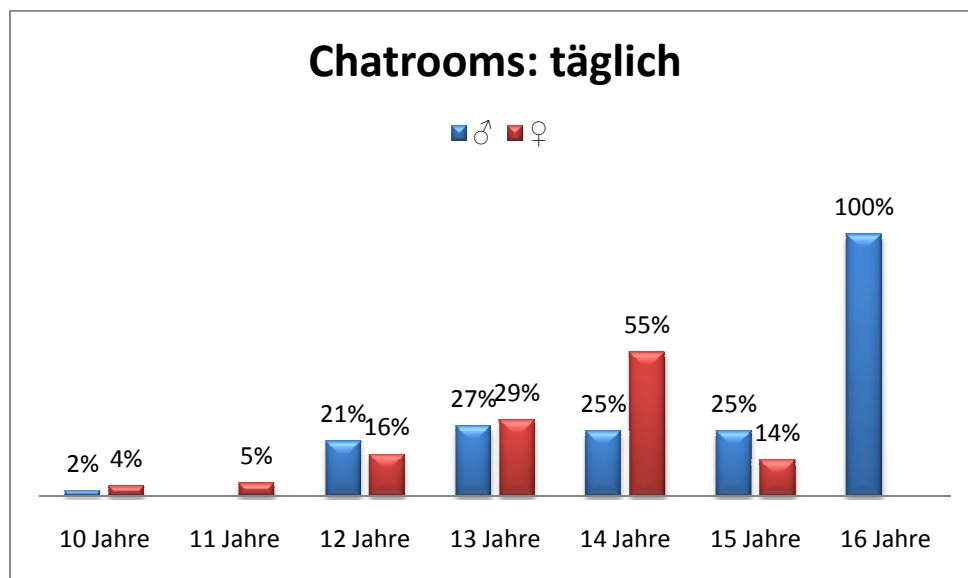


**Abbildung 39:** Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen? Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2])

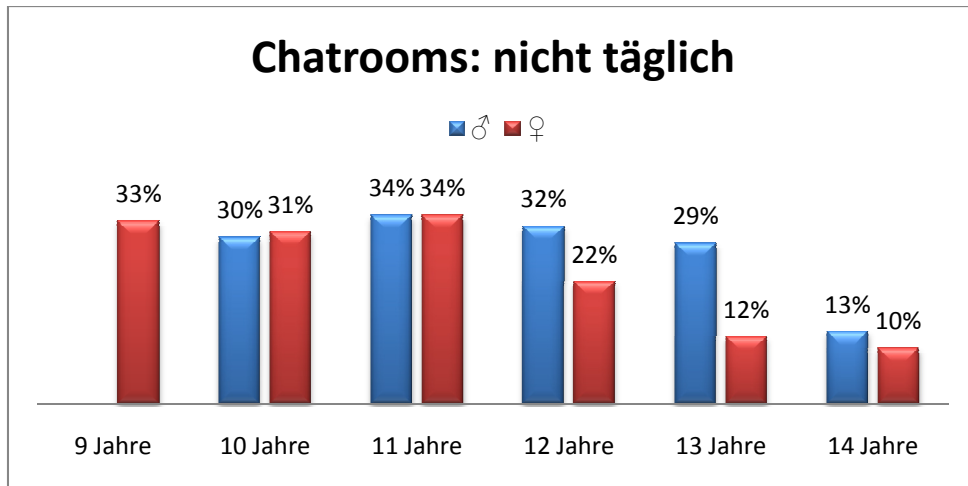
Die folgenden Grafiken ermöglichen einen Einblick in das Chatroomverhalten im Vergleich der Altersgruppen geschlechtsspezifisch unterteilt:



**Abbildung 40:** Wie oft bist du in solchen Plattformen, 1 mal in der Woche, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])



**Abbildung 41:** Wie oft bist du in solchen Plattformen, täglich, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])



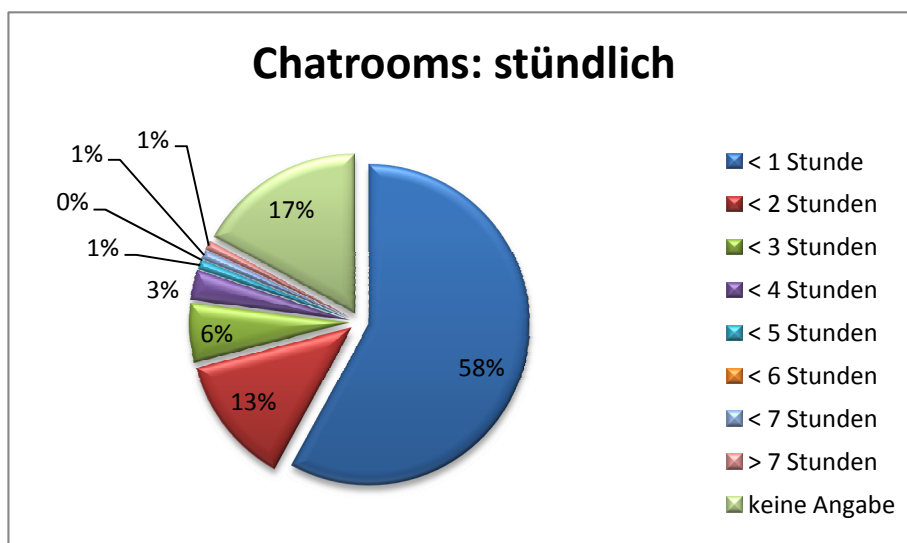
**Abbildung 42:** Wie oft bist du in solchen Plattformen, nicht täglich, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])

### 3.3.5. Wie lange chattest du dann?

25% der Befragten chatteten über eine Stunde in der Woche, bei den Mädchen sind das 25% und bei den Jungen 24%.

42% sind Hauptschüler, 20% Gymnasiasten und 11% Volksschüler in der Stadt und 6% Volksschüler am Land.

Landkinder (31%) chatteten mehr als eine Stunde in der Woche gegenüber Stadtkindern (19%).



**Abbildung 43:** Wie lange chattest du dann? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

Bei den meist gewählten Antworten ist das Stadt-Land Verhältnis wie gehabt, sehr ähnlich.

Bei den Antworten mit „< 1 Stunde“ ist es 55% zu 61%, bei „< 2 Stunden“ 14% zu 12% und bei „< 3 Stunden“ 5% zu 8%.

Minimal verbringen mehr Kinder und Jugendliche am Land mehr Stunden in Chatrooms als Stadtkinder.

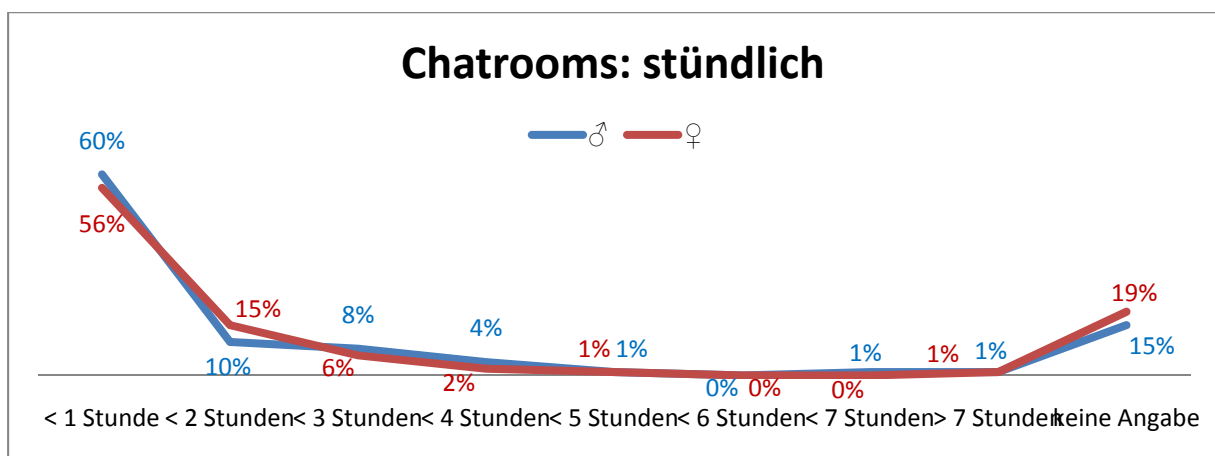


Abbildung 44: Wie lange chattest du dann? Geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2])

In den Schulen untereinander sieht es wie folgt aus:

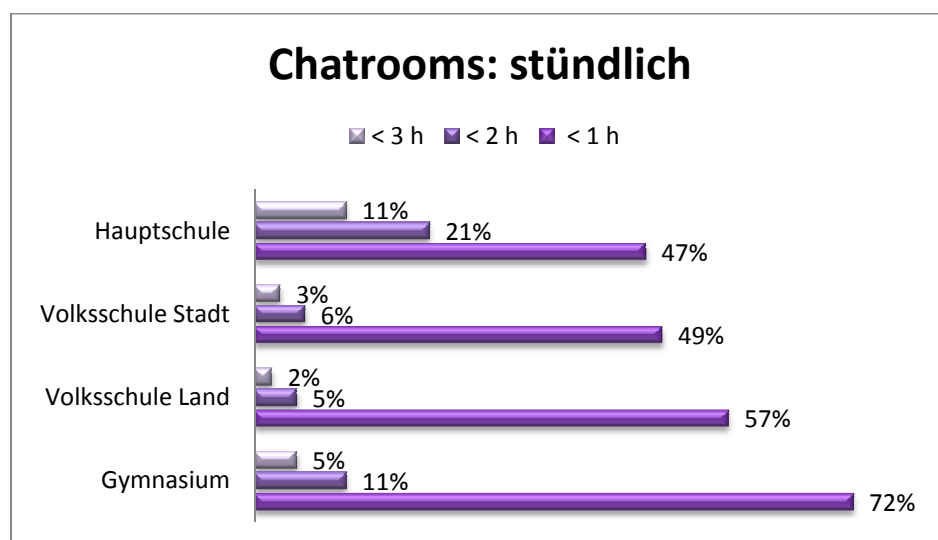
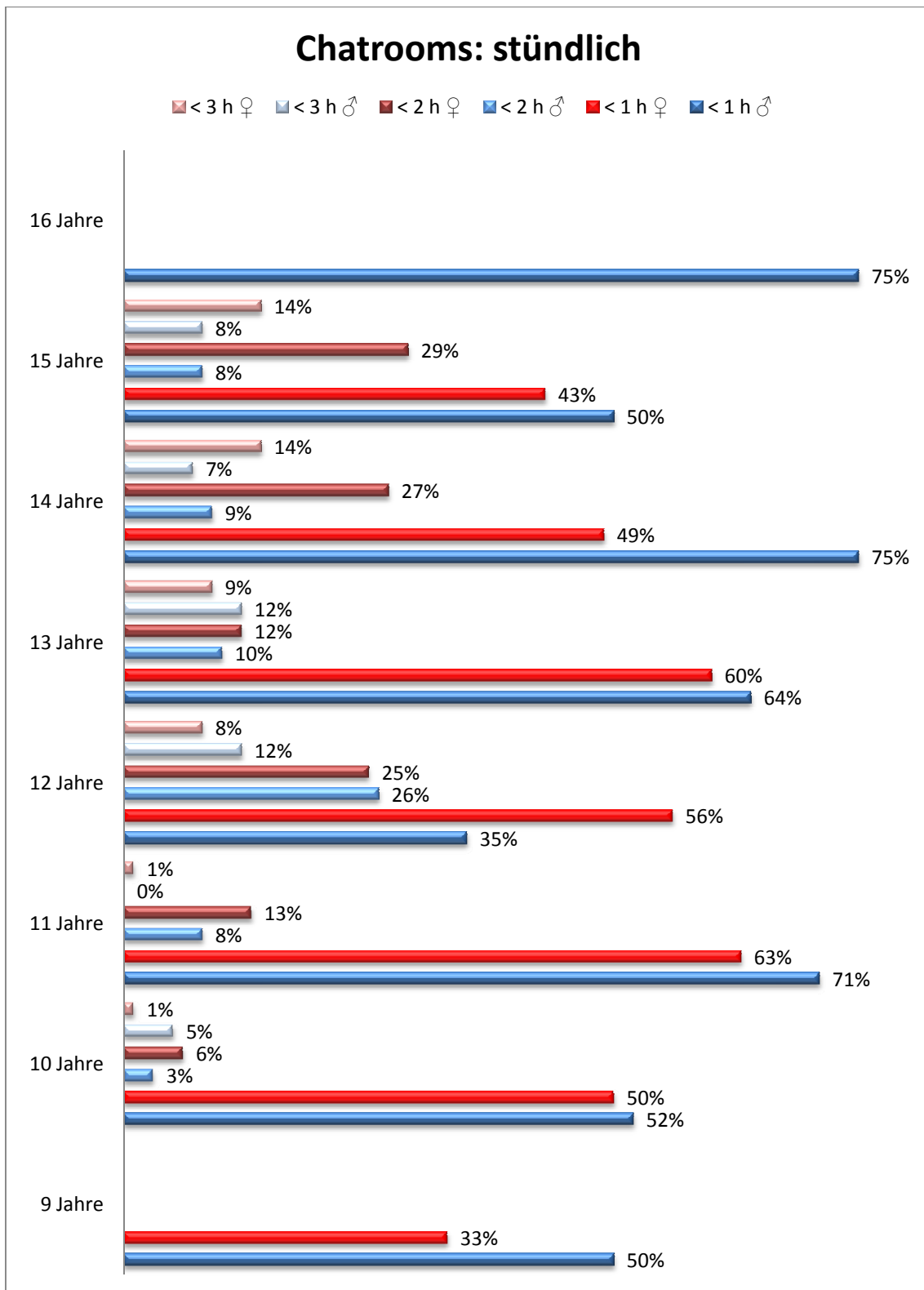


Abbildung 45: Wie lange chattest du dann? Gesamtprozentsatz der Schulen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2])

In folgender Grafik kann man die Antwortmöglichkeiten „< 1 h“, „< 2 h“, „< 3 h“ geschlechtsspezifisch im Altersgruppenvergleich sehen:

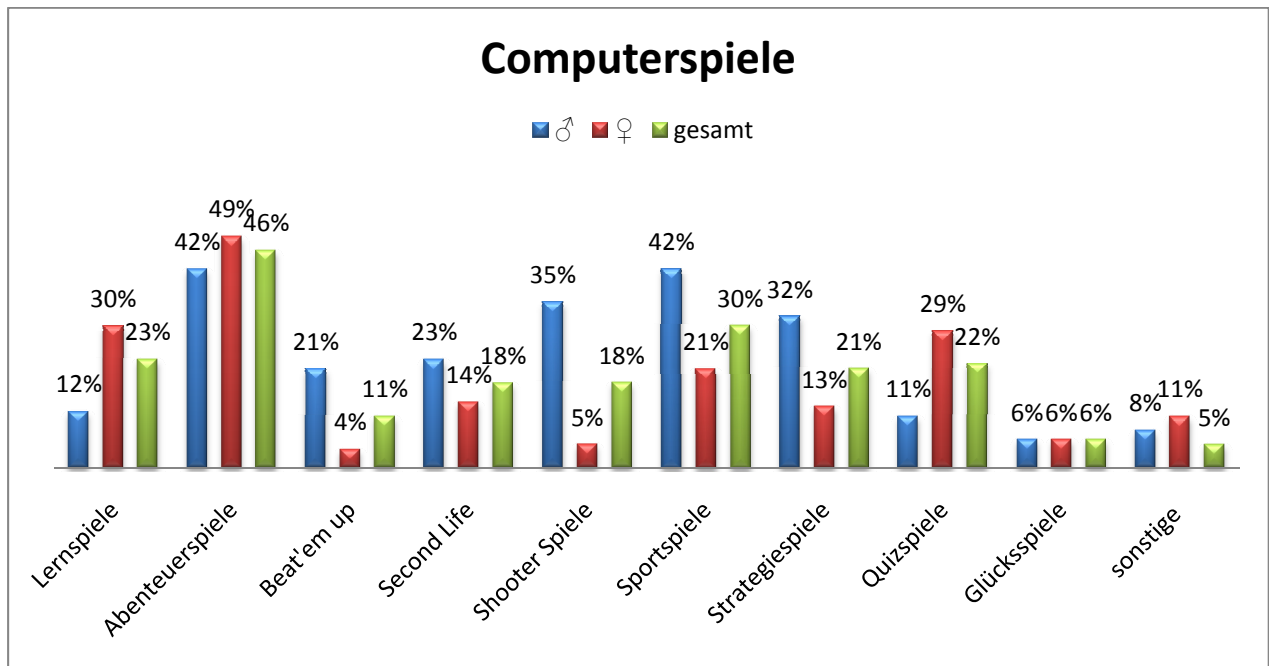


**Abbildung 46:** Wie lange chattest du dann? Geschlechterspezifischer Prozentsatz der Altersgruppen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2])

### 3.4. Computerspiele

Bei den ersten zwei Fragestellungen bei diesem Block war es möglich, mehrere Antworten zu wählen.

#### 3.4.1. Welche Art von Computerspielen spielst du dann?



**Abbildung 47:** Welche Art von Computerspielen spielst du? Gesamtprozentsatz und Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

An erste Stelle der Computerspiele stehen die Abenteuerspiele, gefolgt von den Sportspielen und Lernspielen. Auf diese drei Arten von Computerspielen wird unten genauer eingegangen.

Bei den Mädels sind an erster Stelle die Abenteuerspiele (49%), dann die Lernspiele (30%), gefolgt von Quizspiele (29%).

Bei den Burschen stehen an erster Stelle die Abenteuerspiele (42%) und die Sportspiele (42%), dann die Shooter Spiele (35%) und an dritter Stelle die Strategiespiele (32%).

## Abenteuerspiele:

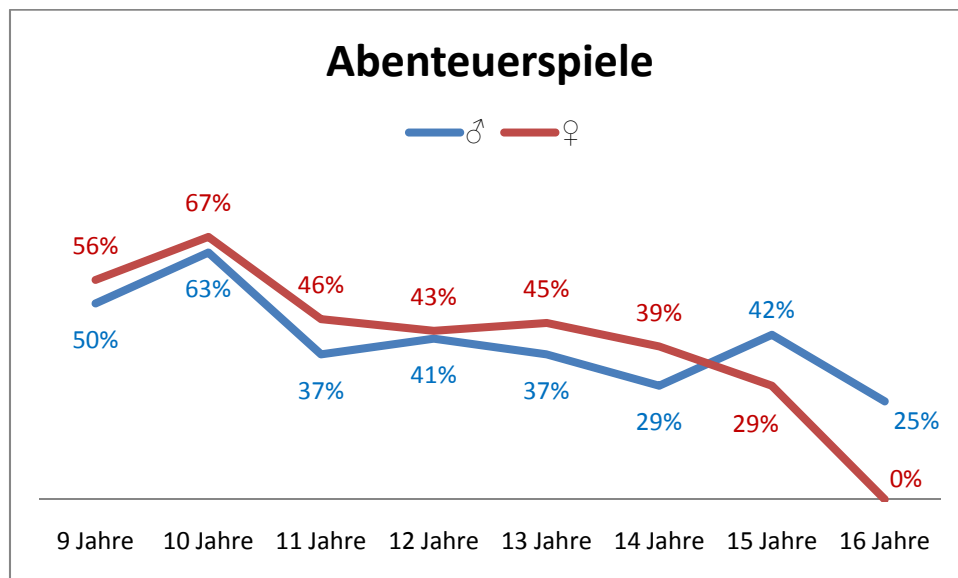
Der weibliche Anteil bei den Abenteuerspielen beträgt 69% und beim männlichen Anteil 30%, d.h. die Mädels spielen lieber Abenteuerspiele als die Burschen.

Das Stadt-Land Verhältnis ist ziemlich ähnlich, 48% in der Stadt und 44% am Land.

Bei den Schulen ist an erster Stelle die Volksschule am Land mit 78%.

Eine genaue Auflistung der drei beliebtesten Spielarten an den jeweiligen Schulen findet man am Ende der Auswertung der letzten Spielart.

Männlich und weibliche Teilnehmer im Überblick:



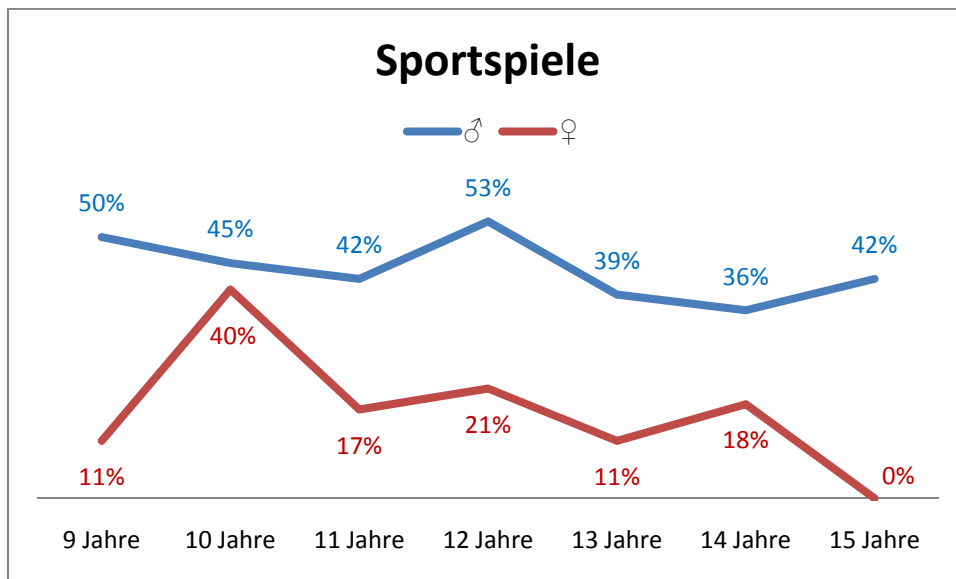
**Abbildung 48:** Welche Art von Computerspielen spielst du? Abenteuerspiele, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])

## Sportspiele:

An zweiter Stelle der beliebtesten Spielarten stehen mit 30% die Sportspiele, 42% sind männlich und 21% weiblich, d.h. doppelt so viele Buben wie Mädchen spielen Sportspiele.

