

# INSIDE RESEARCH REPORTS













LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Économie  
et du Commerce extérieur



Service National  
de la Jeunesse



©

ISBN

Bibliographical reference :

Cover Layout : apart.lu  
Printed by :

# Zusammenfassung

Im vorliegenden Bericht werden die Ergebnisse einer empirischen Untersuchung an luxemburgischen Jugendlichen zu deren Nutzungsverhalten von Computerspielen und des Internets vorgestellt. Ziel der Studie war zum einen, einen diesbezüglich aktualisierten Überblick, und zum anderen, bislang für Luxemburg noch fehlende Prävalenzdaten zur dysfunktionalen Nutzung zu gewinnen. Ausgehend von einem für die luxemburgische Stichprobe modifizierten Fragebogen, der im Rahmen der EU NET ADB Studie (Tsitsika et al., 2013) zum gleichen doppelten Zweck in sieben europäischen Ländern eingesetzt wurde, wurden n=362 Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 21 Jahren in Papierform bzw. Online befragt, von denen n=265 den Fragebogen vollständig beantworteten (Papierversion: n=50, Online-Version: n=215). Erfasst wurden neben für den Internetzugang verwendeten Geräten und gewählten Orten vor allem das zeitliche Ausmaß der Nutzung von Computerspielen und Internet allgemein, sowie spezifisch die Häufigkeit, mit der bestimmten Online-Aktivitäten nachgegangen wird.

Die Ergebnisse lassen deutlich werden, dass Computerspiele und das Internet einen großen Teil der Freizeit der befragten Kinder und Jugendlichen einnehmen. Eine umfassende deskriptive und statistische Auswertung der erhobenen Daten zeigt auf, dass sich alle relevanten Parameter im Rahmen der zum Vergleich vorliegenden Daten aus anderen europäischen Ländern (Tsitsika et al., 2013) bewegen. Dies schließt allerdings auch die Feststellung eines vergleichbaren Handlungsbedarfs ein. Dieser betrifft neben präventiven und pädagogischen Maßnahmen der Hinführung zu einem verantwortungsvollen Umgang mit den Computerspielen und Internet allgemein, sowie im Speziellen mit altersinadäquaten Inhalten, insbesondere die Versorgung des Anteils an Jugendlichen, die bereits ein klinisch auffälliges pathologisches Nutzungsverhalten zeigen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Jugendliche und elektronische Medien .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1. Digitale Bildschirmmedien als Alltagsbegleiter .....</b>	<b>5</b>
<b>1.2. Dysfunktionales Nutzungsverhalten .....</b>	<b>6</b>
1.2.1. Internet.....	8
1.2.1.1. <i>Pathologische Nutzung: Störungsbild.....</i>	<i>8</i>
1.2.1.2. <i>Pathologische Nutzung: Prävalenz.....</i>	<i>11</i>
1.2.1.3. <i>Messung dysfunktionaler Internetnutzung.....</i>	<i>12</i>
1.2.2. Computerspiele.....	15
1.2.2.1. <i>Pathologische Nutzung: Störungsbild.....</i>	<i>16</i>
1.2.2.2. <i>Pathologische Nutzung: Prävalenz.....</i>	<i>17</i>
1.2.3. Glücksspiel .....	17
<b>2. Beschreibung der Studie.....</b>	<b>19</b>
<b>2.1. Ziele der Untersuchung.....</b>	<b>19</b>
<b>2.2. Wissenschaftliche Methode .....</b>	<b>19</b>
2.2.1. Design und Durchführung der Studie .....	20
2.2.2. Beschreibung der Stichprobe .....	21
2.2.3. Messinstrument: Fragebogen .....	23
2.2.3.1. <i>Bereich person- und familienbezogene Daten .....</i>	<i>24</i>
2.2.3.2. <i>Fragebereich: Internet .....</i>	<i>25</i>
2.2.3.3. <i>Fragebereich: Computerspiele .....</i>	<i>27</i>
2.2.3.4. <i>Eingesetzte Skalen.....</i>	<i>28</i>
2.2.4. Statistische Datenanalyse .....	30
<b>3. Ergebnisse.....</b>	<b>31</b>
<b>3.1. Internet.....</b>	<b>31</b>
3.1.1. Zugang und Nutzungsverhalten.....	31
3.1.1.1. <i>Wöchentliches Ausmaß der Internetnutzung.....</i>	<i>36</i>
3.1.1.2. <i>Tägliches Ausmaß der Internetnutzung.....</i>	<i>37</i>
3.1.1.3. <i>Mit verschiedenen Online-Aktivitäten verbrachte Zeit .....</i>	<i>39</i>
3.1.1.4. <i>Monitoring der Internetnutzung.....</i>	<i>44</i>
3.1.2. Online-Kommunikation und Social Communities.....	48
3.1.2.1. <i>Formen der Online-Kommunikation.....</i>	<i>48</i>
3.1.2.2. <i>Soziale Netzwerke.....</i>	<i>49</i>
3.1.3. Potenzielle Online-Risiken.....	53
3.1.3.1. <i>Face-to-Face Treffen mit Internetbekanntschaften .....</i>	<i>53</i>
3.1.3.2. <i>Pornografie .....</i>	<i>58</i>



3.1.3.3.	<i>Jugendgefährdende Webinhalte</i> .....	62
3.1.4.	Positive Erfahrungen .....	64
3.1.4.1.	<i>Erlebte Kompetenz</i> .....	64
3.1.4.2.	<i>Erlebte Nützlichkeit</i> .....	67
<b>3.2.</b>	<b>Computerspiele und Glücksspiel</b> .....	<b>71</b>
3.2.1.	Computerspiele.....	71
3.2.1.1.	<i>Häufigkeit des Computerspielens</i> .....	71
3.2.1.2.	<i>Mit Computerspielen verbrachte Zeit</i> .....	72
3.2.1.3.	<i>Spieldauer</i> .....	74
3.2.2.	Glücksspiel .....	75
<b>3.3.</b>	<b>Dysfunktionale Nutzung</b> .....	<b>77</b>
3.3.1.	Internet.....	77
3.3.2.	Computerspiele.....	78
3.3.3.	Zusammenhänge mit anderen Variablen.....	80
3.3.3.1.	<i>Zusammenhänge mit dysfunktionalem Computerspielen</i> .....	80
3.3.3.2.	<i>Zusammenhänge mit dysfunktionaler Internetnutzung</i> .....	82
<b>4.</b>	<b>Diskussion</b> .....	<b>89</b>
<b>5.</b>	<b>Literatur</b> .....	<b>97</b>
	<b>Anhang</b> .....	<b>101</b>
	- Einzelergebnisse	
	- Fragebogen	



# 1. Jugendliche und elektronische Medien

## 1.1. Digitale Bildschirmmedien als Alltagsbegleiter

Digitale Bildschirmmedien sind aus dem Alltag von Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Die Nutzung moderner elektronischer Medien ist, obwohl sie ein Kernelement der heutigen Informations- und Wissensgesellschaft darstellt, längst nicht auf die Informations- und Wissensvermittlung beschränkt. Bildschirmmedien werden tagtäglich von vielen Menschen für unterschiedlichste Zwecke der Unterhaltung, der sozio-kulturellen Orientierung und der Lebensbewältigung genutzt (Mößle, 2012). Kinder und Jugendliche setzen ihre Alltagsmedien zur Bewältigung zahlreicher altersspezifischer Entwicklungsaufgaben ein (Hoppe-Graff & Kim, 2002). Im Rahmen unserer digitalisierten und medialisierten Kultur scheint ein kompetenter Umgang damit unabdingbar zu werden. Medienkompetenz kann sogar als neue, eigenständige Entwicklungsaufgabe aufgefasst werden (Six, 2008).

Die Nutzungszeiten elektronischer Bildschirmmedien bei Jugendlichen summieren sich entsprechend mittlerweile zu mehreren Stunden täglich, wobei explizit auf deren häufige Überschneidung durch parallele Nutzung verschiedener Geräte hingewiesen werden muss. Gerade das Fernsehen fungiert bei Jugendlichen als Begleitmedium anderer medialer und nicht-medialer Tätigkeiten. Den größten Raum unter den Bildschirmmedien nimmt allerdings der Computer ein, wobei die Internetnutzung die weitaus häufigste Computertätigkeit darstellt (Mößle, 2012). Das Internet unterscheidet sich dabei als interaktives Medium grundlegend von den „alten“ Medien wie TV, Radio oder Tageszeitungen. An die Stelle von „Rezipienten“ treten „Nutzer“ – bereits der Begriff impliziert eigene Aktivität und eine gewisse Kontrollierbarkeit – die im Internet selbst Informationen und Inhalte erschaffen, oder diese aktiv aufsuchen und dazu Stellung nehmen, und damit wiederum von anderen wahrgenommen werden können. Die Möglichkeit der Interaktion mit anderen Nutzern, das freie Fließen von Informationen, Meinungen und Ansichten kennzeichnen das Internet ebenso wie die Möglichkeit, unter weitgehender Aufhebung räumlicher Begrenzungen mit weit entfernten Personen zu kommunizieren und in Kontakt zu bleiben, und sich über eine Vielzahl

internetbasierter Kommunikationsplattformen virtuellen Gemeinschaften mit geteilten Interessen anzuschließen. Wang, Jackson, Gaskin und Wang (2014) konnten zeigen, dass das Ausmaß der Nutzung von Social Communities bei „sozial orientierten Nutzungstypen“ mit einem höheren psychosozialen Wohlbefinden einhergeht. Computerspiele haben inzwischen eine derartige Komplexität erreicht, dass sie die Fähigkeiten der Problemlösung und des vernetzten Denkens trainieren (Fritz, Lapert, Schmitz & Witting, 2010). Längst werden Programme der computerbasierten Intelligenzförderung z.B. im Grundschulalter eingesetzt (Lenhard & Lenhard, 2001). Jackson et al. (2012) konnten nachweisen, dass computer- und videospielende Kinder besser in den kreativen Aufgaben abschnitten, Bilder zu zeichnen und Geschichten zu schreiben. Es konnten wiederholt positive Effekte auf visuell-räumliche Fähigkeiten nachgewiesen werden (z.B. Ferguson, 2007). Rosser et al. (2007) fanden, dass Chirurgen, die in der Vergangenheit mehr als 3 Stunden wöchentlich Computerspiele spielten, Operationen schneller und fehlerfreier durchführen.

## 1.2. Dysfunktionales Nutzungsverhalten

Computerspiele und das Internet lassen sich bereits augenscheinlich nicht ohne Weiteres als gefährlich oder nützlich, als Sucht- oder Lernmittel, als gut oder schlecht für Kinder und Jugendliche einstufen. Einerseits bieten sich Möglichkeiten positiver Effekte und entwicklungsbezogener Chancen, so dass gegen ihre Nutzung in einer langfristig funktionalen Art und Weise nichts einzuwenden ist. Andererseits besteht die Aufmerksamkeit erfordernde Möglichkeit, dass sich die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in Richtung des Dysfunktionalen bewegt (Mößle, 2012).

Das Jugendalter ist hinsichtlich sozialer und neurobiologischer Faktoren eine kritische Phase der Vulnerabilität für die Entwicklung von Abhängigkeiten (Pallanti, Bernardi & Leonardo, 2006). Die Gefährdung durch eigenes oder fremdes Handeln wird im Kindes- und Jugendalter häufig unterschätzt, gleichzeitig werden angenehme, unmittelbare Konsequenzen gegenüber möglichen negativen Spätfolgen höher gewichtet, und bewusste Risiken ausgeblendet oder marginalisiert.

Risikoverhalten wird mitunter als Ausdruck von Autonomiebestrebungen gegenüber dem Elternhaus von Jugendlichen bewusst inszeniert (Mößle, 2012).

Sich als langfristig dysfunktional erweisende Handlungen werden während ihrer adoleszenten Entwicklungsphase von Jugendlichen selbst häufig als funktional wahrgenommen, so z.B. zur Anerkennung im Freundeskreis, der Erweiterung des Erfahrungshorizonts, zur Belastungsregulation und zur Kompensation von Selbstwertdefiziten, um die Zugehörigkeit zu einer Subkultur zu demonstrieren, sowie zum Nachweis von Autonomie und Erwachsensein (Jerusalem, 2003). Von Kindern und Jugendlichen kann nur eingeschränkt erwartet werden, dass sie die langfristigen Folgen ihres Handelns stets mit einbeziehen. Diese umfassen im Falle (zeitlich wie inhaltlich) exzessiver Mediennutzung, Medienmissbrauch oder medienabhängigem Verhalten Leistungseinbußen in Schule und Gesellschaft, Veränderungen in Verhalten und verhaltensnahen Wahrnehmungs- und Einstellungsschemata, in der sozialen Teilhabe, sowie die Beeinträchtigung der körperlichen Gesundheit (Mößle, 2012; Pallanti, Bernardi & Leonardo, 2006). Das Phänomen dysfunktionaler Internetnutzung im Jugendalter scheint insgesamt jedoch multifaktoriell bedingt, wobei protektive bzw. Risikofaktoren aus den Bereichen intrapersoneller (Kompetenzen und Vulnerabilitäten), interpersoneller (Familie, Peer Group und persönliche Beziehungen), sowie extra-personeller Variablen (sozio-ökonomische und kulturelle) interagieren (Tsitiska et al., 2013).

In der vorliegenden Arbeit wird folgend als Arbeitsdefinition unter „dysfunktionalem Nutzungsverhalten“ ein Verhaltensmuster verstanden, das Symptome einer suchtartigen Nutzung von Computerspielen bzw. Internet aufweist. Die berücksichtigte Bandbreite soll neben den extremen Ausprägungen einer pathologischen Nutzung auch solche Nutzungsarten umfassen, die sich als suchtgefährdet bzw. missbräuchlich bezeichnen lassen. Die zur Prävalenzschätzung eingesetzten Erhebungsinstrumente erlauben eine entsprechende Differenzierung unter Verwendung unterschiedlicher Cut-Off-Werte. Die folgenden Abschnitte geben einen Überblick über den Stand der Diskussion um die Phänomene der „Internet-“ bzw. „Computerspielsucht“, sowie die international berichteten Prävalenzen.

## 1.2.1. Internet

### 1.2.1.1. *Pathologische Nutzung: Störungsbild*

Eine exzessive bis suchtartige Nutzung des Internets kann viele Ursachen haben. Im Ausmaß ausufernde Nutzungszeiten können, müssen aber nicht notwendigerweise Anzeichen einer Suchterkrankung sein (Müller, 2013). Als weiteres Kriterium wollen Betroffene nicht nur, sondern müssen, und das in immer größerem Umfang, viel Zeit für das Verhalten aufwenden. Dabei weicht oft die spaßbesetzte, lustvolle Komponente des Konsums mit der Zeit einer Art Zwang. Der Betroffene kann durch sein Verhalten keinen direkten Nutzen mehr für sich ziehen, dieses erscheint vielmehr von einem konkreten Zweck losgelöst und verdrängt mit der Zeit andere Tätigkeiten und Interessen. Ein weiteres abgrenzendes Kriterium gegenüber normaler Nutzung ist das Festhalten an diesem Verhalten, obgleich es für den Betroffenen schädliche Auswirkungen hat. Trotz daraus erwachsener negativer Folgen ist der Betroffene nicht imstande, das Verhalten einzuschränken oder gar ganz aufgeben zu können. Im Sinne eines Kontrollverlusts besteht eine Unfähigkeit, das Verhalten bewusst steuern und flexibel ausführen zu können, d.h. in Art und Umfang zu regulieren.

Zahlreiche mittlerweile rund um den Globus veröffentlichte Studien demonstrieren, dass ein kleiner, aber nicht zu vernachlässigender Teil unterschiedlichster Bevölkerungsgruppen im Umgang mit dem Internet Symptome aufweist, die als deutlich von der Norm abweichend bezeichnet werden können (z. B. Chou et al. 2005; Rumpf, Meyer, Kreuzer & John, 2011). Parallel zum Anstieg der wissenschaftlichen Publikationen wurde auch im allgemeinen Suchthilfesystem (für Deutschland z. B. Wessel et al., 2009) von Fachstellen, Beratungseinrichtungen, Psychotherapeuten und stationären Behandlungseinrichtungen berichtet, dass sich immer mehr Betroffene mit suchtspezifischen Symptomen melden, wie der gedanklichen Vereinnahmung, dem Kontrollverlust bei der Internetnutzung unter Inkaufnahme negativer Konsequenzen der Fortsetzung, der Vernachlässigung wichtiger Lebensbereiche und Aufgaben, sowie stark negativen Gefühlen, wenn keine Möglichkeit zur Internetnutzung besteht. Angesichts der aktuellen wissenschaftlichen Befundlage und der Erfahrungen in den betroffenen Praxisfeldern

besteht unter Fachleuten „mittlerweile kaum mehr ein Zweifel daran, dass Internetsucht ein klinisch relevantes Phänomen mit Störungscharakter darstellt“ (Müller, 2013, S. 4). Dabei lässt sich eine auf einzelne Bereiche beschränkte spezifische Form (z.B. soziale Netzwerke, Online-Spiele oder Pornografie) und eine generalisierte Form der Internetsucht unterscheiden, bei der die allgemeine Nutzung des Internets in der Breite seiner Anwendungsmöglichkeiten betroffen ist (Davis, 2001).

Diskutiert wird derzeit noch, ob Internetsucht ein eigenständiges Störungsbild, oder ein Symptom anderer psychischer Problematiken darstellt. Einerseits zeigen zahlreiche klinische und epidemiologische Studien, dass ein hoher Anteil der Betroffenen unter weiteren psychischen Störungen leidet, darunter vor allem depressive, Angst- und Persönlichkeitsstörungen (Ko et al., 2012). Bei Jugendlichen sind zudem hohe Überschneidungen mit ADHS zu beobachten (Yoo et al., 2004). Andererseits bestehen Komorbiditäten in vergleichbarer Höhe auch bei als eigenständig anerkannten Suchterkrankungen wie dem pathologischen Glücksspiel oder Alkoholabhängigkeit. Die von der Alkoholabhängigkeit bekannte Möglichkeit, dass diese ebenso oft eine andere psychische Problematik hervorrufen kann, wie jene erst auf Grund der Alkoholabhängigkeit entsteht, könnte auch im Bereich der Internetsucht gelten (Müller, 2013). Für ein eigenständiges Störungsbild sprechen außerdem Studien, in denen Internetsucht erfolgreich von anderen Störungsbildern abgegrenzt werden konnte (z.B. Lam & Peng, 2010), bzw. die über Längsschnitterhebungen belegen, dass das Auftreten anderer psychischer Störungen durch Internetsucht provoziert werden kann (Gentile et al., 2011).

Im Rahmen der noch anhaltenden Diskussion über die klinische Einordnung des Phänomens als Zwangsstörung, Persönlichkeitsstörung, Impulskontrollstörung oder gar „Beziehungsstörung“ ist mittlerweile ein wachsender Anteil klinischer Experten aus Forschung und Praxis von der Nähe zu (substanzgebundenen) Abhängigkeitserkrankungen überzeugt. Dass keine extern zugeführten psychotropen Substanzen im Spiel sind, schließt die Bezeichnung „Abhängigkeitserkrankung“ durchaus nicht aus (Wölfling & Müller, 2010). Dafür sprechen nicht nur die von Betroffenen geschilderten Kardinalsymptome (als unkontrollierbar erlebtes Verlangen nach Verhaltensausführung, Konsumsteigerung über die Zeit hinweg,

entzugsähnliche Symptome bei Konsumverhinderung), sondern auch bildgebende Studien, nach denen auf neurobiologischer Ebene die gleichen Regelkreise betroffen zu sein scheinen, die auch bei anderen Abhängigkeitserkrankungen eine Rolle spielen (Müller, 2013). Kritisch eingewendet wird, dass nicht alle diagnostische Kriterien als Kernsymptome angesehen werden sollten, da z.B. Toleranzentwicklung, Euphorie und kognitive Saliens auch Ausdruck „normalen“ enthusiastischen Verhaltens sein könnten, während andere (z.B. Konflikt, Entzugssymptome) klar pathologische Aspekte widerspiegeln (Charlton & Danforth, 2007).

Die Zwistigkeiten um die diagnostische Einordnung und Benennung der suchartigen Internetnutzung haben nach Müller (2013) gesundheitspolitisch gravierende Auswirkungen, weil sich vor Registrierung der Störung zunächst kein Leistungsträger findet, der die Kosten einer Behandlung übernimmt, und sich folglich Kliniken, Ambulanzen und niedergelassene Psychotherapeuten mit der Einführung spezialisierter Behandlungsprogramme sehr zurückhalten. Betroffene müssen mangels Behandlungsmöglichkeiten allzu oft in ihrer desolaten Situation verharren, was ihr Suchtverhalten chronifiziert und ihre Lage über kurz oder lang noch verschlimmert. In Deutschland wird eine psychotherapeutische Behandlung von Betroffenen mittlerweile aufgrund der gewachsenen Forschungslage und dem augenfälligen Aufkommen in der klinischen Behandlungsrealität in Einzelfällen von einigen Krankenkassen und der Deutschen Rentenversicherung finanziert.

Ko et al. (2005) befassten sich in einer Reihe von Untersuchungen speziell mit dem pathologischen Internetkonsum bei Jugendlichen, und definieren diesen als ein mindestens drei Monate lang auftretendes fehlangepasstes Muster des Internetgebrauchs, das zu klinisch bedeutsamer Beeinträchtigung oder bedeutsamem Leiden führt. Die von den Autoren für den Einsatz in standardisierten Interviews bei Jugendlichen entwickelten diagnostischen Kriterien (siehe Tabelle 1, deutsche Übersetzung nach Petersen, Weymann, Schelb, Thiel & Thomasius, 2009) weisen gute Interrater-Übereinstimmung von untersuchenden Psychiatern, sowie gute Werte der Sensitivität und Spezifität auf.



**Tabelle 1:** Kriterien pathologischer Internetnutzung bei Jugendlichen nach Ko et al. (2005)

**A. Sechs (oder mehr) der folgenden Symptome sind aufgetreten:**

1. Nahezu ausschließliche Beschäftigung mit Internetaktivitäten.
2. Wiederholtes Versagen, den Impulsen zur Internetnutzung zu widerstehen.
3. Toleranzentwicklung: ein bedeutsames Anwachsen der Internetzeit, die gebraucht wird, um Zufriedenheit zu erzielen.
4. Entzugssymptome, die sich durch eines der folgenden äußern:
  - a. Symptome von Missstimmung, Angst, Reizbarkeit und Langeweile nach einigen Tagen ohne Internetaktivität.
  - b. Internetgebrauch, um Entzugssymptome zu lindern oder sie zu vermeiden.
5. Internetgebrauch über eine längere Zeitspanne, als ursprünglich beabsichtigt war.
6. Fortdauerndes Begehren nach Einschränkung oder Reduktion des Internetgebrauchs bzw. erfolglose Versuche der Reduktion.
7. Exzessiver Zeitverbrauch im Zusammenhang mit dem Internet.
8. Exzessiver Aufwand wird getrieben, um Internetzugang zu erreichen.
9. Fortgesetzter intensiver Internetgebrauch trotz Wissens darüber, dass ein andauerndes oder wiederholtes körperliches oder psychologisches Problem auftritt, das wahrscheinlich durch den Internetgebrauch verursacht oder exazerbiert wird.

**B. Funktionelle Beeinträchtigung: mindestens ein Symptom der folgenden ist aufgetreten:**

1. Wiederholter Internetgebrauch mit der Konsequenz eines Versagens darin, bedeutsame Verpflichtungen oder Rollenerwartungen in der Schule oder zuhause zu erfüllen.
2. Beeinträchtigung von sozialen Beziehungen.
3. Verhalten, das schulische Regeln oder Gesetze wegen des Internetgebrauchs verletzt.

**C. Das internetsüchtige Verhalten kann nicht besser auf eine psychotische Störung oder eine Bipolar-I-Störung zurückgeführt werden.**

*1.2.1.2. Pathologische Nutzung: Prävalenz*

Die Werte internationaler Schätzungen der Prävalenz von Internetsucht unter Kindern und Jugendlichen variieren zwischen 1-14%, wobei die niedrigsten Werte mit 1-9% für Europa vorliegen, gefolgt von 1-12% für den mittleren Osten und 2-18% für Asien, während für die USA keine verlässlichen Daten vorliegen (Christakis, 2010). Aufgrund variierender Erhebungsinstrumente mit teilweise fragwürdiger Validität müssen vorliegende epidemiologische Schätzungen allerdings mit Vorsicht interpretiert werden, und erschweren Generalisierungen erheblich. Für Staaten mit jährlich wachsendem Bevölkerungsanteils der Internetnutzer ist ferner zu beachten, dass auch der Anteil derjenigen mit pathologischem Internetgebrauch in

unbekanntem Ausmaß wachsen dürfte (Petersen et al., 2009). Als methodische Schwachpunkte epidemiologischer Studien wurden vor allem keine repräsentativen Stichproben, nicht oder unzureichend validierte Erhebungsverfahren, sowie unterschiedliche zugrunde gelegte Störungskonzepte kritisiert (Rumpf et al., 2011).

Eine aufwändig konstruierte Studie mit einer repräsentativen Stichprobe von über 15.000 Personen stellt die in Deutschland durchgeführte PINTA-Studie dar (Rumpf et al. 2011), die den kritisierten methodischen Mängeln Rechnung tragen sollte. Zur Prävalenzschätzung wurde nach ausführlichen Vergleichen verschiedener Erhebungsinstrumente die Compulsive Internet Use Scale (CIUS) (Meerkerk, Van Den Eijnden, Vermulst & Garretsen, 2009) eingesetzt. Die berichtete Prävalenz für den Altersbereich von 14-24 Jahren beträgt 3.8%, und unter Jugendlichen im Alter von 14-16 Jahren 6.3%. Bischof, Bischof, Meyer, John und Rumpf (2013) führten in einer Follow-Up-Untersuchung (PINTA DIARI) für alle Personen, die in der ursprünglichen PINTA-Studie erhöhte Werte (CIUS > 21) aufwiesen, im Mittel 21.5 Monate später nochmals ausführlich eine standardisierte, voll strukturierte Diagnostik der Internetabhängigkeit durch. Für den Altersbereich zwischen 14 und 24 Jahren werden dabei Prävalenzen von 2.5%, und für Jugendliche zwischen 14 und 16 Jahren von 4.0% berichtet. Bei letzteren lag die Rate bei weiblichen Jugendlichen mit 4.9% höher als bei männlichen mit 3.1%.

