

Prof. Dr. Angela Schorr, Medienpsychologisches Labor, Universität Siegen

Antworten zum Fragenkatalog des Ausschusses für Kultur und Medien des Deutschen Bundestages zum Thema „Onlinesucht“ am 09.04.2008

Zu 1: Handelt es sich bei Onlineabhängigkeit bzw. Medienabhängigkeit um eine neue Form der Sucht oder nur um Ausprägungen anderer Erkrankungen?

Onlinesucht hat sehr verschiedene Erscheinungsformen, die getrennt behandelt werden müssen:

Kaufsucht: Internetauktionen, Ebay, Tauschbörsen etc. sind gefährlich für Menschen, die kaufsüchtig sind. Durch sie kann die Kaufsucht geweckt und/oder verstärkt werden. Kaufsucht ist eine Erkrankung. Das Internet bietet für diese Störung ein spezielles Umfeld, das erforscht werden muss.

Sexsucht: Das Aufsuchen von Sexseiten kann ebenfalls süchtig machen und zu problematischem Sexualverhalten und massiven Problemen in Beruf, Familie und Partnerschaft führen. Nimmt es im Alltag überhand, ist es dem Problembereich gestörten sexuellen Verhaltens zuzurechnen. Es kann auf zuvor vorhandene Störungen aufbauen oder auch erst durch die Internetnutzung erzeugt werden. Es muss verstärkt erforscht werden.

Spielsucht: Pokerrunden im Internet etc., bei denen um Geld gespielt wird, können ebenso zur Spielsucht führen, wie der Besuch von Spielbanken. Spielsucht ist eine Krankheit. Das Phänomen ist zu noch wenig untersucht. Es ist davon auszugehen, dass das niedrigschwellige Spielangebot daheim Besonderheiten in Bezug auf die Suchtentstehung aufweist, die es zu untersuchen gilt.

Computerspiel-Sucht: Man muss zwischen Online- und Offline-Spielen in ihrer Suchtwirkung unterscheiden. Online-Spiele können aus anderen Gründen süchtig machen, als Offline-Spiele. Die soziale Gruppe, mit der man über das Internet spielt, und der soziale Druck, der daraus entsteht, ist hier einer der entscheidenden Faktoren. In der Fachliteratur wird das Thema Online-Sucht häufig mit Bezug auf die Computerspiel-Sucht allein diskutiert. Es ist ein ganz neues psychologisches Phänomen, zu dem viel zu wenig geforscht wird. Es treten Mischformen zur Spielsucht auf.

Chat-Sucht: Dass Internet-Nutzer mehr und mehr in chats leben, statt im realen Leben soziale Kontakte zu pflegen, und dass die chat-Nutzung Suchtverhalten auslösen kann, gilt inzwischen als wissenschaftlich gesichert, ist aber bisher in Fallstudien untersucht. Das Phänomen muss verstärkt erforscht werden. Es handelt sich um ein neues Phänomen, das natürlich auf vorhandene psychische Probleme „aufbauen“ kann, aber auch erst durch die Internetnutzung entstehen kann.

Zu 2: Wie lassen sich Onlineabhängigkeit und Medienabhängigkeit definieren? Welche wissenschaftlichen Erkenntnisse gibt es zum Krankheitsbild Onlineabhängigkeit und Medienabhängigkeit und wo besteht gegebenenfalls noch Forschungsbedarf?

Onlinesucht ist eine Form von Medienabhängigkeit. Andere Medienabhängigkeiten wie z.B. die in der Fachliteratur am häufigsten diskutierte „TV-Sucht“ sind jedoch psychologisch völlig anders strukturiert und „funktionieren“ anders. Die Wirkung der Interaktivität der Internet-Angebote macht hier den entscheidenden Unterschied.