Die Sportspiele sind bei den Kinder, die in der Stadt wohnen beliebter ( 32%), als bei jenen, die am Land wohnen (28%).

Bei den Schulen ist die Volksschule am Land auf Platz eins mit 49%.



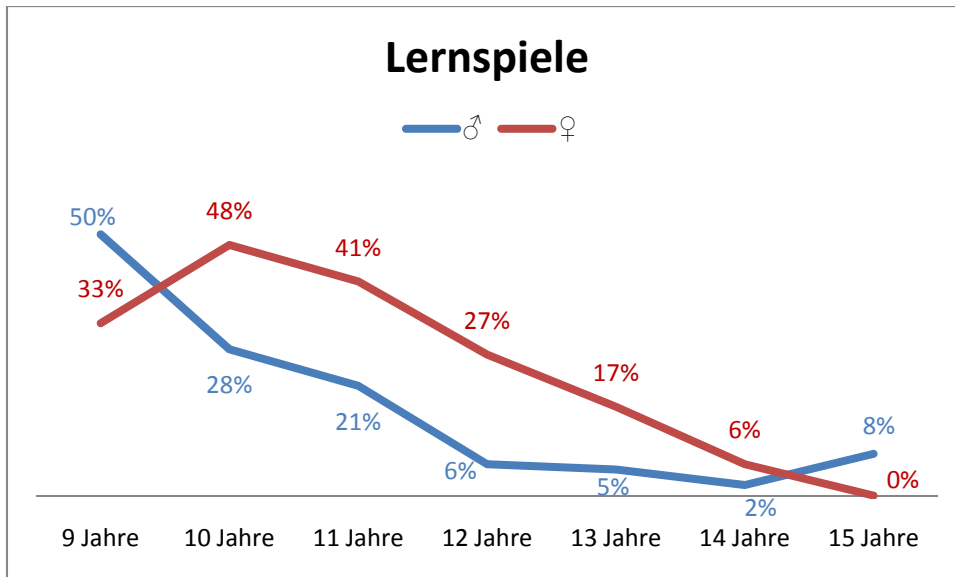
**Abbildung 49:** Welche Art von Computerspielen spielst du? Sportspiele, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])

### Lernspiele:

23% der Kinder und Jugendlichen haben sich für die Lernspiele entschieden, davon sind 30% Mädels und 12% Buschen, somit sind auch hier die Lernspiele bei den Mädchen beliebter als bei den Buben.

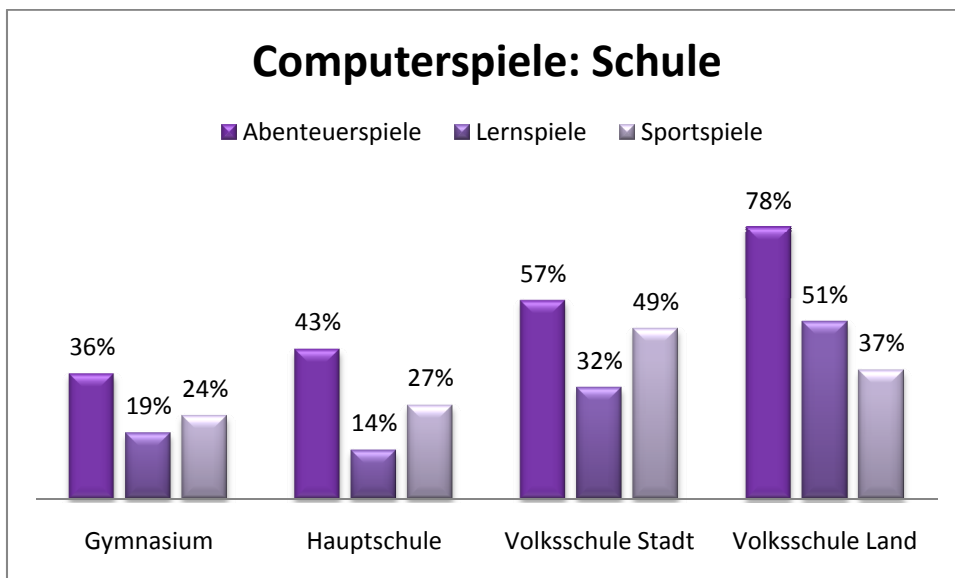
Am Land (25%) wird wieder mehr gespielt als in der Stadt (21%).

Die meisten Kinder, die Lernspiele spielen, besuchen, wie auch bei den anderen zwei Computerspielarten, die Volksschule am Land.



**Abbildung 50:** Welche Art von Computerspielen spielst du? Lernspiele, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in Altersgruppen (modifiziert nach [2])

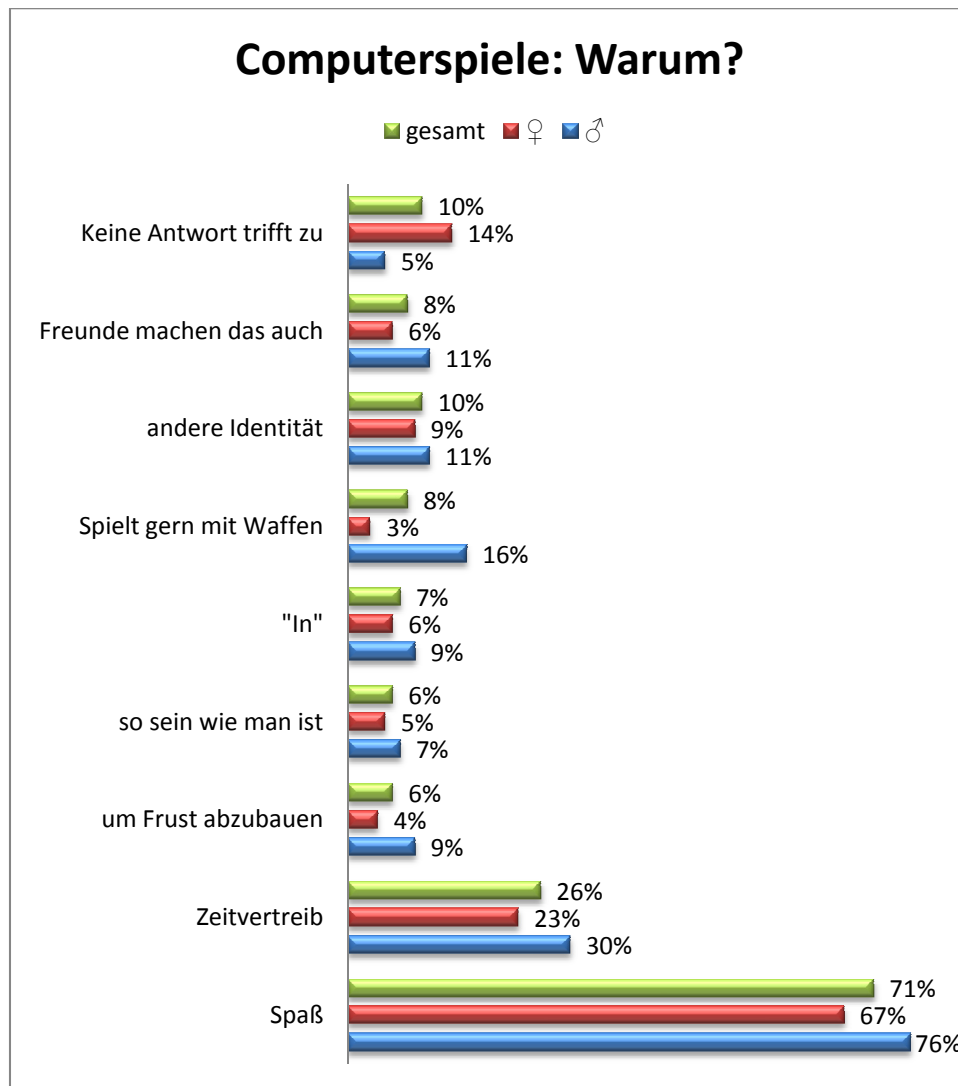
Bei allen Schulen war der Prozentsatz mit Interesse an Abenteuerspielen definitiv am höchsten.



**Abbildung 51:** Welche Art von Computerspielen spielst du?, Abenteuerspiele, Lernspiele, Sportspiele in Prozentanteil in den Schulen (modifiziert nach [2])

### 3.4.2. Warum spielst du diese Computerspiele?

Neun Antwortmöglichkeiten standen den Kindern und Jugendlichen zur Verfügung. Auch hier war eine Mehrfachnennung möglich.



**Abbildung 52:** Warum spielst du solche Computerspiele? Gesamtprozentsatz und geschlechterspezifischer Prozentsatz im Vergleich (modifiziert nach [2])

Folgende drei Antwortmöglichkeiten wurden am meisten gewählt

1. Zum Spaß (Stadt-Land: 72% zu 70%)
2. Zum Zeitvertreib (23% zu 30%)
3. Ich nehme gerne eine andere Identität (Rolle) an. (9% zu 11%)

### 3.4.3. Wie oft spielst du solche Computerspiele?

64% der Kinder und Jugendlichen spielen mindestens einmal in der Woche Computerspiele, 77% männlich und 54% weiblich.

Landkinder (65%) spielen mehr Computerspiele als Stadtkinder (63%).

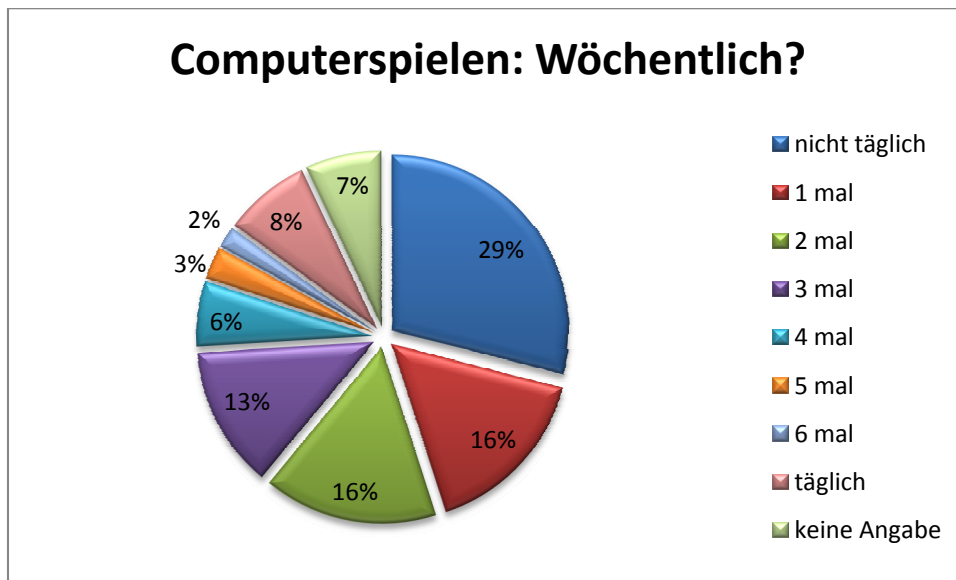


Abbildung 53: Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

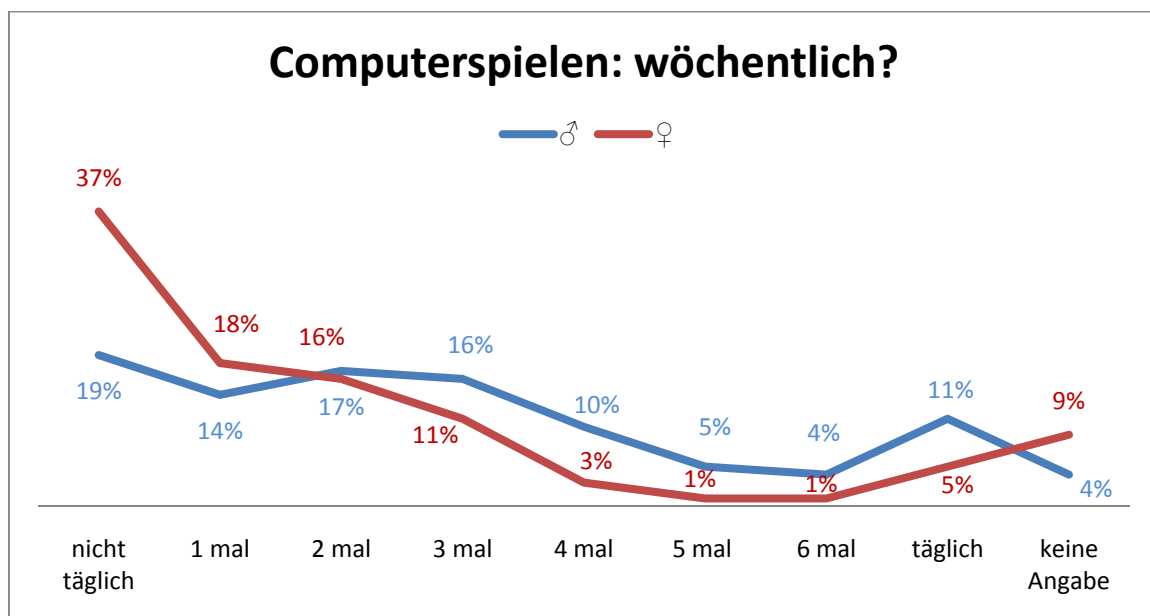


Abbildung 54: Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? Geschlechterspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2])

Die meist gewählte Antwort der 634 Kinder und Jugendlichen war, dass sie nicht wöchentlich Computerspielen (24%), gefolgt von 1 mal in der Woche (16%) und auch 16% mit 2 mal pro Woche.

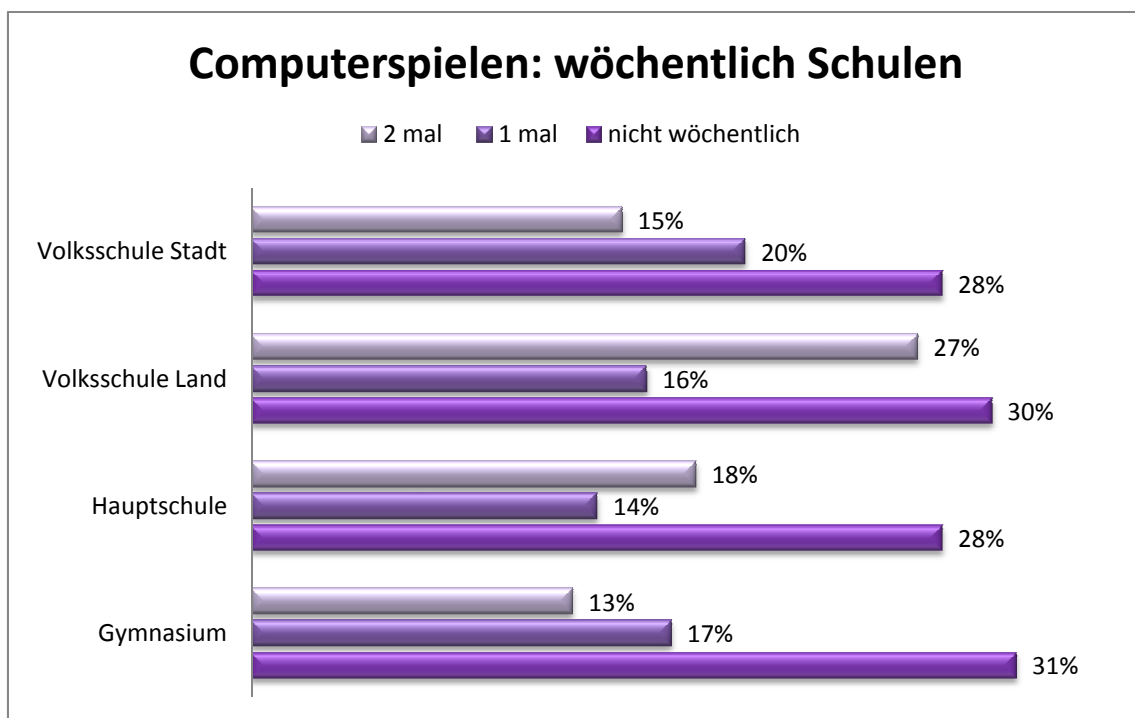
Am Land wohnende Kinder spielen zu:

- 31% nicht wöchentlich
- 17% 1 mal in der Woche
- 16% 2 mal in der Woche

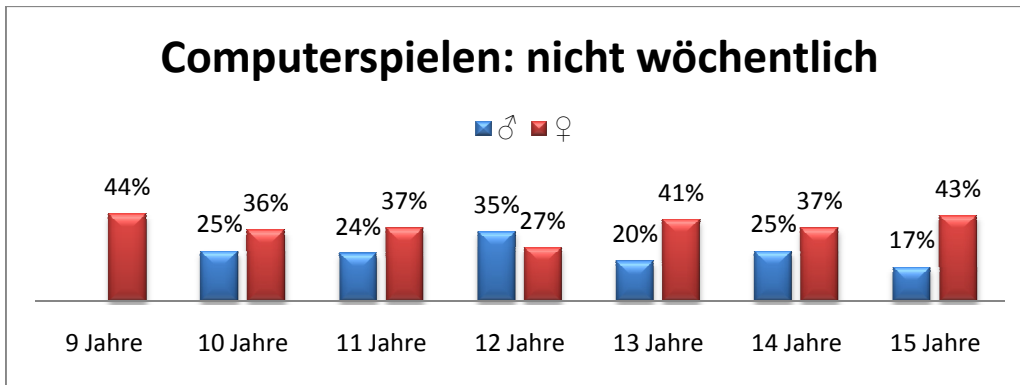
In der Stadt sieht es sehr ähnlich aus:

- nicht wöchentlich sind es 28%
- 1 mal in der Woche 16%
- 2 mal in der Woche auch 16%.

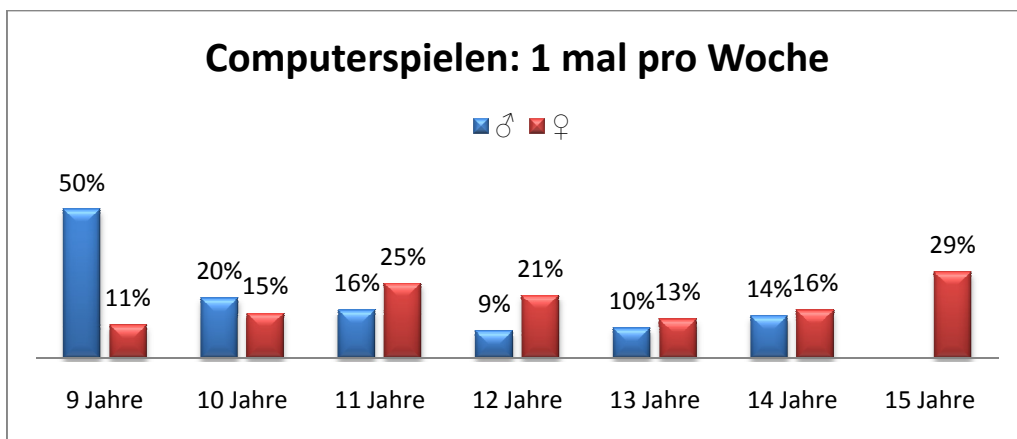
Insgesamt wird am meisten in der Volksschule am Land gespielt mit 70%, gefolgt von der Hauptschule mit 70%, dann dem Gymnasium mit 62% und danach die Volksschule in der Stadt mit 66%.



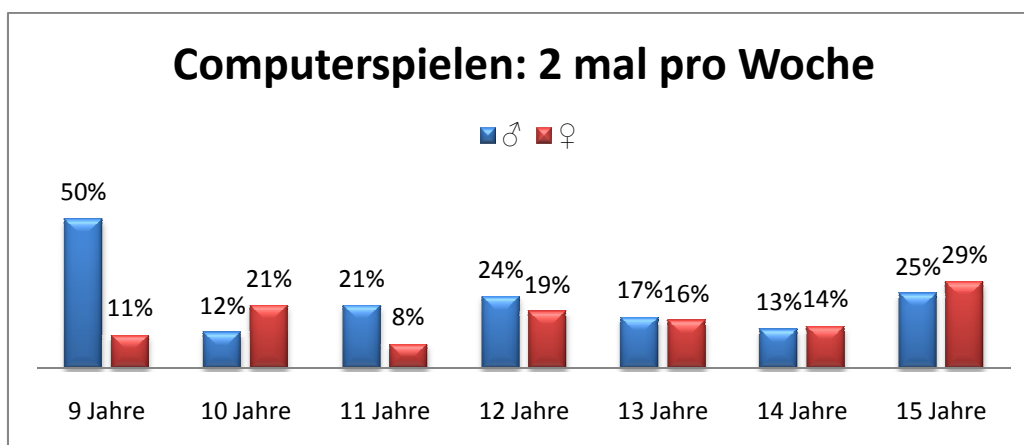
**Abbildung 55:** Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? Gesamtprozentsatz der Schulen (modifiziert nach [2])



**Abbildung 56:** Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? nicht wöchentlich, Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])



**Abbildung 57:** Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? 1 mal pro Woche, Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])



**Abbildung 58:** Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele? 2 mal pro Woche, Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

### 3.4.4. Wie lange spielst du dann?

29% der Befragten spielen über ein Stunde Computerspiele in der Woche, 18% weiblich und 45% männlich. In der Stadt und am Land spielen gleich viele Kinder und Jugendliche Computerspiele über eine Stunde, jeweils 29%.