Weitere rezente Daten für Jugendliche aus sieben europäischen Ländern liefert die EU NET ADB Studie (Tsitsika et al., 2013), die auf Basis der verbreiteten Internet Addiction Scale (IAT) (Young, 1998) in einer Art Ampelsystem zwischen hoch gefährdeten Jugendlichen („at risk“) und solchen unterscheidet, die bereits eine als pathologisch aufzufassende Internetnutzung zeigen („Internet Addictive Behaviour (IAB)“). Die so ermittelte Gesamtprävalenz dysfunktionaler Internetnutzung wird für Jugendliche zwischen 14 und 17 Jahren mit durchschnittlich 13.9% berichtet (darunter 1.2% IAB und 12.7% „at risk“) und variiert zwischen 7.9% (Island) und 22.8% (Spanien).

### *1.2.1.3. Messung dysfunktionaler Internetnutzung*

Der in der Literatur zu findenden Vielzahl an Bezeichnungen für problematische Formen der Internetnutzung entspricht eine ebenso breite Palette an mehr oder

weniger systematisch konstruierten Erhebungsinstrumenten (für einen ausführlichen Überblick siehe Petersen & Thomasius, 2010), von denen sich der Internet Addiction Test (IAT) von Young (1998) als am weitesten verbreitet etabliert hat. Obwohl dieser auch in der EU NET ADB Studie zum Einsatz kam, an der sich der Fragebogen der vorliegenden Studie weitgehend anlehnt, soll hier mit der Compulsive Internet Scale (CIUS) bewusst ein anderes Messinstrument verwendet werden. Die Entscheidung wird daher folgend näher begründet:

Bereits die Entwicklung der CIUS weist eine Besonderheit auf (Petersen et al., 2009); sie beginnt mit einer qualitativen Studie, in der Nutzer mit (nach Selbsteinschätzung) pathologischem Internetgebrauch die am besten geeigneten Items aus einer Vielzahl existierender Screening- und Diagnoseinstrumente im Bereich pathologischen Internetgebrauchs identifizierten. Alle CIUS-Items weisen deutliche Bezüge zu DSM-IV-Kriterien für Substanzabhängigkeit auf, nicht jedoch zu Symptomen von Zwangsstörungen, weshalb der Begriff „compulsive“ in der Namensgebung schwer nachvollziehbar ist. Die CIUS wurde in drei sukzessiven Studien einer konstrukt- und kriterienbezogenen Validierung unterzogen, und die Stabilität der Faktorenstruktur in Längsschnittstudien untersucht. Die Ein-Faktorenstruktur wurde bereits mehrfach für die englischsprachige und die niederländische Originalversion bestätigt, sowie mittlerweile auch für die deutsche Version, die zudem exzellente Ergebnisse hinsichtlich Reliabilität und Validität aufweist (Peukert et al., 2012).

Für den Internet Addiction Test (IAT) hingegen werden in der Literatur Faktorlösungen berichtet, die von einem Faktor (Khazaal et al., 2008), über zwei (Korkeila et al., 2010) und drei (Widyanto et al., 2011) bis hin zu sechs Faktoren reichen (Widyanto & McMurrin, 2004). Zudem unterscheidet sich die faktorielle Struktur der verschiedenen Sprachversionen des IAT. Insofern ist der Einsatz des IAT für die vorliegende Studie mit Blick auf den zweisprachig angebotenen Fragebogen fragwürdig. Ein weiterer Grund, warum die CIUS dem IAT vorzuziehen ist, besteht nach Lortie und Guitton (2013) darin, dass im Gegensatz zum IAT die Faktorenstruktur und -varianzen zwischen normalen und problematischen Nutzern invariant bleiben.

Eine Schwierigkeit beim Einsatz des CIUS besteht darin, dass noch kein empfohlener Cut-Off-Wert auf breiter Datenbasis vorliegt. Meerkerk et al. (2009)

empfehlen als Entwickler des Instruments einen Cut-Off von 28 (von 56 maximal erreichbaren) Punkten. Im Rahmen der PINTA-Studie kommen Rumpf et al. (2011) nach entsprechenden Analysen zur Empfehlung eines Cut-Offs von 30 Punkten. Bischof, Bischof, Meyer, John und Rumpf (2013) überprüften in der Nachfolgestudie (PINTA-DIARI) die ursprüngliche Prävalenzschätzung anhand ausführlicher klinischer Diagnostik der Personen, die im Rahmen von PINTA erhöhte Werte (CIUS > 21) aufwiesen. Die Autoren konnten so einen Cut-Off-Wert ermitteln, der am besten zwischen Personen mit und ohne Abhängigkeit differenziert. Sie schlagen anhand der Ergebnisse eine Differenzierung zwischen dem Einsatz zur Fallfindung und zur Prävalenzschätzung vor: Zur *Fallfindung* sind demnach die zuvor publizierten Werte unbefriedigend, da damit nur 35% (Cut-off 28 Punkte) bzw. 27% (Cut-off 30 Punkte) der Fälle korrekt identifiziert werden können. Daher wird hier ein Wert von 24 empfohlen, wenn mindestens 70% der Zielpersonen entdeckt werden sollen. Für *epidemiologische Zwecke (Prävalenzschätzung)* wird hingegen ein Cut-off von 30 empfohlen, um die Prävalenz nicht aufgrund der relativ geringen Spezifität zu überschätzen. Grundsätzlich muss erwähnt werden, dass es mit allen Kurztests – d.h. auch dem IAT – aufgrund der Abhängigkeit der Schätzung vom Verhältnis von Sensitivität, Spezifität und wahrer Prävalenz zu deutlichen Über- aber auch Unterschätzungen kommen kann (Bischof et al., 2013).

Nicht zuletzt in Hinblick auf mögliche Implikationen einer Überschätzung der Prävalenz, aber auch zwecks abgestufter Unterscheidung dysfunktionaler Nutzung in ein missbräuchliches/gefährdetes und ein pathologisches Nutzungsverhalten wie dies anhand des IAT (Young, 1998) vorgenommen werden kann, wird im Rahmen der vorliegenden Studie ein noch konservativeres Kriterium angelegt, als von Bischof et al. (2013) empfohlen. Um einen höheren Cut-Off nicht willkürlich zu setzen, wurde folgende Überlegung zugrunde gelegt: Beim IAT liegt der empfohlene Cut-Off, der zwischen „gefährdeten“ und „süchtigen“ Nutzern unterscheidet, bei 70% der erreichbaren Maximalpunktzahl (entsprechend 39,2 Punkten in der CIUS). Da der CIUS-Summenscore immer ganzzahlig ist, wurden entsprechend 40 Punkte als Cut-Off festgelegt. Da die Studienlage aber auch deutlich für eine bestehende Problematik bei bereits geringerer Punktzahl spricht, soll für Werte zwischen 30 und

39 Punkten von „missbräuchlicher Nutzung“ gesprochen werden<sup>1</sup>. Damit liegt auch für die Vorliegende Untersuchung ein mit dem IAT vergleichbares „Ampel-System“ vor, das graduellere Unterscheidungen ermöglicht.

## 1.2.2. Computerspiele

Phänomene der „exzessiven“ und „pathologischen“ Nutzung von Computerspielen beziehen sich zum einen auf spezifische Maßstäbe von Normalität und Abweichung, verweisen aber auch auf eine zeitliche Dimension. Lange Gesamtspielzeiten kommen dabei nicht nur durch eine hohe Anzahl an Spieldurchläufen zustande, viele Computerspiele sind bereits intern auf eine längere Spieldauer angelegt. In onlinebasierten persistenten Spielen läuft das Geschehen innerhalb der Spielwelt auch dann weiter, wenn der Spieler sich ihr nicht zuwendet. Damit kommt der zeitlichen Koordination unter den Mitspielern eine wesentliche Rolle zu, vor allem bei den sogenannten Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs), in denen Spieler zu Tausenden in virtuellen Spielwelten interagieren, bzw. sich zu festen Spielergemeinschaften zusammenschließen. Die „interruptibility“ eines Spiels wird oft durch die spielinterne Zeitstruktur vorgegeben, die festlegt, wann ein Spiel ohne Nachteile für den Spielfortschritt unterbrochen werden kann. Dies bedingt, dass es zwischen spielinternen und -externen Zeitrhythmen zu Konflikten kommen kann. Schmidt und Drosselmeier (2010) weisen auf die Bedeutsamkeit eines zumindest impliziten Wissens um die Zeitstrukturen der bevorzugten Spiele für Jugendliche hin, da dies eine wichtige Voraussetzung zu sein scheint, um den Abgleich zwischen spielinternen und -externen Zeitrhythmen regulieren und entsprechenden Konflikten vorbeugen zu können. Abgesehen von spielinternen Verpflichtungen sind zeitliche Routinen und Rhythmen in der Regel nicht sonderlich starr, sondern können aufgebrochen oder verändert werden, z.B. durch den besonderen Reiz eines neuen Spiels oder eine neuen Spielkonsole. Die Entwicklung zielgruppenspezifischer Spiele ist eine im Wachstum befindliche Branche (Tsitsika et al., 2013).

---

<sup>1</sup> Es sei explizit darauf hingewiesen, dass sich die in der Literatur empfohlenen Cut-Off-Werte zwischen 24 und 30 Punkten für die CIUS ausschließlich auf eine pathologische Nutzung beziehen, d.h. „mildere“ Varianten dysfunktionaler Nutzung, wie sie hier zusätzlich berücksichtigt werden, nicht mit einschließen.

### 1.2.2.1. *Pathologische Nutzung: Störungsbild*

Das Phänomen pathologischen Computerspielens erhielt erst in den vergangenen Jahren verstärkte Aufmerksamkeit, obwohl Computerspiele bereits seit 40 Jahren existieren. Es lässt sich als exzessiv entgleitende Verhaltensweise skizzieren, deren zentrale Merkmale in direkter Vergleichbarkeit zur Symptomatik klassischer Abhängigkeitserkrankungen stehen. Die Betroffenen schildern Symptome wie den Verlust der Kontrolle über ehemals gewünschtes und als positiv erlebtes Verhalten, den Drang dem Verhalten mit zunehmender Häufigkeit und Intensität nachzugeben bzw. mehr Zeit dafür investieren zu müssen (Toleranzentwicklung), eine starke kognitive Beschäftigung mit und Einengung auf das Problemverhalten (Craving), den Verlust des Interesses an anderen Aktivitäten und das Auftreten aversiver psychischer und somatischer Symptome bei veränderter Verhaltensaufführung (Entzug) (Wölfling & Müller, 2010). Zahlreiche Autoren schlagen daher die Begriffe „Verhaltensabhängigkeit“ bzw. „Verhaltenssucht“ zur Beschreibung der Klasse dieser substanzungebundenen Abhängigkeiten vor (Grüsser & Albrecht, 2007; Holden, 2001). Trotz einer Vielzahl an Publikationen im wissenschaftlichen und klinischen Bereich herrscht auch hinsichtlich des Phänomens „Computerspielsucht“ bislang kein Konsens über die nosologische Klassifizierung. Ergebnisse neurowissenschaftlicher Ansätze der Klassifikation legen immer stärker nahe, dass pathologisches Computerspielen als substanzunabhängige Suchterkrankung aufgefasst werden sollte (Holden, 2010). Bereits geschehen ist dies z.B. für das pathologische Glücksspielen, das im DSM-IV noch den Impulskontrollstörungen zugeordnet, im DSM-V nun schließlich als erste Verhaltenssucht in die Kategorie „Addiction and Related Disorders“ aufgenommen wurde (APA, 2013). Pathologisches Computerspielen wird mit wachsendem Konsens als Subtyp von Internetsucht aufgefasst, und scheint nach epidemiologischer (Morrison & Gore, 2010) und klinischer Forschung (Beutel, Hoch, Wölfling & Müller, 2011) vor allem im Zusammenhang mit MMORPGs sogar einer der häufigsten Subtypen zu sein (Wölfling & Müller, 2010; Stetina, Kothgassner, Lehenbauer & Kryspin-Exner, 2011). Zwar weisen die meisten Internetanwendungen auch soziale Aspekte auf, aber insbesondere Online-Gaming kombiniert eine derart ausgeklügelte Belohnungsstruktur mit einem Open-End-Design und einer starken sozialen Komponente, dass

sie eine „addiktivere“ Wirkung entfalten können (Tsitsika et al., 2013). Der Subtyp „Internet Gaming Disorder“ wurde mittlerweile auch als eigenständiges Störungsbild „empfohlen für weitere Untersuchungen“ im DSM-V aufgenommen.

#### 1.2.2.2. *Pathologische Nutzung: Prävalenz*

Aktuelle Untersuchungen zur Verbreitung computerspielsüchtigen Verhaltens gehen von einer Prävalenz von zirka 3 bis 5% unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus, wobei männliche Jugendliche bzw. junge Männer deutlich häufiger betroffen sind als weibliche. Die Befunde sind aufgrund unterschiedlicher Operationalisierung (Zuordnung zu Abhängigkeitserkrankungen, Impulskontroll- oder Persönlichkeitsstörungen) und mangels einheitlicher Methoden zur Diagnostik (Fehlen eines umfassenden Kriterienkatalogs beziehungsweise Operationalisierung lediglich über die Spielzeiten) nach wie vor sehr heterogen (Wöfling & Müller, 2010). Die EU NET ADB Studie berichtet für europäische Jugendliche zwischen 14 und 17 Jahren eine Gesamtprävalenz von 6.7% für dysfunktionales Computerspielen, wobei dies sowohl missbräuchliches, als auch süchtiges Spielen umfasst. Die Prävalenzrate variiert in den teilnehmenden Ländern in der Gesamtstichprobe zwischen 3.1% (Spanien) und 9.3% (Rumänien). Unter den regelmäßigen Computerspielern beträgt die berichtete Prävalenz hingegen 10.9% und variiert zwischen 7.1% (Spanien) und 13.7% (Rumänien) (Tsitsika et al, 2013).

#### 1.2.3. Glücksspiel

Zu einem erhöhten Risiko bei Jugendlichen, suchtartige Verhaltensmuster zu entwickeln, gehört auch ein problematischer Umgang mit Glücksspielen (Dickson, Derevensky, & Gupta, 2008). Für das Glücksspiel Jugendlicher in Vor-Ort-Einrichtungen werden Prävalenzen zwischen 1.9% (Barnes, Welte, Hoffmann & Dintcheff, 2005) und 15.1% (Beutel et al., 2011) angegeben. Allerdings hat Glücksspiel über das Internet durch die dort grenzüberschreitend möglichen Umgehungen entsprechender legaler Regulierungen in den letzten Jahren dramatisch zugenommen (Billieux, Gay, Rochat, & Van der Linder, 2010). Im Vergleich zu Vor-Ort-Angeboten bietet das Internet den einfacheren Zugang und fast

grenzenlose Möglichkeiten für Jugendliche, an Glücksspielaktivitäten teilzunehmen (Tsitsika et al, 2013). Im Rahmen der vorliegenden Studie soll es zumindest im Sinne eines Screenings berücksichtigt werden.



## 2. Beschreibung der Studie

### 2.1. Ziele der Untersuchung

Das Ziel der Untersuchung besteht zum einen darin, einen aktualisierten und möglichst detaillierten Überblick über das Nutzungsverhalten luxemburgischer Jugendlicher von elektronischen Geräten zu erhalten, die einen Internetzugang erlauben. Von zusätzlichem Interesse ist aufgrund der inhaltlichen Nähe bzw. teilweisen Überlappung das Computerspielverhalten. Zum anderen sollen für Luxemburg erste Prävalenzdaten gewonnen werden, was eine missbräuchliche bzw. pathologische Nutzung der genannten Bereiche – Internet und Computerspiele – betrifft. Während für die meisten europäischen Länder mittlerweile solche Daten vorliegen (vgl. z.B. Tsitsika et al., 2013), fehlen diese für Luxemburg bislang gänzlich. Sie sind jedoch notwendig, bieten sie doch nicht nur eine systematische Grundlage zur Beurteilung der Versorgungssituation bei Vorliegen akuter Problematiken, sondern insbesondere auch zur Planung gezielter Maßnahmen der Information und Prävention für Jugendliche, deren Eltern und mit diesen arbeitenden Professionellen.

### 2.2. Wissenschaftliche Methode

Die vorliegende Pilotstudie zum Nutzungsverhalten onlinefähiger Medien und Computerspielen in der Altersgruppe zwischen 10 und 21 Jahren, sowie zur ersten Abschätzung der Prävalenz dysfunktionaler Nutzung wurde im Spätsommer/Herbst des Jahres 2014 an verschiedenen kooperierenden Einrichtungen, sowie über eine Online-Befragung mit Möglichkeit der häuslichen Teilnahme durchgeführt. In den folgenden Abschnitten wird das Vorgehen der Datengewinnung und -auswertung erläutert.

### 2.2.1. Design und Durchführung der Studie

In den kooperierenden Institutionen konnte die Befragung im Gruppen- bzw. Klassenverband wahlweise schriftlich im paper-pencil-Verfahren, oder bei entsprechender technischer Möglichkeit in Form einer Online-Befragung durchgeführt werden. Mittels standardisierter Instruktionen wurden den Teilnehmenden zu Beginn der Befragung Erläuterungen zum Inhalt, sowie zu den Durchführungsmodalitäten gegeben (siehe Anhang), wobei stets auch eine Betreuungsperson (Lehrer, Erzieher) für etwaige Rückfragen zur Verfügung stand. Die Datenerhebung fand in drei Wellen statt. Die Rekrutierung der Untersuchungsteilnehmer wurde durch den Service National de Jeunesse (SNJ) organisiert. Dazu wurde bei Einrichtungen verschiedener Art (Schule, Jugendhaus, Maison Relais) um eine Kooperation auf freiwilliger Basis geworben. Auf Basis der Rückmeldungen konnte eine erste Erhebungswelle im Juli 2014 durchgeführt werden. Eine zweite Erhebungswelle fand im September 2014 statt. Die Altersverteilung bei der Teilnahme wies bei den bis dahin vorliegenden Datensätzen eine deutliche Unterbesetzung der jüngsten mit der Studie anvisierten Altersgruppe auf. Daher wurde gezielt bei Primärschulen um Teilnahme geworben, so dass im November 2014 eine dritte Erhebungswelle stattfinden konnte. Parallel zur Datenerhebung über kooperierende Institutionen wurde aufgrund der relativ geringen Responsivität seitens BEESECURE eine Rekrutierungskampagne über Facebook gestartet, bei der unter den Teilnehmenden, welche den Fragebogen online komplett ausfüllen, kleinere Preise als Incentives verlost wurden. Zur Wahrung der Anonymität wurde die Emailadresse in einem separaten Datensatz gespeichert.

Um die Anonymität der teilnehmenden Personen zu schützen und bei kooperierenden Institutionen eine Verunsicherung hinsichtlich der möglicherweise als sensibel betrachteten Angaben zu den suchtbezogenen Skalen zu vermeiden, wurde zudem generell auf die Erhebung aller Informationen verzichtet, anhand derer die Person, die Schule bzw. der Wohnort der Teilnehmenden identifiziert werden könnten. Ein Verzicht auf die Möglichkeit der diesbezüglichen Beschreibung der Stichprobe wurde daher in Kauf genommen.

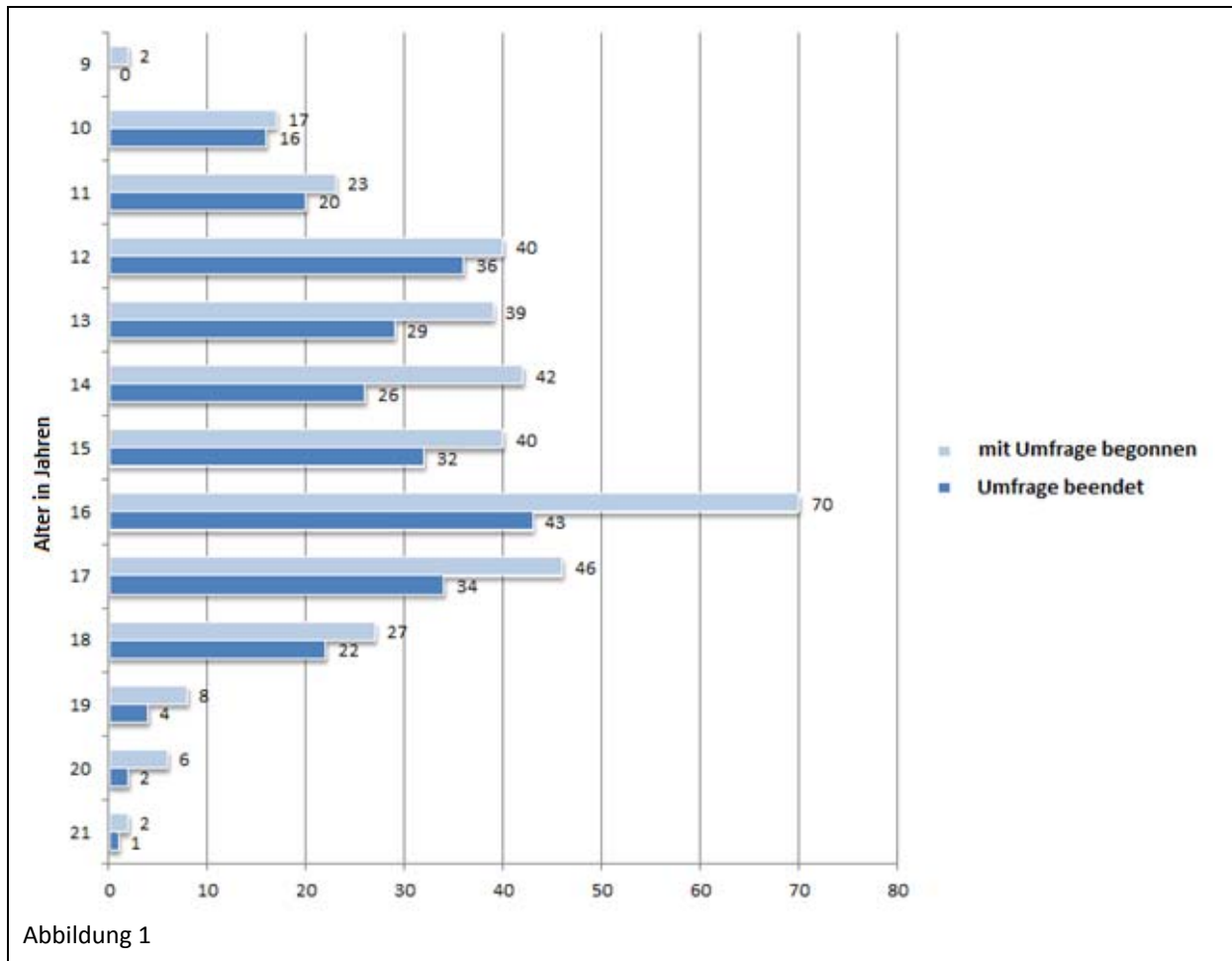
Die Online-Befragung wurde über die Umfragesoftware des Anbieters „Unipark“ ([www.unipark.info](http://www.unipark.info)) programmiert, das als Teil des Unternehmens „Globalpark“

dessen Online-Erhebungstools für den nicht-kommerziellen Einsatz an Hochschulen anbietet. Die Software ermöglicht über Einbindung grafischer Oberflächen eine optisch ansprechende Fragebogengestaltung. Sie enthält nützliche Zusatzfunktionen, die zur Verbesserung der Vollständigkeit und Qualität eines Datensatzes beitragen können und zum Einsatz kamen: Durch die Programmierung von Filtern können bei Vorliegen einer bestimmten Antwort Zusatzfragen gezielt nur an betroffene Subgruppen gestellt werden (z.B. Frage zur subjektiven Beeinträchtigung durch pornografische Inhalte nur an Teilnehmende, die zuvor angaben, auch damit in Kontakt gekommen zu sein), während andere Teilnehmende unmerklich direkt auf die für sie nächste relevante Seite weitergeleitet werden. Fragen können als obligatorisch programmiert werden („Pflichtfragen“), so dass eine Antwort erforderlich ist, bevor auf die Folgeseite weitergeleitet wird. Beim Versuch, ohne deren Beantwortung fortzuschreiten, erscheint eine Fehlermeldung, die auf die unbeantwortete Pflichtfrage hinweist und diese farblich hervorhebt. Über „Plausibilitätschecks“ können akzeptierte Wertebereiche für Fragen (z.B. Alter) vorgegeben werden. Zur Verminderung nichtmotivierter Abbrüche wurde während des gesamten Fragebogenverlaufes oben eine dynamische Fortschrittsanzeige angezeigt. Über die Einrichtung von Pflichtfragen wurde die Beantwortung einer Mindestanzahl an Items pro Seite bzw. pro Skala sichergestellt.

### 2.2.2. Beschreibung der Stichprobe

Insgesamt haben 362 Personen (211 männlich, 151 weiblich) mit der Beantwortung des Fragebogens begonnen. Nach sorgfältigem statistischem und durch manuelle Kontrolle erfolgtem Screening des Datensatzes wurden acht Datensätze von der weiteren Analyse ausgeschlossen, die als unbrauchbar erachtet wurden (z.B. durchgängiges Ankreuzen von Maximal- oder Minimalausprägungen der Items, auch bei wechselnd gepolten Items innerhalb einer Skala). Für die Analysen standen die Daten von maximal 307 Personen zur Verfügung. Beendet wurde der Fragebogen von 265 Personen (153 männlich, 112 weiblich). Das Alter der Befragten lag im Durchschnitt bei  $M = 14,54$  Jahren (Standardabweichung  $SD = 2,48$  Jahre). Mit einem durchschnittlichen Alter von  $M = 14,88$  ( $SD = 2,55$ ) bei den Jungen und  $M =$

14,39 ( $SD = 2,59$ ) bei den Mädchen unterscheiden sich die Geschlechter nicht signifikant hinsichtlich des Alters der Teilnehmenden ( $F[1,351] = 3,17; p = .08$ ). Abbildung 1 zeigt die Altersverteilung der Teilnehmenden, unter denen die 16-jährigen am stärksten vertreten sind.



**Abbildung 1:** Altersverteilung der Teilnehmer/innen (in absoluten Zahlen)

Ein Dropout in Form von Abbrüchen bei unterschiedlich weit fortgeschrittener Ausfüllung des Fragebogens ist bei Online-Erhebungen nicht unüblich (Welker, Werner & Scholz, 2005). Mit einer Ausschöpfungsquote von fast 80% fällt diese für die vorliegende Untersuchung deutlich günstiger aus, als üblicherweise zu erwarten<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Allerdings beträgt der Anteil beendeter Fragebogenausfüllung unter allen Personen, welche die Umfrage überhaupt aufgerufen haben und zumindest die Willkommenseite betrachtet haben, nur bei 52,4%.

Dies ist vor allem darauf zurückzuführen, dass auch in den kooperierenden Institutionen mehrheitlich die Online-Version des Fragebogens zum Einsatz kam, deren gruppenweise Ausfüllung in Anwesenheit einer Betreuungsperson geschah, so dass motivationsbedingte Abbrüche weitgehend vermieden werden konnten.