Jede Form der Medienabhängigkeit ist Medien- und Content-spezifisch. Für alle auf Frage 1 genannten Formen der Online-Abhängigkeit besteht ein hoher Forschungsbedarf, der zügig bearbeitet werden sollte. Die „TV-Sucht“ sollte im Rahmen der automatisch erforderlichen Untersuchung des allgemeinen Medienhandelns Online-Süchtiger schwerpunktmäßig mit untersucht werden, - auch mit Blick auf das künftige Internet-TV. Denn das „Vielsehersyndrom“ ist ebenfalls psychologisch kaum untersucht worden. Generell gilt hier jedoch: TV-Sucht wird als pädagogisch-psychologisches Problem bzw. als Erziehungsproblem behandelt, und wird in der Regel nicht als klinisch relevante Problematik angesehen. Auch „Nebenbeimedien“ wie das Radio, die über das Internet empfangen werden können, gelten nicht als im klassisch klinischen Sinn als suchterzeugend. Völlig anders stellt sich die Lage bei den verschiedenen, unter Frage 1 genannten Varianten der Onlinesucht dar.

In der Fachliteratur wird zwischen *exzessiver Mediennutzung* (die Person erlebt sich subjektiv als in Kontrolle; im Alltag zeigen sich kaum negative Folgen), *exzessiv-dysfunktionaler Mediennutzung* (Auswirkungen sind ein auch subjektiv erlebter Kontrollverlust; & treten deutlich negative Folgen im Alltag in den Bereiche Leistung und soziale Beziehungen auf) und *süchtiger Mediennutzung* (Sucht nach DSM IV bzw. ICD 10) unterschieden. Onlinesucht im Sinne einer exzessiven Nutzung des Internets oder einzelner Onlinedienste ist durch Kontrollverlust, psychische Entzugserscheinungen und schwerwiegende Konsequenzen im sozialen Bereich und im Leistungsverhalten gekennzeichnet.

Zu 3: Welche Symptome gibt es? Welche Auswirkungen hat Onlineabhängigkeit auf die Betroffenen und deren Umfeld?

Wie groß ist die Prävalenz des Problems? Welche Dimension hat die Problematik Onlinesucht insbesondere auch im Vergleich zu stofflichen Süchten und anderen nicht-stofflich gebundenen Süchten? Ist eine Gleichsetzung der Onlinesucht mit der Alkoholsucht zulässig? Mit welchen anderen Krankheiten geht die Online- bzw. Medienabhängigkeit oftmals einher? Welche Auswirkungen hat diese Krankheit auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen?

In Deutschland geht man von Prävalenzraten von deutlich unter 5% für süchtige Internetnutzung und weitere 3-7% für suchtgefährdete Nutzung aus. Ausnahmslos alle Zahlen in diesem Bereich, die zur Zeit genannt werden, stellen angesichts fehlender Forschungsgrundlagen reine Schätzungen dar!

International wird Onlinesucht vor allem im asiatischen Raum seit Jahren intensiv erforscht. China, Taiwan, Korea und Japan haben hier schon vor Jahren Forschungsschwerpunkte eingerichtet. Sie diskutieren die gesamte Thematik aus klinischer und medizinischer Sicht klar und eindeutig als Suchthematik. Jugendliche aus der gut gebildeten Mittelschicht und junge Erwachsene (bis ca. 35 Jahre), die sich noch in (zumeist sehr stressreichen) Ausbildungen befinden, sind am stärksten von der Problematik betroffen. Ein Teil der bisher erzielten Forschungserkenntnisse ist auf europäische Verhältnisse übertragbar. Ein Teil der Ergebnisse ist jedoch erkennbar nicht übertragbar (etwa im Falle des rein am ökonomischen Gewinn orientierten Spielverhaltens im Kontext von Online-Rollenspielen bzw. wenn andere Motive, etwa die freie Kontaktaufnahme zum englischsprachigen Raum als Spielmotiv im Vordergrund stehen).

Das Suchtverhalten, das durch das Aufsuchen von Sexseiten im Internet ausgelöst und aufrechterhalten wird, erzeugt unmittelbar erkennbare körperliche Abhängigkeiten.

Kauf- und Spielsucht gewinnen durch das Internet, wie bereits erwähnt, eine ganz neue Dimension.

Die besonderen psychischen Abhängigkeiten, die Online-Computerspiele und Chatrooms schaffen, lassen sich uns bisher mit bekannten Suchtproblematiken nicht vergleichen und müssen neu erforscht werden.

Soziale und Leistungsprobleme sind bei Jugendlichen die häufigsten Folgen. Ein erfolgreicher Berufseinstieg ist in der Regel gefährdet.