Die meisten Computerspielstunden haben die Hauptschüler mit 37%, gefolgt von den Gymnasiasten mit 28%, danach die Volksschüler am Land mit 24% und dann die in der Stadt mit 19%.

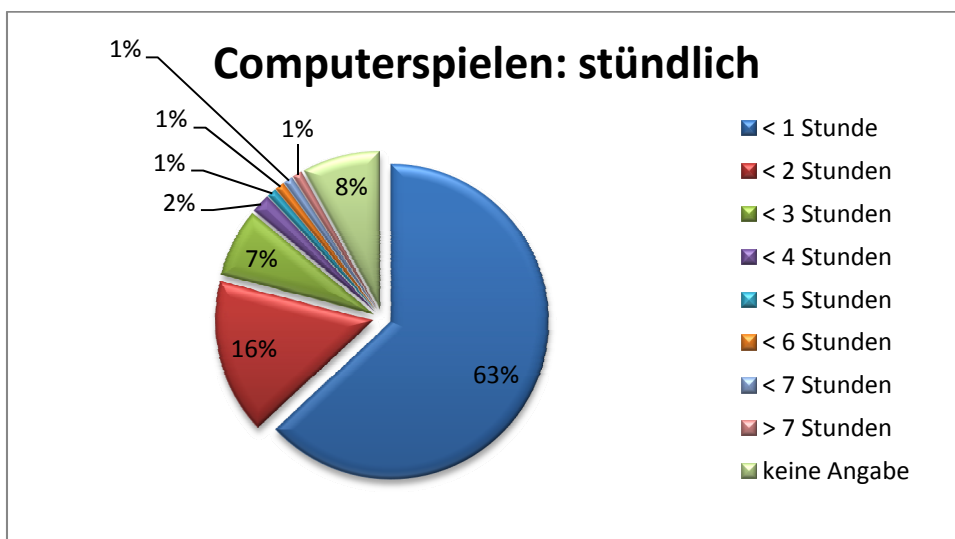


Abbildung 59: Wie lange spielst du dann? (Computerspiele) Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

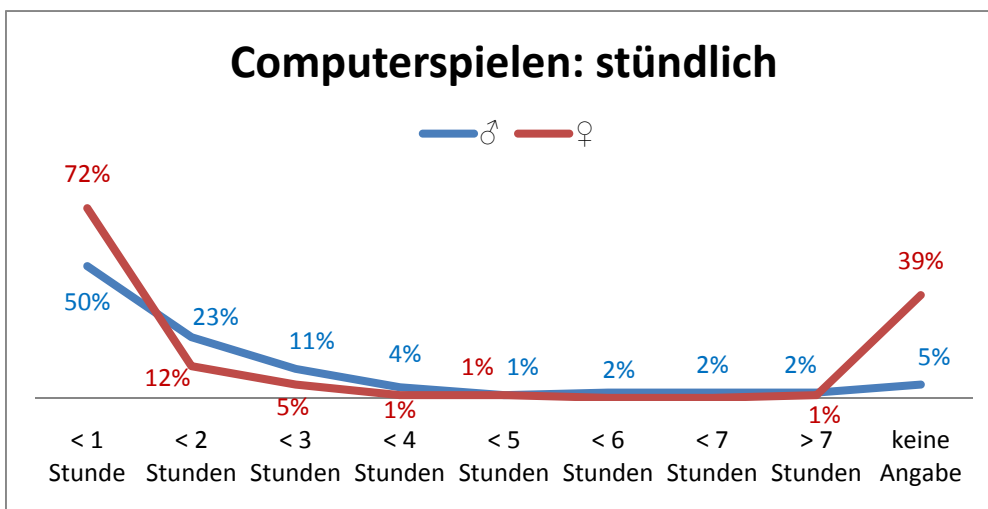
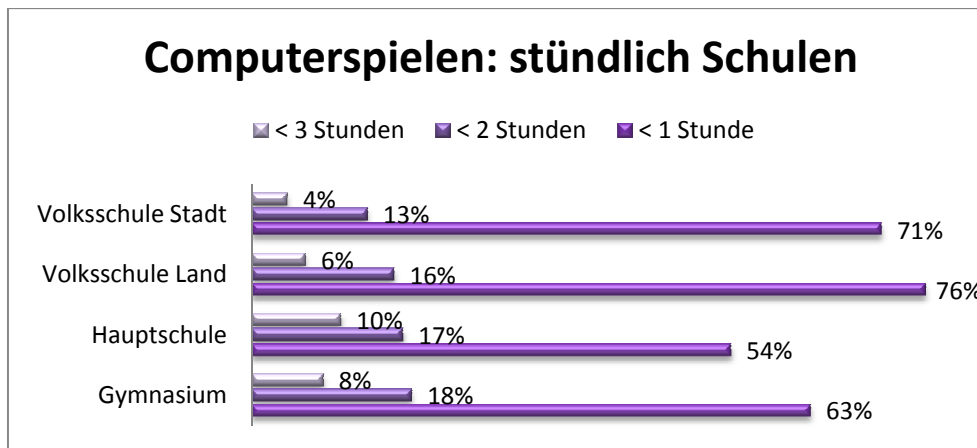
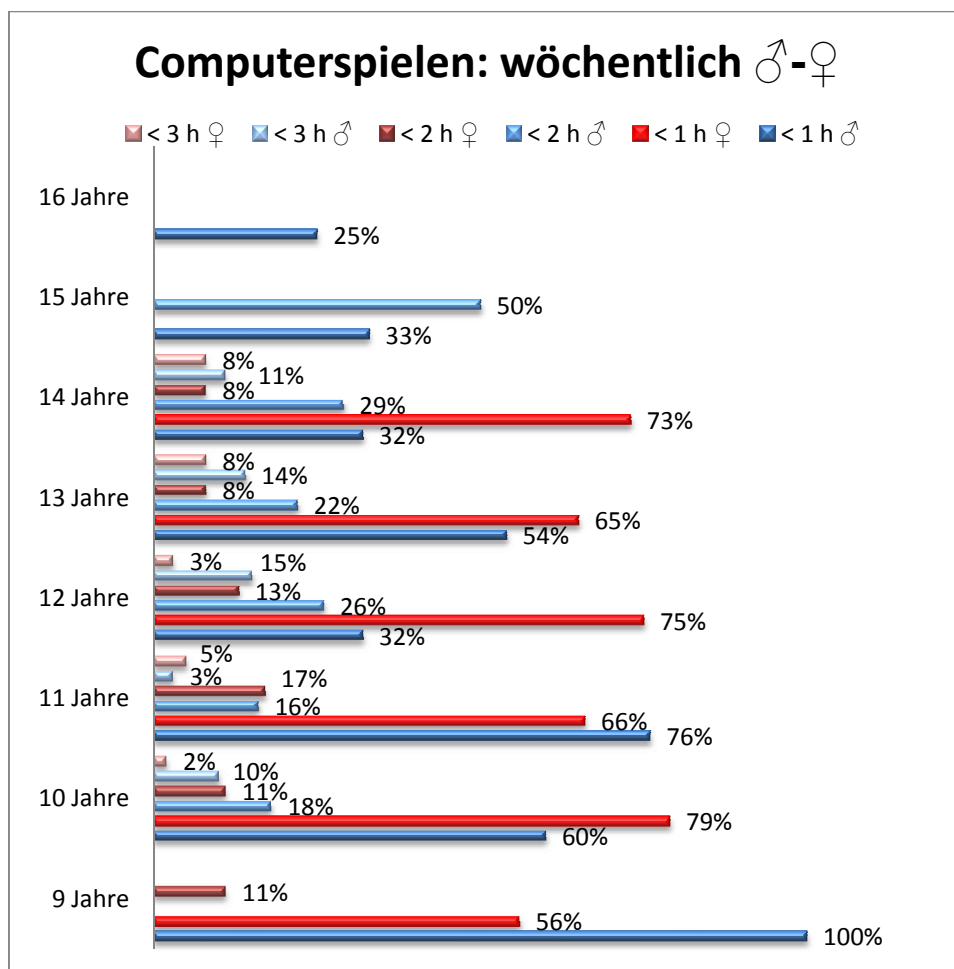


Abbildung 60: Wie lange spielst du dann? (Computerspiele) Geschlechtsspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2])



**Abbildung 61:** Wie lange spielst du dann? (Computerspiele), Gesamtprozentsatz der Schulen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2])

Folgende Grafik zeigt einen geschlechterspezifischen Vergleich zwischen den Altersgruppen und den Stunden, wie lange sie Computerspielen:



**Abbildung 62:** Wie lange spielst du dann? (Computerspiele), Geschlechterspezifischer Prozentsatz der Altersgruppen im Vergleich von < 1 Stunde, < 2 Stunden und < 3 Stunden (modifiziert nach [2])

### 3.4.5. Wie fühlst du dich dann?

Mehr als die Hälfte (53%) der Kinder und Jugendlichen fühlt sich nach dem Computerspielen aufgedrehter.

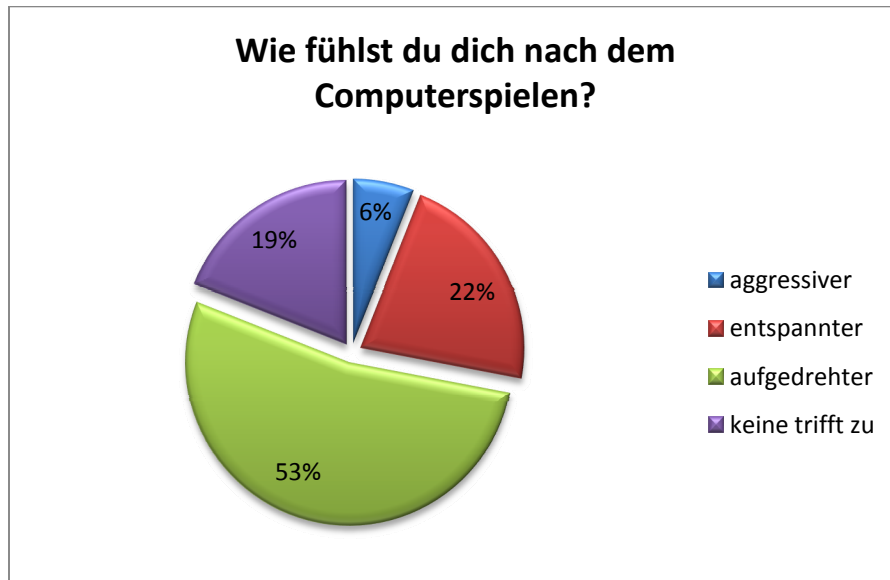


Abbildung 63: Wie fühlst du dich nach dem Computerspielen? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

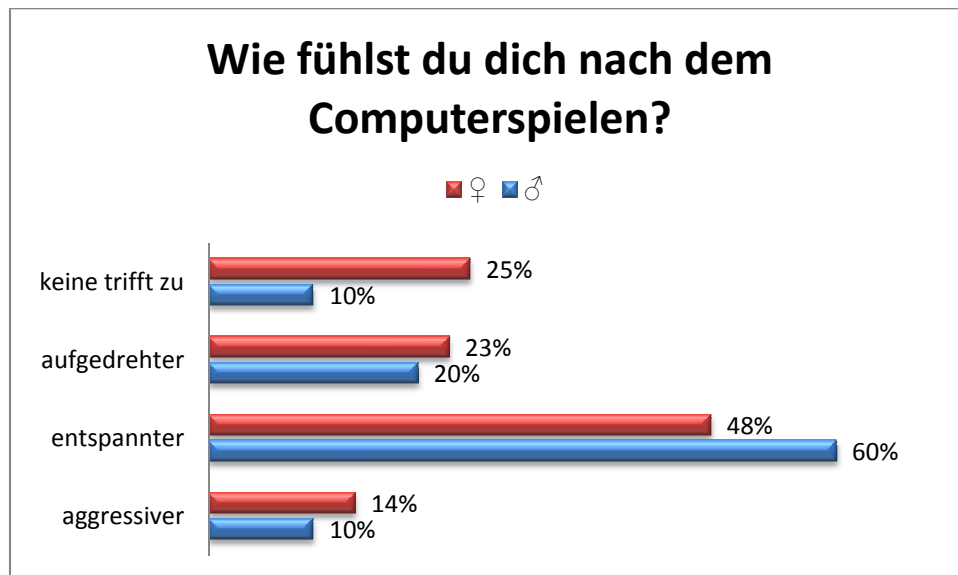


Abbildung 64: Wie fühlst du dich nach dem Computerspielen? Geschlechtsspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

Bei den Burschen stand an erster Stelle die Entspannung nach dem Computerspiel mit 60%, bei den Mädels ebenfalls an erster Stelle, aber mit nur 48%.

Die Kinder die in der Stadt (7%) wohnen fühlen sich im Prinzip genauso aggressiv wie die, die am Land (6%) wohnen.

Aufgedrehter nach einem Computerspiel sind dafür die Landkinder (25%) mehr als die Stadtkinder (19%).

Bei der Entspannung ist es ziemlich ähnlich, die Stadtkinder mit 54% und die Landkinder mit 52%.

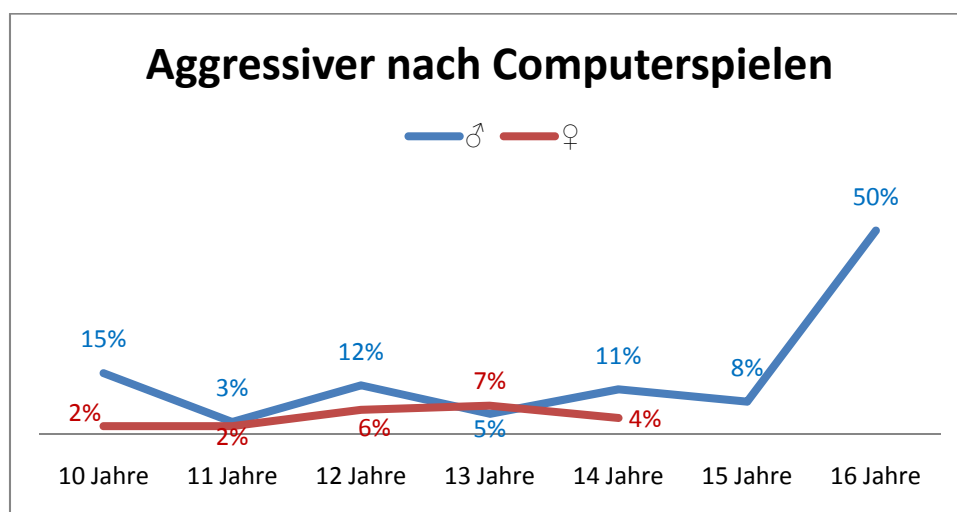
Für den Rest gab es keine passende Antwort.

Einen wichtigen Punkt hat man bei dieser Frage anführen können, bei den Antwortmöglichkeiten fehlte die Option „normal“, denn nicht jeder ist nach einem Computerspiel aggressiver, entspannter, aufgedrehter.

Die Antwortmöglichkeit „aggressiver“ bietet bei dieser Frage einen sehr interessanten Punkt und daher wird nun darauf näher eingegangen.

Bei den Schulen war die Verteilung bei dieser Frage sehr ähnlich.

6% besuchen das Gymnasium, 6% die Hauptschule, 6% die Volksschule am Land und 7% die Volksschule in der Stadt.



**Abbildung 65:** Wie fühlst du dich nach dem Computerspielen?, aggressiver, Geschlechtsspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

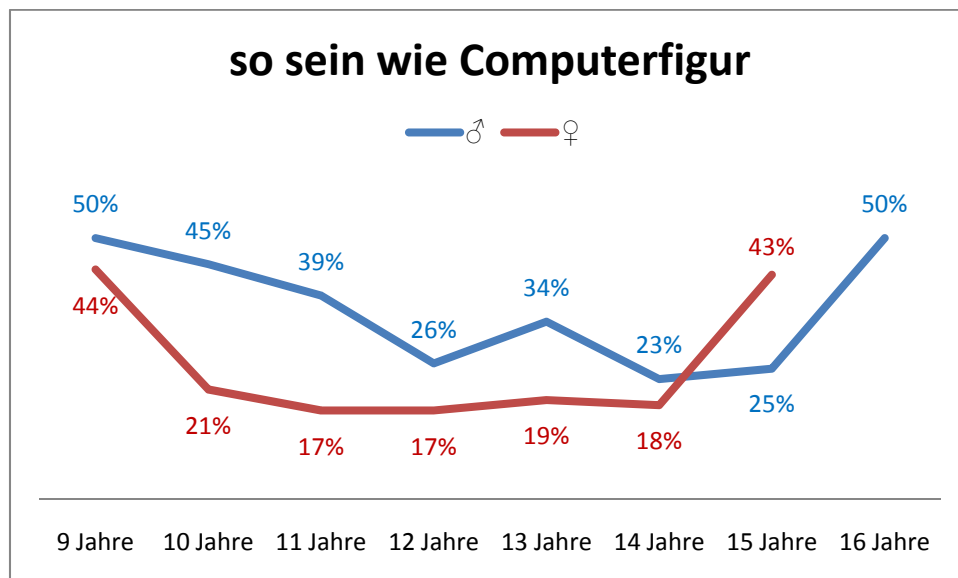
50% der 16-jährigen Computerspieler fühlen sich nach einem Spiel aggressiver. Die Mädchen nehmen das Ganze lockerer.

### 3.4.6. Würdest du gerne manchmal so sein wie deine Computerspielfiguren?

26% der Kinder und Jugendlichen haben diese Frage mit einem JA beantwortet, 20% sind weiblich und 34% männlich.

Die Landkinder (29%) wären mit einem minimalen Prozentsatz mehr interessiert, so zu sein wie die Spielfigur, als die Stadtkinder(23%).

43% der jungen Schüler in der Volksschule am Land würden gerne so sein, aus der Stadt-Volksschule nur 28%. In der Hauptschule sind es 27% und im Gymnasium nur mehr 19%.



**Abbildung 66:** Würdest du gerne manchmal so sein wie deine Computerspielfigur? Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

50% der 9 und 16 jährigen Burschen würden gerne so sein, wie die Computerspielfigur. Die Mädchen zeigen das meiste Interesse mit 14 Jahren.

## **3.5. Glücksspiele**

### **3.5.1. Spielst du im Internet Glücksspiele?**

Nur 9% von den 634 Befragten spielen Glücksspiele im Internet. Von den drei Blocks, dem sozialen Netzwerk, den Computerspielen und den Glücksspielen, zeigen Kinder und Jugendliche am wenigsten Interesse daran.

Zusätzlich sollte man beachten, dass rein rechtlich die Befragten noch nicht an Glücksspielen teilnehmen dürfen, da sie noch nicht achtzehn Jahre sind.

D.h. in diesen Haushalten bzw. Familien müsste ein Erwachsener, Eltern, Geschwister, Freunde, etc., in einem Portal registriert sein.

Doch wie man weiß, kann man im Internet die Barrieren leichter umgehen, als im Casino, denn im Casino ist jedem der Eintritt unter achtzehn Jahren ausnahmslos verboten.

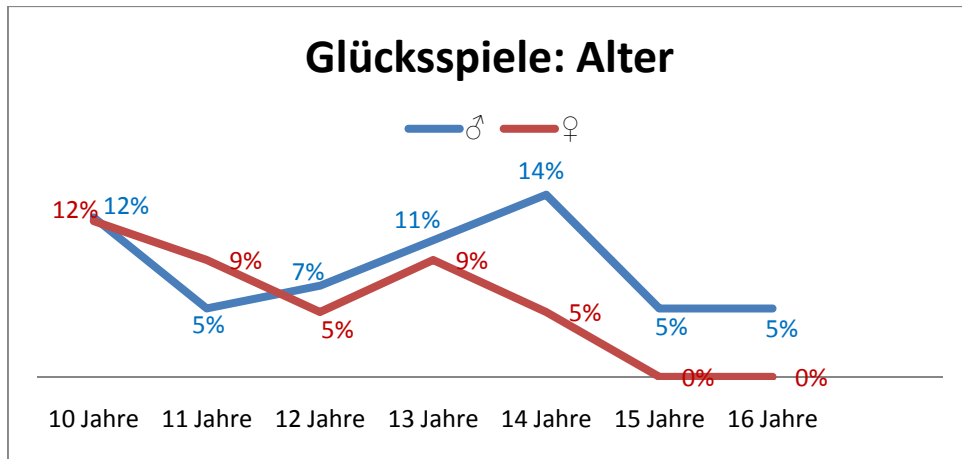
Für die Kinder und Jugendlichen, die mit NEIN geantwortet haben, war der Fragebogen früher zu Ende, da sie diesen Teil überspringen konnten und nur noch den letzten Teil ausfüllen sollten.

Daher sind die Grafiken nicht im Prozentsatz der gesamten Befragten gerechnet, sondern nur mit den speziellen 57 Teilnehmern.

Von den 57 Teilnehmern bei dem Glücksspielblock waren 60% männlich und 40% weiblich.

54% davon wohnen am Land und 46% in der Stadt.

38% besuchen die Hauptschule, 30% das Gymnasium und jeweils 16% die Volksschule in der Stadt und am Land.