Da zum einen nicht alle Personen jede Frage beantwortet haben, zum anderen ein gewisser Dropout im Verlauf des Online-Fragebogens vorliegt, variiert die Zahl der in die einzelnen Analysen eingehenden Personen und wird daher im Ergebnisteil an entsprechender Stelle jeweils berichtet. Zwar ist ein Vergleich von Abbrechern und Nicht-Abbrechern aufgrund der meist bereits auf den ersten Seiten erfolgten Abbrüche nicht umfassend möglich, weil fokale Variablen erst im weiteren Verlauf erfragt werden. Die Dropout-Analyse anhand der zur Verfügung stehenden Daten ergab allerdings keinen Anlass zur Vermutung systematischer Effekte.

### 2.2.3. Messinstrument: Fragebogen

Der Fragebogen wurde sowohl in der Papier- wie auch der Onlinevariante wahlweise in deutscher und französischer Sprache angeboten. Der verwendete deutschsprachige Fragebogen entspricht hinsichtlich der Fragen und der Struktur weitestgehend dem im Rahmen des EU NET ADB Projekts entwickelten Verfahren (Tsitsika et al., 2013). Aus untersuchungsökonomischen Gründen kam allerdings nur eine Auswahl der dort eingesetzten Fragen zum Einsatz. Auf vorgenommene Ergänzungen und Modifikationen wird in der folgenden Darstellung eingegangen. Dort, wo validierte französischsprachige Erhebungsinstrumente in der wissenschaftlichen Literatur existierten, wurde auf diese zurückgegriffen. Ansonsten wurden die auf Deutsch und Englisch vorliegenden Fragen gemeinsam einer professionellen Übersetzerin zur Verfügung gestellt, anschließend einer Expertenbeurteilung unterzogen und ggf. zur Neuformulierung erneut vorgelegt, bis eine bedeutungsäquivalente Form vorlag. In der Online-Version war dem eigentlichen Fragebogen eine Seite vorgeschaltet, in der zwischen den Sprachversionen gewählt werden konnte.

Der Fragebogen setzt sich aus insgesamt 135 Items zusammen, von denen 118 Fragen beantwortet werden sollten. Über die oben beschriebene Filterfunktion wurden ein oder mehrere der verbleibenden 17 Zusatzfragen ausschließlich bei

Vorliegen der entsprechenden Bedingung eingeblendet, und waren ansonsten für die Teilnehmenden nicht sichtbar. Für die Onlineversion bietet Unipark eine Ausfüllstatistik, nach der für das vollständige Beenden der Umfrage durchschnittlich 30min 30s benötigt wurden (Median: 23min 07s).

Anhand des Fragebogens wurden nach kurzen person- bzw. familienbezogenen Fragen das Ausmaß der Nutzung verschiedener Geräte und Orte erhoben, die für den Internetzugang gewählt werden. Erfragt wurde ferner die Zeit, die im Internet (generell sowie mit konkreten Onlineangeboten) und mit dem Computerspielen (offline und online) verbracht wurde, sowie deren Monitoring. Zur Einschätzung dysfunktionalen Nutzungsverhaltens sowohl von Computerspielen, als auch des Internets wurden etablierte, auf klinischen Suchtkriterien beruhende Skalen eingesetzt. Des Weiteren wurden Fragen zur Online-Risiken, zu positiven Erfahrungen und Kompetenzerleben, sowie zur Lebenszufriedenheit gestellt. Im Anhang des Berichtes ist der vollständige Fragebogen abgebildet. Der Aufbau des Fragebogens wird im Folgenden näher beschrieben.

#### *2.2.3.1. Bereich person- und familienbezogene Daten*

- Die Teilnehmer wurden gebeten, ihr **Alter** und **Geschlecht** anzugeben. Der Block umfasst zudem Fragen zur Haushaltszusammensetzung, zum Land der Geburt, sowie zum Status der Berufstätigkeit der Eltern.
- Die **Lebenszufriedenheit** wurde anhand einer fünfstufigen Likert-Skala von „sehr unzufrieden“ bis „sehr zufrieden“ erhoben. Es wurden Urteile zu fünf Lebensbereichen (z.B. „Deine Familie“), sowie ein zusammenfassendes Gesamturteil erfasst.
- Der **Family Relationship Index (FRI)** stellt mit 12 Items eine von Kissane et al. (1996) entwickelte ökonomische Kurzversion der Family Environment Scale (FES) von Moos und Moos (1981) dar, und erfasst die persönliche Sichtweise einer Person zur Funktionsweise des eigenen Familienlebens auf den Dimensionen Kohäsion, Expressivität und Konflikt über Items, die von den Befragten als „wahr“ oder „falsch“ zu beurteilen sind. Der FRI, der auch in einer

validierten französischen Version vorliegt (Untas et al., 2001), unterscheidet mit einer hohen Sensitivität von .86 funktionale von dysfunktionalen Familien (Kissane et al., 2003), weist aber mit .45 eine geringe Spezifität auf, weshalb für weitere Analysen nur die aus je 4 Items bestehenden Subskalen verwendet wurden.

#### 2.2.3.2. *Fragebereich: Internet*

- **Häufigkeit** und **Dauer** der Internetnutzung wurden über drei Items erfasst. Für die Frage nach der Häufigkeit („An wie vielen TAGEN PRO WOCHE hast du das Internet in den letzten 12 Monaten durchschnittlich genutzt?“) stand neben der Anzahl von 1-7 Tagen pro Woche die Antwortoption „ich nutze das Internet nicht jede Woche“ zur Verfügung. Die Frage „Wie viel Zeit hast du durchschnittlich PRO TAG im Internet während der letzten 12 Monate verbracht?“ sollte je für einen normalen Schultag und einen schulfreien Tag beantwortet werden, wobei das Antwortformat von „überhaupt nicht“ und „nur wenige Minuten“ über „ca. eine halbe Stunde“ in darauf folgenden 30-Minuten-Schritten bis „mehr als vier Stunden“ reichte.
- **Art des Internetzugangs:** Die für den Internetzugang benutzten Geräte wurden über 10 Items und die Orte des Internetzugangs über 8 Items anhand einer fünfstufigen Ratingskala erfasst mit den Kategorien „nie“, „wenige Male im Jahr“ „ein oder zweimal im Monat“ „mindestens einmal pro Woche“ und „(fast) täglich“.
- Die verschiedenen **Online-Aktivitäten** der Befragten wurden ebenfalls über die zuvor genannte fünfstufige Ratingskala anhand von 25 Items erfasst, und beinhalten die Bereiche Online-Kommunikation (6 Items), Downloads (4 Items), Spiele (5 Items), Art besuchter Webseiten (6 Items), sowie sonstige Freizeitaktivitäten (4 Items).
- Die **Nutzung sozialer Netzwerke** wurde als spezifische Nutzungsform über vier Items erhoben, welche neben einer Mitgliedschaft in sozialen Netzwerken und der Anzahl der Freunde auch den Zeitumfang („Wie viel Zeit hast du durchschnittlich in einer Social Community [z.B. Facebook, Wer-kennt-wen] in den letzten 12

Monaten verbracht?“) getrennt für einen Schultag und einem schulfreien Tag erfassen. Das Antwortformat entspricht dem der Gesamtnutzungsdauer.

- **Internetbezogene Kompetenzen** wurden einerseits über zwei Items zum allgemeinen subjektiven Kompetenzerleben (z.B. „Ich weiß sehr viel über die Nutzung des Internets“) auf einer fünfstufigen Likert-Skala von „stimmt überhaupt nicht“ bis „stimmt voll und ganz“) erfasst, zum anderen über fünf Items zu konkrete Kompetenzen (z.B. „unerwünschte Werbebanner oder Junk-/Spammails blocken“), deren Vorliegen mit „ja“ und „nein“ beantwortet werden konnten.
- Es wurden sechs Items aus dem EU NET ADB Fragebogen übernommen, die sich unter dem Begriff **Monitoring** zusammenfassen lassen: Drei davon fragen auf einer fünfstufigen Likert-Skala von „nie“ bis „sehr oft“ nach der erlebten elterlichen Präsenz bzw. Kontrolle der Internetnutzung (z.B. „Wie oft kommt es vor, dass deine Eltern dir sagen, dass du nur für einen bestimmten Zeitraum ins Internet gehen darfst?“). Drei weitere Items betreffen die Beobachtung des eigenen Nutzungsverhaltens bzw. resultierende Selbstkontrollversuche (z.B. „Hast du während des letzten versucht, die Zeit, die du im Internet verbringst, zu verringern?“) und konnten mit „ja“ und „nein“ beantwortet werden. Jugendliche, die nicht bei ihren Eltern leben (z.B. in einem Heim), wurden in den kooperierenden Einrichtungen von den betreuenden Personen instruiert, die Fragen auf die für sie verantwortlichen Erwachsenen (z.B. Erzieher) zu beziehen.
- **Online-Risiken** wurde mit 11 Items erfasst. Drei Items betreffen das *Kontakt-Risiko*, eine fremde über das Internet kennengelernte Person zu treffen. Zu *Inhalts-Risiken* enthielt der Fragebogen drei Items zum Kontakt mit sexuellen/pornografischen Inhalten, sowie fünf Items zu Webseiten mit potenziell jugendgefährdenden Inhalten (z.B. „Seiten, auf denen Leute über verschiedene Arten von Selbstmord sprechen“)
- **Positive Erfahrungen** umfassen elf Items, die in Form einer Mehrfachauswahl nach subjektiven Nutzenbereichen des Internet fragen (z.B. „um Dinge über mein Hobby zu lernen“).
- Zur Erfassung der Prävalenz bzw. des Ausmaßes dysfunktionalen Internetnutzungsverhaltens wurde die **Compulsive Internet Use Scale (CIUS)**



eingesetzt (Meerkerk et al., 2009). Diese besteht aus 14 Items, die auf einer fünfstufigen Likert-Skala von „nie“ bis „sehr oft“ beantwortet werden konnten. Ab 30 von maximal 56 möglichen Punkten erfolgte eine Klassifizierung dysfunktionalen Nutzungsverhaltens als „missbräuchlich“, ab 40 Punkten als „abhängiges“ bzw. „pathologisches“. Zur Diskussion der Klassifizierung und Entscheidung für das Messinstrument siehe Kapitel 1.2.1.3.

- Ein Item betraf **Glückspiel** („Hast du während der letzten 12 Monate an Glücksspielen (offline oder online) teilgenommen?“) und konnte mit „nein“, „ja, schon einmal“ oder „ja, schon mehrmals“ beantwortet werden.

#### 2.2.3.3. *Fragebereich: Computerspiele*

- Die **Häufigkeit und Dauer**, mit der Computerspiele gespielt werden, wurden mit 4 Items erfasst. Die Items zur Häufigkeit, sowie zur Spieldauer an Schul- und schulfreien Tagen entsprechen im Antwortformat denen zur Internetnutzung. Ein weiteres Item erfragt die typische Dauer einer einzelnen Spiele-Session mit den Antwortoptionen „weniger als eine Stunde“, „1-2 Stunden“, „2-4 Stunden“, „4-6 Stunden“ und „mehr als 6 Stunden“.
- Zur Erhebung des Ausmaßes pathologischen Computerspielens wurde aufgrund der guten Reliabilität und Validität die auch in EU NET ADB verwendete, sich auf Computerspiele beziehende Version des „**Assessment for Internet and Computer Game Addiction Scale**“ (**AICA-S**) eingesetzt, dessen deutsche Fassung der für Kinder und Jugendliche adaptierten revidierten Screening-Version der Skala zum Computerspielverhalten (CSV) entspricht (Wölfling, Müller & Beutel, 2010; 2011). Es werden 14 Items nach einem vorgegebenen Auswertungsschema zu einem Gesamtscore addiert, bei dem ab einem Cut-Off-Wert von 7 Punkten von einem pathologischen Computerspielverhalten im Sinne eines missbräuchlichen Spielens ausgegangen wird; ab 13,5 Punkten wird das pathologische Spielen als süchtiges Spielverhalten klassifiziert. In die Berechnung des Gesamtscore gehen die o.g. Spielhäufigkeit und Spieldauer an Schultagen ein,

verschiedene auf einer fünfstufigen Likert-Skala („nie“ bis „sehr oft“) zu beantwortende Fragen (z.B. „Fühlst du dich schlecht, wenn du keine Computerspiele spielen kannst?“), sowie aufgrund des Computerspielens entstandene Probleme in verschiedenen Lebensbereichen (z.B. Schule).

Abgesehen von einer Frage zur Zusammensetzung des Haushaltes, die zur Optimierung der Lesbarkeit in der Online- und der Papierversion ein unterschiedliches Layout erhielt, sind die elektronische und die Papierversion hinsichtlich der Fragen identisch. Da allerdings in der Papierversion keine Möglichkeit bestand, wie in der Online-Version „unsichtbare“ Filter zu programmieren, mussten dort entsprechende textliche Hinweise zum Ausfüllen bzw. Überspringen von Folgefragen ergänzt werden. Sofern ein Methodeneffekt zwischen der Papier- und der Onlineversion auftrat, wird im Ergebnisteil an entsprechender Stelle darauf eingegangen. Auf einige wenige Fragen, die zu explorativen Zwecken ergänzt wurden (z.B. ein ergänzendes Item zum FRI), wird im Rahmen des Berichts nicht weiter eingegangen.

#### 2.2.3.4. *Eingesetzte Skalen*

Teilweise wurden zur Messung der beschriebenen Merkmale aus jeweils mehreren Fragen („Items“) bestehende Skalen eingesetzt. Die Kombination mehrerer Items zur Erfassung eines Merkmals ist meist sinnvoll, weil dadurch die Reliabilität (Messgenauigkeit) erhöht werden kann. Die Analyse eingesetzter bestehender Skalen, bzw. die Neubildung der Skalen erfolgte in einem ersten Schritt über die Durchführung einer explorativen Faktorenanalyse (Varimax-Rotation). Solche Items, die gemeinsam einen Faktor bilden bzw. auf diesem hohe statistische Ladungswerte aufweisen, stehen in einem statistischen Zusammenhang zueinander. Der Faktor kann dabei i.d.R. als latentes Merkmal (z.B. „*Familienkohäsion*“) interpretiert werden, das den einzelnen Items zugrunde liegt (z.B. *"In unserer Familie gibt es ein Zusammengehörigkeitsgefühl"*, *"Wir stecken zuhause viel Energie in das, was wir gemeinsam als Familie tun"*, *"Wenn wir zuhause zusammen sind, scheint es, als würden wir nur die Zeit totschiessen"* und *"Die Mitglieder meiner Familie helfen und*

unterstützen sich gegenseitig.“). Dazu ist allerdings auch notwendig, dass die auf statistischer Ebene gefundenen Zusammenhänge und Zugehörigkeiten auf der inhaltlich-theoretischen Ebene mit bestehendem Wissen und theoretischen Erwägungen, eine klare Interpretierbarkeit gewährleisten. Deshalb wurde bei der Skalenbildung neben den Ladungswerten unter Beachtung einer Einfachstruktur auch Wert auf eine klare Interpretierbarkeit gelegt. In einem letzten Schritt wurden die skalen- und itemspezifischen Kennwerte mittels Reliabilitätsanalyse überprüft. Dabei war auch die angestrebte Vergleichbarkeit der Ergebnisse mit jenen von EU NET ADB zu berücksichtigen, so dass kleinere Einbußen bei den Reliabilitätswerten zugunsten inhaltlicher Äquivalenz akzeptiert wurden. Als Ergebnis konnten folgende Skalen<sup>3</sup> gebildet werden, die zur weiteren Analyse herangezogen werden:

Tabelle 2:  
In der Studie eingesetzte Skalen

Skala	Anzahl der Fragen	$r_{it}$ range	Cronbach's $\alpha$
FRI - Kohäsion	4	.26 bis .36	$\alpha = .50$
FRI - Expressivität	4	.27 bis .38	$\alpha = .53$
FRI - Konflikt	5	.45 bis .50	$\alpha = .50$
Lebenszufriedenheit	5	.74 bis .81	$\alpha = .92$
AICA-S	15	26. bis .66	$\alpha = .85$
CIUS	14	.53 bis .72	$\alpha = .92$
Internetbezogene Kompetenzen	5	.44 bis .58	$\alpha = .76$

<sup>3</sup> Auf die Skalenwerte für Lebenszufriedenheit und den FRI wird ausschließlich nur im Rahmen von Zusammenhangsmaßen mit dysfunktionaler Mediennutzung eingegangen. Im Anhang sind die Stichprobenkennwerte in Tabelle 31 und 32 aufgeführt. Tabelle 14 im Anhang gibt zudem die Zufriedenheit der Teilnehmer mit einzelnen Lebensbereichen wieder.

#### 2.2.4. Statistische Datenanalyse

Die ausgefüllten Fragebögen der Papierversion wurden kodiert und eingegeben. Für die Online-Version geschahen die Zuordnungen numerischer Codes zu Antworten bereits innerhalb der Software bei Fragebogenerstellung. Auf Umpolungen und besondere Codierungen zu Auswertungszwecken wird an entsprechender Stelle separat hingewiesen. Die Daten wurden mit Hilfe des Statistikprogramms SPSS 21 für Windows ausgewertet.

Nach Kontrollmessungen und Plausibilitätstests wurde für den vorliegenden Bericht für einen Großteil der Variablen die prozentuale Verteilung der Angaben der Befragten innerhalb der Antworten zu den einzelnen Fragen herangezogen. Auf Basis dieser Form deskriptiver Analyse anhand prozentualer Verteilungen der Angaben lassen sich nicht nur erste Schlussfolgerungen ziehen, die auch für den 'statistischen Laien' nachvollziehbar sind; sie erlaubt darüber hinaus eine bessere Vergleichbarkeit der Daten mit einschlägigen Untersuchungen in anderen europäischen Ländern. Zur Gewährleistung dieser Vergleichbarkeit wurden hinsichtlich des Alters entsprechende Gruppierungen in je zwei Jahre umfassende Intervalle vorgenommen. Eine Ausnahme bildet die Jahrgänge umfassenden Gruppe der jungen Erwachsenen (18-21 Jahre).

Dort, wo ein ordinal- oder intervallskaliertes Antwortniveau vorliegt, kamen auch non-parametrische bzw. varianzanalytische Verfahren zur Überprüfung signifikanter Gruppenunterschiede zum Einsatz. Kamen aus mehreren Items bestehende Skalen zum Einsatz bzw. wurden neu gebildet, wurden diese zudem psychometrisch überprüft.

# 3. Ergebnisse

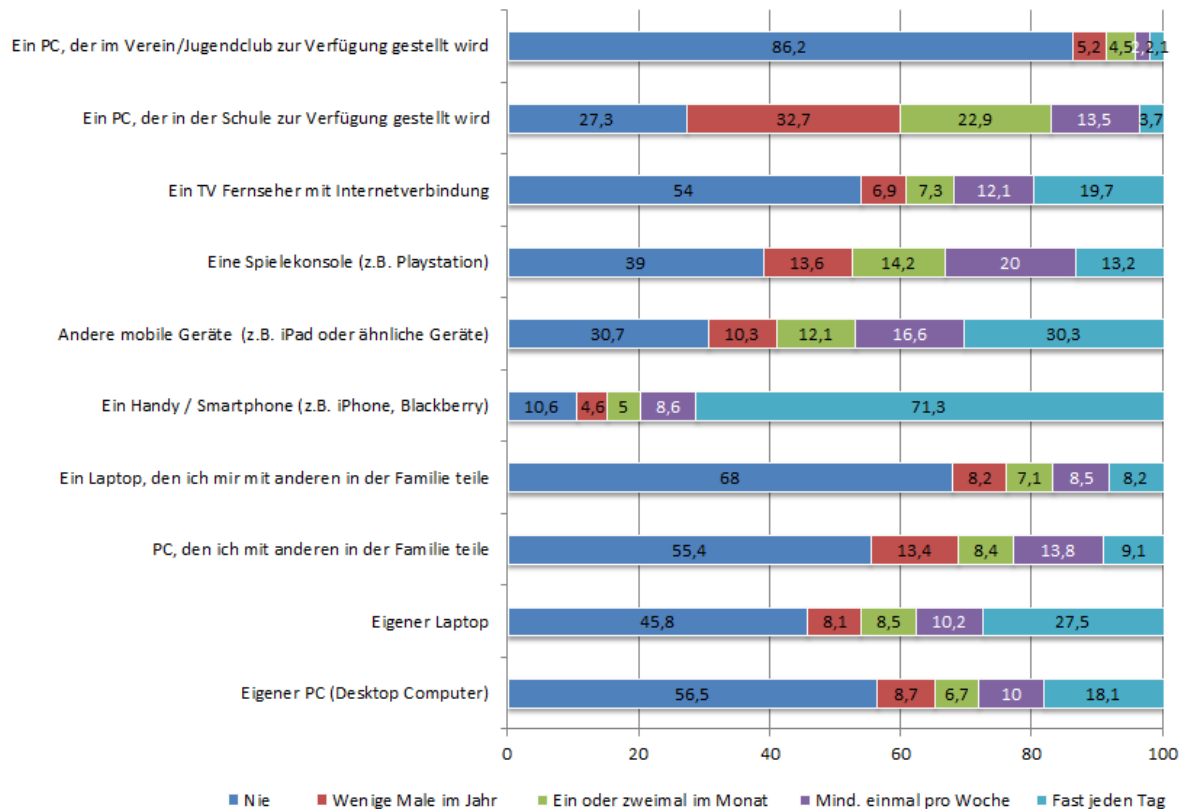
## 3.1. Internet

### 3.1.1. Zugang und Nutzungsverhalten

Die Frage, *ob* ein Internetzugang existiert, steht für Jugendliche in Europa aufgrund der fast flächendeckenden Verfügbarkeit kaum mehr in Frage (Tsitsika et al., 2013). Aufgrund der Auswirkungen auf onlinebezogenes Verhalten und Erleben interessiert vielmehr das „Wie“ und „Wo“ der Nutzung. Die bisherige Forschung legt nahe, dass eine häufigere Internetnutzung damit einhergeht, dies auch zu mehr Gelegenheiten zu tun. Ein höheres Ausmaß und breiteres Spektrum an Online-Aktivitäten wiederum erhöhen die Wahrscheinlichkeit, bestimmten Risiken ausgesetzt zu sein (Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2011). Daher wurden zunächst Zugangsmöglichkeiten und -orte erfragt, um dann die Art der Nutzung genauer zu eruieren.

*Genutzte Geräte:* Mit einer täglichen Nutzung durch insgesamt 71.3% der Befragten spielt das Handy bzw. Smartphone für den Internetzugang die weitaus größte Rolle unter den genutzten Zugangsgeräten gefolgt von anderen mobilen Geräten mit 30.3% täglicher Nutzung. Abbildung 2 gibt einen Überblick über die Häufigkeit, mit der verschiedene Geräte für den Internetzugang genutzt werden.

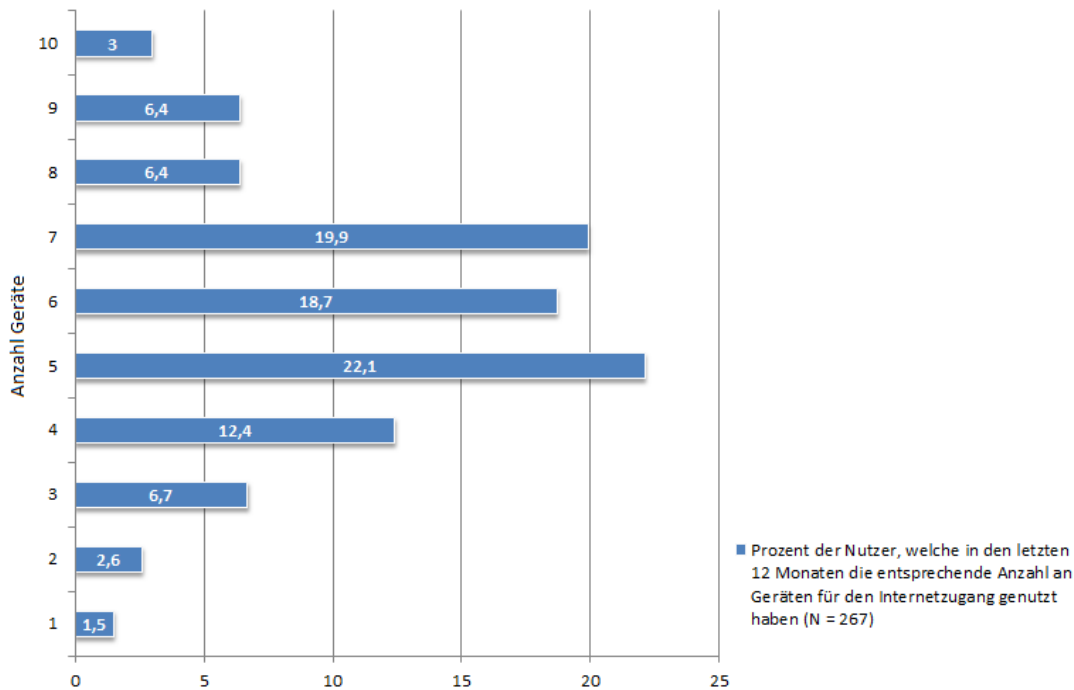
Berücksichtigt man ferner die prinzipielle Portabilität eines Laptops, wird die herausragende Bedeutung eines mobilen Internetzugangs für Jugendliche deutlich. Bereits 67.6% der 10-11-jährigen nutzen zumindest gelegentlich ein Smartphone für den Internetzugang. Der Anteil steigt dann von 84.9% bei den 12-13-jährigen auf 94.6% bei den 14-15-jährigen und stabilisiert sich auf dem Niveau fast völliger Durchdringung der Nutzergruppen.



**Abbildung 2:** Häufigkeit des Internetzugangs über verschiedene Geräte (Angaben in Prozent).

Mit 18.1% täglicher Nutzung für eigene Desktop-PCs und 27.5% für Laptops rückt die Nutzungshäufigkeit „klassischer“ Geräte für den Internetzugang stärker in den Hintergrund, während internetfähige TV-Geräte (19.7%) und Spielekonsolen (13.2%) für einen täglichen Internetzugang fast gleichauf ziehen. Eine differenzierte Darstellung, welche Geräte bei welchem Alter und Geschlecht für den Internetzugänge genutzt werden, findet sich im Anhang in Tabelle 35.

Für jede Person wurde anhand der Einzelangaben zudem eine Variable gebildet, welche die Gesamtzahl der für den Internetzugang genutzten Geräte abbildet. Abbildung 3 gibt einen Überblick, wie viel Prozent der Befragten in den letzten 12 Monaten die entsprechende Anzahl an Geräten genutzt haben. Fast zwei Drittel der Befragten nutzten zwischen 5 und 7 Geräte, um online zu gehen. Dies spricht für einen insgesamt hohen Ausstattungsstandard luxemburgischer Jugendlicher bzw. deren Familien und von ihnen besuchten Einrichtungen.