Zu 5: Laut einer aktuellen Studie (November 2007) des Verbandes europäische Onlinevermarkter (EIAA) verbringen Jugendliche (16-24 Jahre) an durchschnittlich 5,9 Tagen die Woche Zeit im Internet, 43 Millionen Deutsche surfen regelmäßig im Internet, ca. 2 Millionen gelten als onlinesüchtig: Wo ist die Grenze zwischen intensivem Internetkonsum und Suchtverhalten?

Der Kontrollverlust ist ein entscheidendes Merkmal: Wenn der/die Süchtige nicht mehr regelmäßig isst, die Toilettenbesuche begrenzt, überaktiviert und dennoch kaum ansprechbar ist, und die negativen Folgen seines Suchtverhaltens nicht mehr bekämpfen versucht. Süchtige Onlinenutzung wirkt sich massiv auf alle Lebensbereiche aus, gefährdet Ausbildung und Arbeitsplatz, und erzeugt im sozialen Bereich massive Konflikte. Seine Entstehung wird im sozialen Umfeld lange Zeit geduldet und erst spät als Problem erkannt, weil Onlinesüchtige sich meist ruhig verhalten, auf den Computer fixiert sind und zunehmend seltener im sozialen Leben in Erscheinung treten. Das soziale Umfeld steht dem Suchtverhalten meist hilflos gegenüber. Die Entstehung des Suchtverhaltens und sein Verlauf müssen genauer erforscht werden.

Zu 6: Wie lassen sich Onlinesüchtige klassifizieren? Wird die in den Medien verbreitete Auffassung, dass insbesondere solche Nutzerinnen und Nutzer von virtuellen Rollenspielen wie World of Warcraft und Second Life gefährdet sind, die soziale sowie schulische und berufliche Erfolge im realen Leben nur erschwert erbringen können und dies im virtuellen zu kompensieren versuchen, durch die empirische Forschung und durch die Erfahrung der Suchberatung vor Ort bestätigt?

Second Life spielt in Deutschland kaum eine Rolle. Für World of Warcraft ist das sicher der Fall. Es befinden sich zur Zeit einige wenige empirische Studien in Arbeit, die auch Ergebnisse für die Erforschung der Suchtentwicklung erbringen können. Zur Zeit sind überwiegend Fallstudien auf dem Markt, die nur begrenzt Rückschlüsse zulassen. Es handelt sich, wie Forschungsergebnisse aus dem asiatischen Raum und aus den skandinavischen Ländern zeigen, bei den Süchtigen für den Bereich der Computerspiele zu einem relativ hohen Anteil nicht um Personen, die lediglich Defizite aus anderen Lebensbereichen kompensieren. Die Suchtproblematik entsteht vielmehr zunächst unbemerkt aus einem ganz normalen Spielverhalten heraus. Häufig sind gut ausgebildete Jugendliche, junge Erwachsene und Erwachsene betroffen, die zunächst eine für andere sichtbare, hohe Medienkompetenz in Bezug auf das Internet entwickelt hatten. In den letzten Jahren haben die Betreiber von Online-Computerspielen das Einstiegslevel stark abgesenkt, um breitere Nutzerschichten zu erreichen. Das erhöht das Suchtpotenzial für größere Nutzergruppen.

Zu 7: Welche verschiedenen therapeutischen Interventionsmaßnahmen und Beratungsstellen bestehen? Ist das Beratungsangebot ausreichend?

Für ein solides Beratungs- und Behandlungsangebot fehlt es an ausreichender Erforschung des Problems. Vielfach ist das Internet selbst der einzige oder hauptsächliche Zugangsweg auch auf dem therapeutischen Sektor. Das birgt Probleme in sich.

Zu 8: Wie wird die Onlinesucht medizinisch behandelt und welche Unterstützung braucht die Medizin von der Politik? Ist das Krankheitsbild eine durch die WHO anerkannte Krankheit? Wer trägt die Behandlungskosten? Wäre es hilfreich für die Betroffenen, Onlinesucht offiziell als Krankheit anerkennen zu lassen?

Ein Teil der Suchtproblematiken, die (auch) durch die Onlinenutzung auftreten, sind bereits wie zu Frage 1 erwähnt in unterschiedlicher Form (in der Rechtsprechung; im Gesundheitsbereich) als behandlungswürdige und behandelbare psychische Störungen anerkannt bzw. bekannt. Onlinesucht muss stärker erforscht werden, um eine Anerkennung als Krankheit zu rechtfertigen.