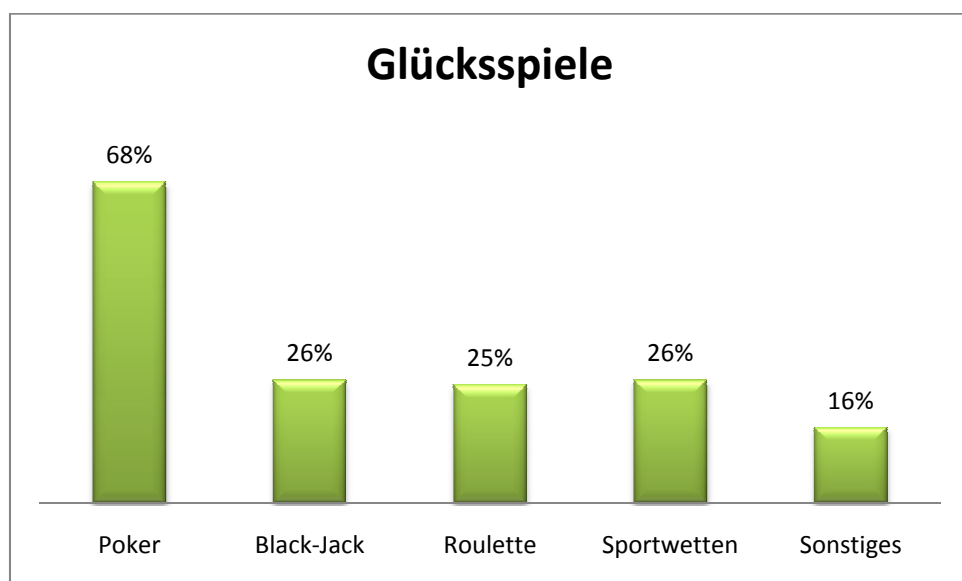


**Abbildung 67:** Spielst du Glücksspiele im Internet? Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

Das Online Glücksspiel ist bei den 14-jährigen Jungs mit 14% an erster Stelle, gefolgt von den 10-jährigen Buben und Mädchen mit jeweils 12%.

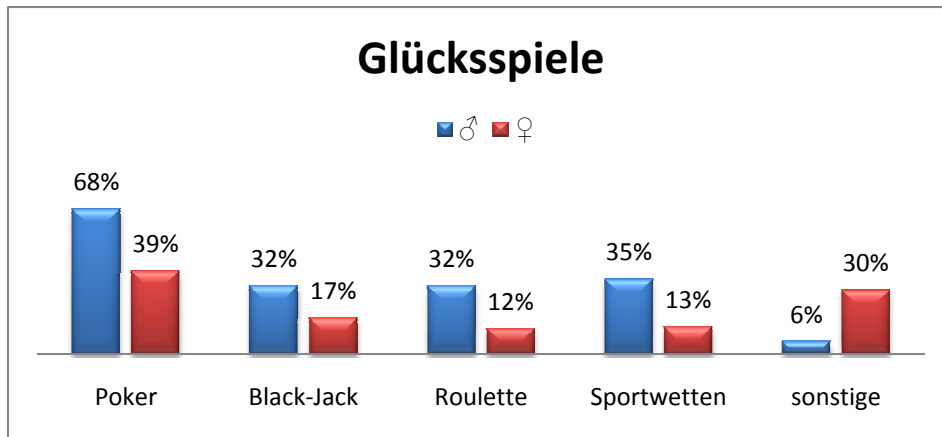
### 3.5.2. Welche Glücksspiele spielst du im Internet?

4 bekannte Glücksspiele gab es zur Auswahl und einen Punkt für andere. Das beliebteste Glücksspiel im Internet unter den Befragten ist Poker. Bei dieser Frage war keine Mehrfachnennung möglich, jedoch kreuzten die Kinder und Jugendlichen mehrere an:



**Abbildung 68:** Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

Sowohl bei den Mädels (39%) als auch bei den Jungs (68%) ist das Pokerspiel an erster Stelle.



**Abbildung 69:** Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

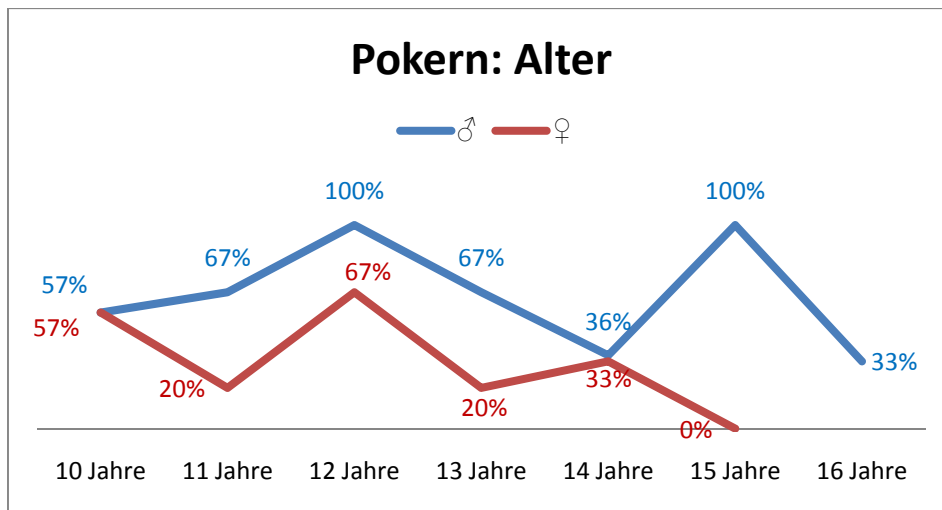
### **Poker:**

56% der Kids pokern laut Fragebogen im Internet, der Großteil ist männlich (68%) und der weibliche Teil umfasst 39%.

Am Land (65%) wird mehr gepokert als in der Stadt (48%).

Bei den Schulen ist wieder an erster Stelle die Volksschule am Land mit 67%, dann die Hauptschule mit 64%, gefolgt von der Volksschule in der Stadt (56%) und an letzter Stelle das Gymnasium mit 41%.

Bei den Altersgruppen wird am meisten bei den Mädels mit 14 Jahren (27%) gepokert, gefolgt mit 25% bei Burschen mit 15 und 16 Jahren.



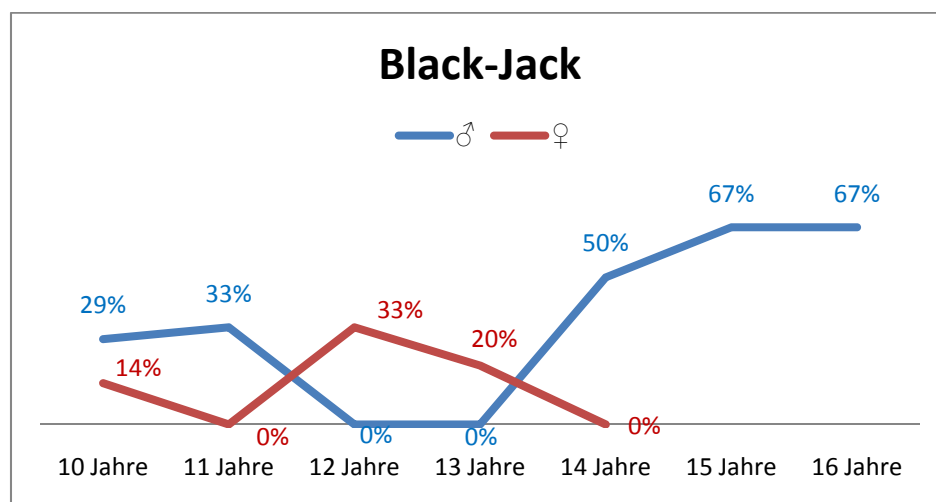
**Abbildung 70:** Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Poker, Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

### Black-Jack:

26% spielen Black-Jack, von den befragten Mädels sind dies 17% und den Burschen 32%.

Am Land (42%) wird wieder mehr gespielt als in der Stadt (13%).

An erster Stelle findet man auch hier die Volksschule am Land (33%), dann die Hauptschule mit 32%, dann das Gymnasium mit 24% und mit 11% die Volksschule in der Stadt.



**Abbildung 71:** Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Black-Jack Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

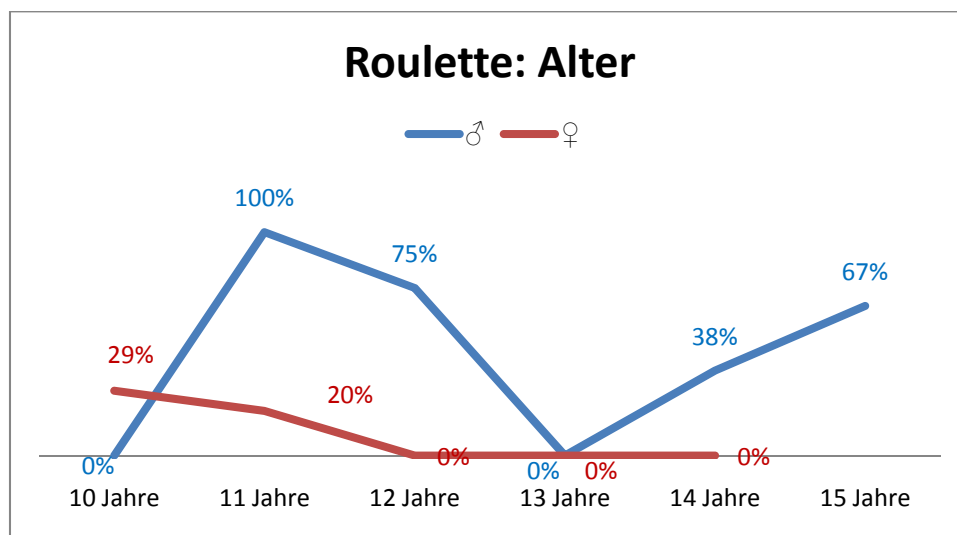
## Roulette

25% der Studienteilnehmer spielen Roulette im Internet, der weibliche Anteil beträgt 13% und der männliche 32%.

Wieder findet man einen höheren Prozentsatz bei den Teilnehmern, die am Land wohnen (35%), als die, die in der Stadt wohnen (16%).

Mit 33% führen die Volksschüler am Land, gefolgt von der Hauptschule mit 27%, dann das Gymnasium mit 24% und zuletzt die Volksschule in der Stadt mit 11%.

Mit 17% in der Altersgruppe der 15 jährigen Burschen liegen diese beim Roulette spielen im Internet an erster Stelle der Befragten.



**Abbildung 72:** Welche Glücksspiele spielst du im Internet? Roulette, Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

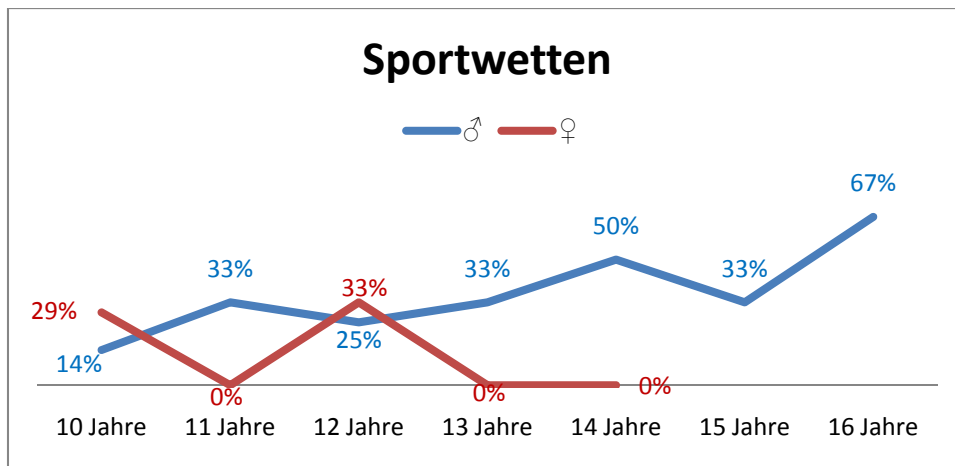
## Sportwetten:

26% der Kids beteiligen sich an Sportwetten im Internet. Das Interesse daran ist bei den Jungs (35%) größer als bei den Mädels (13%).

Am Land (46%) ist es wieder beliebter als in der Stadt (10%).

Mit 41% liegt das Gymnasium an erster Stelle, gefolgt mit 23% die Hauptschule, 22% die Volksschule am Land und 11% die Volksschule in der Stadt.

Das meiste Interesse an Sportwetten zeigen die 16 jährigen Jungs mit 67%.



**Abbildung 73:** Welche Glücksspiele spielst du im Internet?, Sportwetten, Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

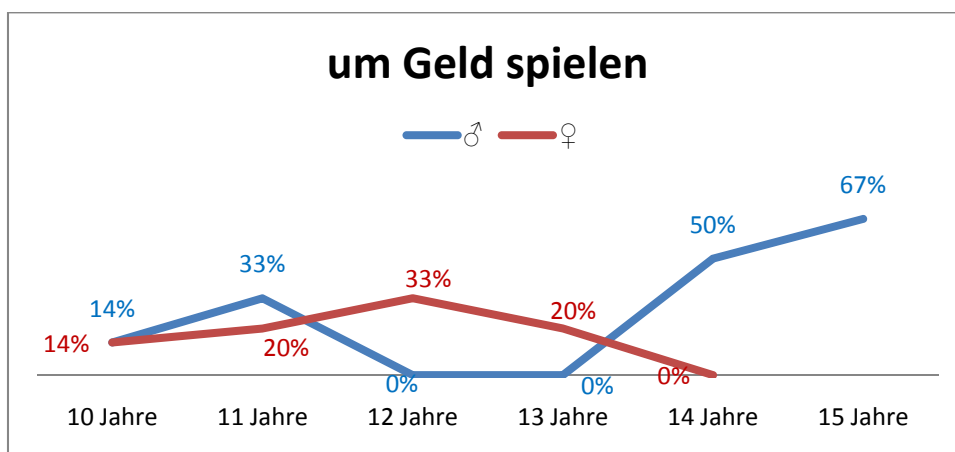
### 3.5.3. Spielst du um Geld?

24% der 57 Kids spielen laut Fragebogen um Geld. Die Burschen (24%) geben schon mal lieber ihr Geld dafür aus als die Mädels (17%).

Die am Land wohnenden (27%) investieren ihr Geld auch mehr in Glücksspiele als die in der Stadt (16%).

Auf Platz eins der Schulen ist das Gymnasium mit 29%, gefolgt von der Volksschule am Land mit 22%, dann die Hauptschule mit 18% und die Volksschule aus der Stadt mit 11%.

Der größte Anteil an Kindern und Jugendlichen, die um Geld spielen, stellen die 15-jährigen Burschen mit 67%.

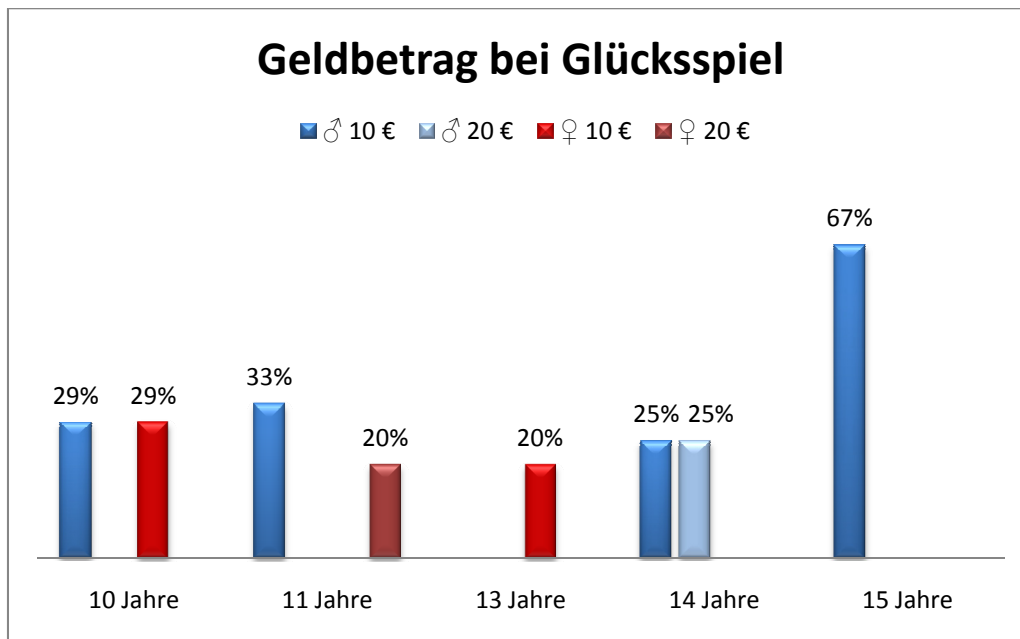


**Abbildung 74:** Spielst du um Geld? Geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

### 3.5.4. Um wie viel Geld spielst du?

Bei dieser Frage hatte man die Möglichkeit einen Geldbetrag von < 10 bis > 100 Euro zu wählen.

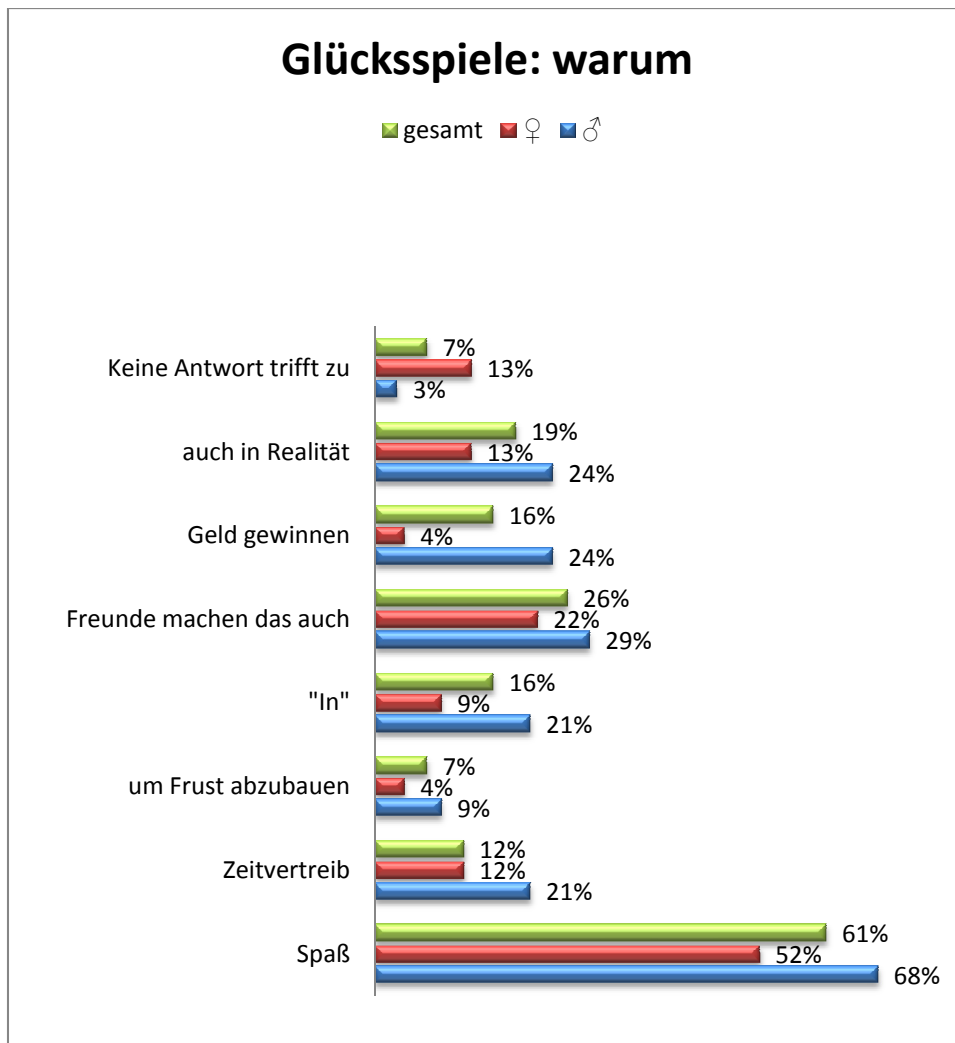
Es wurden nur die Beträge 10 Euro und 20 Euro angekreuzt. 18% spielen um 10 Euro und 5% um 20 Euro.



**Abbildung 75:** Wie viel Geld verspielst du durchschnittlich im Monat?, 10 Euro, 20 Euro, Geschlechterspezifischer Prozentsatz in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

### 3.5.5. Warum spielst du diese Spiele?

In der Gesamtwertung findet man an erster Stelle den „Spaß“ (61%), dann mit 26% „weil Freunde es auch machen“ und danach, dass sie „auch in der Realität gerne Glücksspiele spielen“ mit 19%.



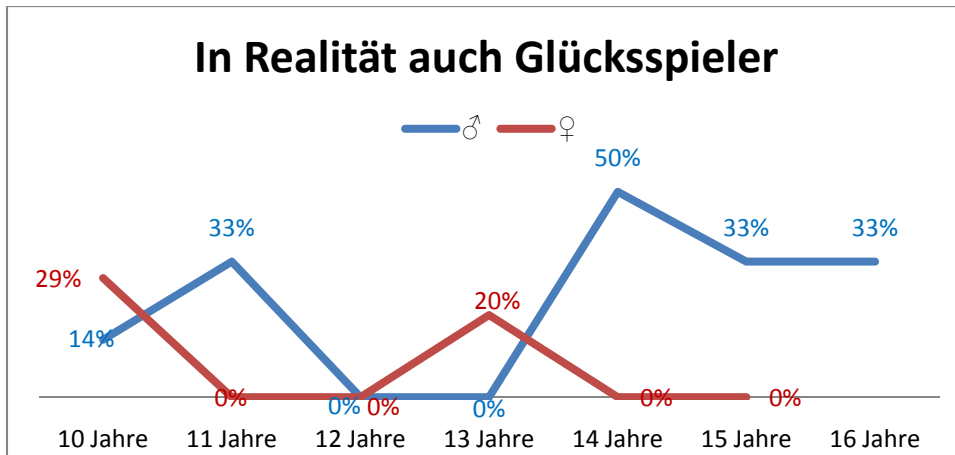
**Abbildung 76:** Warum spielst du solche Glücksspiele? Gesamtprozentsatz und geschlechterspezifischer Prozentanteil (modifiziert nach [2])

Genauer wird auf die Antwortmöglichkeiten Frustabbau, Geld gewinnen und in der Realität eingegangen.