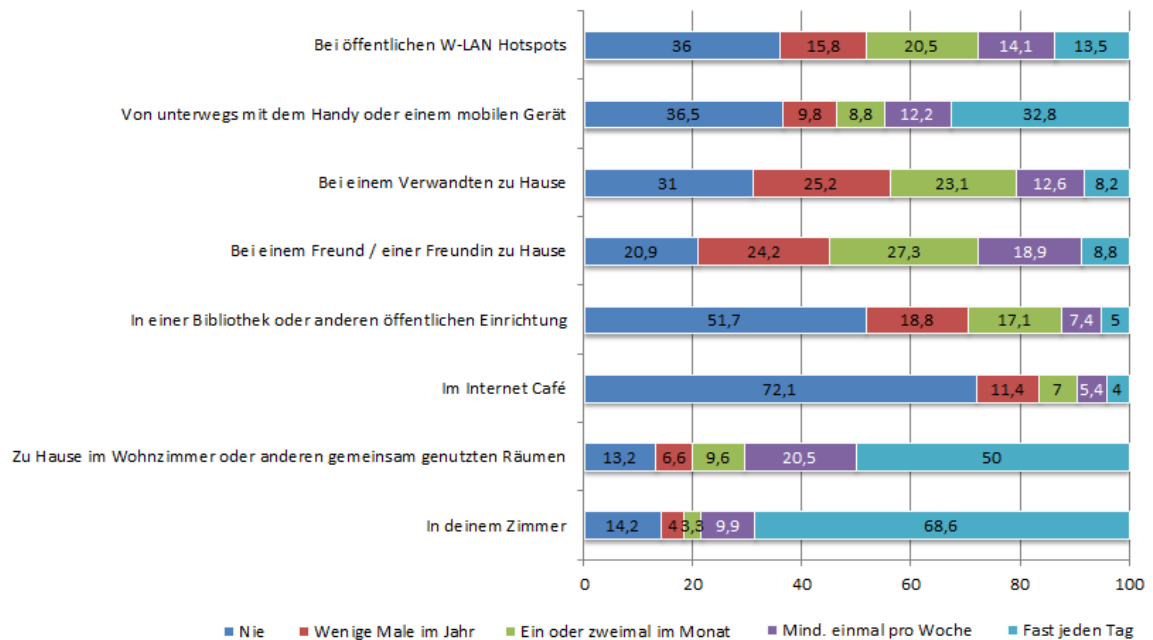


**Abbildung 3:** Anzahl der Geräte, die für den Internetzugang verwendet wurden (Angaben in Prozent).

Betrachtet man die Art und Anzahl der Geräte, die von den Befragten in einem Zeitraum von 12 Monaten für den Onlinezugang genutzt wurden, so spricht ein Mittelwert von  $M = 5.19$  ( $SD = 1.92$ ) genannter Geräten für eine gute technologische Ausstattung luxemburgischer Jugendlicher, sei dies direkt durch eigene, in der Familie vorhandene, oder von Dritten (z.B. Schulen) zur Verfügung gestellte Zugangsgeräte.

In diesem Zusammenhang könnte eingewendet werden, dass insbesondere für die Teilnahme an der Online-Version ein Internetzugang Voraussetzung ist, und dies mithin zu einer Überschätzung geführt haben könnte. Dass davon nicht auszugehen ist, spricht allerdings der nicht signifikante Unterschied ( $F[1,265] = 5.73$ ;  $\eta^2 = 1$ ,  $p = .23$ ) zwischen den Mittelwerten genannter Geräte in der Papierversion ( $M = 4.86$ ;  $SD = 1.98$ ) und der Online-Befragung ( $M = 5.25$ ;  $SD = 1.91$ ).

*Orte des Zugangs:* Neben verwendeten Gerät interessierte auch der Ort, der für den Internetzugang gewählt wird. Einen Überblick, welche Orte wie häufig gewählt wurden, gibt nachstehende Abbildung 4.

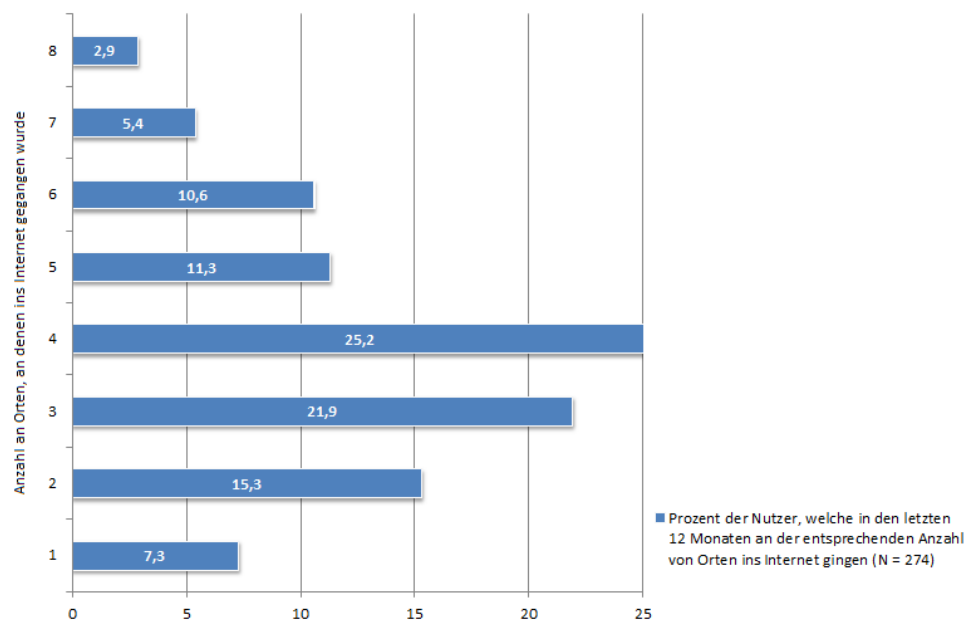


**Abbildung 4:** Häufigkeit des Internetzugangs an verschiedenen Orten (Angaben in Prozent).

Mit 68.6% ist unter den Befragten das eigene Zimmer derjenige Ort, der am häufigsten für den regelmäßigen Internetzugang gewählt wird, gefolgt von anderen Räumen zuhause, die gemeinsam mit anderen Familienmitgliedern genutzt werden. Dass bereits an dritter Stelle mit 32.8% die mobile Nutzung unterwegs genannt wird, spricht gemeinsam mit der zuvor festgestellten Bedeutsamkeit mobiler onlinefähiger Geräte für ein Nutzungsverhalten, dass relativ stark durch eine der elterlichen Aufsicht entzogenen Privatheit geprägt ist. Öffentliche Zugangsorte wie Internet Cafés (4%) oder Bibliotheken (5%) werden hingegen kaum für die regelmäßige Nutzung als Zugangsort gewählt. Eine differenzierte Darstellung der gewählten Orte nach Alter und Geschlecht findet sich im Anhang in Tabelle 36.



Mit 55.4% der Befragten gingen mehr als die Hälfte der Befragten innerhalb der letzten 12 Monate an vier und mehr Orten ins Internet (vgl. Abbildung 5). Die Anzahl der Orte nimmt mit dem Alter der Befragten zu ( $r = .15, p < .05, N = 267$ ). Besonders eng zeigt sich der Zusammenhang zwischen genutzten Geräten und gewählten Orten: Stehen mehr Geräte zur Verfügung, geschieht der Onlinezugang auch an einer größeren Zahl verschiedener Lokalitäten ( $r = .78, p < .001, N = 264$ ).



**Abbildung 5:** Häufigkeit des Internetzugangs an verschiedenen Orten (Angaben in Prozent).

*Alter der erstmaligen Nutzung des Internet:* In der Forschung wurde bislang ein Trend beschrieben, dass Kinder in einem immer jüngeren Alter das Internet zu nutzen beginnen (Livingstone et al., 2011). Auch die Teilnehmer der vorliegenden Studie wurden gebeten, das Alter anzugeben, mit dem sie das erste Mal im Internet waren. Das durchschnittliche Alter der erstmaligen Nutzung des Internet lag bei 9.1 Jahren (vgl. Tabelle 3).

Tabelle 3:  
Durchschnittsalter bei der erstmaligen Nutzung des Internets.

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	Jungen	Mädchen	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<i>M</i>	8.75	9.46	8.19	8.05	9.30	9.44	10.51	9.1
<i>SD</i>	2.32	2.01	1.72	1.99	1.75	2.37	2.50	2.21

(N = 301)

Die Mittelwerte wurden für die Altersgruppen und Geschlechter mittels zweifaktorieller ANOVA auf signifikante Unterschiede geprüft. Da der Levene-Tests auf Gleichheit der Fehlervarianzen signifikant wurde ( $F[1, 291] = 2.11, p < .05$ ), ist das Ergebnis allerdings mit Vorsicht zu interpretieren. Das Erstnutzungsalter ist für Jungen danach signifikant niedriger als für Mädchen ( $F[1, 291] = 7,13; p < .01$ ). Zudem liegt ein signifikanter Alterseffekt vor ( $F[4, 291] = 10,06; p < .001$ ), der anhand durchgeführter Post-Hoc Tests zwischen den beiden jüngsten und den drei ältesten Altersgruppen lokalisiert wurde. Der signifikante Unterschied im Nutzungsbeginn zwischen den bis zu 13-jährigen und den über 14-jährigen liegt damit bereits bei über einem Jahr. Es sollte jedoch die Schwierigkeit solcher retrospektiven Einschätzungen für Jugendliche bedacht werden, die nur eine gewisse Approximation bieten können.

*Ausmaß der Internetnutzung:* Hinsichtlich der online verbrachten Zeit lassen sich die Aspekte der Häufigkeit und der Dauer unterscheiden. Zusätzlich wurde erfragt, wie viel Zeit mit konkreten Online-Aktivitäten verbracht wird.

### 3.1.1.1. Wöchentliches Ausmaß der Internetnutzung

Zunächst wurde nach der Häufigkeit gefragt: „An wie vielen TAGEN PRO WOCHE hast du das Internet in den letzten 12 Monaten durchschnittlich genutzt?“. Zusätzlich zur Anzahl der Wochentage stand die Antwortoption „Ich nutze das Internet nicht jede Woche“ zur Verfügung. Um für weitere Analysen zu kleine Zellenbesetzungen

zu vermeiden, wurden die Antworten zwischen den äußersten Antwortoptionen in 2-Tages-Kategorien zu einer ordinalskalierten Variable zusammengefasst.

Tabelle 4:  
 „An wie vielen TAGEN PRO WOCHE hast du das Internet *in den letzten 12 Monaten* durchschnittlich genutzt?“ (Angaben in Prozent).

	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
weniger als wöchentlich	2.4	11.0	25.0	7.5	3.0	1.2	-	6.0
1-2 Tage pro Woche	9.1	8.5	11.1	17.9	7.6	2.3	7.1	8.8
3-4 Tage pro Woche	12.1	8.5	22.2	19.4	9.1	3.5	-	10.6
5-6 Tage pro Woche	24.2	18.6	13.9	28.4	18.2	26.7	10.7	21.9
jeden Tag	52.1	53.4	27.8	26.9	62.1	66.3	82.1	52.7

(N =283)

Insgesamt sind gut die Hälfte (52.7%) der Befragten tägliche Nutzer des Internet. Während sich nur geringe Unterschiede zwischen den Geschlechtern finden, zeigt sich in der Rangvarianzanalyse ein hoch signifikanter Effekt des Alters (Kruskall-Wallis;  $\chi^2[4] = 57.83$ ;  $p < .001$ ). Tabelle 4 gibt einen Überblick über die Nutzungshäufigkeit. Gut erkennbar ist eine mit steigendem Alter zunehmende Verdichtung von den Kategorien geringerer hin zu den Kategorien der häufigeren Nutzung. Während bei den 10-11-jährigen noch über ein Drittel (36%) das Internet an maximal 2 Wochentagen nutzen, sind dies bei den 16-17-jährigen nur noch 3.5%. Ab diesem Alter nutzen bereits über 90% der Befragten das Internet an mindestens 5 Tagen pro Woche.

### 3.1.1.2. Tägliches Ausmaß der Internetnutzung

Die Dauer der Nutzung wurde getrennt für Schultage und schulfreie Tage erfasst. Das elfstufige Antwortformat reichte von „überhaupt nicht“ und „nur wenige Minuten“,

gefolgt von halbstündigen Abstufungen zwischen „ca. 30 min“ und „ca. 4 Stunden“ bis zu „mehr als 4 Stunden“. Zugunsten der Überschaubarkeit wurden die Ergebnisse für die deskriptive Darstellung zu Kategorien zusammengefasst. Die Ergebnisse sind Tabelle 5 zu entnehmen.

Tabelle 5:

„Wie viel Zeit hast du während der letzten 12 Monate durchschnittlich PRO TAG im Internet verbracht?“ (Angaben in Prozent).

<b>An einem normalen <u>Schultag</u></b>								
	<b>Geschlecht</b>		<b>Altersgruppe</b>					
	<b>m</b>	<b>w</b>	<b>10-11</b>	<b>12-13</b>	<b>14-15</b>	<b>16-17</b>	<b>18-21</b>	<b>Gesamt</b>
überhaupt nicht	3.1	7.8	22.9	6.3	1.6	1.2	-	5.1
ca. 30 Minuten und weniger	25.6	26.1	40.0	42.2	20.6	12.9	21.4	25.8
ca. 1 bis 1,5 Stunden	25.6	22.6	11.4	25.0	28.6	30.6	10.7	24.4
ca. 2 bis 2,5 Stunden	22.5	16.5	17.1	15.6	14.3	25.9	28.6	20.0
ca. 3 bis 3,5 Stunden	13.1	16.5	-	7.8	23.8	17.6	17.9	14.5
ca. 4 Stunden oder mehr	10.0	10.4	8.6	3.1	11.1	11.8	21.4	10.2
<b>An einem <u>schulfreien Tag</u> (z.B. Wochenende oder Feiertag)</b>								
	<b>Geschlecht</b>		<b>Altersgruppe</b>					
	<b>m</b>	<b>w</b>	<b>10-11</b>	<b>12-13</b>	<b>14-15</b>	<b>16-17</b>	<b>18-21</b>	<b>Gesamt</b>
überhaupt nicht	1.2	4.3	13.9	1.5	1.6	-	-	2.5
ca. 30 Minuten und weniger	12.3	15.7	30.6	16.4	7.9	7.1	17.9	13.7
ca. 1 bis 1,5 Stunden	22.7	15.7	13.9	40.3	15.9	15.5	-	19.8
ca. 2 bis 2,5 Stunden	16.6	16.5	5.6	20.9	12.7	19.0	21.4	16.5
ca. 3 bis 3,5 Stunden	14.1	16.5	16.7	6.0	20.6	17.9	14.3	15.1
ca. 4 Stunden oder mehr	33.1	31.3	19.4	14.9	41.3	40.5	46.4	32.4

(N =275)

Trotz Verwendung einer an den Pol-Enden nicht äquidistanten Ordinalskala lässt sich anhand des elfstufigen Antwortformates über die Bildung eines Mittelwertes zumindest annähernd abschätzen, wie viel Zeit durchschnittlich online verbracht wurde. Danach werden an einem Schultag durchschnittlich etwas mehr als eineinhalb Stunden, und an einem schulfreien Tag etwa zweieinhalb Stunden online verbracht. Unter den Jungen verbringt an Schultagen mit 45.6% (bzw. 63.8% an schulfreien Tagen) ein ungefähr gleich großer Anteil mehr als zwei Stunden täglich im Internet wie mit 43.5% (bzw. 64.3% an schulfreien Tagen) unter den Mädchen.

Bei den Altersgruppen zeigen sich signifikante Unterschiede sowohl für normale Schultage (Kruskall-Wallis  $\chi^2[4]=36,17$ ;  $p < .001$ ), als auch für schulfreie Tage (Kruskall-Wallis  $\chi^2[4]=36,14$ ;  $p < .001$ ). So steigt z.B. der Anteil derjenigen, die an Schultagen mehr als 2 Stunden täglich im Internet verbringen, kontinuierlich an von 25.7% (10-11-jährige) und 26.6% (12-13-jährige) bei den Kindern, über 49.2% (14-15-jährige) und 55.3% (16-17-jährige) bei den älteren Jugendlichen, bis hin zu 67.9% bei 18-21-jährigen. Für die 14-17-jährigen wird in EU NET ADB ein Anteil von 49.6% berichtet (Tsitsika, A. et al., 2013). Mit einem dort für schulfreie Tage berichteten Anteil von 73% liegen die in der luxemburgischen Stichprobe gefundenen Anteile von 74.6% (14-15 Jahre) bzw. 77.4% (16-17 Jahre) in vergleichbarer Höhe, was eine mindestens zweistündige tägliche Nutzung betrifft.

### 3.1.1.3. *Mit verschiedenen Online-Aktivitäten verbrachte Zeit*

Während Pruulmann-Vengerfeldt und Runnel (2012) Online-Aktivitäten nach drei Typen unterscheiden, die entweder inhaltsbezogene (z.B. Lesen, Spiele), kontakt- bzw. kommunikationsbezogene (z.B. Chatten, Email) oder peer- bzw. verhaltensbezogene Aktivitäten (z.B. Filesharing, Bloggen) beinhalten, gruppieren Hasebrink, Görzig, Haddon, Kalmus und Livingstone (2011) verschiedene Aktivitäten anhand der Daten aus EU Kids Online 2010 in eine Abfolge von vier Stufen. Auf der ersten, von fast allen Kindern ausgeübten Stufe, wird das Internet nur für Hausaufgaben und Single-Player-Spiele mit dem Computer als Gegner genutzt. Auf der zweiten Stufe kommt das Anschauen von Video-Clips hinzu, und auf der

dritten Stufe das Betrachten von Nachrichten online, sowie kommunikationsbezogene Aktivitäten (z.B. Soziale Netzwerke, Email, Instant Messenger). Auf der vierten Stufe wird das Aktivitätsspektrum schließlich um Spiele gegen andere Spieler, den Download von Medieninhalten (z.B. Musik, Filme) und das aktive Einstellen von Text oder Bildern, auch z.B. unter Nutzung einer Webcam, erweitert. Die Einteilung folgt dem Bild einer „Leiter der Möglichkeiten“, auf der höhere Sprossen mit zunehmend komplexeren bzw. weiter fortgeschrittenen Aktivitäten einhergehen (Livingstone & Helsper, 2007). Es kann davon ausgegangen werden, dass Jugendliche ab 15 Jahren bereits ein großes Spektrum onlinebasierter Aktivitäten ausüben. So hatten in der EU Kids Online Studie 2010 bereits 31% der Befragten im Alter 15-16 Jahre die höchste Stufe erreicht, sowie weitere 44% die zweithöchste Stufe (Lobe, Livingstone, Ólafsson, & Vodeb, 2011).

Verschiedene Online-Aktivitäten wurden in der vorliegenden Studie unter der Sammel-Überschrift „Mit den nächsten Fragen möchten wir wissen, was du gerne im Internet magst“ erfragt. Es erfolgte eine Einteilung in fünf jeweils inhaltlich kohärente Frageblöcke mit den Themen Kommunikation, Spiele, Downloads, Freizeit, sowie besuchte Webseiten. Das fünfstufige Antwortformat reichte von „nie“ bis „(fast) jeden Tag“. Tabelle 6 zeigt den Anteil der Befragten, die mindestens einmal pro Woche die genannten Aktivitäten ausüben.

Betrachtet man die Bereiche als Ganzes, so stellen kommunikationsbezogene Onlineaktivitäten diejenigen dar, denen am häufigsten mindestens einmal wöchentlich nachgegangen wird. Dieses Ergebnis entspricht den Befunden der EU NET ADB Studie. In der luxemburgischen Stichprobe, die ein breiteres Spektrum an Altersklassen berücksichtigt, avanciert allerdings Betrachten von YouTube-Videos zum Spitzenreiter der mindestens einmal wöchentlich ausgeübten Online-Aktivitäten. Vergleichsweise gering ist der Anteil wöchentlicher Downloads von Musik mit 41.3% bzw. 40% in der Altersgruppe von 14-15 bzw. 16-17 Jahren, für den bei EU NET ADB Anteile von 58% bzw. 62% genannt werden. Dort wird auch für den Download von Filmen ein Anteil von 30% für die Gesamtstichprobe der 14-17-jährigen genannt, der für die luxemburgische Stichprobe mit 17.5% (14-15 Jahre) und 12.8% (16-17 Jahre) deutlich niedriger liegt.

Tabelle 6:

Anteil der Befragten, die mindestens einmal pro Woche verschiedene Online-Aktivitäten ausführen  
(Angaben in Prozent).

<b>Wie oft bist du in den letzten 12 Monaten ins Internet gegangen, um dich MIT FREUNDEN AUSZUTAUSCHEN?</b>								
	<b>Geschlecht</b>		<b>Altersgruppe</b>					<b>Gesamt</b>
	<b>m</b>	<b>w</b>	<b>10-11</b>	<b>12-13</b>	<b>14-15</b>	<b>16-17</b>	<b>18-21</b>	
Chat (z.B. Chatbox)	51.1	40.8	30.8	46.6	57.7	44.8	46.7	46.7
Instant Messenger (z.B. ICQ, Windows Live, Skype, etc.)	47.4	36.1	28.9	34.3	53.5	44.2	51.7	42.9
App für Kurznachrichten (z.B. WhatsApp, Threema)	47.4	38.4	23.1	39.7	46.5	52.3	46.7	43.5
Social Community (z.B. Facebook, Wer-kennt-wen)	71.8	73.2	46.2	53.4	82.9	88.5	83.3	72.6
E-Mail	33.9	29.3	23.6	32.4	40.2	51.7	32.1	23.6
Internet Forum	18.2	16.1	12.8	22.2	26.4	8.0	17.2	17.4
<b>Wie oft bist du in den letzten 12 Monaten ins Internet gegangen, um zu SPIELEN?</b>								
Single Player Spiele (z.B. Mahjong, Solitaire)	22.3	14.7	26.3	24.6	17.4	16.0	8.3	19.2
Online Multiplayer Rollenspiele (z.B. WOW)	22.1	6.0	16.2	17.4	17.6	15.0	4.2	15.5
Shooter Spiele (z.B. Call of duty)	33.3	8.6	18.4	24.6	33.8	21.3	4.0	23.2
Echtzeit Strategie Spiele (z.B. Starcraft II)	21.4	3.5	8.1	19.4	14.9	13.9	4.3	13.9
Online Spiele um Geld (z.B. Pokerstarts.net)	9.1	1.8	2.6	8.8	10.4	3.7	-	6.1

Tabelle 6 (Fortsetzung):

Wie oft bist du in den letzten 12 Monaten ins Internet gegangen, um folgende FREIZEITAKTIVITÄTEN zu tun?								
	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
Einkaufen, Bestellen (Amazon, eBay etc.)	8.3	10.7	5.3	12.1	14.5	6.3	4.3	9.3
Glücksspiele (Lotterie, Wetten, Casino)	1.9	1.8	-	3.0	1.6	1.3	4.3	1.9
Videos/Filme ansehen (YouTube etc.)	80.6	71.4	71.1	73.9	69.7	85.7	81.5	76.8
Eigene Webseite / Blog gestalten	11.6	12.3	2.7	13.4	14.1	10.3	21.7	11.9
Wie oft hast du dir in den letzten 12 Monaten folgende Dinge HERUNTERGELADEN?								
Software / Apps	18.6	10.7	10.5	12.5	22.2	14.1	16.0	15.3
Filme	12.2	13.3	13.2	7.7	17.5	12.8	12.0	12.6
Musik / Hörbücher	33.1	42.1	21.1	32.8	41.3	40.0	50.0	36.9
Games	26.3	21.2	31.6	31.3	25.4	13.9	23.1	24.2
Wie oft hast du in den letzten 12 Monaten WEBSEITEN mit folgendem Inhalt besucht?								
Recherche für Hausaufgaben	42.6	36.1	17.9	16.9	31.3	60.5	71.4	38.5
Webseiten zu meinem Hobby	46.4	24.0	18.9	29.6	35.3	45.9	57.1	37.0
Nachrichten	50.6	55.4	31.6	44.3	53.7	61.2	72.4	52.6
Information zur sexuellen Aufklärung	7.7	3.3	2.6	4.2	4.5	7.0	14.3	5.8
medizinische Webseiten	7.7	5.8	2.8	2.9	5.9	10.5	14.3	6.9
Seiten mit Links zu legalen oder illegalen Downloads	12.4	7.4	-	2.8	13.4	11.6	32.1	10.3

(N =279-285)



Von Interesse ist in diesem Zusammenhang auch die Quelle der heruntergeladenen Dateien. Nach Meldung der Computerzeitschrift „Chip“<sup>4</sup> wurden z.B. 2013 in Deutschland 108.975 Abmahnungen wegen illegaler Downloads durch urheberrechtlich spezialisierte Anwaltskanzleien verschickt. Findet ein solcher Download statt und wird bemerkt, kann dies auch dann teils schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen, wenn eine strafrechtliche Verfolgung altersbedingt ausscheidet. Der geforderte Schadensersatz i.V. mit den zu tragenden Anwaltskosten übersteigt den eigentlichen Kaufwert des Werkes um ein Vielfaches und kann Familien neben dem sozialen Konfliktpotenzial auch finanziell stark belasten. Um Effekte sozialer Erwünschtheit bei einer direkten Frage ausschließlich nach illegalem Downloadverhalten zu umgehen, wurden in eine entsprechende Frage<sup>5</sup> auch legale Downloads mit eingeschlossen. Allerdings sind legale Angebote in der Regel direkt über die Webseite eines vermittelnden Vermittlers (z.B. kostenlose Software-Angebote über die Internetseiten von Computerzeitschriften) oder gewerblichen Anbieters (z.B. Apple iTunes, Google Play Store, Amazon) herunterzuladen, während vor allem illegale Downloads über Seiten zu erreichen sind, die aus haftungsrechtlichen Gründen lediglich Links zu diesen zur Verfügung stellen<sup>6</sup>. Insofern kann davon ausgegangen werden, dass sich unter den 10,3% zustimmenden Antworten der Gesamtstichprobe auch ein substantieller Anteil an Besuchern von Seiten mit illegalen Downloadangeboten befindet. Folgende Forschungsvorhaben könnten dieser Frage differenzierter nachgehen.

Besondere Aufmerksamkeit verdienen zudem die Anteile bei den Shooter-Spielen, die in den Altersgruppen von 10-11 Jahren (18.4%), 12-13 Jahren (24.6%) und 14-15 Jahren (33.8%) gespielt werden. Aufgrund der enthaltenen Gewaltdarstellungen unterliegen diese in aller Regel höheren Altersbeschränkungen. Dies gilt zumindest zur Veranschaulichung der genannten Beispiele. Für die Altersgruppe der 14-15-jährigen wird allerdings auch bei EU NET ADB ein Anteil von 28% genannt.