Zu 9: Welche Maßnahmen können ergriffen werden, um Onlinesüchtigen zu helfen?

Im präventiven Bereich, der wichtig ist, weil das Problem schleichend auftritt und häufig lange unbemerkt bleibt, kann durch Aufklärungsmaßnahmen viel erreicht werden, wenn man die Problematik in der Entstehung systematischer und genauer erforscht hat. Fallstudien reichen hier nicht, da jeder Fall anders liegt. Viele exzessive Nutzer von Online-Computerspielen lassen sich von Fallberichten, die der eigenen Biografie nicht entsprechen, kaum beeindrucken. Viele süchtige Nutzer leugnen die Sucht.

Das Entstehen und die massiven Folgen einer psychischen Abhängigkeit muss bei präventiven Aufklärungsaktionen im Vordergrund stehen.

10. Welche gesetzgeberischen Maßnahmen, beispielsweise im Rahmen des Jugendmedienschutzes, empfehlen Sie, um die heranwachsende Generation vor den Gefahren einer möglichen Onlinesucht zu schützen?

Wo der Zugang zu Online-Spielen durch Kreditkarten geregelt ist, besteht bereits eine „natürliche“ Schranke. Das gilt ebenso für die anderen Online-Süchte. Genaue Maßnahmen zum Jugendschutz lassen sich erst auf der Basis substanzieller Forschung entwickeln. Sie sind in der Regel von der Kooperation der Provider abhängig.

11. Welche technischen Möglichkeiten gibt es, den Zugang zu beispielsweise Onlinerollenspielen wie World of Warcraft zu erschweren bzw. Internetkonsum allgemein einzuschränken?

a) Durch in die Spiele integrierte „Wecker“ bzw. „Timeouts“ (das gibt es schon); b) durch vom Provider zur Verfügung gestellte und verwaltete Zugangsbeschränkungen; c) durch Trennung der Internetverbindung mittels auf dem Computer befindlicher Software; d) durch radikale Abschaffung des PC daheim.

12. Inwiefern sind Medien-/Inhalteanbieter für mögliche Abhängigkeiten verantwortlich zu machen? Inwiefern stehen sie in der Pflicht, Abhängigkeitsstrukturen zu verhindern oder zu verringern?

Mittels der zu Frage 11 erwähnten „Wecker“ bzw. „Timeouts“ versuchen die Provider zur Zeit glaubwürdig zu bleiben. Fest steht, dass immer mehr Jugendliche und junge Erwachsene spielen und die Spiele für Experten wie Nutzer erkennbar „süchtiger“ machen.

13. Wie beurteilen Sie den aktuellen Stand der Medienwirkungsforschung? Sehen Sie Desiderate? Lassen sich die Ergebnisse der „klassischen“ Medienwirkungsforschung für den Bereich der Medien- und Onlineabhängigkeit fruchtbar machen? Wie ist der Forschungsstand zu diesen Fragen aus medienwissenschaftlicher Perspektive zu bewerten?

Bedenkt man etwa, wie verbreitet die Nutzung von Online-Computerspielen durch Jugendliche und junge Erwachsene heute ist, und dass sie rapide weiter anwächst, so ist die aktuelle Forschungslage, der Wissensstand als extrem problematisch zu bezeichnen. Es gibt kaum Forschungsprojekte zur Medienwirkung.

Die Erforschung wird dadurch erschwert, dass hier Klinische Psychologinnen und Psychologen, Psychotherapeuten/innen und Medienwirkungsforscher in ganz neuer Weise zusammenarbeiten müssen. Die hier erforderliche Komplikation einer konsequenten interdisziplinären Kooperation hat bisher die systematische Erforschung des Themas verhindert.

Fest steht: Die Aufgabe lässt sich durch die Medienwirkungsforschung bzw. die moderne Medienforschung allein nicht bewältigen. Aus beiden Bereichen, aus der klinischen und medizinischen Forschung und aus der Medienwirkungsforschung müssen bereits vorhandene Erkenntnisse systematisch zusammengeführt werden. Bei der Konzeption neuer Untersuchungen muss auf die richtige Zusammensetzung der Forschergruppen geachtet werden.