#### Realität:

19% der Kinder und Jugendlichen spielen in der Realität gerne Glücksspiele, 24% sind männlich und 13% weiblich. Die Landkids (35%) spielen lieber Glücksspiele auch in der realen Welt als die Stadtkids (6%).

Im Gymnasium sind dies 35%, in der Hauptschule 9% und den Volksschulen am Land 11% und in der Stadt 22%.



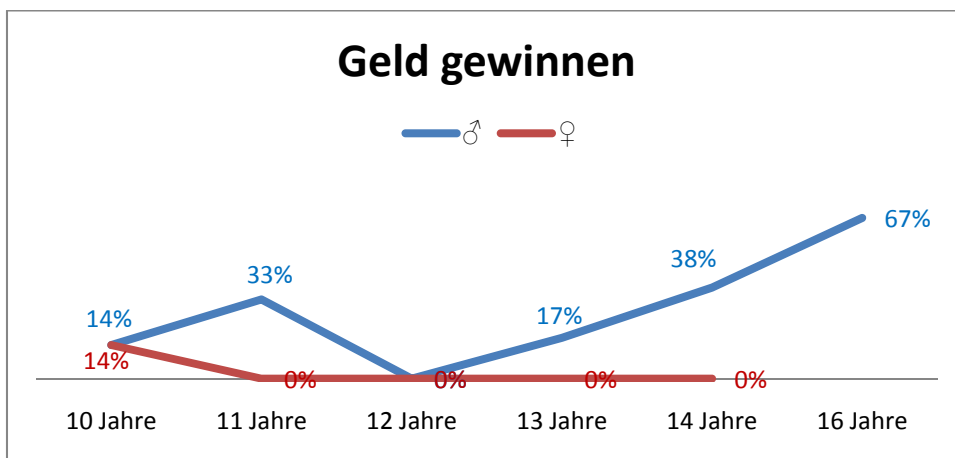
**Abbildung 77:** Warum spielst du Glücksspiele im Internet? In Realität auch Glücksspieler, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

### Geld gewinnen:

16% der Kinder und Jugendlichen spielen Glücksspiele, weil sie gerne Geld gewinnen, 24% sind männlich und 4% sind weiblich.

Das Stadt-Land Verhältnis beträgt 1% zu 2%.

An erster Stelle der Schulen steht die Volksschule am Land mit 22% gefolgt vom Gymnasium mit 18%, Hauptschule mit 14% und dann die Volksschule in der Stadt mit 11%.



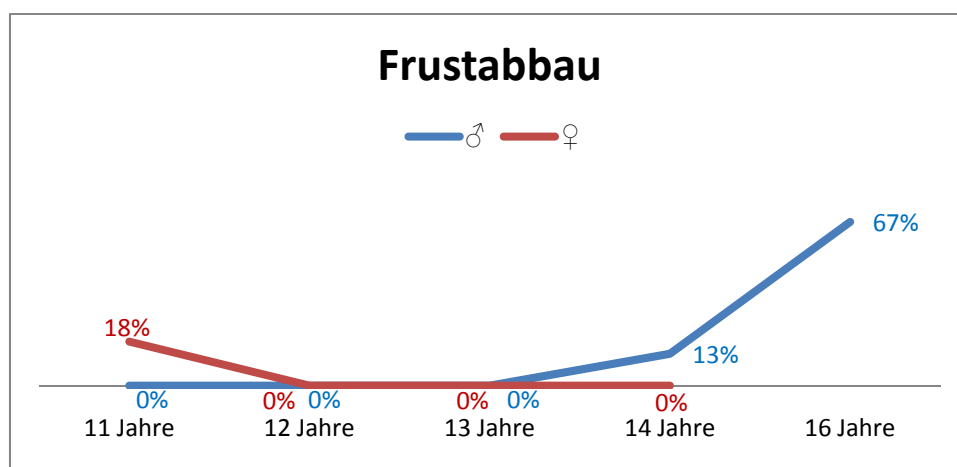
**Abbildung 78:** Warum spielst du Glücksspiele im Internet? Geld gewinnen, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

## Frustabbau:

7% spielen Glücksspiele im Internet weil sie frustriert sind, 4% sind weiblich und 9% männlich.

Die Kinder in der Stadt mit 6%, die Glücksspiele aus dieser Intention heraus spielen, sind weniger frustriert als die, die am Land (8%) wohnen.

Die frustrierten Glücksspielkinder gehen in die Hauptschule (18%).

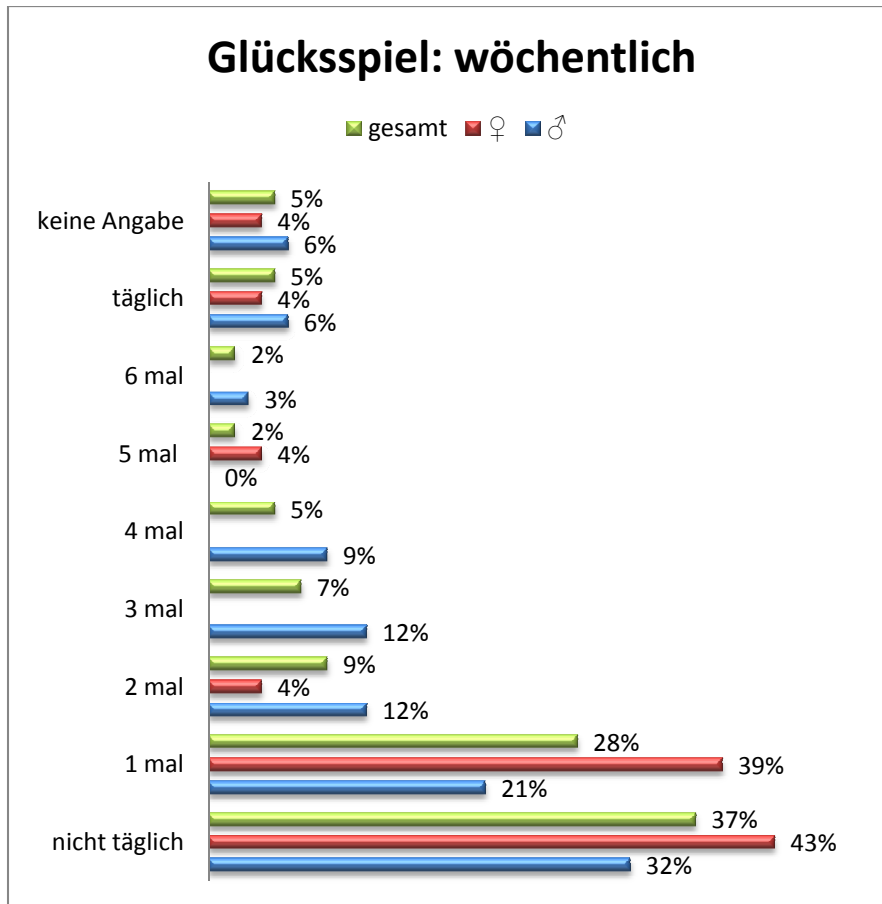


**Abbildung 79:** Warum spielst du Glücksspiele im Internet? Frustabbau, Geschlechterspezifischer Prozentanteil in den Altersgruppen (modifiziert nach [2])

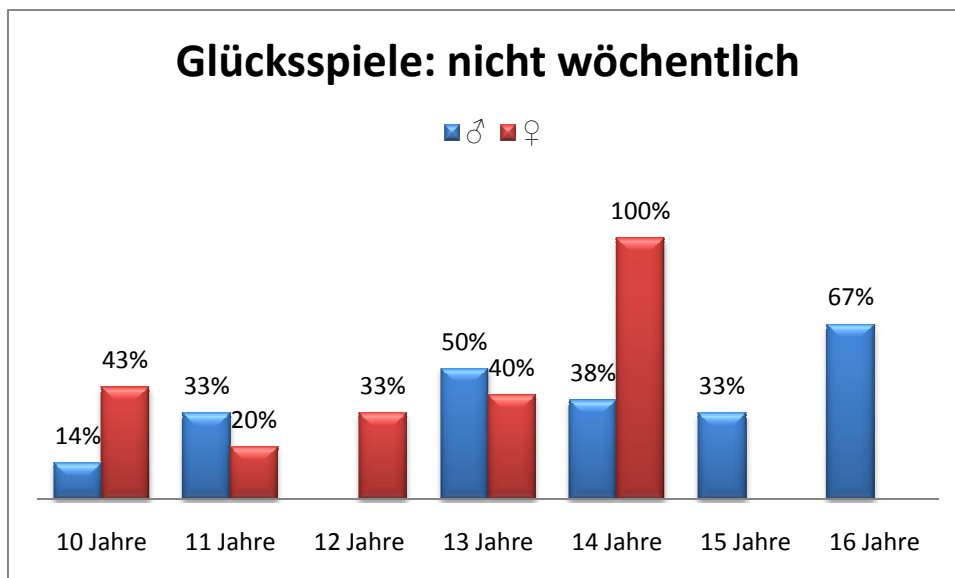
### 3.5.6. Wie oft in der Woche spielst du Glücksspiele?

58% der glücksspielenden Kinder und Jugendlichen spielen mindestens einmal in der Woche Glücksspiele, 69% männlich und 48% weiblich. Landkinder (69%) spielen öfters in der Woche als Stadtkinder (48%).

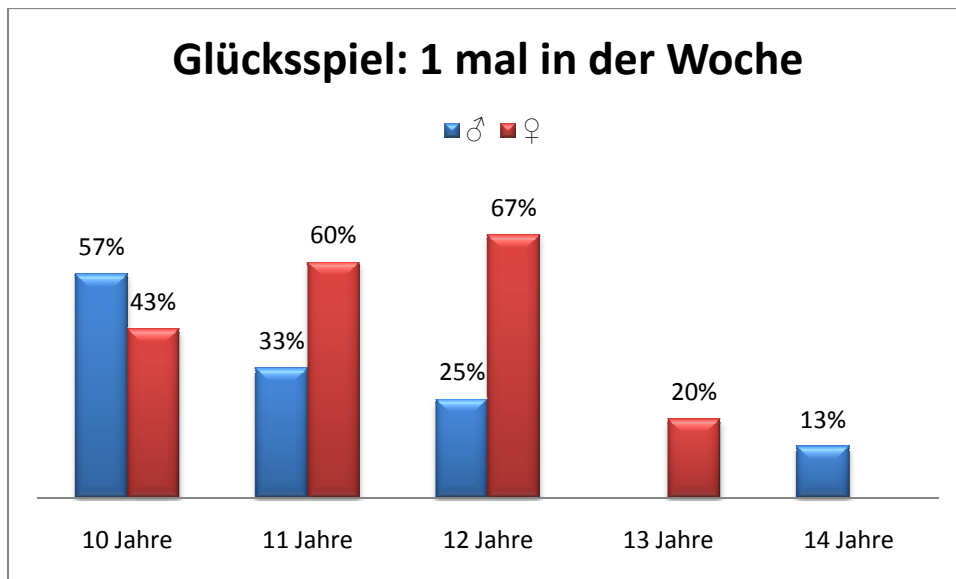
Die meisten Glücksspieler besuchen die Volksschule mit 78%, mit 67% folgen die Volksschüler in der Stadt, danach die Hauptschüler mit 59% und die Gymnasiasten mit 41%.



**Abbildung 80:** Wie oft in der Woche nimmst du an solchen Spielen teil? Gesamtprozentsatz und geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2])



**Abbildung 81:** Wie oft in der Woche nimmst du an solchen Spielen teil?, nicht wöchentlich, geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2])



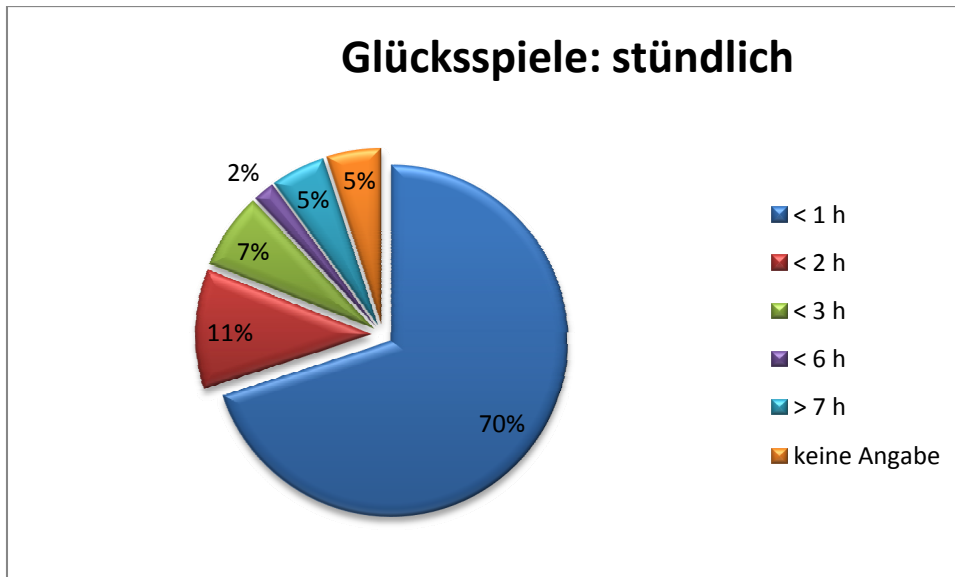
**Abbildung 82:** Wie oft in der Woche nimmst du an solchen Spielen teil?, nicht wöchentlich, geschlechterspezifischer Anteil (modifiziert nach [2])

### 3.5.7. Wie lange spielst du dann?

25% der glücksspielenden Kinder und Jugendlichen spielen mehr als 1 Stunde Glücksspiele, 32% sind männlich und 13% sind weiblich.

Die Landkinder (31%) sind länger mit den Glücksspielen beschäftigt als die Stadtkinder (19%).

Die meisten Stunden verbringen die Volksschüler von der Stadt (33%) mit Glücksspielen, gefolgt von den Gymnasiasten mit 24%, dann die Hauptschüler mit 23% und danach die Volksschüler am Land mit 22%.

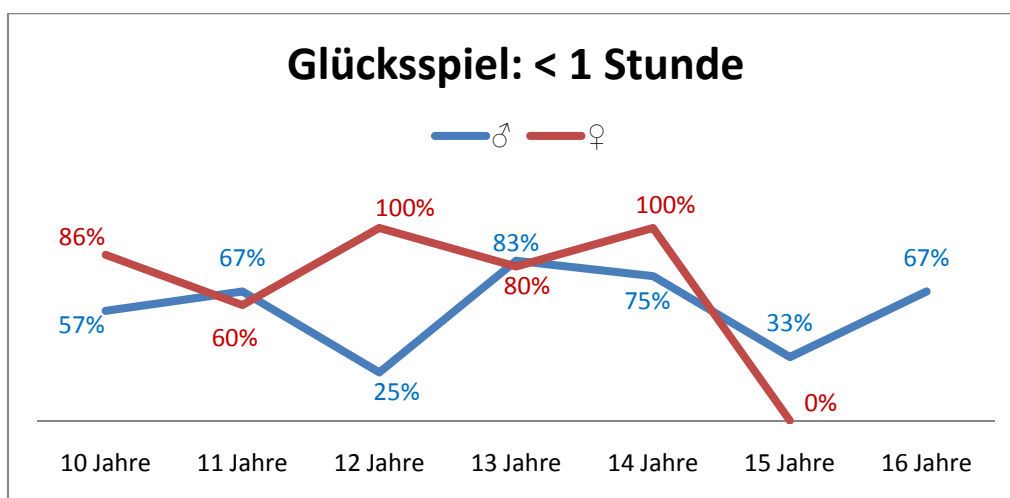


**Abbildung 83:** Wie lange spielst du dann? (Glücksspiele), Gesamtprozentsatz (modifiziert nach [2])

< 1 Stunde:

Von den 70% der jungen Erwachsenen, die unter einer Stunde Glücksspiele spielen, wohnen 85% am Land und 58% in der Stadt.

78% besuchen die Volksschule am Land, 68% die Hauptschule, 76% das Gymnasium und 56% die Volksschule in der Stadt.



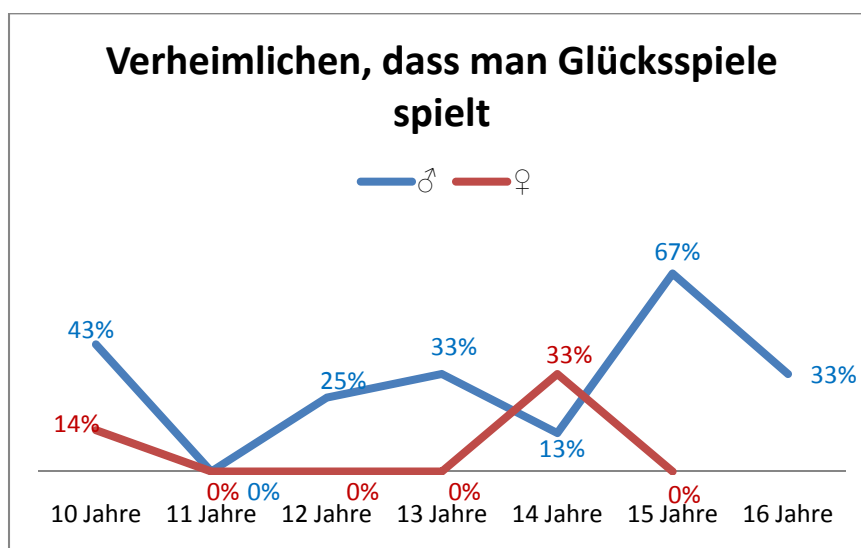
**Abbildung 84:** Wie lange spielst du dann? (Glücksspiele) < 1 Stunde, geschlechtsspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2])

### 3.5.8. Verheimlichst du deinen Eltern, dass du Online Glücksspiele spielst?

21% der Kids verheimlichen, dass sie Glücksspiele spielen, 29% sind männlich und 9% weiblich.

Beim Verheimlichen verhalten sich die Stadtkinder ähnlich wie die Landkinder (19% zu 23%).

Von den Schulen ist auf Platz eins mit 27% die Hauptschule, gefolgt von der Volksschule in der Stadt und Land mit jeweils 22% und mit 12% das Gymnasium.



**Abbildung 85:** Verheimlichst du deinen Eltern, dass du bei Online-Glücksspielen mitmachst?  
Geschlechtsspezifischer Prozentsatz (modifiziert nach [2])

## 4. Resümee

Die Resonanz beim Computersucht Screening war relativ hoch, denn 634 Kinder und Jugendliche nahmen daran teil, nur 1% der Kinder und Jugendlichen verweigerten die Teilnahme. Unter den Befragten befinden sich mehr Mädchen als Burschen und es wurden auch mehr Stadtkinder als Landkinder befragt.

Der Anteil der männlichen Schüler ist im Gymnasium und in der Volksschule in der Stadt höher als der Anteil der Mädchen. In der Hauptschule und in der Volksschule am Land ist es dafür umgekehrt.

Anhand der bereits erwähnten Kontrollfrage konnte man die potenziellen Kandidaten gut herausfiltern, die wirklich den Computer täglich verwenden. Von fast der Hälfte der angeblichen täglichen Computerbenutzer blieben zum Schluss nur mehr ein Viertel übrig. Ob die Kinder am Land oder in der Stadt wohnen hat in diesem Fall keinen großen Einfluss, denn genau so viele Stadtkinder, die sich für diese Antwort entschieden haben und täglich den Computer verwenden, machen dies auch die Landkinder.

Mehr als die Hälfte der Kinder und Jugendlichen verbringen, wenn sie vor dem Computer sitzen, weniger als eine Stunde damit. Bei der Studie haben aber Kinder und Jugendliche teilgenommen, die mehr als sieben Stunden vor dem Computer verbringen. Bei den exzessiven Computernutzern ist das männliche Geschlecht an erster Stelle und die oberen Altersgruppen 14, 15 und 16 Jahre. Das Verhältnis von denen, die am Land wohnen und von denen, die in der Stadt wohnen, ist in diesem Fall gleich.

Ein Teil der Fragen sollte herausfinden, wie viele Kinder und Jugendliche computersuchtgefährdet sind. Dafür wurden neun Fragen kreiert, die die Kriterien des Suchtverhaltens, wie Toleranzentwicklung, Kontrollverlust, Euphorie, Rückzug aus anderen Lebensbereichen, fortgesetztes Suchtverhalten trotz Konflikte und Realitätsverlust, beinhalten.

Bei den Befragten, die sechs von neuen Fragen mit einem JA beantwortet haben, könnte man davon ausgehen, dass sie computersuchtgefährdet sind. Mehr Mädels haben 6 Fragen mit JA beantwortet. Jedoch bei der Steigerung der JA Antworten,

spricht 7 JA oder sogar 9 JA Antworten sind die Burschen gefährdeter. Kein Mädchen hatte mehr als sieben JA Antworten, d.h. die Burschen sind laut Fragebogen mehr gefährdet computersüchtig zu werden als die Mädels.

Zusätzlich sind Landkinder gefährdeter als die Stadtkinder.