---

<sup>4</sup> [http://www.chip.de/news/Filesharing-Die-schlimmsten-Abmahner-Deutschlands\\_68324904.html](http://www.chip.de/news/Filesharing-Die-schlimmsten-Abmahner-Deutschlands_68324904.html)

<sup>5</sup> Mit „Seiten, die Links zu legalen oder illegalen Downloads enthalten (z.B. über Filehoster, Bittorrent oder das Usenet)“ zielt die Frage durch die Beispiele gezielt auf die prominentesten Quellen illegaler Angebote ab.

<sup>6</sup> Die Inhalte selbst sind häufig auf Servern in Ländern mit liberaler oder fehlender einschlägiger Gesetzgebung gespeichert.

31.6% unter den 10-11-jährigen geben an, mindestens einmal pro Woche Webseiten zu besuchen, um Nachrichten zu lesen bzw. anzuschauen. Dies scheint für die Altersgruppe zunächst überraschend, entspricht aber ungefähr den 34.3% der 10-11-jährigen, die später auch angeben, das Internet sei bisher nützlich gewesen „um bei allen Neuigkeiten auf dem Laufenden zu sein“ (vgl. Kap. 3.1.4.2.).

#### 3.1.1.4. Monitoring der Internetnutzung

*Elterliches Monitoring:* Das Ausmaß, in dem Eltern bei der Internetnutzung ihrer Kinder involviert sind, kann variieren. Ihre Möglichkeiten, diese auf dem Weg zu einem verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zu begleiten und eventuelle problematische Entwicklungen zu erkennen, stehen direkt im Zusammenhang mit dem Ausmaß ihrer Kenntnis über deren Nutzungsverhalten. Den Teilnehmern wurden drei Fragen zum elterlichen Monitoring ihres Internetnutzungsverhaltens gestellt (siehe Tabelle 7).

Tabelle 7:

Anteil der Befragten, deren elterliches Monitoring gering ausfällt (Angaben in Prozent; N =283).

Item	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
Meine Eltern erlauben mir jede Webseite zu besuchen, die ich will (*)	50.3	49.6	16.7	32.8	55.6	61.2	86.2	50.0
Wie oft kommt es vor, dass deine Eltern dir sagen, dass du nur für einen bestimmten Zeitraum ins Internet gehen darfst? (**)	54.6	58.5	41.7	50.0	52.4	67.1	62.1	43.8
Meine Eltern wissen, welche Webseiten ich besuche.(**)	33.1	21.7	11.1	19.1	28.6	43.5	24.1	28.3
(*) oft oder sehr oft (**) nie oder selten								

Hinsichtlich der *Erlaubnis*, nach Belieben *jede Webseite zu besuchen*, zeigen sich Eltern mit zunehmendem Alter liberaler. „Off“ oder „sehr off“ ist dies bei 16.7% der 10-11-jährigen der Fall, mit stetig steigendem Anteil bis zu 86.2% bei den ältesten Befragten. Da alle der befragten jungen Erwachsenen (18-21 Jahre) noch im gemeinsamen Haushalt mit mindestens einem Elternteil leben, ist ein verbleibender Anteil an diesbezüglich erlebter Kontrolle inhaltlich nachvollziehbar.

Über alle Altersgruppen hinweg berichtet ein relativ hoher Anteil, „selten“ oder „nie“ *zeitliche Vorgaben* seitens der Eltern zu erhalten. Die Spanne reicht von 41.7% bei den 10-11-jährigen bis zu 67.1% bei den 16-17-jährigen.

Die *elterliche Kenntnis der besuchten Webseiten* wird bei den Minderjährigen erwartungsgemäß als zunehmend geringer beschrieben, je älter die Jugendlichen sind. Während bei den 10-11-jährigen noch 11.1% der Eltern „selten“ oder „nie“ wissen, welche Webseiten diese besuchen, sind dies bei den 16-17-jährigen bereits 43.5%. Interessant ist das erneute Absinken des Anteils kenntnisloser Eltern bei den jungen Erwachsenen (18-21 Jahre). Einerseits ist diese Altersgruppe in der Stichprobe am geringsten vertreten, so dass sich zufallsbedingte Abweichungen von der Gesamtpopulation (z.B. ein besonderes Vertrauensverhältnis zu den Eltern) prinzipiell stärker auswirken könnten. Andererseits könnte der Effekt auch inhaltlich begründbar sein, z.B. in Form eines vermehrten Austausches nach Rückgang pubertärer Autonomie- und Abgrenzungsbestrebungen. Es liegt auch ein signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern vor ( $\chi^2[1]=4,78$ ;  $p < .05$ ): Bei den Jungen hat mit 33.1% ein größerer Anteil der Eltern keinerlei Kenntnis darüber, welche Webseiten sie besuchen, als bei den Mädchen (21.7%).

An dieser Stelle muss darauf hingewiesen werden, dass nur die Kenntnis der Eltern erfragt wurde, nicht jedoch der Grund für das Ausmaß der (Un)Kenntnis. Ob dieses z.B. auf dem Vertrauen in die eigenverantwortliche Nutzung, auf einem Mangel entsprechender Aufsicht, oder einer aktiven Verheimlichung seitens der Jugendlichen beruht, müsste Gegenstand weiterer Forschung sein. Dass keine signifikante Korrelation zwischen den Items zur Erlaubnis und der Kenntnis besuchter Webseiten besteht ( $r = -.095$ ;  $p = .11$ ;  $N = 282$ ), könnte als Hinweis gegen die Hypothese einer aktiven Verheimlichung interpretiert werden: Es ist nicht erkennbar,

dass bei eingeschränkterer Erlaubnis seitens der Eltern Webseiten verstärkt ohne deren Kenntnis aufgesucht werden. Wäre sie bei gegebenem Vorzeichen signifikant, würde sie sogar auf einen entgegengesetzten Zusammenhang hinweisen.

Signifikante Unterschiede bei den Altersgruppen<sup>7</sup> finden sich sowohl hinsichtlich Elterlicher (Un)Kenntnis besuchter Webseiten ( $F[4,271] = 5.75, p < .001$ ), als auch bei der Zeitbegrenzung ( $F[4,271] = 4.56, p < .001$ ) und der Erlaubnis zum Besuch beliebiger Webinhalte ( $F[4,271] = 15.0, p < .001$ ). Post-Hoc-Tests weisen aber erst ab dem Alter von 16-17 Jahren überschneidungsfreie Konfidenzintervalle gegenüber den 10-11 und 12-13-jährigen auf. Die Ergebnisse zur elterlichen Kenntnis sind aufgrund ungleicher Fehlervarianzen bei signifikantem Levene-Test ( $F[9,271] = 2.36, p < .05$ ) allerdings mit Vorsicht zu interpretieren.

*Selbstbeobachtung und Versuche der Reduzierung der online verbrachten Zeit:* Jugendliche könnten auch selbst bei sich eine kritische Form der Nutzung erkennen, bei der insbesondere die Vernachlässigung anderer Lebensbereiche eine wichtige Rolle im Rahmen der Entwicklung dysfunktionaler Nutzungsmuster spielt (vgl. Kap. 1.2.1). Neben einer Frage zur Vernachlässigung anderer Bereiche des Lebens wurde ferner nach zeitlichen Reduzierungsversuchen, sowie der zugrundeliegenden Motivation gefragt.

Auf die Frage „Hast du während der letzten 12 Monate das Internet so häufig genutzt, dass du andere Dinge und Aktivitäten vernachlässigt hast?“ antworteten 13.8% der Befragten mit „Weiß ich nicht / möchte ich nicht beantworten“, während sie von 19.9% bejaht und von 66.3% verneint wurde ( $N = 282$ ). Obwohl sich unter den Mädchen mit 24.4% ein etwas größerer Anteil selbst eine Vernachlässigung anderer Aktivitäten attestiert als unter den Jungen (16.6%), unterscheiden sich die Geschlechter diesbezüglich nicht signifikant ( $\chi^2 [2] = 4.77; p = .092$ ).

Die Frage „Hast du während des letzten Jahres versucht, die Zeit, die du im Internet verbringst zu verringern?“ wurde mit 52.9% von mehr als die Hälfte der Befragten verneint. Die Option „Weiß ich nicht / möchte ich nicht beantworten“ wurde von 14.6% gewählt, und 32.5% der Befragten gaben an, dies bereits versucht zu haben

---

<sup>7</sup> Mittelwerte und Standardabweichungen finden sich in Tabelle 33 im Anhang

(N = 280). Reduktionsversuche wurden von Jungen (33.5%) und Mädchen (31.1%) annähernd gleich häufig genannt.

Diejenigen Teilnehmer, die einen solchen Versuch bejahten, wurden nach Ihren Motiven gefragt („Warum hast du versucht, deine Internetzeiten zu verringern?“). Tabelle 8 gibt einen Überblick über die Häufigkeit der genannten Antworten (Mehrfachauswahl möglich).

Tabelle 8:

Motive für die Reduzierung der im Internet verbrachten Zeit (N=93).

Die Nutzung des Internets war nicht mehr interessant für mich	25,8%
Störung und/oder Abschaltung des Internetanschlusses zu Hause.	19,4%
Meine Freunde interessierten sich für andere Freizeitaktivitäten (Sport, Ausflüge) und haben mich aufgefordert mitzumachen.	37,6%
Ich musste mich mehr um meine schulischen Leistungen kümmern.	69,9%
Aufbau und Pflege neuer Freundschaften und Beziehungen offline.	32,3%
Meine Eltern, Lehrer oder andere Erwachsene brachten mich dazu, meine Internetnutzung zu vermindern.	26,9%
Andere Gründe (Bitte kurz benennen)	15,1%

(Mehrfachauswahl möglich)

Einige Befragte nutzten die freie Antwortoption, um selbst Motive für die Reduzierung zu nennen. Diese ließen sich drei inhaltlich kohärenten Bereichen zuordnen: Hauptsächlich wurde erstens der Wunsch genannt, mehr Zeit mit Freunden bzw. dem/der Partner/in zu verbringen, oder einem Hobby nachzugehen. Zweitens wurden medizinisch-gesundheitliche Probleme angeführt (z.B. „ich blinzele zu viel“, „j'avais beaucoup mal aux yeux, je me fatiguais vite“). Drittens wurden Gründe genannt, die mit einer kritischen Einstellung gegenüber Akteuren im Internet (Angst, im bzw. durch das Internet manipuliert und ausspioniert zu werden) bzw. gegenüber der virtuellen Welt allgemein (z.B. „weil ich finde, dass es nicht das richtige Leben ist“) im Zusammenhang stehen.

### 3.1.2. Online-Kommunikation und Social Communities

Da sie den Nutzungsschwerpunkt unter den in zuvor genannten Online-Aktivitäten darstellen, werden die Ergebnisse zu Formen onlinebasierter Kommunikation im Folgenden ausführlicher vorgestellt. Die Teilnehmenden wurden zunächst nach den genutzten Formen bzw. Medien onlinebasierter Kommunikation gefragt. Für Social Communities wurde die darin verbrachte Zeit, sowie die Anzahl „Netzwerk-Freunde“ erfasst.

#### 3.1.2.1. Formen der Online-Kommunikation

Tabelle 9 gibt einen Überblick über den Anteil der Befragten, welche die aufgeführten Plattformen bzw. Kommunikationsformen in den letzten 12 Monaten „mindestens einmal pro Woche“ und mehr genutzt haben.

Tabelle 9:

Anteil der Befragten, die mindestens einmal pro Woche onlinebasierte Kommunikationsformen nutzen (Angaben in Prozent).

Kommunikationsform	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	Jungen	Mädchen	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
Chat (z.B. Chat room)	52,3	42,1	35,9	46,6	59,2	44,8	46,7	48,0
Instant Messenger	48,6	36,6	31,6	34,3	54,9	44,2	51,7	43,6
App für Kurznachrichten (z.B. Whatsapp)	48,0	38,1	23,1	39,7	47,9	52,3	46,7	43,9
Social Community (z.B. Facebook)	72,3	73,4	46,2	53,4	84,3	88,5	83,3	72,8
Email	33,9	30,6	17,5	23,6	32,4	40,2	51,7	32,6
Internet Forum	18,2	16,0	12,8	22,2	26,4	8,0	17,2	17,3

Angaben in Prozent (N = 301)

Social Communities stellen mit 72.8% regelmäßiger Nutzer die am häufigsten genutzte Plattform der Online-Kommunikation dar. Mit insgesamt 48% (Chat), 43.9% (App für Kurznachrichten) und 43.6% (Instant Messenger) werden Kommunikationsformen, die eine vergleichsweise verzögerungsfreie Interaktion erlauben, ebenfalls von einem substantziellen Anteil der Stichprobe genutzt.

### 3.1.2.2. Soziale Netzwerke

*Mitgliedschaft in sozialen Netzwerken:* Tabelle 10 zeigt den Anteil der Befragten, die Mitglied in einer Social Community sind. Ein signifikanter Effekt der Altersgruppe existiert nur hinsichtlich einer Mitgliedschaft bei Facebook ( $\chi^2[4] = 85,47$ ;  $p < .001$ ): Ab der Altersgruppe der 14-15-jährigen springt der Anteil der Facebook-Mitgliedschaften auf 96.1% und hält danach auf annähernd gleichem Niveau. Insgesamt geben männliche Jugendliche häufiger an, Mitglied in „anderen“ Social Communities (d.h. weder Google+ noch Facebook) zu sein als Mädchen ( $\chi^2[4] = 4.01$ ;  $p < .05$ ).

Tabelle 10:

Mitgliedschaft in sozialen Netzwerken (Angaben in Prozent).

	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	Jungen	Mädchen	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
Facebook	80,4	73,4	38,9	52,8	96,1	91,2	93,5	77,5
Google +	31,8	28,1	16,7	26,4	36,4	34,1	29,0	30,3
Sonstige („andere“)	37,8	49,2	38,9	42,5	50,6	37,4	41,9	42,5

(N = 307)

Fast alle Befragten, die eine Mitgliedschaft einer „anderen“ Social Community bejahten, nutzen die Möglichkeit zur Eingabe eines freien Textes, um diese zu spezifizieren (N = 127). Neben einigen Einzelnennungen wurden in Reihenfolge absteigender Häufigkeit genannt: Instagram (48.8%), Twitter (23.6%), Snapchat (20.5%), Skype (16.5%), YouTube (14.2%), Ask.fm (9.5%), Tumblr (7.1%), Steam (3.9%), und Spielaffe (1.6%). Betrachtet man die genannten Dienste bzw. Angebote, fällt zum einen deren Heterogenität auf, zum anderen verdeutlicht die ausschließlich von 10-11-jährigen genannte Games-Plattform „Spielaffe“, dass eine Definition von „Social Community“ (wahrscheinlich nicht nur, aber vor allem) in der jüngsten Altersgruppe schwer fällt. Folgende Forschungsvorhaben sollten dies in Form konkreter Vorgaben anstelle offener Sammelkategorien berücksichtigen.

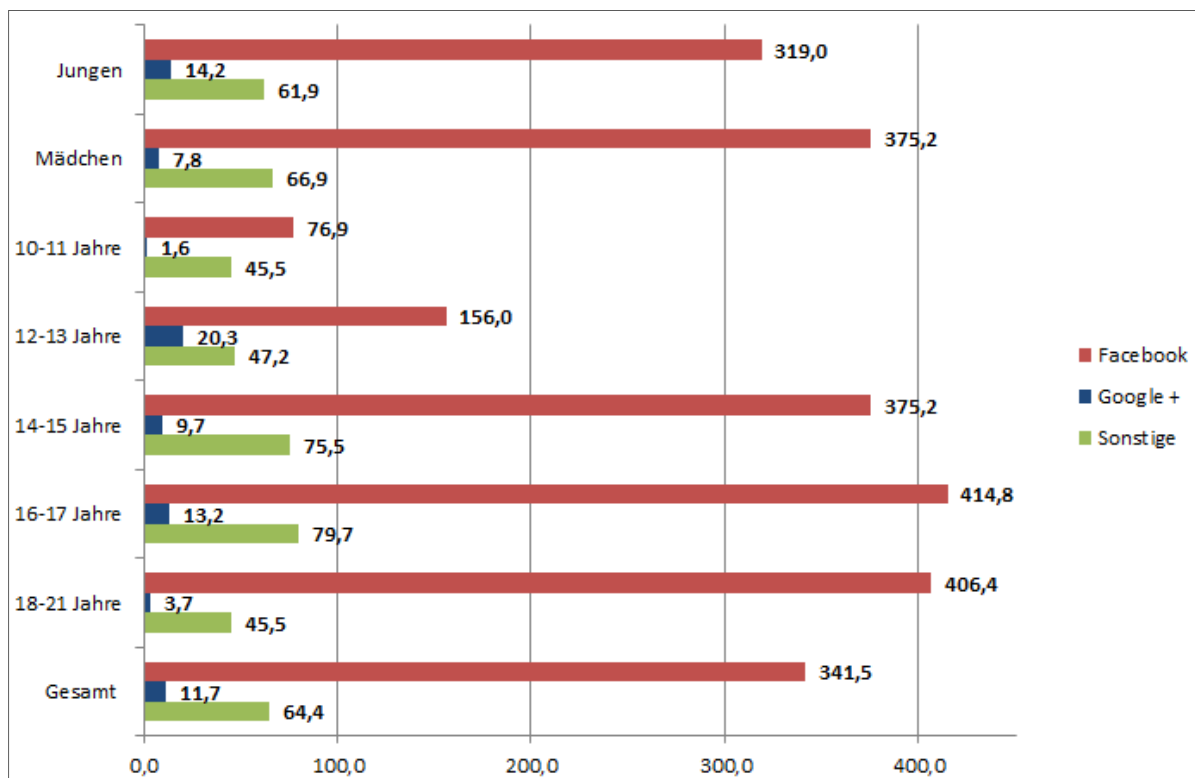
Auffällig ist zudem der hohe Anteil an Facebook-Mitgliedschaften in den beiden jüngsten Altersgruppen mit 38.9% (10-11 Jahre) und 52.8% (12-13 Jahre). Eine Mitgliedschaft erfordert gemäß den Nutzungsbedingungen von Facebook das Mindestalter von 13 Jahren. Betrachtet man den Anteil der demnach vertragswidrigen Mitgliedschaften bei den unter 13-Jährigen (d.h. Lebensalter 10-12 Jahre), so ist dieser mit 40.5% überraschend groß. Ein in den Medien öfters berichtetes Phänomen ist, dass Eltern bereits für Kleinkinder unter Angabe falscher Altersinformationen Facebook-Accounts eröffnen. Unklar bleibt, ob auch die in der Stichprobe genannten Konten auf diese Weise von den Eltern, oder von den Kindern selbst unter Falschangaben eröffnet wurden. Im Hinblick auf einen angemessenen Umgang mit der Preisgabe persönlicher Informationen, sowie hinsichtlich potenzieller Kontakt-Risiken (vgl. Kap. 3.1.3.1.), verdient jedoch in beiden Fällen die Frage einer begleiteten bzw. beaufsichtigten Nutzung Aufmerksamkeit.

*Anzahl der Freunde in sozialen Netzwerken:* Anschließend wurde nach der Anzahl der Freunde in den genannten Social Communities gefragt. Vier statistische Ausreißer (Fälle mit Angaben im mittleren vierstelligen Bereich) wurden von der Analyse ausgeschlossen. Abbildung 6 zeigt die jeweils durchschnittliche Anzahl an Freunden<sup>8</sup> für Facebook, Google+ und sonstige (N = 303).

---

<sup>8</sup> Mittelwerte und Standardabweichungen finden sich in Tabelle 50 im Anhang



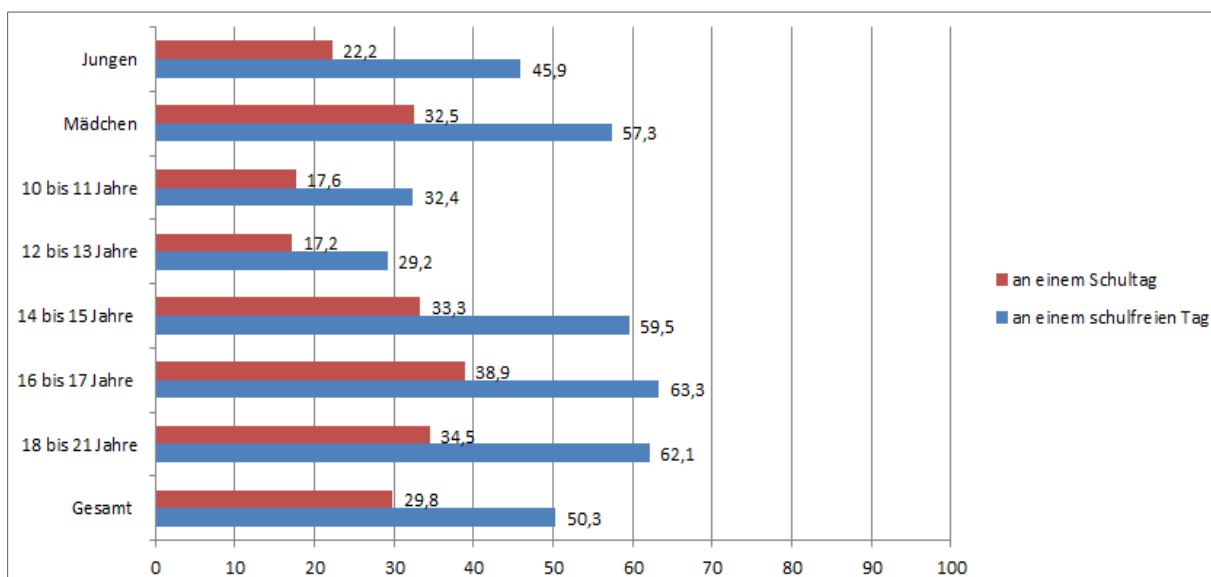


**Abbildung 6:** Mittlere Anzahl der Freunde in verschiedenen sozialen Netzwerken.

Bei der Anzahl der Facebook-Freunden unterscheiden sich die Altersgruppen signifikant ( $F[4;225] = 8,14; p < .001$ ), allerdings liegen laut Levene-Test auch ungleiche Fehlervarianzen vor ( $F[4;225] = 5,83; p < .01$ ). Auf der deskriptiven Ebene kommt es wie bereits beim Anteil der Mitgliedschaften auch bei der durchschnittlichen Anzahl der Facebook-Freunde zu einem sprunghaften Anstieg bei den 14-15-jährigen (375,2 Freunde), die sich im Vergleich zu den 12-13-jährigen mehr als verdoppelt. Mit durchschnittlich 341,5 Freunden für die Gesamtstichprobe spielt Facebook unter den Social Communities auch bei luxemburgischen Jugendlichen die eindeutig größte Rolle. Mit einem Median von 250 Facebook-Freunden (25. Perzentil: 109, 75. Perzentil: 500) liegen die Ergebnisse für Luxemburg insgesamt etwas unter dem Median von 300 (25. Perzentil: 150, 75. Perzentil: 500), der zuletzt für europäische Vergleichsländer berichtet wurde (Tsitsika et al., 2013), was vor allem auf die geringere Anzahl an Freunden bei den beiden jüngsten Altersgruppen zurückzuführen ist, die in EU NET ADB nicht berücksichtigt wurden. Für die Altersgruppe der 10-11-jährigen muss darauf hingewiesen werden, dass für die Mitgliedschaft bei Google+ mit  $N = 5$  nur eine sehr kleine absolute Zahl

an Antworten vorliegt. Zwei Befragte gaben zudem zwar eine Mitgliedschaft an, trugen allerdings bei Anzahl der Freunde eine Null<sup>9</sup> ein. Auf eine Interpretation der Daten zu Google+ sollte bei dieser Altersgruppe daher verzichtet werden.

*In Social Communities verbrachte Zeit:* Die in den letzten 12 Monaten durchschnittlich pro Tag in einer Social Community verbrachte Zeit wurde separat für Schultage und schulfreie Tag erfasst. Zwischen den Altersgruppen existiert ein signifikanter Unterschied sowohl für Schultage (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4]=40,22$ ;  $p < .001$ ), als auch für schulfreie Tage (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4] = 26,01$   $p < .001$ ). Hinsichtlich der Gesamtnutzungsdauer findet sich kein signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern. Allerdings gibt es an schulfreien Tagen unter den Mädchen einen größeren Anteil, der mehr als 2 Stunden in Social Communities verbringt, als bei den Jungen ( $\chi^2[1]=3,70$ ;  $p < .05$ ). Zur besseren Übersicht und Vergleichbarkeit zeigt Abbildung 7 den prozentualen Anteil der Befragten, die mehr als zwei Stunden täglich in Social Communities verbracht haben. Eine differenzierte zeitliche Aufschlüsselung findet sich in Tabelle 37 im Anhang des Berichts.



**Abbildung 7:** Anteil der Befragten, die täglich mehr als 2 Stunden in Social Communities verbringen (Angaben in Prozent) (N=303).

<sup>9</sup> Nicht zu verwechseln mit einem fehlenden Wert, der anders codiert wurde.

Der Anteil der Jugendlichen, die an einem Schultag mehr als 2 Stunden auf sozialen Netzwerken verbrachten, wurde in EU NET ADB für die untersuchten Länder durchschnittlich mit 39.4% berichtet (Tsitiska et al., 2013). Mit 29.8% liegt die luxemburgische Stichprobe zwar insgesamt darunter, die Werte für die 14-15-jährigen (33.3%) und 16-17-jährigen (38.9%) liegen jedoch in vergleichbarer Höhe. Auch die Werte für schulfreie Tage liegen mit 50.3% ungefähr 10% niedriger in der luxemburgischen Stichprobe als in EU NET ADB mit 60.2% (nur Gesamtwert berichtet).