Jedoch kam es zum Resultat, dass nur ein 14 jähriger Bursche, der in der Stadt wohnt und die Hauptschule besucht, die Kriterien eines Computersüchtigen erfüllt.

Mehr als die Hälfte der Befragten antworteten, dass es ihnen öfters passiert, dass, wenn sie vor dem Computer sitzen, sie die Zeit übersehen. Auch mehr als die Hälfte der Mädchen beantworteten diese Frage mit JA und sind somit vor den Burschen, die jedoch nur knapp unter der Hälfte liegen.

Den Kindern am Land passiert dies jedoch öfters als denen in der Stadt.

Mehr als ein Viertel der Teilnehmer verheimlichen ihren Eltern manchmal, dass sie Computerspielen. Die Landkinder verheimlichen in dieser Hinsicht mehr als die Stadtkinder. Ebenso fällt es den Burschen leichter als den Mädels.

Ein paar Streitlustige nahmen auch an der Studie teil. Das männliche Geschlecht hat mehr Konflikte mit den Eltern, wenn sie zu viel Zeit vor dem Computer verbringen als die Mädchen. Landkinder streiten deshalb auch mehr mit den Eltern als die in der Stadt.

Bei der Frage, was Kinder und Jugendliche im Internet machen, waren sich weit mehr als die Hälfte einig, dass sie am meisten surfen/googlen und auch mehr als die Hälfte spielen Computer im Internet.

Die Landkinder surfen mehr, nutzen mehr Computerspiele und chatten auch mehr als die Stadtkinder.

Das Interesse der Mädchen und Burschen am Internet ist sehr ähnlich, an erster Stelle ist das Surfen/Googlen, jedoch surfen mehr Burschen als Mädchen.

Das gleiche gilt auch für das Computerspielen, es spielen zwar auch die Mädchen, aber eine höhere Frequenz haben die Jungs.

Beim Chatten wiederum ist es umgekehrt, dieses Medium ist bei den Mädels beliebter.

In der Gesamtwertung folgt dann das Chatten, das bei den Mädchen auf Platz drei bleibt, bei den Burschen wird es durch downloaden ersetzt.

Landkinder surfen mehr im Internet.

Beim Fragenblock Soziale Netzwerke sind mehr als die Hälfte der befragten Kinder in mindestens einem Forum angemeldet. Mädchen und Burschen nutzen gleich oft diese Internetseiten.

Landkinder chatten mehr als die Stadtkinder und in der Hauptschule wird am meisten über solche Plattformen kommuniziert.

Fast die Hälfte der Teilnehmer besuchen solche Internetseiten zum Spaß, mehr als ein Viertel treffen dort ihre Freunde aus der Schule, Nachbarn, etc.

Die drittbekannteste Antwort war, dass die Kinder und Jugendlichen gerne andere Leute im Internet kennenlernen.

Mehr Landkinder treffen sich im Internet mit ihren Freunden und machen dies aus Spaß, jedoch lernen die Stadtkinder lieber andere Kinder und Jugendliche im Internet kennen.

Die beliebtesten Computerspiele bei den Kinder und Jugendlichen sind Abenteuerspiele, Lernspiele und Sportspiele. Die Intention dahinter ist der Spaß, der Zeitvertreib und weil die einen oder anderen gerne einmal eine andere Rolle einnehmen.

Mehr Jungs spielen Computerspiele als Mädchen, das gleiche gilt für die Landkinder. Die Volksschüler am Land spielen am meisten Computer.

Mehr als die Hälfte der Kinder und Jugendlichen sind aufgedrehter nach dem Computerspielen. Landkinder sind leicht aufgedrehter und aggressiver als Stadtkinder, dafür finden diese leichter die Entspannung darin.

Der dritte Block widmete sich den Online Glücksspielen. Dieser hatte die niedrigste Frequenz, nur 57 Kinder und Jugendliche spielen Glücksspiele. Das Interesse liegt mehr bei den Jungs und die Auswertung ergaben, dass die Anzahl der Landkinder höher ist, als die bei den Stadtkindern.

Poker ist das beliebteste Online Glücksspiel unter den Jugendlichen. Die Jungs spielen mehr um Geld als die Mädchen, jedoch wird der Betrag von 20 Euro nicht überschritten.

Mehr als die Hälfte der Glücksspieler spielen mindestens 1 mal in der Woche ein Glücksspiel. Das männliche Geschlecht liegt an erster Stelle. Die meisten Glücksspieler gehen in die Volksschule am Land.

Bei der Anzahl jener, die über eine Stunde ihrer Zeit mit Glücksspielen im Internet verbringen, sind die Volksschüler von der Stadt an erster Stelle und die vom Land an letzter Stelle. Jedoch verbringen mehr Burschen die Zeit mit Glücksspielen als Mädchen. Am Land spielen auch mehr Kinder über eine Stunde Glücksspiele als die in der Stadt.

Zusammenfassend kann man sagen, dass laut diesem Fragebogen die Burschen gefährdeter sind als die Mädchen, jedoch ist der Prozentsatz der Mädchen auch sehr hoch.

Bereits in der Volksschule kommt der Computer oft zum Einsatz, es wird gechattet, Computer gespielt und sogar an Glücksspielen teilgenommen.

Erstaunlicher Weise nutzen laut dem Screening mehr Landkinder das Medium Computer als die Stadtkinder. Dieses Ergebnis ist überraschend, da man eher davon ausgeht, dass die Landkinder ihre Freizeit im Grünen verbringen, aber wie man sieht ändern sich die Zeiten.

## 5. Literaturverzeichnis

- 1) STATISTIK AUSTRIA. Bevölkerung nach Alter und Geschlecht. [Online] Statistik Austria - Die Informationsmanager. 2010. [cited 2011 June 29] Available from: [http://www.statistik.at/web\\_de/statistiken/bevoelkerung/bevoelkerungsstruktur/bevoelkerung\\_nach\\_alter\\_geschlecht/index.html](http://www.statistik.at/web_de/statistiken/bevoelkerung/bevoelkerungsstruktur/bevoelkerung_nach_alter_geschlecht/index.html)
- 2) Kogler S. Computersucht Screening Fragebogen. [Anhang] Juli 2010.
- 3) Dilling H, Mombour W, Schmidt MH. Internationale Klassifikation psychischer Störungen: ICD 10 Kapitel V (F) Klinisch diagnostische Leitlinien. 7.Auflage. Bern: Huber Verlag; 2010.
- 4) Pfeifer W. Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. 3.Auflage. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1997.
- 5) Gabriel E. Die Süchtigkeit: Psychopathologie der Suchten. Hamburg: Neuland-Verlag; 1962.
- 6) Erlenmeyer A. Die Morphinsucht und ihre Behandlung. 3.Auflage. Berlin, Leipzig: Heuser; 1887.
- 7) Gabriel E, Kratzmann E. Die Süchtigkeit. Berlin: Neuland-Verlag; 1936.
- 8) Robinson TE, Berridge KC. Addiction. Annual Review of Psychology. 2003 Aug; 54:25-53.
- 9) Scheerer S. Sucht. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt; 1995.
- 10) Batthyány D, Pritz A. Rausch ohne Drogen. Substanzgebundene Süchte. Wien/New York: Springer-Verlag; 2009.
- 11) Grüsser SM, Thalemann CN. Verhaltenssucht - Diagnostik, Therapie, Forschung. Bern: Huber-Verlag; 2006.
- 12) Saß H, Wittchen HU, Zaudig M, Houben I. Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen DSM-IV-TR. Göttingen: Hogrefe, 2003.
- 13) Grüsser S.M. Thalemann R. Computersüchtig? Rat und Hilfe Bern: Huber-Verlag; 2006.
- 14) Poppelreuter S, Gross W. Nicht nur Drogen machen süchtig – Entstehung und Behandlung von stoffgebundenen Süchten. Weinheim: Beltz; 2000.
- 15) Böning J. Glücksspielen als Krankheit? Kritische Bemerkungen zur Inflation der Süchte. Der Nervenarzt 62:706-707

- 16) Grüsser SM, Thalemann R, Albrecht U, Thalemann CN. Excessive computer usage in adolescents – a psychometric evaluation. Wiener Klinische Wochenschrift. 2005; 117(5-6):188-95
- 17) Gross W. Sucht ohne Drogen. Arbeiten, Spielen, Essen, Lieben. 2.Auflage. Frankfurt am Main: Fischer-Verlag; 2003.
- 18) Gross W. Hinter jeder Sucht ist eine Sehnsucht. Die geheimen Drogen des Alltags. 5.Auflage. Freiburg/Basel/Wien: Herder-Verlag; 2002.
- 19) Kuntz H. Der rote Faden in der Sucht: Abhängigkeit überwinden und verstehen. Neue Ansätze in Theorie und Praxis. 2.Auflage Weinheim: .Bletz-Verlag; 2002.
- 20) Schreiber HL. Drogenabhängigkeit und Spielsucht im Vergleich, Kriminalistik. Heidelberg: Kriminalistik-Verlag; 1992.
- 21) Farke G. OnlineSucht: Wenn mailen und chatten zum Zwang werden. Stuttgart: Kreuz-Verlag; 2003.
- 22) Zisler DC. Seelenimpulse. Frankfurt am Main: Peter Lang –Internationaler Verlag der Wissenschaften; 2010
- 23) Asanger R, Wenninger G. Handwörterbuch Psychologie. Weinheim: Bletz-Psychologie Verlag Union; 1999.
- 24) Freud S. Der Dichter und das Phantasieren. Gesammelte Werke. Frankfurt am Main: Fischer-Verlag; pt (7) 1993.
- 25) Wiesenhütter E. Spielsucht. Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie. 1974; (2): 147-60.
- 26) Faller H, Lang H. Medizinische Psychologie und Soziologie. 3.Auflage. Berlin/Heidelberg: Springer-Verlag; 2010.
- 27) Wikipedia [Online]. URL <http://www.wikipedia.org/>
- 28) Skinner BF. Science and human behavior. [Internet]. The B.F. Skinner Foundation, 2005 [cited 2011 April 23]. Available from: [http://www.bfskinner.org/BFSkinner/PDFBooks\\_files/Science and Human Behavior\\_1.pdf](http://www.bfskinner.org/BFSkinner/PDFBooks_files/Science_and_Human_Behavior_1.pdf)
- 29) Young K. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction- and a Winning Strategy for Recovery. New York:John Wiley & Sons; 1998.
- 30) Löffler G. Basiswissen Biochemie mit Pathobiochemie. 6. Auflage. Heidelberg: Springer-Medizin Verlag; 2004.

- 31) Griffiths MD. Editorial. Internet addiction – time to be taken seriously? *Addiction Research*. 2000; 8: 143 – 18
- 32) Hahn A, Jerusalem M. Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz. In: J. Raithel (Hrsg.) *Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Erklärungen , Formen und Prävention*. 2001. Opladen: Leske & Budrich [Online] 2000. [cited 2011 May 25] Available from: [http://www.onlinesucht.de/internetsucht\\_preprint.pdf](http://www.onlinesucht.de/internetsucht_preprint.pdf)
- 33) it/AFP. Chinese stirbt nach Computer-Marathon. [Online] *Focus Magazin Online*. Feb. 2011 [cited 2011 May 25] Available from: [http://www.focus.de/panorama/welt/peking-chinese-stirbt-nach-computerspiel-marathon\\_aid\\_602035.html](http://www.focus.de/panorama/welt/peking-chinese-stirbt-nach-computerspiel-marathon_aid_602035.html)
- 34) Kenneth S. Facebook hat Jöel in den Tod getrieben. [Online] *Woman Magazin Online*. Aug. 2010 [cited 2011 May 25] Available from: <http://www.woman.at/articles/1032/558/275392/facebook-jo-l-tod-michaela-horn-schicksal>
- 35) Bild.de. 15-Jähriger springt von Brücke: Erster Selbstmord wegen „Facebook“. [Online] *Bild.de*. Sept. 2009 [cited 2011 May 25] Available from: <http://www.bild.de/digital/internet/internet/15-jaehrige-springt-wegen-cyber-mobbing-von-bruecke-9823778.bild.html>
- 36) The Telegraph. Schoolgirl took overdose after Bebo bullying, inquest hears [Online] *The telegraph*. July 2009 [cited 2011 May 25] Available from: <http://www.telegraph.co.uk/technology/social-media/5933925/Schoolgirl-took-overdose-after-Bebo-bullying-inquest-hears.html>
- 37) Der Standard. Selbstmord nach Sexvideo-Veröffentlichung auf Youtube. [Online] *derStandard.at* Sept. 2010 [cited 2011 May 25] Available from: <http://derstandard.at/1285199629512/Selbstmord-nach-Sexvideo-Veroeffentlichung-auf-Youtube>
- 38) dpa. Selbstmord nach PC-Verbot. [Online] *T.online*. Jan. 2010. [cited 2011 May 25] Available from: [http://eltern.t-online.de/rumaenien-13-jaehriger-begeht-selbstmord-nach-computer-verbot/id\\_21448914/index](http://eltern.t-online.de/rumaenien-13-jaehriger-begeht-selbstmord-nach-computer-verbot/id_21448914/index)
- 39) Patalong F. Cybermobbing. Tod eines Teenagers. [Online] *Spiegel Online*. Sept. 2011 [cited 2011 May 25] Available from: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,518042,00.html>

- 40) AFP/ch. Computerspiel wichtiger: Paar lässt Baby verhungern. [Online] Netzwelt. D.News. May 2010. [cited 2011 May 25] Available from: <http://www.dnews.de/nachrichten/netzwelt/230191/computerspiel-wichtiger-paar-lasst-baby-verhungern-.html>
- 41) Möseneder M. Tochter ersticht Mutter: Streit um Internet als Motiv. [Online] derStandard.at April 2010. [cited 2011 May 25] Available from: <http://derstandard.at/1269449682170/Wien-Tochter-ersticht-Mutter-Streit-um-Internet-als-Motiv>
- 42) AFP/nina. Teenager tötet Vater nach Computerspiel-Verbot. [Online] Panorama. D.News. April 2010. [cited 2011 May 25] Available from: <http://www.dnews.de/nachrichten/panorama/207082/teenager-totet-vater-computerspiel-verbot-.html>
- 43) Brain D, Wiemer-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. 2005; 8: 110 – 13
- 44) Ricketts T, Macaskill A. Gambling as emotion management: developing a grounded theory of problem gambling. *Addiction. Annual Review of Psychology*. 2003; (11): 383-400
- 45) LEO Deutsch – Englisch Wörterbuch [Online]. URL <http://dict.leo.org/>
- 46) Meyer G, Bachmann M. Spielsucht: Ursachen und Therapie. 2.Auflage. Berlin/Heidelberg: Springer –Verlag; 2005.

## 6. Anhang

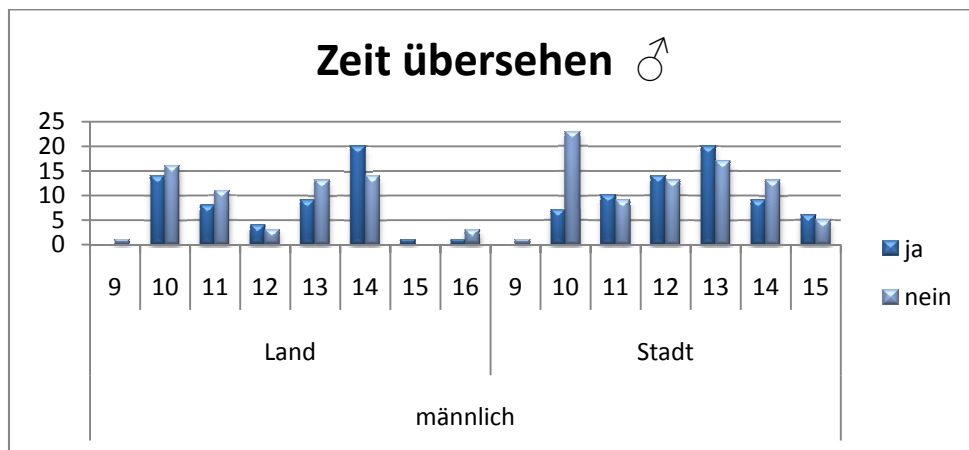
### 6.1. Neun Suchtfragen im Detail

#### 6.1.1. Passiert es dir öfters, dass du die Zeit übersiehst, wenn du vor dem Computer sitzt?

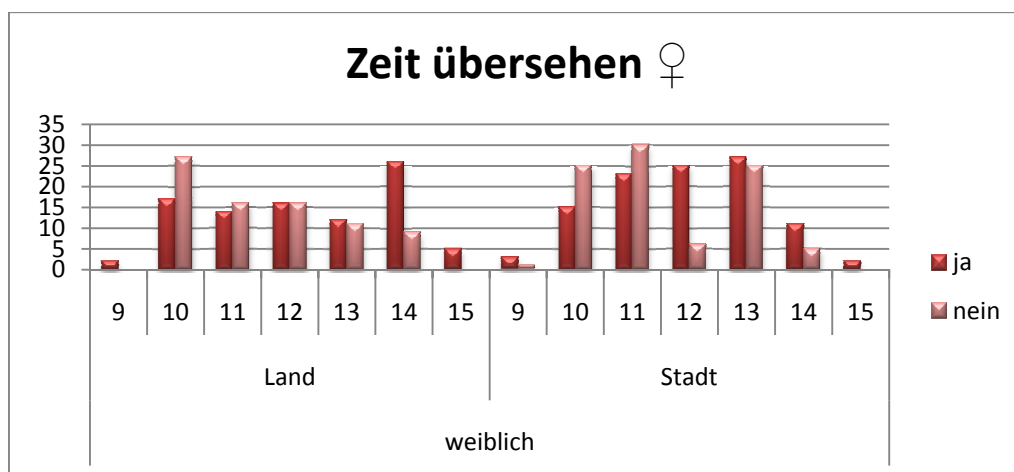
51 % haben auf die Frage, ob es ihnen öfters passiert, dass sie die Zeit übersehen, wenn sie vor dem Computer sitzen mit JA geantwortet.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 46% zu 54%

Stadt-Land Verhältnis: 50% zu 52%.



**Abbildung 86:** Passiert es dir öfters, dass du die Zeit übersiehst, wenn du vor dem Computer sitzt? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



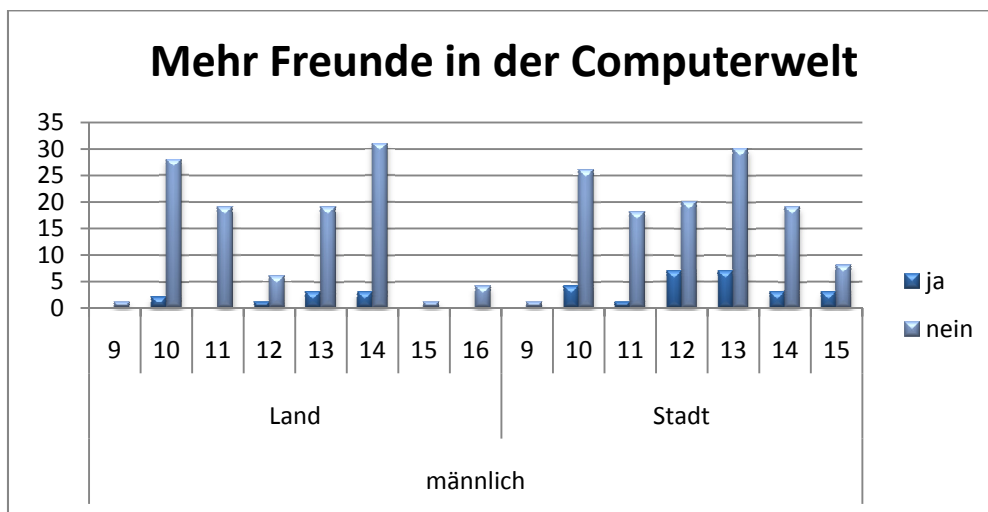
**Abbildung 87:** Passiert es dir öfters, dass du die Zeit übersiehst, wenn du vor dem Computer sitzt? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.2. Hast du mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität?

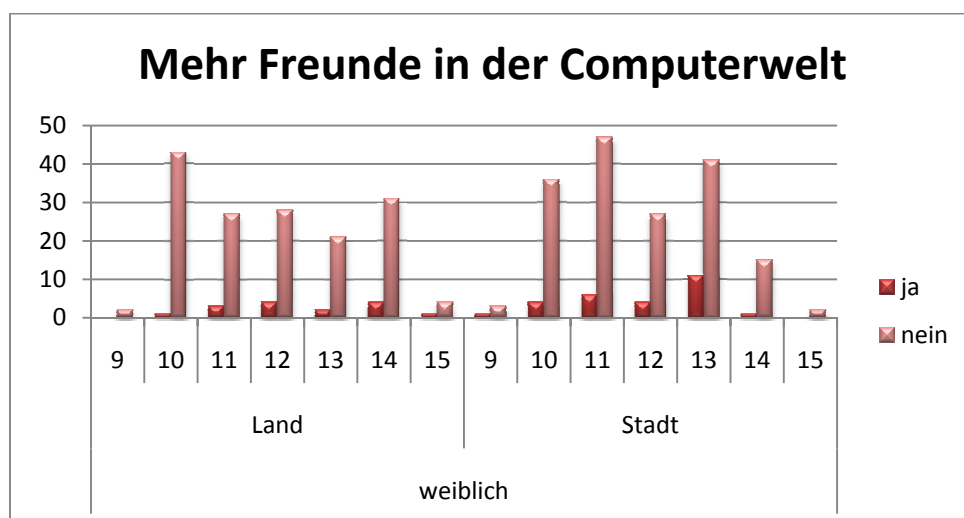
Bei der Frage, ob die Kids mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität haben, kam es zu einem eindeutigen Ergebnis. 88 % beantworteten diese Frage mit einem NEIN, nur 12 % wählten JA.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 13% zu 11%

Stadt-Land Verhältnis: 15% zu 8%



**Abbildung 88:** Hast du mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



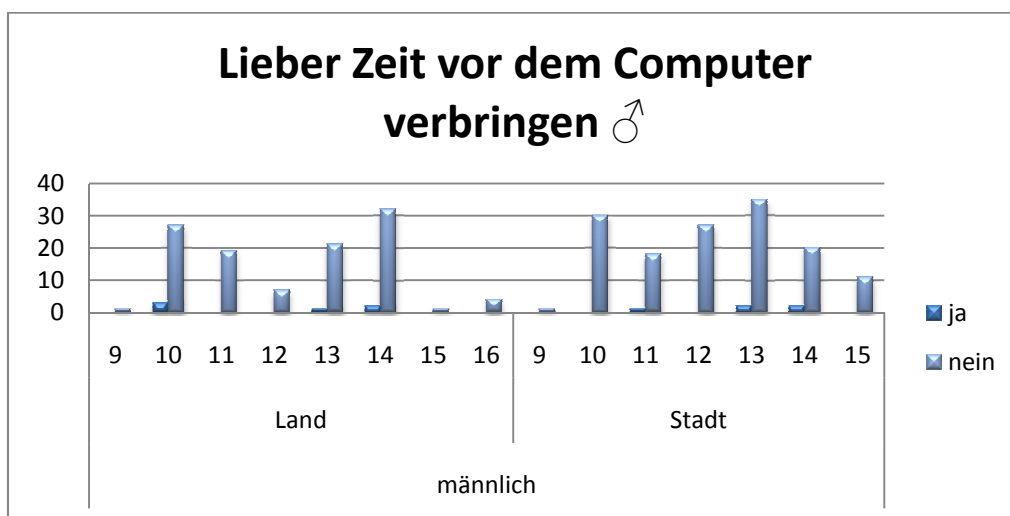
**Abbildung 89:** Hast du mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.3. Verbringst du lieber Zeit vor dem Computer, als dich mit deinen Freunden zu treffen?

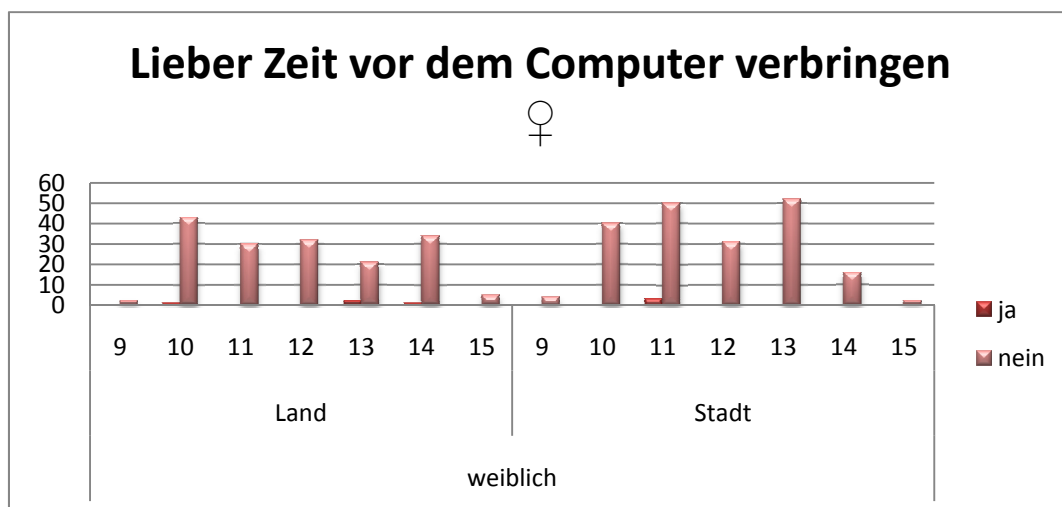
Die Frage, ob man lieber die Zeit vor dem Computer verbringt, als sich mit Freunden zu treffen, wurde mit 3 % mit JA beantwortet, der Rest, die 97 % wählten die Antwort NEIN.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 4% zu 2%

Stadt-Land Verhältnis: 2% zu 3%



**Abbildung 90:** Verbringst du lieber die Zeit vor dem Computer, als dich mit deinen Freunden zu treffen? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



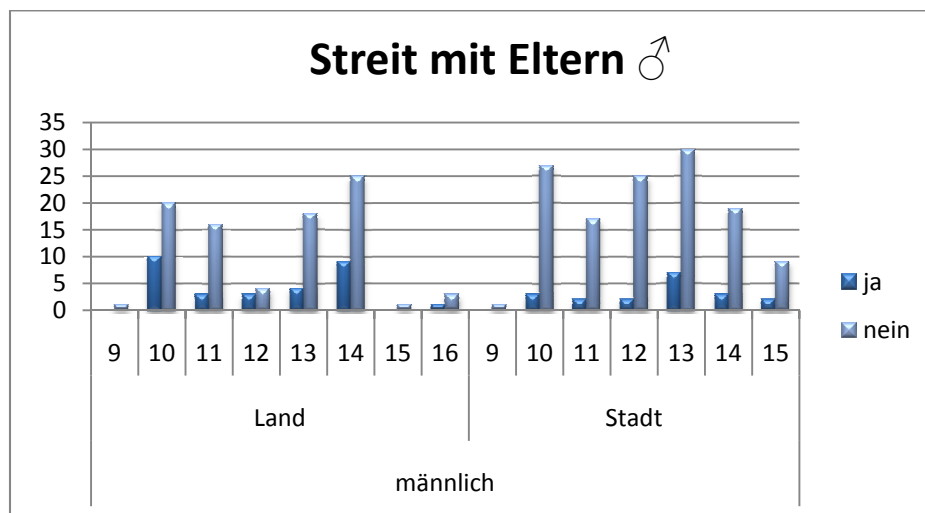
**Abbildung 91:** Verbringst du lieber die Zeit vor dem Computer, als dich mit deinen Freunden zu treffen? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.4. Streitest du mit deinen Eltern, wenn du viel Zeit vor dem Computer verbringst?

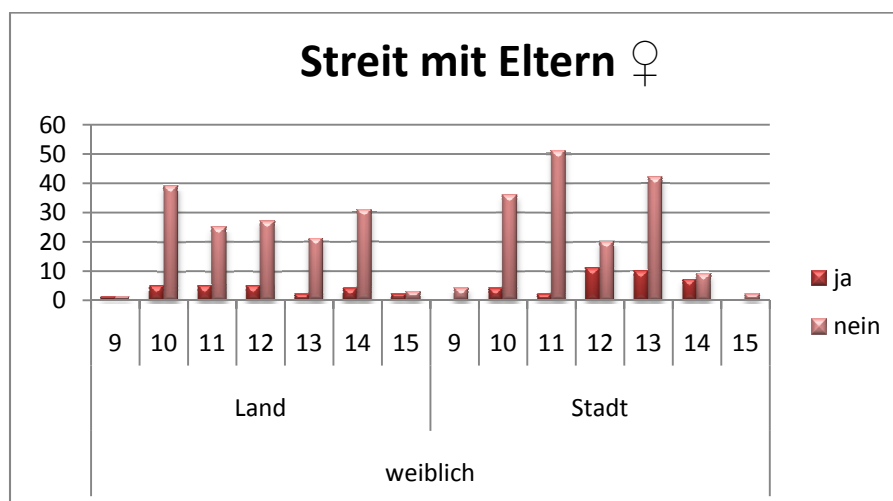
Folgender Item, bei welchem gefragt wurde, ob man mit den Eltern streitet, wenn man viel Zeit vor dem Computer verbringt, haben 17 % mit JA beantwortet.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 18% zu 16%

Stadt-Land Verhältnis: 15% zu 19%



**Abbildung 92:** Streitest du mit deinen Eltern, wenn du viel Zeit vor dem Computer verbringst? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



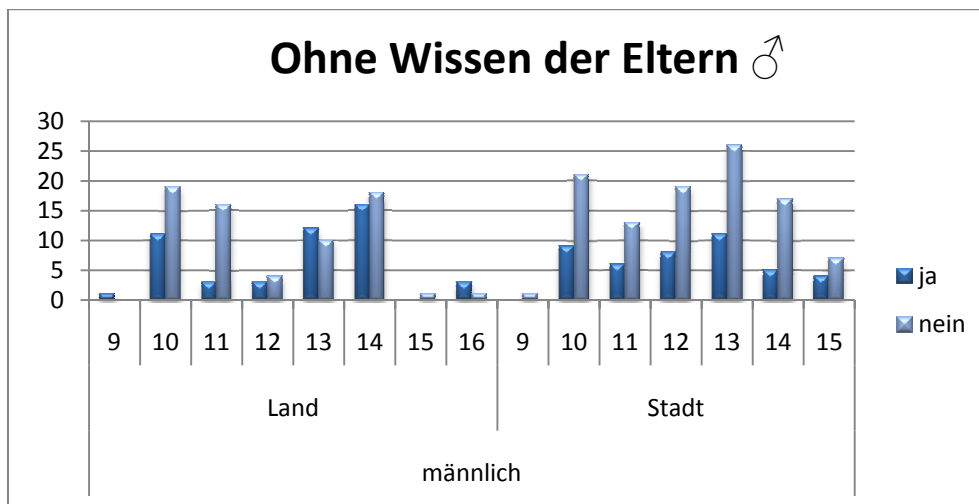
**Abbildung 93:** Streitest du mit deinen Eltern, wenn du viel Zeit vor dem Computer verbringst? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.5. Spielst du manchmal am Computer, ohne dass es deine Eltern wissen?

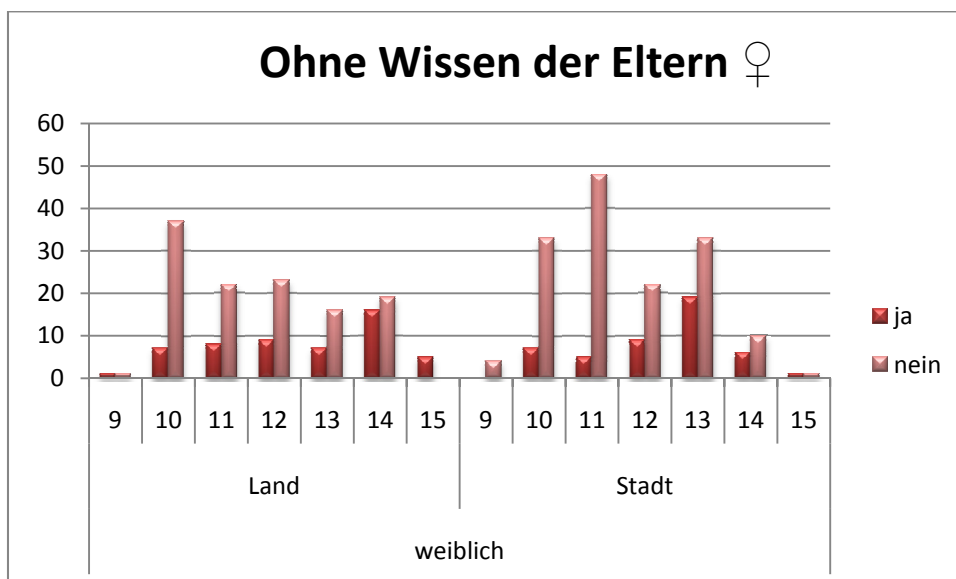
Ob Kinder manchmal am Computer spielen, ohne dass es die Eltern wissen haben 30 % mit JA beantwortet.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 35% zu 27%

Stadt-Land Verhältnis: 26% zu 35%



**Abbildung 94:** Spielst du manchmal am Computer, ohne dass es deine Eltern wissen? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



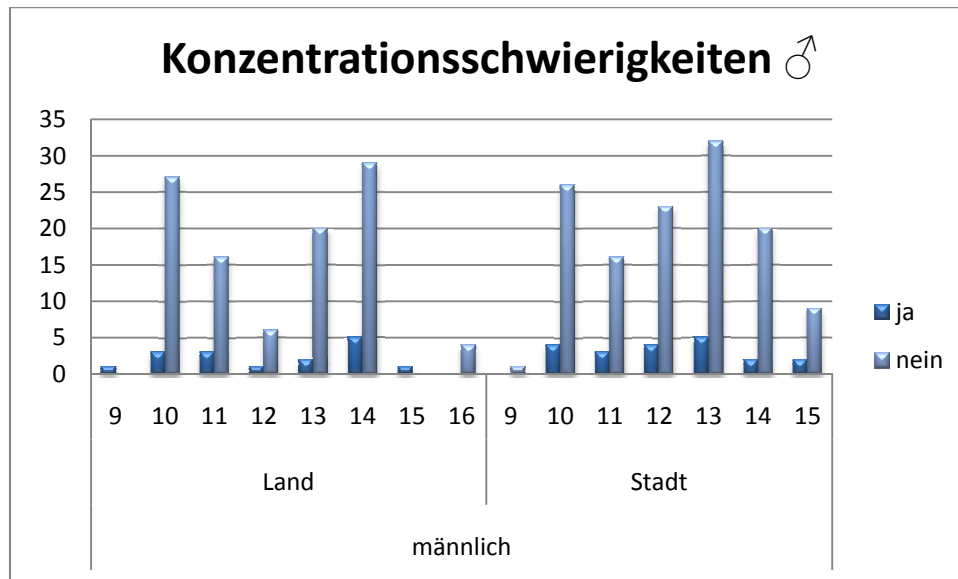
**Abbildung 95:** Spielst du manchmal am Computer, ohne dass es deine Eltern wissen? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.6. Schläfst du in letzter Zeit weniger und hast du in der Schule Konzentrationsschwierigkeiten?

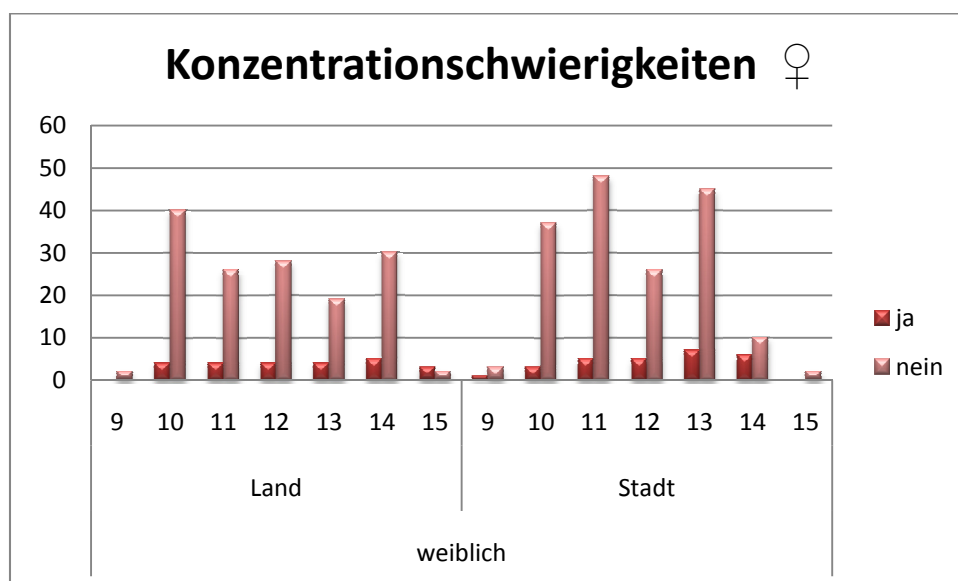
Diese Frage haben von den 634 Befragten 14% mit einem JA beantwortet.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 14% zu 14%

Stadt-Land Verhältnis: 14% zu 14%



**Abbildung 96:** Schläfst du in letzter Zeit weniger und hast du in der Schule Konzentrationsschwierigkeiten? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



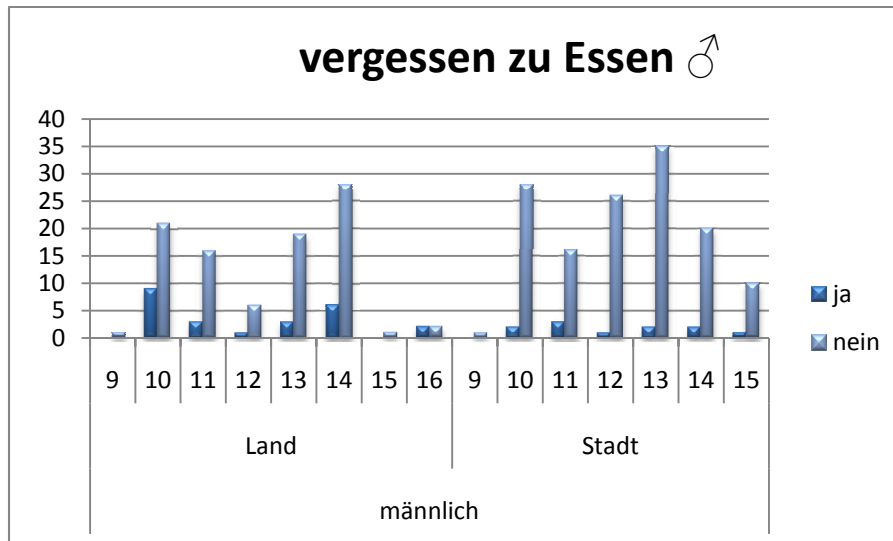
**Abbildung 97:** Schläfst du in letzter Zeit weniger und hast du in der Schule Konzentrationsschwierigkeiten? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.7. Vergisst du manchmal zu essen, wenn du vor dem Computer sitzt?

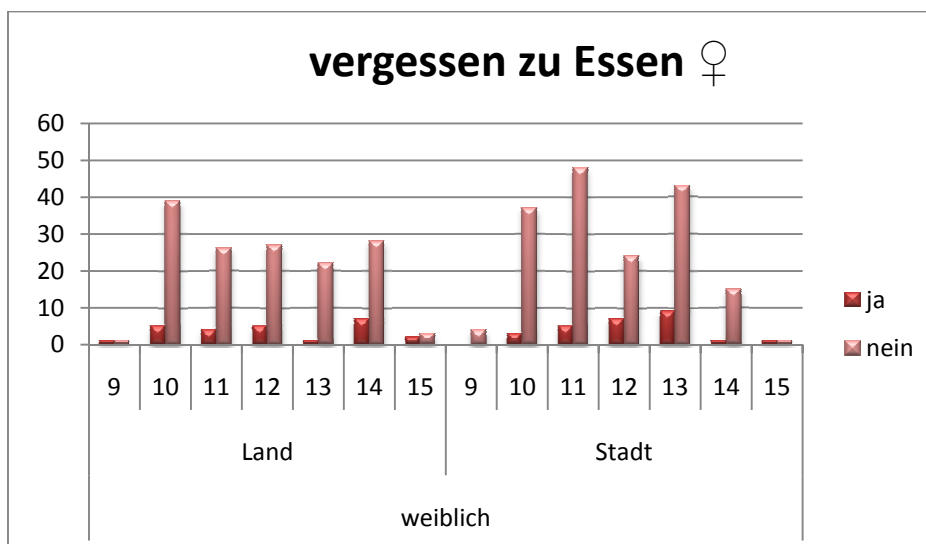
Auch hier haben 14 % die Antwort mit JA gewählt.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 13% zu 14%

Stadt-Land Verhältnis: 11% zu 17%



**Abbildung 98:** Vergisst du manchmal zu essen, wenn du vor dem Computer sitzt? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



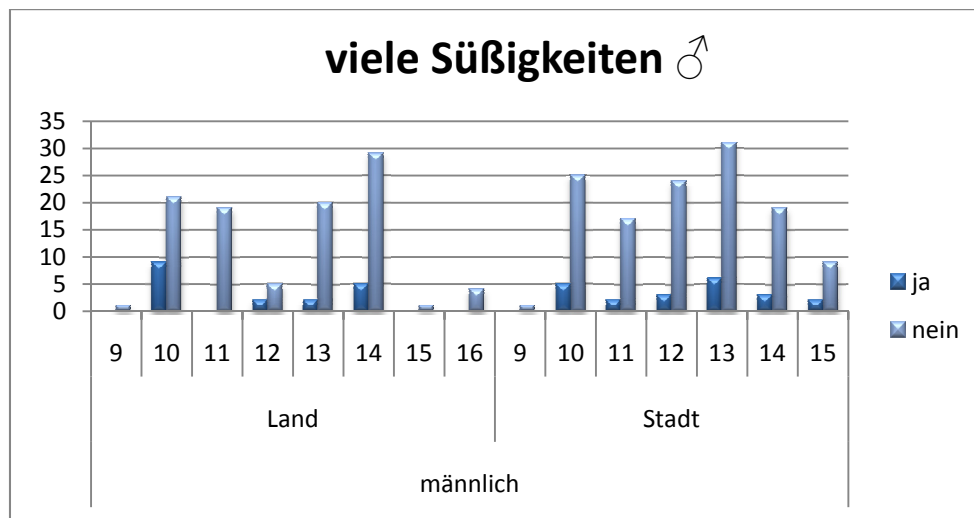
**Abbildung 99:** Vergisst du manchmal zu essen, wenn du vor dem Computer sitzt? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.8. Isst du viele Süßigkeiten vor dem Computer?