### 3.1.3. Potenzielle Online-Risiken

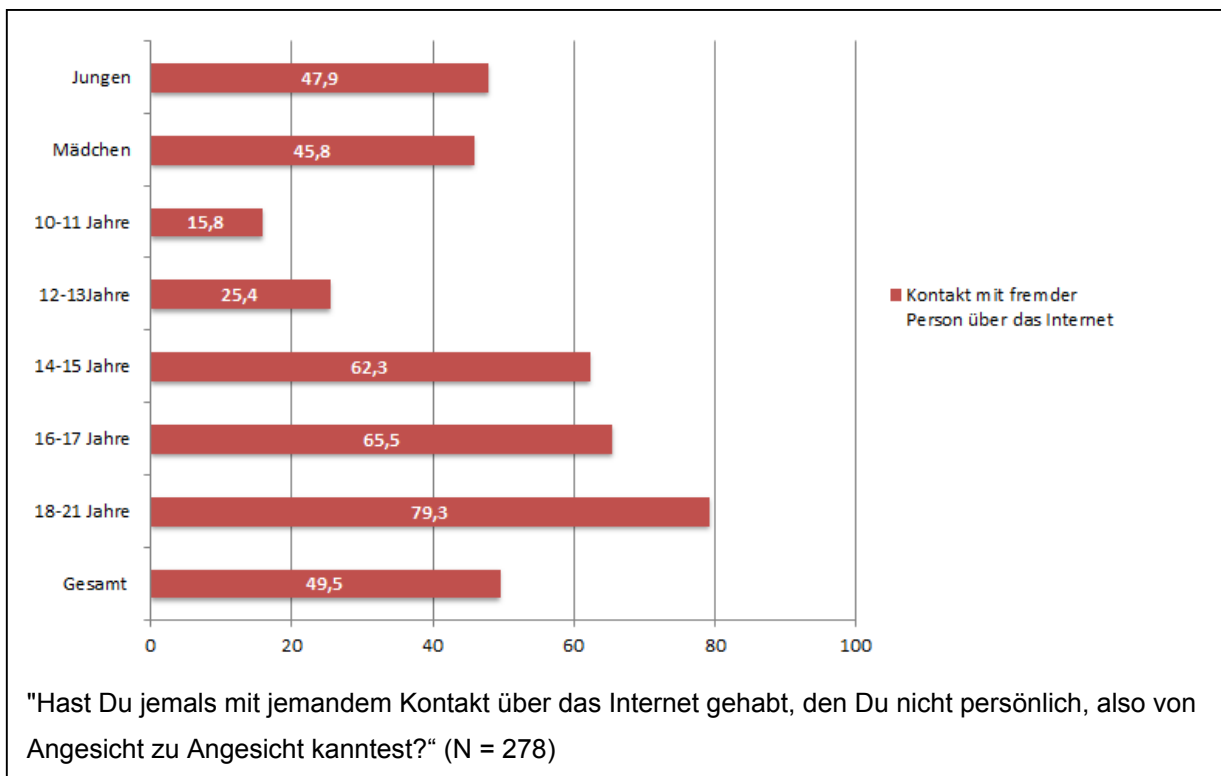
Neben dem Risiko, ein dysfunktionales Nutzungsverhalten zu entwickeln, existieren weitere grundsätzliche Online-Risiken. Für diese wurde im Rahmen des EU-Kids Online Projekts die Dreiteilung „Contact – Content – Conduct“ vorgeschlagen (Livingstone et al., 2011), an der sich auch die vorliegende Studie orientiert. Kontaktrisiko wurde in Form von drei aufeinanderfolgenden Fragen zum persönlichen (face-to-face) Kontakt mit Fremden erhoben, die zuvor über das Internet kennengelernt wurden. Die erhobenen Inhaltsrisiken umfassen den Kontakt mit pornografischem Material, sowie den Zugang zu Webseiten mit jugendgefährdenden Inhalten. Auf die Erhebung aktiver Risiko-Beisteuerung (conduct risks) in Form von Cyberbullying wurde in der vorliegenden Studie verzichtet.

#### 3.1.3.1. *Face-to-Face Treffen mit Internetbekanntschaften*

Das Internet eröffnet über diverse Kommunikationsformen die Möglichkeit, Online-Freundschaften mit Personen zu schließen, ohne diese zuvor persönlich getroffen zu haben. Mit der Chance der Erweiterung des Freundes- und Bekanntenkreises ist allerdings auch potenziell das Risiko verbunden, online Opfer von Bedrängung, Belästigung und Cyberbullying, bis hin zu sexuellen Straftaten zu werden. Die Folgen dessen können insbesondere bei nachfolgenden persönlichen Treffen mit Menschen, zu denen zuvor keinerlei persönlicher Kontakt bestand, schwerwiegend sein. Das Risiko, tatsächlich einen Schaden durch online kennengelernte Personen zu

erfahren, scheint allerdings relativ gering zu sein (Tsitsika et al., 2013). Während Jugendliche sich eher persönlich mit online kennengelernten Fremden treffen als jüngere Kinder, fühlen sich letztere durch solche Treffen eher beunruhigt oder negativ beeinträchtigt (Livingstone et al., 2011). Jugendliche werden hingegen häufiger Opfer von durch das Internet initiierten Sexualstraftaten (Tsitsika et al., 2013).

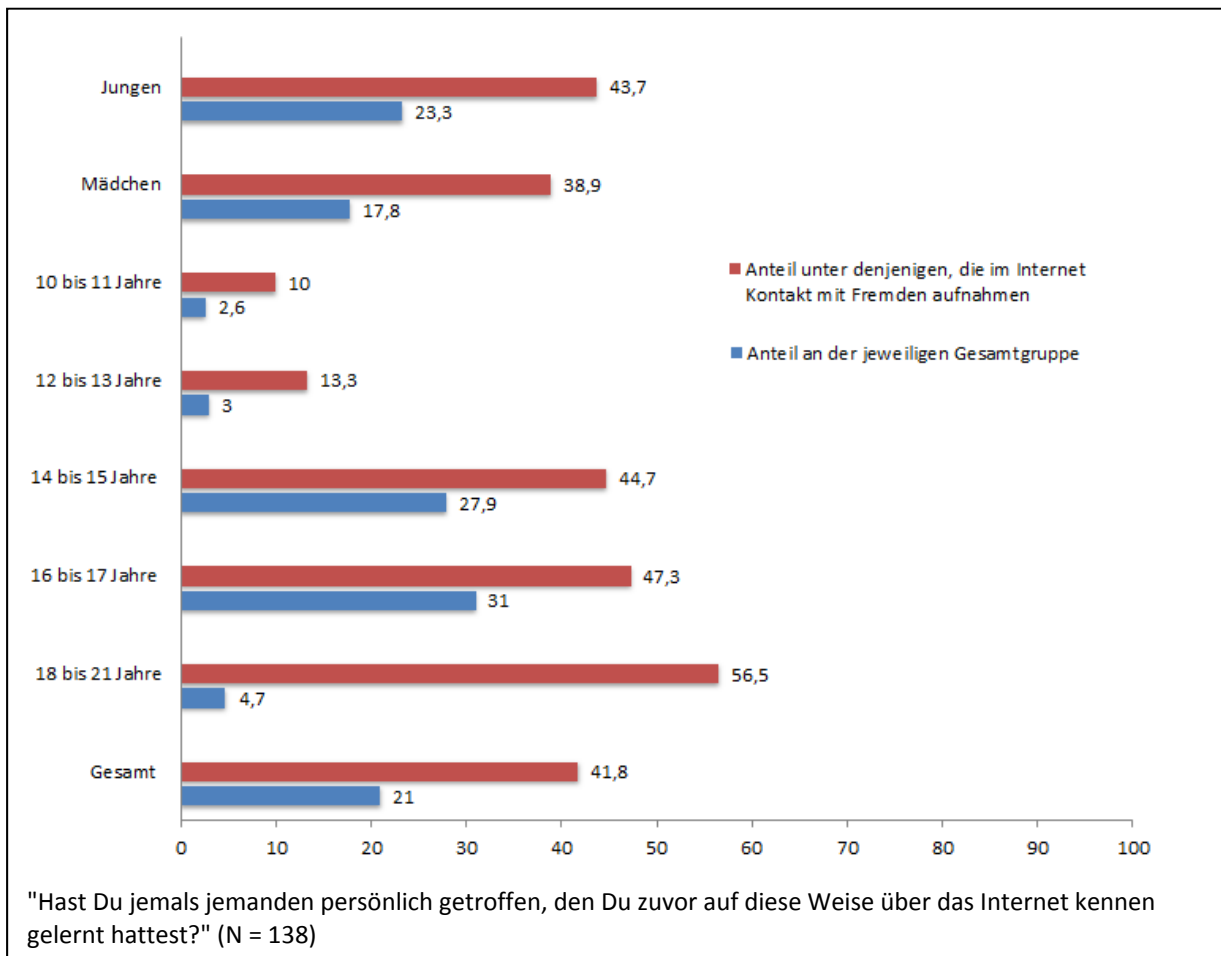
Zur Erfassung des Kontakt-Risikos von und der Beeinträchtigung durch Treffen mit Fremden wurde in drei Schritten vorgegangen, die sich jeweils auf den Zeitraum der letzten drei Monate bezogen: Zunächst wurde nach reinen Online-Kontakten zu Fremden gefragt. Bestand ein solcher, wurde in einer zweiten Frage erfasst, ob ein persönliches Treffen (Face-to-Face) stattfand. Wurde dies bejaht, wurde schließlich nach der subjektiven Beeinträchtigung gefragt. Abbildung 8 zeigt den Anteil der Befragten, die bereits online Kontakt mit bislang Fremden hatten.



**Abbildung 8:** Risiko „Kontakt mit Fremden“ (1): Online-Kontakt (Angaben in Prozent)

Die Hälfte der Befragten (49.5%) gibt an, in den letzten 12 Monaten bereits Kontakt zu einer zuvor Fremden Person über das Internet gehabt zu haben. Der Anteil bei den Jungen (47.9%) und den Mädchen (45.8%) liegt in ungefähr gleichauf. Hinsichtlich des Alters ist ein deutlicher Anstieg des Anteils der Befragten mit Kontakt zu Fremden ab der Altersgruppe der 14-15-jährigen zu erkennen. Mit 62.3% (14-15 Jahre) bzw. 65.5% (16-17 Jahre) liegen die Anteile in vergleichbarer Höhe wie für die entsprechenden Altersgruppen zuletzt in EU NET ADB berichtet (60.1% bzw. 67.5%)

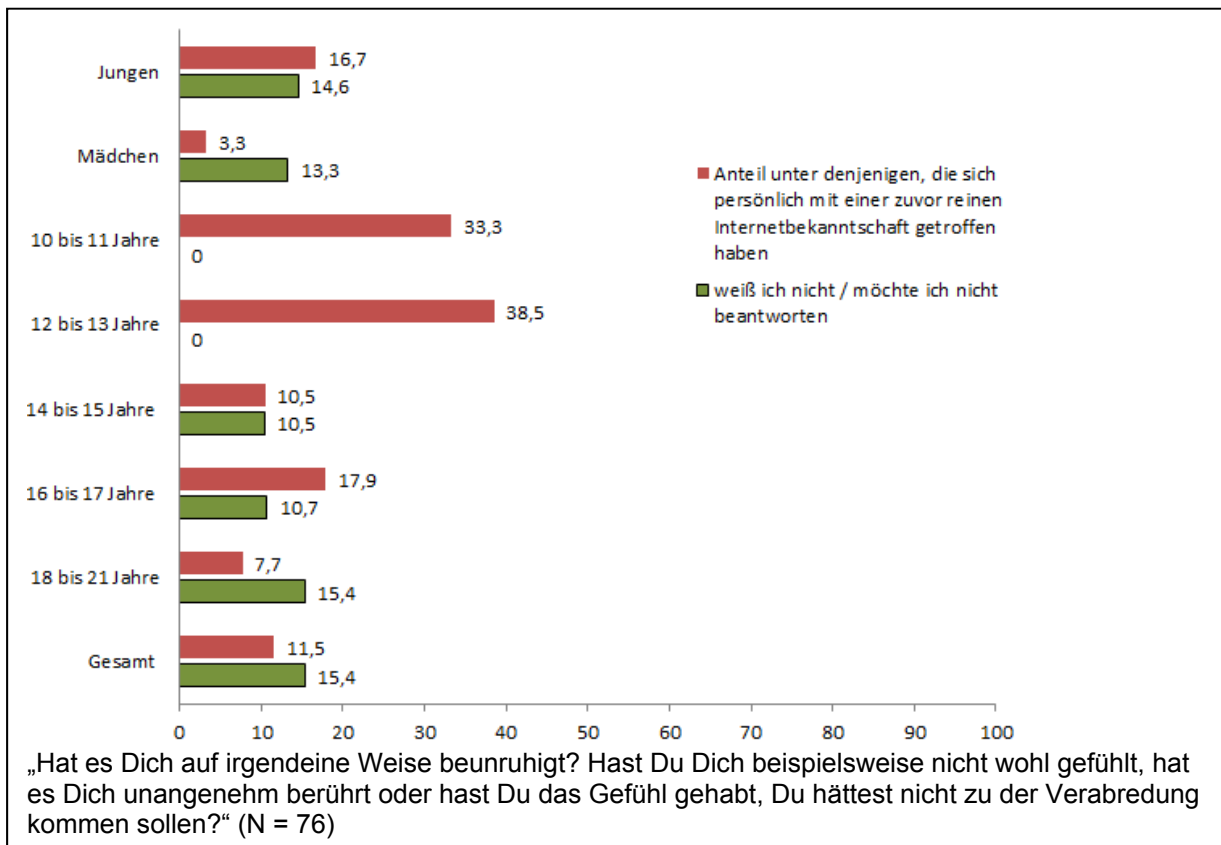
Im nächsten Schritt wurden diejenigen, die zuvor online Kontakt mit einer fremden Person hatten, nach einem persönlichen Treffen mit einer solchen Person gefragt. Abbildung 9 zeigt den Anteil der Befragten, die auch dies bejahten (rote Balken). Zusätzlich ist angegeben, welchen Anteil die entsprechenden Personen an ihrer jeweiligen Referenzgruppe (gleiches Geschlecht bzw. gleiches Alter) haben (blaue Balken).



**Abbildung 9:** Risiko „Kontakt mit Fremden“ (2): Face-to-Face-Treffen (Angaben in Prozent)

41.8% derjenigen, die zuvor eine fremde Person kennengelernt haben, trafen sich mit dieser von Angesicht zu Angesicht. Wieder ist ein deutlicher Anstieg ab der Altersgruppe der 14-15-jährigen zu erkennen. Der Unterschied zwischen den Altersgruppen wird allerdings knapp nicht signifikant ( $\chi^2 [4] = 8,54$ ;  $p = .07$ ). Wieder liegen die Anteile für die Jugendlichen mit 14-15 und 16-17 Jahren ähnlich hoch wie zuletzt in EU NET ADB berichtet (dort: 40% bzw. 53.9%).

Schließlich wurde nach der subjektiven Beeinträchtigung gefragt, die durch ein solches Treffen erlebt wurde. Abbildung 10 zeigt den Anteil der Befragten, die sich durch ein stattgefundenes Treffen negativ beeinträchtigt gefühlt haben (roter Balken). Zusätzlich ist der Anteil derer aufgeführt, die sich dessen unsicher waren bzw. auf die Frage nicht mit ja oder nein antworten wollten (grüner Balken).

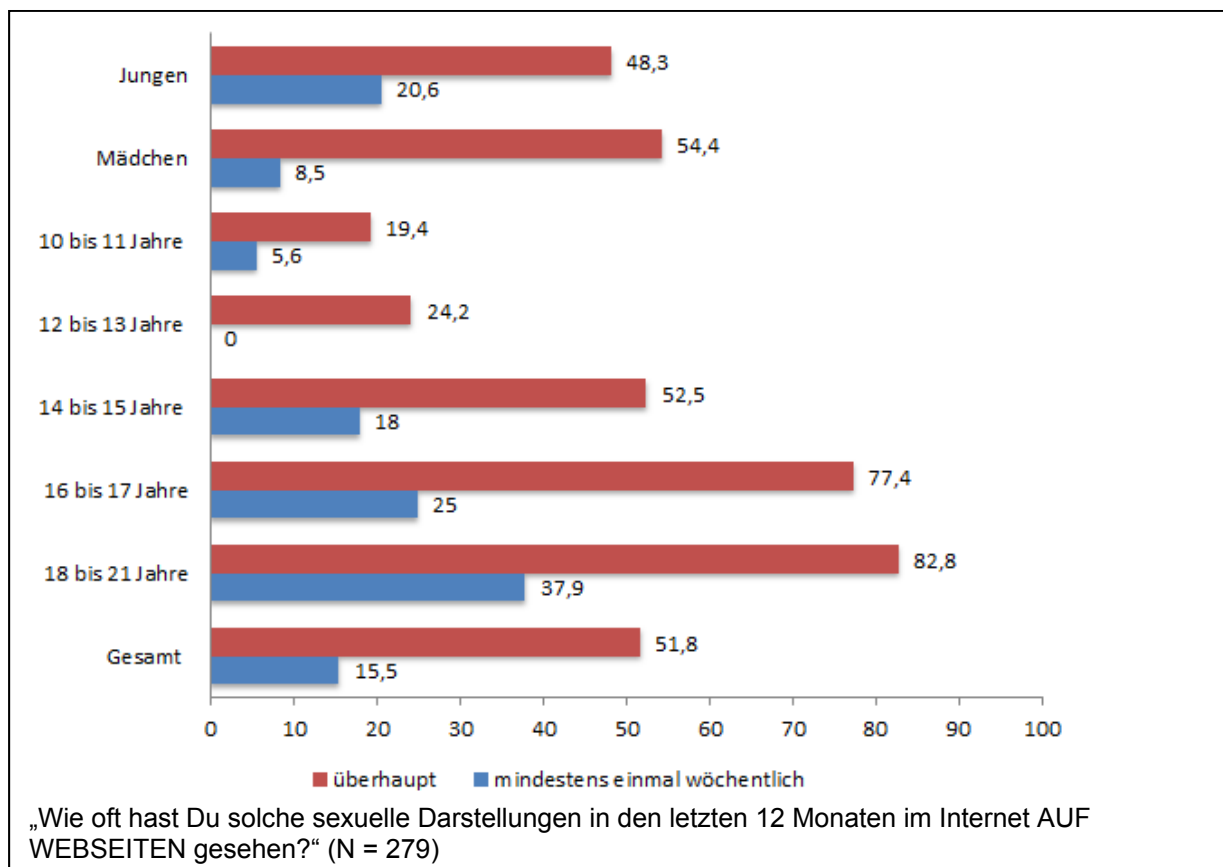


**Abbildung 10:** Risiko „Kontakt mit Fremden“ (3): Negativer Impact des persönlichen Treffens

Weder der Unterschied zwischen den Geschlechtern ( $\chi^2 = 3,68$ ;  $p = .16$ ), noch zwischen den Altersgruppen wird signifikant ( $\chi^2 [4] = 9,01$ ;  $p = .34$ ). Da als Antwortformat allerdings keine intervallskalierten Daten vorliegen, muss dabei die bei sonst gleichen Voraussetzungen stets geringere Teststärke non-parametrischer Verfahren berücksichtigt werden (vgl. Bortz, 1999). Deskriptiv lässt sich eine unter den älteren Kindern bis 13 Jahre ein größerer Anteil subjektiv negativer Beeinträchtigung feststellen als bei den Jugendlichen ab 14 Jahren, was mit früheren Ergebnissen übereinstimmt (vgl. Livingstone et al., 2011). Die Werte bei den 16-17-jährigen liegen mit 17.9% höher als in EU NET ADB berichtet (10.8%), wobei allerdings keine Angaben zu den Anteilen der dort ebenfalls verwendeten Antwortoption „weiß ich nicht / möchte ich nicht beantworten“ gemacht werden. Dass diese eine negative Beeinträchtigung zumindest nicht ausschließt, sollte bei einer Interpretation berücksichtigt werden.

### 3.1.3.2. Pornografie

Die Gefahr, pornografischem Materials willentlich oder unwillentlich ausgesetzt zu werden, wird aufgrund der Allgegenwärtigkeit im Internet oft als eines der onlinebezogenen Hauptrisiken für Kinder und Jugendliche dargestellt (Dombrowski, Gischlar, & Durst, 2007). Bei ohnehin fließenden Grenzen und strittigen Definitionen des Pornografie-Begriffes wurde für die vorliegende Untersuchung mit „sexuelle Darstellungen [...] (z.B. nackte Menschen oder Menschen, die Sex haben)“ eine Formulierung gewählt, die vor allem auch für die jüngeren Altersgruppen nachvollziehbarer sein sollte. Um diese mit in die Befragung einbeziehen zu können, wurde daher die Gefahr einer für die älteren Jahrgänge ggf. zu breiten Definition in Kauf genommen. Dies ist beim Vergleich der Daten mit jenen anderer Länder zu berücksichtigen. Abbildung 11 zeigt den Anteil der Befragten, die solche sexuellen Darstellungen auf Webseiten gesehen haben.



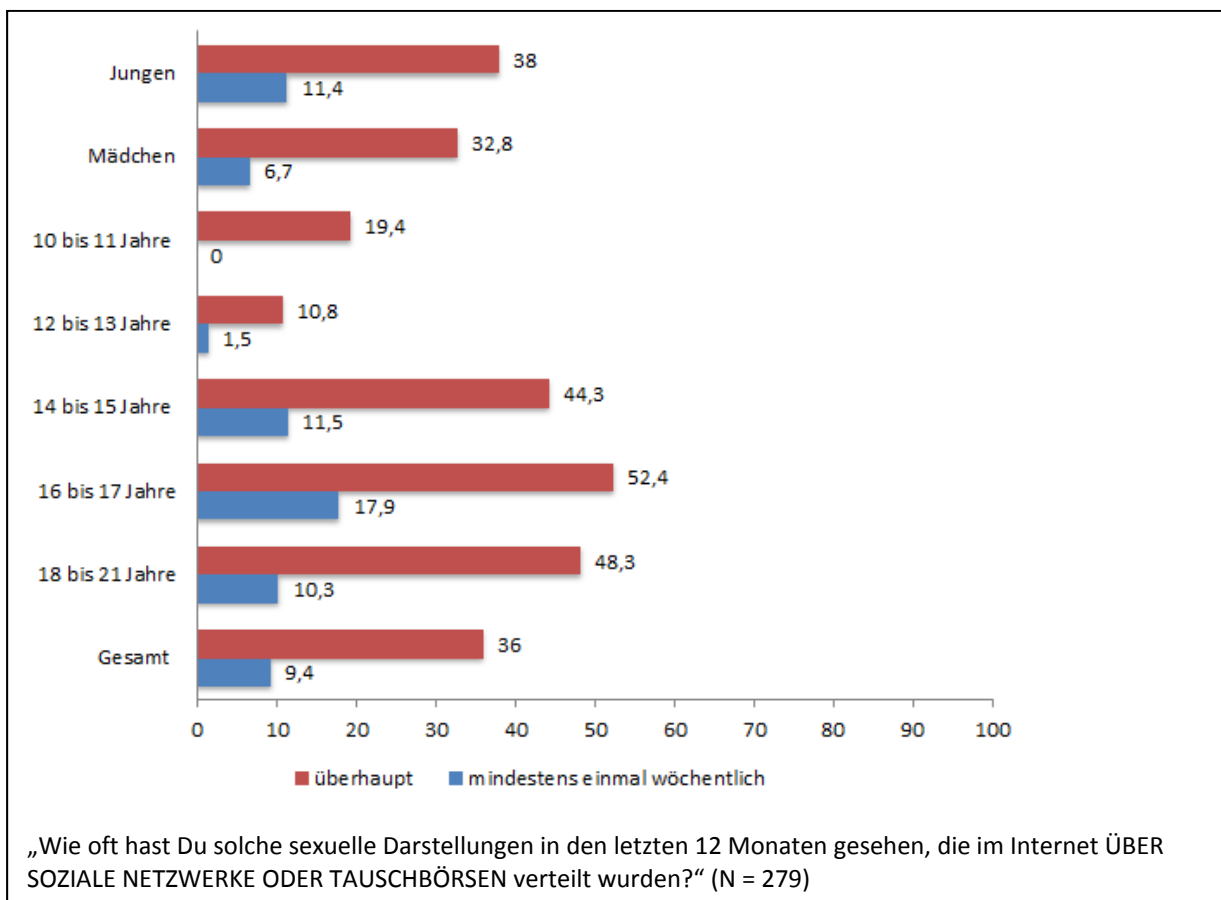
**Abbildung 11:** Auf Webseiten gesehene sexuelle/pornografische Inhalte (Angaben in Prozent)



Mit 51.8% für die Gesamtstichprobe liegt der Anteil derjenigen, die innerhalb der letzten 12 Monate sexuelle/pornografische Inhalte auf Webseiten gesehen haben, niedriger als zuletzt für europäische Länder durchschnittlich mit 58.8% berichtet (Tsitsika et al., 2013). Der Anteil derjenigen, deren Kontakt regelmäßig (mindestens einmal wöchentlich) war, liegt mit 15.5% (vs. 42.5 %) sogar deutlich niedriger. Der mit 5.6% unter den 10-11-jährigen berichtete höhere Anteil als unter den 12-13-jährigen könnte darauf zurückzuführen sein, dass die jüngste Gruppe ein subjektiv breiteres Verständnis dessen zugrunde legt, was unter „sexueller Darstellungen“ zu verstehen ist.

Es liegt kein signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern vor, jedoch zwischen den Altersgruppen (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4] = 76.50$ ;  $p < .001$ ). Ein massiver Anstieg lässt sich vor allem ab dem Alter von 14-15 Jahren beobachten. Zudem existiert ein Methodeneffekt derart, dass in der Onlinestudie mit 56.2% signifikant häufiger davon berichtet wird, überhaupt mit sexuellem/pornografischem Material in Kontakt gewesen zu sein, als dies mit 34.6% für die Papierversion der Fall ist ( $\chi^2 = 7.89$ ;  $p < .01$ ). Daher kann vermutet werden, dass das Ausfüllen in Gegenwart einer supervidierenden Person (Lehrer oder Erzieher), welcher der Fragebogen im Anschluss zudem persönlich ausgehändigt wurde, trotz Anonymität des Fragebogens stärker schambesetzt und mit entsprechenden Effekten sozialer Erwünschtheit verbunden war.

Während die in Abschnitt 3.1.3.3. genannten jugendgefährdenden Inhalte vorrangig auf Webseiten, darunter vor allem in Internetforen anzutreffen sind, werden pornografische Inhalte häufig auch auf anderem Wege online verbreitet. So bieten neben Tauschbörsen und File-Hostern insbesondere auch soziale Netzwerke und onlinebasierte Nachrichtendienste wie WhatsApp die Möglichkeit, Bild- und Videodateien zu tauschen. Zudem können sie Empfängern auch direkt, mitunter wider deren Willen zugesandt werden (z.B. über WhatsApp auf das Handy). Daher wurden neben dem Kontakt zu sexuellen/pornografischen Inhalten über Webseiten zusätzlich Kontakte über soziale bzw. zu Tauschzwecken genutzte Netzwerke erfasst. Die entsprechenden Ergebnisse sind Abbildung 12 zu entnehmen.



**Abbildung 12:** Über soziale Netzwerke und Tauschbörsen erhaltene sexuelle Darstellungen (Angaben in Prozent)

Wieder unterscheiden sich die Geschlechter nicht signifikant, jedoch die Altersgruppen (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4] = 35.22$ ;  $p < .001$ ). Auch hier ist ein deutlicher Anstieg vom Kindes- hin zum Jugendalter (ab 14 Jahren) festzustellen. Im Altersbereich von 10-15 Jahren liegt die Verbreitung bzw. der Kontakt zu sexuellen Darstellung über Netzwerke mit demjenigen über Webseiten fast gleichauf.

Die Betrachtung sexueller Darstellungen kann für Kinder und manche Jugendliche verstörend oder beunruhigend wirken. Einen solchen Effekt ökonomisch über ein Einzelitem zu erfassen, gestaltet sich allerdings als Herausforderung. Im Rahmen der vorliegenden Studie wurde dazu eine an EU NET ADB angelehnte, aber modifizierte Form gewählt, die für die luxemburgische Stichprobe als geeigneter befunden wurde („Wie sehr hat es Dich beunruhigt [z.B. indem es dir unangenehm war, dich verärgert

hat oder du der Meinung warst, du hättest es nicht sehen dürfen]?“). Das Item konnte auf einer vierstufigen Likert-Skala von „überhaupt nicht“ bis „sehr“ beantwortet werden.

Hinsichtlich der negativen subjektiven Beeinträchtigung unterscheiden sich zunächst die Geschlechter signifikant: Weibliche Befragte fühlen sich stärker beeinträchtigt als männliche ( $F [1,149] = 7.30; p < .01$ ). Auch die Altersgruppen unterscheiden sich signifikant ( $F [4,149] = 2.81; p < .05$ ), wobei sich in Post-Hoc-Tests der negative Impact bei den beiden jüngsten Altersgruppen jeweils signifikant größer zeigt als bei den über 14-jährigen. Ein Interaktionseffekt liegt nicht vor. Tabelle 11 zeigt die entsprechenden Mittelwerte.

Tabelle 11:

Negative subjektive Beeinträchtigung durch Kontakt zu sexuellen/pornografischen Darstellungen

	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<b>negativer Impact</b>								
<i>MW</i>	1.85	2.45	3.00	2.44	2.00	1.95	2.00	2.10
<i>SD</i>	0.94	1.17	0.87	1.29	1.11	0.95	1.12	1.07

Mittelwerte auf 4-stufiger Likert-Skala von 1 („überhaupt nicht“) bis 4 („sehr“)

(N = 159)

### 3.1.3.3. *Jugendgefährdende Webinhalte*

Als reichhaltige Quelle für verschiedenartigste Informationen bietet das Internet viele Vorteile. Täglich greifen mehr Jugendliche darauf zu und nutzen die Informationsmöglichkeiten oft intensiv. Die leichte Zugänglichkeit kann allerdings problematisch werden, wenn die entsprechenden Inhalte nicht altersgerecht und potenziell für Kinder und Jugendliche gefährdend sind. Dabei gestaltet sich die Erfassung des Nutzungsverhaltens insbesondere hinsichtlich altersunangemessenen Inhalten schwierig, da nicht leicht zwischen einem absichtlich-gezieltem Aufsuchen und einem versehentlichem Aufruf während der Suche nach anderen Inhalten unterschieden werden kann. Der Übergang kann zudem gleitend sein, wenn z.B. zufällige Funde die Neugier wecken (Tsitsika et al., 2013).

Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung wurde deshalb nur danach gefragt, ob solche Seiten überhaupt besucht wurden. Da sowohl nach ein- wie mehrmaligem Besuch gefragt wurde, erlaubt jedoch der Anteil mehrmaliger Besuche Rückschlüsse auf die Intentionalität. Befragt wurden die Teilnehmenden zu Webeseiten mit diffamierenden bzw. hassgeprägten Inhalten, sowie mit Informationen zu verschiedenen Möglichkeiten extremer Gewichtsabnahme, der Selbstverletzung, des Suizids, sowie zum Erfahrungsaustausch bezüglich Drogen. Tabelle 12 gibt einen Überblick über den Anteil der Befragten, welche die genannten Seiten ein- oder mehrmals in den letzten 12 Monaten aufsuchten.

Signifikante Unterschiede zwischen den Geschlechtern fanden sich für „Seiten, auf denen Leute über verschiedene Arten von Selbstmord sprechen“ (N=274; Mann-Whitney-U = 8198;  $p < .05$ ; mittlerer Rang Mädchen 145.8, Jungen 126.7), sowie für „Seiten, auf denen Leute darüber sprechen, wie man extrem Gewicht abnehmen kann“ (N=274; Mann-Whitney-U = 7452;  $p < .001$ ; mittlerer Rang Mädchen 152.3, Jungen 131.4). Generell zeigt sich eine mit dem Alter ansteigende Exposition gegenüber jugendgefährdenden Webinhalten über alle erfragten Bereiche.

Die Unterschiede zwischen den Altersgruppen zeigten sich für alle Items im Kruskal-Wallis-Test signifikant (vgl. Anhang, Tabelle 34). Bereits auf der deskriptiven Ebene ist deutlich ein sprunghafter Anstieg der Prozentsätze zwischen den Altersgruppen der 12-13 Jährigen und der 14-15 Jährigen zu erkennen, der mit Ausnahme des

Items zu extremen Methoden des Gewichtsverlusts jeweils mehr als einer Verdoppelung entspricht.

Tabelle 12:

Anteil der Befragten, die in den letzten 12 Monaten ein- bzw. mehrmals Webseiten mit potenziell jugendgefährdenden Inhalten besucht haben (Angaben in Prozent)

	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<b>Selbstverletzung</b>								
ja, schon einmal	20.3	23.9	8.6	11.9	29.5	28.0	27.6	21.8
bereits mehrmals	3.2	7.7	0.0	4.5	4.9	4.9	13.8	5.1
<b>Suizid</b>								
ja, schon einmal	12.0	22.0	11.4	10.3	21.3	13.4	31.0	16.3
bereits mehrmals	2.5	5.9	0.0	4.4	1.6	1.2	20.7	4.0
<b>extremer Gewichtsverlust</b>								
ja, schon einmal	22.2	39.3	8.6	20.9	37.7	34.1	41.4	29.5
bereits mehrmals	5.7	14.4	0.0	6.0	14.8	12.2	10.3	9.8
<b>Hass-Seiten</b>								
ja, schon einmal	20.9	28.8	11.4	13.2	29.5	31.7	31.0	24.3
bereits mehrmals	8.2	10.2	0.0	7.4	8.2	13.4	13.8	9.1
<b>Drogenerfahrungen</b>								
ja, schon einmal	18.4	22.2	8.6	10.4	24.6	26.8	27.6	20.0
bereits mehrmals	7.0	5.9	0.0	1.5	13.1	6.1	13.8	6.5

N = 274-276

### 3.1.4. Positive Erfahrungen

Das Internet bietet Jugendlichen auch vielerlei Möglichkeiten positiver Erfahrungen. Im Rahmen der vorliegenden Studie wurde hier zum einen das Erleben von Nützlichkeit des Internets für verschiedene Lebensbereiche erfasst. Weitere Items betrafen das Erleben von internetbezogener Kompetenz.

#### 3.1.4.1. Erlebte Kompetenz

Um im Internet Information zu finden, bedarf es mitunter vielerlei Aktionen, von der Verwendung von Suchmaschinen über das Eingeben von URLs in das Adressfenster des Browsers bis zum Aufrufen der Navigationsmenüs einer Webseite (Hargittai, 2004). Dabei eigene Kompetenz zu erleben, kann für den Erwerb von Selbstwirksamkeitsüberzeugungen von entwicklungspsychologischer Bedeutung sein. Diese bezeichnen die subjektive Erwartung und Beurteilung, neue oder herausfordernde Anforderungssituationen aufgrund eigener Kompetenzen bewältigen zu können (Bandura, 1997).

Kompetenzerleben wurde zunächst über zwei Items erfasst, die sich inhaltlich unspezifisch auf internetbezogenes Wissen beziehen und anhand einer fünfstufigen Likert-Skala von „stimmt überhaupt nicht“ bis „stimmt voll und ganz“ beantwortet werden konnten (vgl. Fragebogen im Anhang). Tabellen 13 und 14 geben einen Überblick über die Mittelwerte der entsprechenden Items.

Tabelle 13:

„Ich weiß mehr über das Internet als meine Eltern“ (N =300)

	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<b>Wissen im Vergleich zu den Eltern</b>								
<i>MW</i>	4.05	3.79	2.97	3.64	4.04	4.36	4.43	3.94
<i>SD</i>	1.21	1.26	1.61	1.20	1.15	0.92	0.97	1.23

Mittelwerte auf 5-stufiger Likert-Skala von 1 („stimmt überhaupt nicht“) bis 5 („stimmt voll und ganz“)

Hinsichtlich der Altersgruppe existiert ein signifikanter Effekt ( $F [4,290] = 11.86$ ;  $p < .001$ ) dahingehend, dass zwei „Sprünge“ feststellbar sind: Zum einen schätzt die jüngste Altersgruppe (10 bis 11 Jahre) ihr Wissen im Vergleich zu den Eltern signifikant schlechter ein als alle anderen Gruppen. Die 12-13-jährigen schätzen sich gleichzeitig signifikant besser als die jüngere, aber schlechter als alle älteren Altersgruppen ein, während sich die Altersgruppen von 14 bis 21 Jahren nicht mehr signifikant voneinander unterscheiden. Aufgrund des signifikanten Levene-Tests ( $F [9,290] = 3.90$ ;  $p < .01$ ) sollten die varianzanalytischen Ergebnisse allerdings mit Vorsicht interpretiert werden.

Das Ausmaß der erlebten eigenen Kompetenz bei den 10-11-jährigen ist allerdings nur in Relation zu den älteren Jugendlichen geringer: Bereits 40.5% der 10-11-jährigen stimmen „eher“ oder „voll und ganz“ der Aussage zu, in Bezug auf das Internet mehr als Ihre Eltern zu wissen. Der Anteil steigt von 56.6% (12-13 Jahre), über 68.5% (14-15 Jahre) auf 83.9% (16-17 Jahre), und pendelt sich mit 83.3% bei den 18-21-jährigen auf hohem Niveau ein.

Tabelle 14:

„Ich weiß sehr viel über die Nutzung des Internets.“ (N = 300)

	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<b>Wissen allgemein</b>								
<i>MW</i>	3.91	3.66	3.40	3.72	4.05	4.08	4.06	3.91
<i>SD</i>	1.04	1.13	1.35	0.98	0.96	0.99	0.93	1.04

Mittelwerte auf 5-stufiger Likert-Skala von 1 („stimmt überhaupt nicht“) bis 5 („stimmt voll und ganz“)

Hinsichtlich ihres allgemeinen Wissens über die Nutzung des Internets schätzen sich zum einen männliche Befragte signifikant besser ein als weibliche ( $F [1,290] = 3.87$ ;  $p < .05$ ). Zum anderen existiert ein signifikanter Effekt der Altersgruppe ( $F[1,290] = 6.90$ ;  $p < .001$ ). Im Post-Hoc-Test schätzen die Jüngsten (10-11 Jahre) ihr Wissen signifikant niedriger als alle älteren Gruppen ein. Die drei ältesten Gruppen (14-21 Jahre) unterscheiden sich ferner signifikant von den 12-13-jährigen. Allerdings stimmen auch hier bereits 35.1% der 10-11jährigen und 57.5% der 12-13-jährigen

der Aussage eher oder voll zu. Mit 72.6% (14-15 Jahre), 70.1% (16-17%) und 73.3% (18-21 Jahre) glaubt bereits die große Mehrheit der über 14-jährigen, über umfangreiches Wissen bezüglich der Internetnutzung zu verfügen. Dabei geben in allen Altersgruppen mehr Befragte an, über ein relativ größeres Wissen gegenüber den Eltern zu verfügen, als allgemein viel über das Internet zu wissen.

Neben den globaleren Einschätzungen subjektiver Kompetenzen wurden Fragen zu fünf konkreten internetbezogenen Kompetenzen gestellt. Tabelle 15 zeigt den Anteil der Befragten, der angab, die entsprechende Fähigkeit zu haben.

Tabelle 15:

Anteil konkreter Kompetenzen unter den Befragten (Angaben in Prozent) (N = 295)

	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
verschiedene Informationen vergleichen, um herauszufinden, ob die Information stimmt	71.1	75.9	27.8	58.3	80.8	77.0	89.3	68.9
Filtereinstellungen ändern ([...]wie dein Computer oder Internetbrowser die Seiten filtert oder aussucht, die Du sehen oder nicht sehen kannst)	50.0	27.6	14.3	26.4	45.8	55.2	50.0	40.5
Eine Internetseite bookmarken (zu den Favoriten/Lesezeichen hinzufügen)	67.6	60.0	20.0	44.4	69.0	90.8	76.7	64.4
Unerwünschte Werbebanner oder Junk-/Spammails blocken	59.1	47.2	14.7	40.3	56.2	72.4	75.9	54.0
Proxy-Server (eine „Zwischenstation“. meist in einem anderen Land) verwenden, um meine IP-Adresse zu verstecken oder Zugang zu Inhalten zu bekommen, die sonst in meinem Land nicht erhältlich sind	29.8	14.2	2.9	15.1	35.6	25.9	30.0	23.2



Anhand der Angaben zu den Einzelaspekten wurde ein Summenscore als Gesamtindikator für die internetbezogenen Kompetenzen gebildet, der über eine ANOVA Gruppenvergleiche ermöglicht. Mittelwerte und Standardabweichungen lassen sich Tabelle 16 entnehmen. Danach verfügen männliche Befragte über signifikant mehr der erfassten Kompetenzen als weibliche Befragte ( $F[9,289] = 8.73$ ;  $p < .01$ ). Zudem liegt ein signifikanter Unterschied hinsichtlich der Altersgruppen vor ( $F[9,289] = 24.47$ ;  $p < .001$ ): Im Post-Hoc-Test zeigt sich, dass bereits die 12-13-jährigen über signifikant mehr Kompetenzen verfügen als die 10-11-jährigen. Die drei ältesten Altersgruppen (14-21 Jahre) unterscheiden sich signifikant von den beiden jüngsten, aber nicht mehr untereinander. Ein Interaktionseffekt liegt nicht vor. Aufgrund des signifikanten Levene-Tests ( $F[9,289] = 4.75$ ;  $p < .01$ ) sind die Ergebnisse jedoch mit Vorsicht zu interpretieren.

Tabelle 16:

Summenscore internetbezogener Kompetenz (N = 299)

internetbezogene Kompetenz	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
MW	2.74	2.12	0.78	1.82	2.85	3.21	3.13	2.48
SD	1.67	1.53	0.83	1.38	1.70	1.43	1.25	1.64

Anmerkung: Der möglicher Wertebereich des Items liegt zwischen 0 und 5

### 3.1.4.2. Erlebte Nützlichkeit

Das Internet bietet ein hohes Nützlichkeitspotenzial aufgrund seiner Zugangsmöglichkeit zu vielfältigen Angeboten und Funktionen, die sich den Hauptkategorien der Unterhaltung, der Kommunikation, der Information und der Transaktionen zuordnen lassen (Tsitiska et al., 2013). Einige Studien weisen auf regionale Unterschiede bei den Nutzungsschwerpunkten hin. So fanden Bricolo, Gentile, Smelser und Serpelloni (2007), dass das Internet in Italien unter 12-20-jährigen vorrangig für Entertainmentzwecke genutzt wird, während Gregussova, Tomkova und Balazova (2011) in der Slowakei den Nutzungsschwerpunkt mit Chatten und

Downloads identifizieren, und in den Niederlanden eine besonders intensive Nutzung von Instant Messaging festgestellt wurde (Valkenburg & Peter, 2007). Zum anderen spielen sich Nutzungsunterschiede auch zwischen ländlichen bzw. Gegenden mit geringerer Bevölkerungsdichte und städtischen bzw. dichter besiedelten Gebieten ab. Beispielsweise fand Sjoberg (1999), dass schwedische Teenager auf dem Land öfter Email nutzen als solche, die in Städten leben. Auch Gregusova et al. (2011) fanden bei Jugendlichen aus kleineren Gemeinden eine stärkere Nutzung von Email, sowie von Online-Shopping. Bisher schien, als nutzten männliche Jugendliche das Internet eher für Funktionen wie Informationssammlung und Games, während bei weiblichen Jugendlichen stärker eine kommunikations-motivierte Nutzung (Messaging, Email, etc.) im Vordergrund steht (z.B. Erdoğan, 2008). Allerdings weist die Studienlage insgesamt darauf hin, dass die Bedeutung des Internet Gaming abnimmt und die Unterschiede zwischen den Geschlechtern mehr und mehr verschwinden, da auch männliche Jugendliche das Internet in immer größerem Ausmaß zu Kommunikationszwecken nutzen (Tsitsika, 2013).

Mitunter werden mehrere Online-Funktionen parallel genutzt: Während im Hintergrund ein Download läuft, wird z.B. für Hausaufgaben recherchiert und auf währenddessen eintreffende Nachrichten im Chat geantwortet. Für die vorliegende Studie wurden zehn Inhaltsbereiche operationalisiert, von denen sieben dem EU NET ADB Fragebogen entnommen, jedoch teilweise modifiziert wurden. Neben einer weiteren, unspezifische Antwortoption („Das Internet war bisher ohne Nutzen für mich“) bestand die Option, über ein freies Eingabefeld einen „anderen“ nutzen zu spezifizieren. Tabelle 17 zeigt im Überblick den Prozentsatz der Befragten, die die aufgeführten Bereiche bisher als nützlich empfanden.

Tabelle 17:

Anteil der Befragten, die einen subjektiven Nutzen des Internets in verschiedenen Bereichen bejahen  
(Angaben in Prozent; Mehrfach Auswahl möglich; N = 273)

„Insgesamt gesehen, in welchen Bereichen war das Internet bisher NÜTZLICH für dich?“								
	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
um meine Hausaufgaben zu machen	82.2	83.1	60.0	61.8	93.4	96.3	96.6	82.5
um bei allen Neuigkeiten auf dem Laufenden zu sein.	66.9	65.3	34.3	47.1	80.3	80.2	82.8	66.2
um mich nicht einsam zu fühlen	23.6	20.3	20.0	10.3	31.1	27.2	20.7	22.2
um mit Freunden und Verwandten in Kontakt zu bleiben	77.7	74.6	51.4	66.2	82.0	88.9	86.2	76.4
um neue Freunde zu finden, mit denen ich auch <u>offline</u> Kontakt habe	33.8	23.7	14.3	22.1	32.8	35.8	41.4	29.5
um neue Kontakte zu knüpfen, mit denen ich <u>nur online</u> Kontakt habe	24.2	16.9	11.4	5.9	34.4	23.5	31.0	21.1
um gut unterhalten zu werden	52.2	43.2	31.4	30.9	54.1	63.0	58.6	48.4
um Dinge über mein Hobby zu lernen	56.1	33.1	31.4	38.2	45.9	55.6	58.6	46.2
um neue Kenntnisse zu bekommen	55.4	44.1	22.9	27.9	55.7	71.6	69.0	50.5
um neue Gruppen oder soziale Initiativen zu gründen oder daran teilzunehmen	21.2	9.3	11.4	7.4	18.0	17.3	35.7	16.1
Andere	10.8	15.3	37.1	17.6	1.6	6.2	13.8	12.7
Das Internet war bislang ohne Nutzen für mich	3.8	2.5	8.6	5.9	3.3	0.0	0.0	3.3

Anhand der Einzelangaben wurde durch Addition ein Summenscore berechnet. Je höher der Wert, für desto mehr Bereiche empfand eine Person das Internet bislang als nützlich. Die entsprechenden Gruppenmittelwerte in Tabelle 18 spiegeln die durchschnittliche Anzahl subjektiver Nutzenbereiche für die jeweilige Gruppe wider.

Tabelle 18:

Summenscore empfundener Nützlichkeit des Internet (N = 273)

internetbezogene Kompetenz	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
MW	4.95	4.15	2.89	3.18	5.28	5.59	5.75	4.58
SD	2.51	2.18	2.19	2.07	2.33	1.79	2.41	2.40

(\*) Der möglicher Wertebereich des Items liegt zwischen 0 und 11

Jungen empfinden das Internet durchschnittlich für signifikant mehr Bereiche nützlich als Mädchen ( $F[1,262] = 7.23$ ;  $p < .01$ ). Auch hinsichtlich der Altersgruppen findet sich ein signifikanter Unterschied ( $F[4,262] = 21.7$   $p < .001$ ). Die drei ältesten empfinden signifikant mehr Bereiche als nützlich als die beiden jüngsten Altersgruppen, unterscheiden sich untereinander jedoch nicht signifikant. Hinsichtlich der einzelnen Nutzungsbereiche fiel vor allem der signifikante Unterschied beim Item „um neue Gruppen oder soziale Initiativen zu gründen oder daran teilzunehmen“ auf, den mit 21.2% ein doppelt so hoher Anteil unter den männlichen Befragten bejaht wie unter den weiblichen mit 9.3% ( $\chi^2 = 7.13$ ;  $p < .01$ ). Auf die offene Ergänzungsfrage nur von männlichen Zustimmenden erhaltene freie Antworten (z.B. „Gilden/Clans die weltbekannt sind (Online Games)“ oder „über Online Gaming gute Freunde kennengelernt und auch Offline getroffen“) lassen vermuten, dass der höhere Anteil mitunter auf den Anschluss an bzw. die Gründung von Game-bezogenen Gruppen zurückzuführen ist, was im Einklang mit der öfter gefundenen stärkeren Spiele-Orientierung männlicher Jugendlicher stünde (z.B. Erdogan, 2008).

## 3.2. Computerspiele und Glücksspiel

### 3.2.1. Computerspiele

Computerspiele besitzen für Jugendliche eine hohe Attraktivität. Für digitale Spiele werden einerseits verschiedene positive Effekte berichtet. So können sie nicht nur z.B. für die motorische Entwicklung förderlich sein (Li & Atkins, 2004), sondern haben mitunter eine solche Komplexität erreicht, dass sie Fähigkeiten der Problemlösung und des vernetzten Denkens trainieren (Fritz, Lampert, Schmidt & Witting, 2010). Andererseits werden für exzessives Spielen negative Folgen berichtet, die von somatischen Beschwerden wie Kopfschmerzen und trockenen Augen, über verringerte Kontakte zu Gleichaltrigen und pessimistischeren Zukunftserwartungen bis hin zu nachlassenden schulischen Leistungen reichen können (Ha et al., 2006; Schulte-Markwort, Plaß, & Barkmann, 2002; Van Schie & Wiegman, 1997). Ergebnissen einer Langzeitstudie zufolge scheint die intensive Nutzung von Computerspielen mit einem Anstieg nach der Kindheit im frühen Jugendalter zu gipfeln, um dann wieder zu sinken (Feierabend & Rathgeb, 2006). Schmidt und Drosselmeier (2010) berichten hingegen hinsichtlich der Spieldauer, dass die Altersgruppe der 20- bis 29-Jährigen die Teenager knapp übertrifft.

In der vorliegenden Studie wurde zum einen die Zeit erfasst, die während der letzten 12 Monate durchschnittlich an einem schulfreien, sowie einem Schultag mit Computerspielen verbracht wurde. Weiterhin wurde nach der Häufigkeit des Spielens, sowie der Spieldauer gefragt.

#### 3.2.1.1. *Häufigkeit des Computerspielens*

Männliche Jugendliche spielen signifikant häufiger Computerspiele als weibliche (N=269; Mann-Whitney-U = 4657;  $p < .001$ ; mittlerer Rang Mädchen: 171.5, Jungen: 107.1): Im Vergleich zu den Mädchen (4.3%) spielt täglich ein mehr als viermal so hoher Anteil der Jungen (21.4%) Computerspiele. In der Kategorie 2-3 Mal pro Woche ist der Anteil noch fast dreimal so hoch (31.8% der Jungen vs. 11.3% der Mädchen). Ein signifikanter Unterschied zwischen den Altersgruppen liegt nicht vor (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4] = 0.83$ ;  $p = .93$ ). Tabelle 19 zeigt die Ergebnisse im Überblick.

Tabelle 19:

Häufigkeit des Computerspielens in der Stichprobe (Angaben in Prozent)

Tage pro Woche	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	Jungen	Mädchen	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
jeden Tag	21.4	4.3	8.3	9.1	16.9	17.7	17.2	14.1
2-3 Mal pro Woche	31.8	11.3	27.8	25.8	27.1	17.7	17.2	23.0
1 Mal pro Monat	14.9	13.9	19.4	13.6	11.9	17.7	6.9	14.5
weniger als 1 Mal pro Monat	9.1	13.0	8.4	13.6	3.4	12.7	17.2	10.8
nie	10.4	24.3	25.1	24.2	13.6	11.4	6.9	16.4

(N = 269)

### 3.2.1.2. Mit Computerspielen verbrachte Zeit

Die Zeit, die in den letzten 12 Monaten durchschnittlich pro Tag mit Computerspielen verbracht wurde, wurde getrennt für Schultage und schulfreie Tage erfasst. Tabelle 20 zeigt die Ergebnisse im Überblick.

Hinsichtlich der Altersgruppen liegt kein signifikanter Effekt vor, weder für Schultage (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4] = 2.43$ ;  $p = .67$ ), noch für schulfreie Tage (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4] = 1.33$ ;  $p = .56$ ). Männliche Jugendliche verbringen allerdings signifikant mehr Zeit mit Computerspielen als weibliche, und zwar sowohl an Schultagen (N=269; Mann-Whitney-U = 5883.5;  $p < .001$ ; mittlerer Rang Mädchen: 119.2, Jungen: 154.0), als auch an schulfreien Tagen (N=269; Mann-Whitney-U = 4866;  $p < .001$ ; mittlerer Rang Mädchen: 100.2, Jungen: 160.6). An Wochentagen gibt fast die Hälfte der Mädchen an, überhaupt keine Computerspiele zu spielen, während bei den Jungen mit ca. einem Viertel der Anteil nur etwa halb so hoch liegt. An Wochenenden zeigt sich der Unterschied deutlich am Anteil derjenigen, die mehr als 2 Stunden mit Computerspielen verbringen: Bei den Jungen sind dies insgesamt 49.7%, bei den Mädchen liegt der Anteil bei 17.6%.