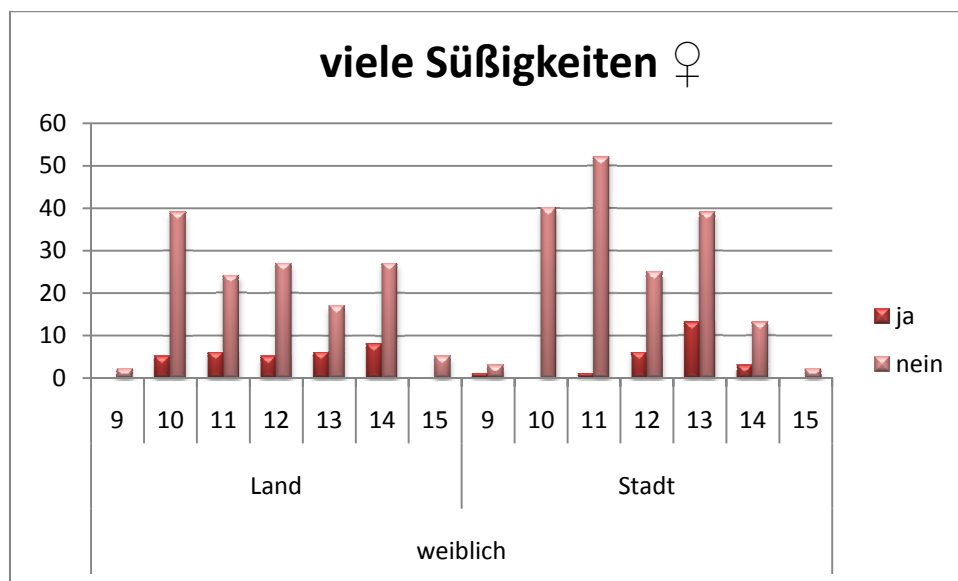
15% der Kinder und Jugendlichen essen mehr Süßigkeiten, wenn sie vor dem Computer sitzen.

Männlich-Weiblich Verhältnis: 15% zu 15%

Stadt-Land Verhältnis: 13% zu 17%



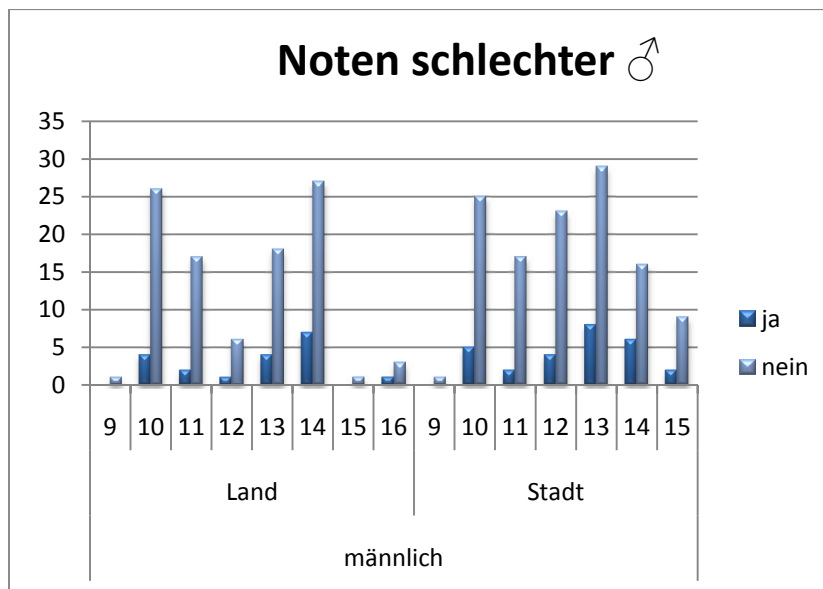
**Abbildung 100:** Isst du viele Süßigkeiten vor dem Computer? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



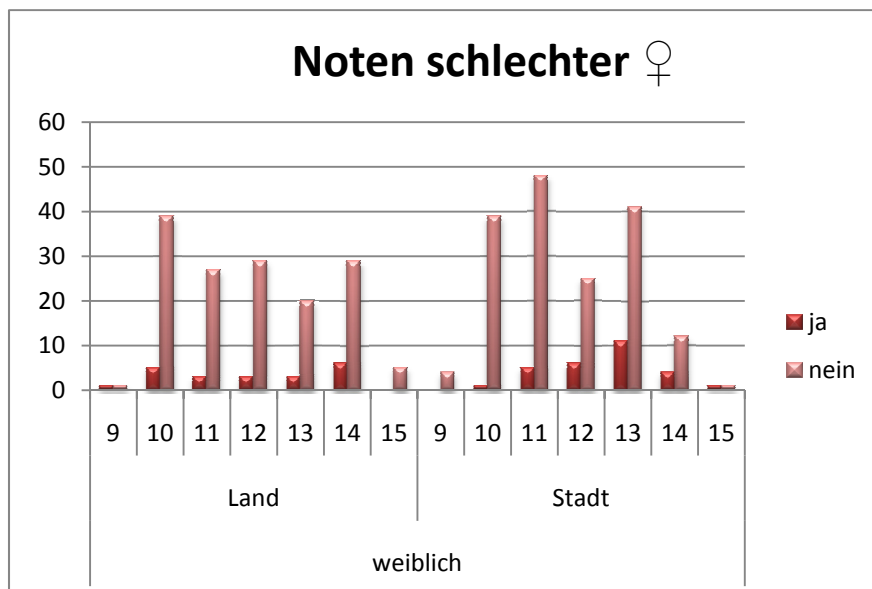
**Abbildung 101:** Isst du viele Süßigkeiten vor dem Computer? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

### 6.1.9. Haben sich in letzter Zeit deine Schulnoten verschlechtert?

Die letzte Frage aus dem Themenpool haben 15 % mit JA beantwortet.



**Abbildung 102:** Haben sich in letzter Zeit deine Schulnoten verschlechtert? Männlicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])



**Abbildung 103:** Haben sich in letzter Zeit deine Schulnoten verschlechtert? Weiblicher Prozentanteil in den Altersgruppen im Vergleich Stadt-Land in absoluten Zahlen (modifiziert nach [2])

## 6.2. Fragebogen



Liebe Schüler, liebe Schülerinnen,

ich studiere an der Medizinischen Universität in Graz und schreibe gerade an meiner Diplomarbeit. Dazu brauche ich eure Hilfe! Ich bitte euch, den Fragebogen gewissenhaft und ehrlich zu beantworten. Die Daten sind anonym, d.h. es ist nicht nachvollziehbar, wer welchen Fragebogen ausgefüllt hat. Die Daten werden nicht an Zweitpersonen weitergegeben. Danke für eure Mithilfe! Ich wünsche euch schöne Ferien!!  
Simone Kogler

Verwendest du täglich einen Computer?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Wie viele Male in der Woche verwendest du einen Computer?	<input type="radio"/> nicht wöchentlich <input type="radio"/> täglich <input type="radio"/> 1 mal pro Woche <input type="radio"/> 2 mal pro Woche	<input type="radio"/> 3 mal pro Woche <input type="radio"/> 4 mal pro Woche <input type="radio"/> 5 mal pro Woche <input type="radio"/> 6 mal pro Woche
Wie lange sitzt du dann vor dem Computer?	<input type="radio"/> < 1 Stunde <input type="radio"/> < 2 Stunden <input type="radio"/> < 3 Stunden <input type="radio"/> < 4 Stunden	<input type="radio"/> < 5 Stunden <input type="radio"/> < 6 Stunden <input type="radio"/> < 7 Stunden <input type="radio"/> > 7 Stunden
Passiert es dir öfters, dass du die Zeit übersiehst, wenn du vor dem Computer sitzt?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Hast du mehr Freunde in der Computerwelt als in der Realität?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Verbringst du lieber die Zeit vor dem Computer, als dich mit deinen Freunden zu treffen?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Streitest du mit deinen Eltern, wenn du viel Zeit vor dem Computer verbringst?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Spielst du manchmal am Computer, ohne dass es deine Eltern wissen?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein

Schläfst du in letzter Zeit weniger und hast du in der Schule Konzentrationsschwierigkeiten?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Vergisst du manchmal zu essen, wenn du vor dem Computer sitzt?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Isst du viele Süßigkeiten vor dem Computer?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Haben sich in letzter Zeit deine Schulnoten verschlechtert?	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
Was machst du im Internet? <i>(du kannst mehrere Antworten ankreuzen)</i>	<input type="checkbox"/> surfen / googlen <input type="checkbox"/> Computer spielen <input type="checkbox"/> Online Glücksspiele <input type="checkbox"/> Online Shopping	<input type="checkbox"/> Chatrooms <input type="checkbox"/> Download (Filme, Musik) <input type="checkbox"/> Sportwetten <input type="checkbox"/> .....
In wie vielen Foren (Chatrooms, SchülerVZ, Facebook, Skype, ICQ, etc.) bist du angemeldet?	<input type="checkbox"/> in keinem <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> > 5
Warum nutzt du solche Internet-Seiten? (Chatrooms, SchülerVZ, etc.) <i>(du kannst mehrere Antworten ankreuzen)</i>	<input type="checkbox"/> Zum Spaß. <input type="checkbox"/> Zum Zeitvertreib. <input type="checkbox"/> Ich warte auf die große Liebe. <input type="checkbox"/> Dort kann ich so sein wie ich bin. <input type="checkbox"/> Ich lerne gerne andere Leute im Internet kennen. <input type="checkbox"/> Ich mag es, wenn die Anderen nicht wissen, wer ich bin. <input type="checkbox"/> Ich gebe mich auch manchmal als jemand anderer aus. <input type="checkbox"/> Ich schaue mir gerne die Profile von anderen Leuten an. <input type="checkbox"/> Ich treffe dort meine Freunde aus der Schule, Nachbarn, etc. <input type="checkbox"/> Keine der Antworten trifft auf mich zu.	
Lernst du deine Freunde aus dem Internet wirklich kennen?	<input type="radio"/> Ja	<input type="radio"/> nein
Wie oft in der Woche bist du in solchen Plattformen?	<input type="checkbox"/> nicht wöchentlich <input type="checkbox"/> täglich <input type="checkbox"/> 1 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 2 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 3 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 4 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 5 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 6 mal pro Woche
Wie lange chattest du dann?	<input type="checkbox"/> < 1 Stunde <input type="checkbox"/> < 2 Stunden <input type="checkbox"/> < 3 Stunden <input type="checkbox"/> < 4 Stunden	<input type="checkbox"/> < 5 Stunden <input type="checkbox"/> < 6 Stunden <input type="checkbox"/> < 7 Stunden <input type="checkbox"/> > 7 Stunden

<p>Welche Art von Computerspielen spielst du? (du kannst mehrere Antworten ankreuzen)</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Lernspiele</td> <td><input type="checkbox"/> Sportspiele</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Abenteuerspiele</td> <td><input type="checkbox"/> Strategiespiele</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Beat'em up (Prügelspiel)</td> <td><input type="checkbox"/> Quizspiele</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Second Life (Rollenspiele)</td> <td><input type="checkbox"/> Glücksspiele</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Shooter Spiele</td> <td><input type="checkbox"/> .....</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Lernspiele	<input type="checkbox"/> Sportspiele	<input type="checkbox"/> Abenteuerspiele	<input type="checkbox"/> Strategiespiele	<input type="checkbox"/> Beat'em up (Prügelspiel)	<input type="checkbox"/> Quizspiele	<input type="checkbox"/> Second Life (Rollenspiele)	<input type="checkbox"/> Glücksspiele	<input type="checkbox"/> Shooter Spiele	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Lernspiele	<input type="checkbox"/> Sportspiele										
<input type="checkbox"/> Abenteuerspiele	<input type="checkbox"/> Strategiespiele										
<input type="checkbox"/> Beat'em up (Prügelspiel)	<input type="checkbox"/> Quizspiele										
<input type="checkbox"/> Second Life (Rollenspiele)	<input type="checkbox"/> Glücksspiele										
<input type="checkbox"/> Shooter Spiele	<input type="checkbox"/> .....										
<p>Warum spielst du diese Computerspiele? (du kannst mehrere Antworten ankreuzen)</p>	<table border="0"> <tr><td><input type="checkbox"/> Zum Spaß.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Zum Zeitvertreib.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Um meinen Frust abzubauen.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Dort kann ich so sein wie ich bin.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Weil es "In" ist.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Ich spiele gerne mit Waffen.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Ich nehme gerne eine andere Identität (Rolle) an.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Meine Freunde machen das auch.</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> Keine der Antworten trifft auf mich zu.</td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> Zum Spaß.	<input type="checkbox"/> Zum Zeitvertreib.	<input type="checkbox"/> Um meinen Frust abzubauen.	<input type="checkbox"/> Dort kann ich so sein wie ich bin.	<input type="checkbox"/> Weil es "In" ist.	<input type="checkbox"/> Ich spiele gerne mit Waffen.	<input type="checkbox"/> Ich nehme gerne eine andere Identität (Rolle) an.	<input type="checkbox"/> Meine Freunde machen das auch.	<input type="checkbox"/> Keine der Antworten trifft auf mich zu.	
<input type="checkbox"/> Zum Spaß.											
<input type="checkbox"/> Zum Zeitvertreib.											
<input type="checkbox"/> Um meinen Frust abzubauen.											
<input type="checkbox"/> Dort kann ich so sein wie ich bin.											
<input type="checkbox"/> Weil es "In" ist.											
<input type="checkbox"/> Ich spiele gerne mit Waffen.											
<input type="checkbox"/> Ich nehme gerne eine andere Identität (Rolle) an.											
<input type="checkbox"/> Meine Freunde machen das auch.											
<input type="checkbox"/> Keine der Antworten trifft auf mich zu.											
<p>Wie oft in der Woche spielst du solche Computerspiele?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> nicht wöchentlich</td> <td><input type="checkbox"/> 3 mal pro Woche</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> täglich</td> <td><input type="checkbox"/> 4 mal pro Woche</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 1 mal pro Woche</td> <td><input type="checkbox"/> 5 mal pro Woche</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 2 mal pro Woche</td> <td><input type="checkbox"/> 6 mal pro Woche</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> nicht wöchentlich	<input type="checkbox"/> 3 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> täglich	<input type="checkbox"/> 4 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 1 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 5 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 2 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 6 mal pro Woche		
<input type="checkbox"/> nicht wöchentlich	<input type="checkbox"/> 3 mal pro Woche										
<input type="checkbox"/> täglich	<input type="checkbox"/> 4 mal pro Woche										
<input type="checkbox"/> 1 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 5 mal pro Woche										
<input type="checkbox"/> 2 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 6 mal pro Woche										
<p>Wie lange spielst du dann?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> &lt; 1 Stunde</td> <td><input type="checkbox"/> &lt; 5 Stunden</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> &lt; 2 Stunden</td> <td><input type="checkbox"/> &lt; 6 Stunden</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> &lt; 3 Stunden</td> <td><input type="checkbox"/> &lt; 7 Stunden</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> &lt; 4 Stunden</td> <td><input type="checkbox"/> &gt; 7 Stunden</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> < 1 Stunde	<input type="checkbox"/> < 5 Stunden	<input type="checkbox"/> < 2 Stunden	<input type="checkbox"/> < 6 Stunden	<input type="checkbox"/> < 3 Stunden	<input type="checkbox"/> < 7 Stunden	<input type="checkbox"/> < 4 Stunden	<input type="checkbox"/> > 7 Stunden		
<input type="checkbox"/> < 1 Stunde	<input type="checkbox"/> < 5 Stunden										
<input type="checkbox"/> < 2 Stunden	<input type="checkbox"/> < 6 Stunden										
<input type="checkbox"/> < 3 Stunden	<input type="checkbox"/> < 7 Stunden										
<input type="checkbox"/> < 4 Stunden	<input type="checkbox"/> > 7 Stunden										
<p>Wie fühlst du dich nach dem Computerspielen?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> entspannter /ruhiger</td> <td><input type="checkbox"/> aggressiver</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> aufgedrehter</td> <td></td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> entspannter /ruhiger	<input type="checkbox"/> aggressiver	<input type="checkbox"/> aufgedrehter							
<input type="checkbox"/> entspannter /ruhiger	<input type="checkbox"/> aggressiver										
<input type="checkbox"/> aufgedrehter											
<p>Würdest du gerne manchmal so sein wie deine Computerspielfiguren?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> ja</td> <td><input type="checkbox"/> nein</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein								
<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein										
<p>Spielst du Glücksspiele im Internet?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> ja</td> <td><input type="checkbox"/> nein <b>WENN NEIN - -&gt;weiter bei: "Kurz noch zu dir"</b></td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein <b>WENN NEIN - -&gt;weiter bei: "Kurz noch zu dir"</b>								
<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein <b>WENN NEIN - -&gt;weiter bei: "Kurz noch zu dir"</b>										
<p>Welche Glücksspiele spielst du im Internet?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Poker</td> <td><input type="checkbox"/> Sportwetten</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Black-Jack</td> <td><input type="checkbox"/> .....</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Roulette</td> <td></td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Poker	<input type="checkbox"/> Sportwetten	<input type="checkbox"/> Black-Jack	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> Roulette					
<input type="checkbox"/> Poker	<input type="checkbox"/> Sportwetten										
<input type="checkbox"/> Black-Jack	<input type="checkbox"/> .....										
<input type="checkbox"/> Roulette											
<p>Spielst du um Geld?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> ja</td> <td><input type="checkbox"/> nein</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein								
<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein										
<p>Wenn ja, wie viel Geld verspielst du durchschnittlich im Monat?</p>	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> &lt; 10 Euro</td> <td><input type="checkbox"/> &lt; 40 Euro</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> &lt; 20 Euro</td> <td><input type="checkbox"/> &gt; 50 Euro</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> &lt; 30 Euro</td> <td><input type="checkbox"/> &gt; 100 Euro</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> < 10 Euro	<input type="checkbox"/> < 40 Euro	<input type="checkbox"/> < 20 Euro	<input type="checkbox"/> > 50 Euro	<input type="checkbox"/> < 30 Euro	<input type="checkbox"/> > 100 Euro				
<input type="checkbox"/> < 10 Euro	<input type="checkbox"/> < 40 Euro										
<input type="checkbox"/> < 20 Euro	<input type="checkbox"/> > 50 Euro										
<input type="checkbox"/> < 30 Euro	<input type="checkbox"/> > 100 Euro										

<p>Warum spielst du Glücksspiele im Internet? (du kannst mehrere Antworten ankreuzen)</p>	<input type="checkbox"/> Zum Spaß. <input type="checkbox"/> Zum Zeitvertreib. <input type="checkbox"/> Um meinen Frust abzubauen. <input type="checkbox"/> Weil es "In" ist. <input type="checkbox"/> Meine Freunde machen das auch. <input type="checkbox"/> Weil ich Geld gewinnen kann. <input type="checkbox"/> Ich bin auch in der Realität ein Glücksspielfan. <input type="checkbox"/> Keine der Antworten trifft auf mich zu..	
<p>Wie oft in der Woche nimmst du an solchen Glücksspielen teil?</p>	<input type="checkbox"/> nicht wöchentlich <input type="checkbox"/> täglich <input type="checkbox"/> 1 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 2 mal pro Woche	<input type="checkbox"/> 3 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 4 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 5 mal pro Woche <input type="checkbox"/> 6 mal pro Woche
<p>Wie lange spielst du dann?</p>	<input type="checkbox"/> < 1 Stunde <input type="checkbox"/> < 2 Stunden <input type="checkbox"/> < 3 Stunden <input type="checkbox"/> < 4 Stunden	<input type="checkbox"/> < 5 Stunden <input type="checkbox"/> < 6 Stunden <input type="checkbox"/> < 7 Stunden <input type="checkbox"/> > 7 Stunden
<p>Verheimlichst du deinen Eltern, dass du bei Online-Glücksspielen mitmachst?</p>	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
<p><b>KURZ NOCH ZU DIR:</b></p>		
<p>Du bist....</p>	<input type="checkbox"/> weiblich <input type="checkbox"/> männlich	
<p>Wie alt bist du?</p>	<input type="checkbox"/> 9 Jahre <input type="checkbox"/> 10 Jahre <input type="checkbox"/> 11 Jahre <input type="checkbox"/> 12 Jahre	<input type="checkbox"/> 13 Jahre <input type="checkbox"/> 14 Jahre <input type="checkbox"/> 15 Jahre <input type="checkbox"/> 16 Jahre
<p>In welche Schule gehst du?</p>	<input type="checkbox"/> Volksschule (Stadt) <input type="checkbox"/> Volksschule (Land)	<input type="checkbox"/> Gymnasium <input type="checkbox"/> Hauptschule
<p>In welche Schulstufe?</p>	<input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> 2.	<input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 4.
<p>Wo wohnst du?</p>	<input type="checkbox"/> Stadt <input type="checkbox"/> Land	

**DANKE!!!**

### 6.3. Bestätigung des Landesschulrates

Frau  
Simone Kogler  
simi.kogler@gmx.at

**\*200000\_38664074**  
\*

\*200000\_38664074\*

Zahl:  
allg-2363/2010

Sachbearbeiter:  
Arko

Telefon:  
+43/463/5812-313

Datum:  
24.06.2010

Betreff:  
Kogler Simone, Fragebogenaktion

Sehr geehrte Frau Kogler!

Unter Bezugnahme auf Ihr Ansuchen vom 14. Juni 2010, betreffend Fragebogenerhebung zum Thema „Computersucht im Kindes- und Jugendalter“ genehmigt Ihnen der Landesschulrat für Kärnten die Durchführung der Fragebogenerhebung.

Es wird darauf hingewiesen, dass die Beteiligung an dieser Erhebung freiwillig ist, der Zustimmung des Direktors sowie der Erziehungsberechtigten bedarf und die erhobenen Daten im Hinblick auf das Datenschutzgesetz vertraulich zu behandeln sind.

Mit freundlichen Grüßen

Für den Amtsführenden Präsidenten:  
Mag. Ziegler

F.d.R.d.A.  
Laimer