Tabelle 20:

Durchschnittlich mit Computerspielen verbrachte Zeit (Angaben in Prozent)

<b>Spielzeit pro Wochentag (Schultag)</b>								
	<b>Geschlecht</b>		<b>Altersgruppe</b>					<b>Gesamt</b>
	<b>m</b>	<b>w</b>	<b>10-11</b>	<b>12-13</b>	<b>14-15</b>	<b>16-17</b>	<b>18-21</b>	
überhaupt nicht	24.5	48.2	41.7	24.2	39.0	34.2	41.4	34.6
wenige Minuten bis ca. eine halbe Stunde	26.5	29.8	36.1	42.4	16.9	24.1	17.2	27.9
1 bis 1,5 Stunden	25.2	14.0	8.3	24.2	18.6	20.3	31.0	20.4
2 bis 2,5 Stunden	12.3	2.6	5.6	4.5	10.2	11.4	6.9	8.2
3 bis 3,5 Stunden	5.2	0.9	5.6	1.5	6.8	2.5	-	3.3
4 Stunden und mehr	6.5	4.4	2.8	3.0	8.5	7.6	3.4	5.6
<b>Spielzeit pro Tag am Wochenende / Ferien / Feiertag</b>								
	<b>Geschlecht</b>		<b>Altersgruppe</b>					<b>Gesamt</b>
	<b>m</b>	<b>w</b>	<b>10-11</b>	<b>12-13</b>	<b>14-15</b>	<b>16-17</b>	<b>18-21</b>	
überhaupt nicht	14.8	40.4	25.0	15.2	32.2	26.6	34.5	25.7
wenige Minuten bis ca. eine halbe Stunde	13.5	24.6	22.2	30.3	10.2	12.7	17.2	18.2
1 bis 1,5 Stunden	21.9	17.5	16.7	28.8	11.9	24.1	10.3	20.1
2 bis 2,5 Stunden	21.9	11.4	11.1	18.2	18.6	16.5	24.1	17.5
3 bis 3,5 Stunden	9.7	1.8	11.1	1.5	11.9	5.1	3.4	6.3
4 Stunden und mehr	18.1	4.4	13.9	6.1	15.3	15.2	10.3	12.3

(N =269)

### 3.2.1.3. Spieldauer

Die Frage nach der Spieldauer trägt dem Umstand Rechnung, dass Computerspielen oft auch nur phasen- oder episodisch auftreten kann (Schmidt & Drosselmeier, 2010). Abbildung 13 zeigt die Verteilung der gewählten Antwortoptionen auf die Fragen „Wie lange spielst du in der Regel Computerspiele?“ in der Stichprobe.

Männliche Befragte spielen signifikant länger als weibliche (Mann-Whitney-U = 22285;  $p < .01$ ; mittlerer Rang Mädchen 67,8, Jungen 101,6). Bei 27.7% der Jungen beträgt die Dauer des Computerspielens 2 Stunden und mehr, unter den Mädchen nur 8.5%. Zudem besteht ein signifikanter Effekt der Altersgruppe (Kruskal-Wallis  $\chi^2[4] = 18,86$ ;  $p < .01$ ). Lange Spielepisoden von mehr als 2 Stunden finden sich vor allem bei den 14-15jährigen (44.4%) und nehmen über die 16-17jährigen (28.8%) hin zu den 18-21jährigen stetig (16.8%) ab.

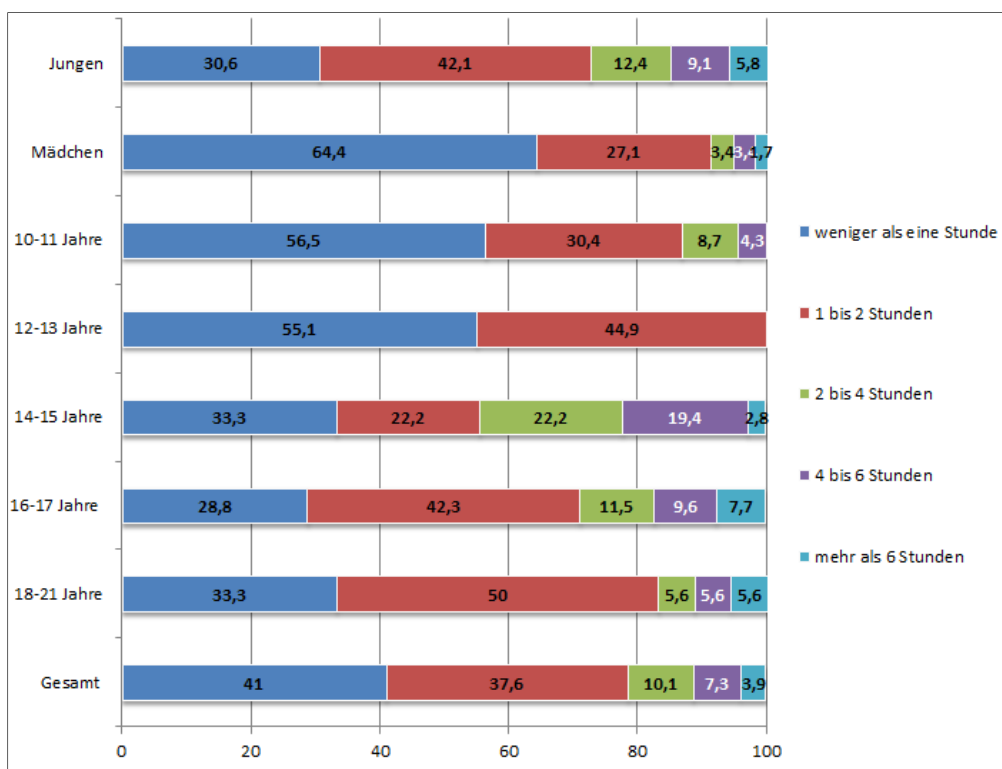


Abbildung 13: Dauer des Computerspielens (N =269)



### 3.2.2. Glücksspiel

Auf den Einschluss einer ausführlicheren Fragebatterie zum Glücksspiel, wie sie im Rahmen von EU NET ADB zum Einsatz kam, wurde trotz angestrebter Vergleichbarkeit aus untersuchungsökonomischen Erwägungen verzichtet. Da das für Jugendliche erhöhte Risiko, multiple Abhängigkeitsstörungen zu entwickeln, auch die Wahrscheinlichkeit einer gemeinsamen Entwicklung von problematischem Glücksspiel und addiktiver Internetnutzung vergrößert (Tsitsika et al., 2013), wurde zum Screening ein Einzelitem aufgenommen („Hast du während der letzten 12 Monate an Glücksspielen [offline oder online] teilgenommen?“). Tabelle 21 zeigt die Verteilung der Antworten im Überblick.

Tabelle 21:

Teilnahme an Offline- und Online-Glücksspiel (Angaben in Prozent)

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	Jungen	Mädchen	9-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
nein, noch nie	81.0	90.6	88.6	91.0	84.7	81.0	89.7	85.2
ja, schon einmal	10.9	7.7	8.6	6.0	12.6	11.4	6.9	9.3
ja, schon mehrmals	7.8	1.7	2.9	3.0	1.7	6.7	3.4	4.9

(N = 272)

Die Frage zum Glücksspiel wurde als ökonomische Gesamtfrage zu sowohl Offline- als auch Online-Glücksspielen formuliert. Da die 10-11-jährigen den höchsten Anteil an Teilnahmen angaben, kann vermutet werden, dass sie ihrer Antwort ein breiteres Verständnis zugrunde gelegt haben, als mit der Frage beabsichtigt war. Diese Hypothese wird untermauert durch die nicht signifikante Korrelation mit dem Item „Glücksspiele (Lotterie, Wetten, Casino)“ aus den Online-Aktivitäten. Diese ist weder für die 10-11-jährigen ( $r = .13$ ;  $p = .26$ ), noch für die 12-13-jährigen signifikant ( $r = -.35$ ;  $p = .78$ ), wohl aber für die 14-15-jährigen ( $r = .28$ ;  $p < .05$ ) und die 16-17-jährigen ( $r = .26$ ;  $p < .05$ ). Daher ist anzunehmen, dass die jüngeren Altersgruppen auch

harmlose „Glücksspiele“ mit eingeschlossen, die offline und in einem für Kinder legalen Rahmen stattfinden (z.B. Wetten unter Freunden, Schul-Tombola, Spiele auf Schobermesse, etc.). Insofern sollte auf eine Interpretation der Antworten für die 10-13-jährigen verzichtet werden.

Tsitsika et al. (2013) berichten für das Alter zwischen 14 und 17 Jahren Anteile von durchschnittlich 10,6% für Online-, und 5,9% für Offline-Teilnahmen an Glücksspielen in einem Zeitraum von 12 Monaten (mit einem Range von 4,9% bis 21,8% online, und 2,5% bis 12,9% offline). Allerdings werden keine Angaben für die kombinierte Nutzung des Anteils der Überlappung gemacht, so dass die Ergebnisse nur bedingt zu vergleichen sind.

### 3.3. Dysfunktionale Nutzung

#### 3.3.1. Internet

Zur Prävalenzschätzung dysfunktionaler Internetnutzung wurden die jeweiligen Werte der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) verwendet, anhand derer wiederum eine Klassifizierung in funktional-unauffällige, missbräuchliche und abhängige Nutzer erfolgen kann (vgl. Kap. 1.2.1.3. für die Diskussion der Cut-Off-Werte). Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Befunde.

Tabelle 22:

Prävalenz dysfunktionaler Internetnutzung (Angaben in Prozent)

Nutzungsverhalten	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	Jungen	Mädchen	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<b>unauffällig</b>	<b>91.6</b>	<b>87.8</b>	<b>100</b>	<b>92.4</b>	<b>88.1</b>	<b>87.3</b>	<b>82.8</b>	<b>89.9</b>
missbräuchlich	4.5	9.6	0.0	6.1	6.8	8.9	10.3	6.7
abhängig	3.9	2.6	0.0	1.5	5.1	3.8	6.9	3.4
<b>dysfunktional (gesamt)</b>	<b>8.4</b>	<b>12.2</b>	<b>0.0</b>	<b>7.6</b>	<b>11.9</b>	<b>12.7</b>	<b>17.2</b>	<b>10.1</b>

(N = 269)

Die Prävalenz dysfunktionaler Internetnutzung in der Stichprobe beträgt insgesamt 10.1% und liegt damit unter den zuletzt durchschnittlich mit 13.9% in der EU NET ADB Studie berichteten europäischen Vergleichsländern (Tsitsika et al., 2013). Darunter liegt die deutsche Prävalenzrate mit 10.6% der luxemburgischen numerisch am nächsten. Während die in EU NET ADB mit 12.7% berichtete Prävalenz unter den weiblichen Teilnehmenden in vergleichbarer Höhe wie in der luxemburgischen Stichprobe (12.2%) liegt, liegt die Prävalenzrate für die männlichen Teilnehmenden

der vorliegenden Studie mit 8.4% (vs. 15.2%) deutlich niedriger. An dieser Stelle muss allerdings auf das im Vergleich zu den von Bischof et al. (2013) empfohlenen Cut-Off-Werten konservativere Vorgehen bei der Klassifizierung innerhalb der vorliegenden Stichprobe hingewiesen werden, das bei den männlichen Teilnehmenden zu mehr knapp unter der Kategorisierungsschwelle liegenden Fällen führte, als bei den weiblichen Teilnehmenden. Allerdings findet sich in der luxemburgischen Stichprobe trotz des konservativeren Kriteriums mit 3.9% unter den männlichen Teilnehmende ein höherer Anteil an Befragten, deren Nutzungsverhalten als abhängig klassifiziert wurde, als dies in EU NET ADB berichtet wurde (1.6%).

Hinsichtlich der Altersgruppen zeigt sich eine mit zunehmendem Alter steigende Prävalenzrate. In der jüngsten Altersgruppe der 10-11-jährigen fanden sich wiederum noch keinerlei Fälle dysfunktionalen Nutzungsverhaltens. Ein signifikanter Effekt des Geschlechts liegt nicht vor (N=268; Mann-Whitney-U = 8463.5; p = .33; mittlerer Rang Mädchen: 137.3, Jungen: 132.5).

### 3.3.2. Computerspiele

Zur Messung dysfunktionalen Computerspielverhaltens wurde der AICA-S eingesetzt. Entsprechend den von Wölfling et al. (2010) vorgeschlagenen Cut-Off-Werten wurde eine Klassifizierung der dysfunktionalen Nutzung in „unauffällig“, „missbräuchlich“ und „süchtig“ vorgenommen (vgl. Kap. 2.2.3.3.). Ein zur Klassifizierung verwendbarer ACIA-Summenscore liegt nur für diejenigen Teilnehmenden vor, die zuvor angegeben haben, „mindestens einmal im Monat“ Computer zu spielen. Um die Prävalenz problematischen Spielverhaltens nicht zu überschätzen, wurden deshalb als Grundgesamtheit jene Teilnehmenden betrachtet, die zumindest bis zum Beginn des Frageblocks zum Thema Computerspiele fortgeschritten sind (N = 271), selbst wenn ein Abbruch während dieses Frageblocks erfolgte. Da sich bis auf eine Person alle Jugendliche mit dysfunktionaler Computerspielnutzung ausschließlich in der Gruppe der regelmäßigen Spieler befinden (mind. 2-3x pro Woche), wird auf eine getrennte Darstellung von Prävalenzdaten nach Spielhäufigkeit verzichtet. Tabelle 23 zeigt die Ergebnisse im Überblick.

Tabelle 23:

Prävalenz dysfunktionalen Computerspielens (Angaben in Prozent)

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	Jungen	Mädchen	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
Unauffällig (AICA < 7,0)	90,9	95,7	94,4	98,5	88,1	89,9	93,1	4,8
Missbrauch (AICA > 7,0)	5,8	3,4	5,6	1,5	10,2	5,1	3,4	4,8
Sucht (AICA > 13,5)	3,2	0,9	-	-	1,7	5,1	3,4	2,2
<b>Dysfunktionale Nutzung insgesamt</b>	<b>9,1</b>	<b>4,3</b>	<b>5,6</b>	<b>1,5</b>	<b>11,9</b>	<b>10,1</b>	<b>6,9</b>	<b>7,1</b>

(N = 271)

Die Prävalenz dysfunktionaler Computerspielenutzung in der Stichprobe beträgt 7.1% und liegt damit geringfügig höher als mit 6.7% in der EU NET ADB Studie berichtet (Tsitsika et al., 2013). Während die Prävalenz unter den männlichen Teilnehmenden mit 9,1% niedriger als durchschnittlich für europäische Vergleichsstaaten berichtet (12.5%) ausfällt, liegt sie unter den weiblichen Teilnehmenden mit 4.3% (vs. 1.5%) etwas höher als dort. Gleiches gilt hinsichtlich der Altersgruppen für die 14-15-jährigen (11.9%) und 16-17-jährigen (10.1%), unter denen die Prävalenz über den in EU NET ADB für die entsprechenden Altersgruppen berichteten Werten liegt (jeweils 6.7%).

Während sich missbräuchliches Computerspielen in allen untersuchten Altersklassen findet, treten Fälle suchtartiger Nutzung in der Stichprobe erst bei Jugendlichen auf (ab 14 Jahren), nicht jedoch unter den älteren Kindern (10-13 Jahre). In der Stichprobe unterscheiden sich hinsichtlich des Gesamtanteils dysfunktionaler Nutzung von Computerspielen weder die Geschlechter (N=269; Mann-Whitney-U = 8429.5;  $p = .13$ ; mittlerer Rang Mädchen: 131.3, Jungen: 137.6), noch die Altersgruppen signifikant (Kruskall-Wallis;  $\chi^2[4] = 8.29$ ;  $p = .081$ ).

Legt man statt der Klassifizierungsvariable den dieser zugrundeliegenden AICA-Summenscore als kontinuierliche Variable zugrunde, findet sich ein signifikanter Effekt der Variable Altersgruppe ( $F[4;260] = 39.84$ ;  $p < .05$ ). Dieser betrifft nach

Ergebnissen des Post-Hoc-Tests ausschließlich die Gruppe der 12-13-jährigen, deren Werte signifikant geringer ausfallen als die aller anderen Altersgruppen. Wegen des signifikanten Levene-Tests auf Gleichheit der Fehlervarianzen ( $F[4;260]=4.35; p < .05$ ) ist das Ergebnis mit Vorsicht zu interpretieren. Auch anhand des AICA-Summencores findet sich unter Kontrolle des Alters kein signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern. Geschlechtsspezifische Unterschiede innerhalb einzelner Altersgruppen ließen sich ebenfalls nicht feststellen.

### 3.3.3. Zusammenhänge mit anderen Variablen

Hinsichtlich der untersuchten und folgend dargestellten Zusammenhänge dysfunktionaler Mediennutzung mit anderen Variablen wurde auf eine detaillierte Analyse nach bzw. Vergleiche zwischen Subgruppen verzichtet, da aufgrund des begrenzten Stichprobenumfangs relativ kleine Zellbesetzungen resultierten. Um den Informationsgehalt der abgestuften Klassifizierung dennoch nutzen zu können, wurde wenn möglich auf Analyseverfahren für ordinalskalierte Daten zurückgegriffen. Die Darstellung der Ergebnisse beschränkt sich aus Gründen der Übersichtlichkeit auf signifikante Zusammenhänge.

#### 3.3.3.1. Zusammenhänge mit dysfunktionalem Computerspielen

Tabelle 24 zeigt die Ergebnisse der Korrelationsanalyse zwischen dysfunktionalem Computerspielen und verschiedenen Online-Aktivitäten. Dabei fällt auf, dass dysfunktionales Computerspielen signifikant mit der Häufigkeit des Kontakts zu allen im Fragebogen aufgeführten jugendgefährdenden Inhalten zusammenhängt, sowie mit einer höheren Aktivität beim Downloadverhalten einhergeht. Wenig überrascht, dass dysfunktionales Computerspielen mit einer häufigeren Nutzung von Online-Spielen einhergeht. Während sich signifikante Zusammenhänge für Echtzeit-Strategiespiele, Shooter Spiele und Online-Multiplayer-Rollenspiele finden, ist dies für Single Player Spiele ( $r = -.02, p = .20$ ) und Online Spiele um Geld ( $r = .11, p = .13$ ) nicht der Fall.

Tabelle 24:

Signifikante korrelative Zusammenhänge zwischen dysfunktionalem Computerspielen und verschiedenen Online-Aktivitäten

<b>Glücksspiel und Downloads (N = 191 – 194)</b>				
Glücksspiele	Software heruntergeladen	Filme heruntergeladen	Games heruntergeladen	
.20**	.23**	.17**	.16**	
<b>aufgesuchte Webseiten (N = 192)</b>				
Recherche für Hausaufgaben	Informationen zur sexuellen Aufklärung	medizinische Webseiten	Links zu legalen und illegalen Downloads	
.15**	.22**	.21**	.34**	
<b>Online-Spiele (N = 254 – 255)</b>				
Echtzeit-Strategiespiele	Online-Multiplayer-Rollenspiele	Shooter Spiele		
.18**	.18**	.21**		
<b>Online-Kommunikation (N = 261)</b>				
Instant Messenger	Social Community	App für Kurznachrichten		
.15*	.14*	.20**		
<b>Kontakt mit jugendgefährdenden Inhalten (N = 187-189)</b>				
Selbstverletzung	Suizid	extreme Gewichtsabnahme	feindselige „Hass-Seiten“	Drogen
.34**	.14*	.24**	.26**	.23**

Anmerkung: Rangkorrelationskoeffizienten nach Kendall; \*p < .05, \*\*p < .01

Signifikante Zusammenhänge finden sich ferner für die Art des Internetzugangs: Eine stärker dysfunktionale Einstufung geht mit einer häufigeren Nutzung eines eigenen Desktop-PCs ( $r = .18$ ;  $p < .01$ ;  $N = 192$ ), sowie eines eigenen Laptops ( $r = .17$ ;  $p < .01$ ;  $N = 188$ ) einher, sowie mit einer häufigeren Wahl des eigenen Zimmers für den Internetzugang ( $r = .18$ ;  $p < .01$ ;  $N = 195$ ).

Hinsichtlich der subjektiven Nutzenbereiche des Internets zeigen sich für dysfunktionales Computerspielen signifikante Zusammenhänge mit der Zustimmung

ausschließlich zu folgenden drei Aussagen: „Um mich nicht einsam zu fühlen“ (Kruskall-Wallis  $\chi^2[2] = 20.25$ ;  $p < .01$ ), „um neue Kontakte zu knüpfen, mit denen ich nur online Kontakt habe“ (Kruskall-Wallis  $\chi^2[2] = 8.59$ ;  $p < .05$ ), sowie „um neue Gruppen oder soziale Initiativen zu gründen oder daran teilnehmen“ (Kruskall-Wallis  $\chi^2[2] = 14.47$ ;  $p < .01$ ). Die in Kap.3.1.4.2. berichteten freien Antworten deuten darauf hin, dass letztere Aussage von den Befragten weniger im Sinne prosozialer Initiativen, als vielmehr im Sinne von Spielergemeinschaften (Gilden etc.) interpretiert wurde.

Schließlich existiert noch ein signifikanter Zusammenhang zwischen dysfunktionalem Computerspielen und der (mindestens einmaligen) Teilnahme an Online- oder Offline-Glücksspiel innerhalb der letzten 12 Monate (Kruskall-Wallis  $\chi^2[2] = 7.39$ ;  $p < .05$ ).

### 3.3.3.2. Zusammenhänge mit dysfunktionaler Internetnutzung

Analog zur Vorgehensweise in der EU NET ADB Studie wurden aufgrund weniger anspruchsvollen statistischen Voraussetzungen sowie der Möglichkeit, kategoriale Kriteriumsvariablen mit multiplen, sowohl nominal- als auch intervallskalierten Prädiktoren verwenden zu können, neben Korrelationsanalysen und Gruppenvergleichen auch logistische Regressionen durchgeführt. Diese beruhen auf der sogenannten Odds Ratio (OR), die als Quotient aus zwei Odds (d.h. zwei „Chancen“, z.B. der Chance auf Heilung unter Therapie A vs. B) ein Maß darstellt für die Stärke des Zusammenhangs zwischen einem (potenziellen) protektiven bzw. Risikofaktor und einem Ereignis (z.B. der Klassifizierung als dysfunktionales Nutzungsverhalten). Dabei ist der Unterschied zwischen den Begriffen „Chance“ und „Wahrscheinlichkeit“ zu beachten (Sauerbrei & Blettner, 2009): Eine Chance entspricht der Wahrscheinlichkeit für das Eintreten eines Ereignisses, geteilt durch die Wahrscheinlichkeit für das Nichteintreten eines Ereignisses. Liegt also z.B. die Wahrscheinlichkeit für das Eintreten eines Ereignisses bei 80% und damit die Wahrscheinlichkeit für das Nichteintreten des Ereignisses bei 20%, beträgt die Chance 4 ( $80/20=4$ ). Die Odds Ratio beschreibt somit, um wieviel mal höher die Chance für ein Ereignis unter Vorliegen einer bestimmten Bedingung (z.B. „Therapie“



oder „weibliches Geschlecht“) im Vergleich zu einer alternativen Bedingung (z.B. „keine Therapie“ oder „männliches Geschlecht“) ist. Als Effektmaß der Assoziation von Prädiktor und Ereignis gilt für die Odds Ratio: Je weiter die Odds Ratio von 1 entfernt ist, desto stärker der positive oder negative Zusammenhang.

Tabelle 25:

Multiple logistische Regression mit dysfunktionaler Internetnutzung als Kriterium (N = 245)

Variable	B	SE(B)	OR	95% CI für OR		p
				unterer Wert	oberer Wert	
Geschlecht	-.90	.52	.41	.15	1.13	.084
Alter Erstnutzung Internet	-.33**	.12	.72	.57	.91	.006
In Social Communities verbrachte Zeit an Schultagen > 2h	1.24**	.47	3.46	1.37	8.75	.009
Alter (in ganzen Jahren)	.22	.11	1.24	1.01	1.53	.039
Mit Computerspielen verbrachte Zeit an Schultagen > 2h	1.10*	.54	2.99	1.04	8.60	.042

Anmerkung: SE = Standardfehler; OR = Odds Ratio; CI = Konfidenzintervall.

$R^2 = .10$  (Cox & Snell), Modell  $\chi^2(5) = 27.97$

\*p < .01; \*\* p > .05

In der Stichprobe existiert keine geschlechtsabhängig signifikant höhere Chance, dysfunktionales Nutzungsverhalten zu zeigen. Mit einer Odds Ratio von OR = 3.46 ist das Risiko, das ein dysfunktionales Nutzungsverhalten vorliegt für diejenigen, die mehr als 2 Stunden täglich Computerspielen mehr als dreimal so hoch wie für diejenigen, die weniger als 2 Stunden täglich spielen. Ein ähnlich erhöhtes Risiko (OR = 2.99) liegt bei denjenigen vor, die mehr (im Vergleich zu weniger) als 2 Stunden täglich in sozialen Netzwerken verbringen. Ein höheres Lebensalter bei der erstmaligen Nutzung des Internet trägt zu einer Risikoverringerung bei (OR = 0.72), wobei das durchschnittliche Alter der erstmaligen Internutzung bei dessen Klassifizierungen als dysfunktional ( $M = 8.52$  Jahre) im Vergleich zu funktional-unauffällig ( $M = 9.04$  Jahre) ungefähr ein halbes Jahr geringer ist. Damit zeigt sich in

der multivariaten logistischen Regression für die luxemburgische Stichprobe das gleiche Muster an Zusammenhängen, wie auch von Tsitsika et al. (2013) berichtet, bis auf eine Ausnahme: Unter Berücksichtigung einer größeren Altersbandbreite in der vorliegenden Studie zeigt sich im Rahmen der multivariaten Betrachtung ein signifikanter Effekt des Alters dahingehend, dass die Chance des Auftretens dysfunktionaler Internetnutzung mit zunehmendem Alter steigt.

Während sich für dysfunktionales Computerspielen vor allem signifikante Zusammenhänge mit der Häufigkeit des Internetzugangs über einen eigenen „klassischen“ Computer fanden, ist dysfunktionale Internetnutzung in der Stichprobe weder signifikant mit einer häufigeren Nutzung eines eigenen Desktop-PC ( $r = .05$ ,  $p = .17$ ;  $N = 263$ ), noch eines eigenen Laptops assoziiert ( $r = .09$ ,  $p = .11$ ;  $N = 260$ ). Sie korreliert allerdings signifikant mit der Häufigkeit der Nutzung des Handys/Smartphones für den Internetzugang ( $r = .18$ ;  $p < .01$ ;  $N = 267$ ). Ein signifikanter Zusammenhang findet sich ferner mit der Gesamtzahl der für den Internetzugang zur Verfügung stehenden Geräte ( $r = .25$ ;  $p < .001$ ;  $N = 240$ ). Dass bei den Zugangsorten fast die ganze Bandbreite der genannten Möglichkeiten signifikante Zusammenhänge mit dysfunktionaler Internetnutzung aufweist (siehe Tabelle 26), spiegelt sich auch darin wider, dass Betroffene (missbräuchlich + abhängig) mit  $M = 5,75$  an durchschnittlich mehr Orten ins Internet gehen als Befragte mit funktionalem/unauffälligem Nutzungsverhalten ( $M = 4.95$ ).

Tabelle 26:

signifikante korrelative Zusammenhänge zwischen dysfunktionaler Internetnutzung und Art des Internetzugangs

Ort des Internetzugangs (N = 261-267)					
eigenes Zimmer	Wohnzimmer oder andere gemeinsam genutzte Räume	Internet Café	Bibliothek oder andere öffentliche Zugangspunkte	bei Verwandten zuhause	von unterwegs mit einem mobilem Gerät
.12*	.14*	.19**	.15*	.25**	.13*

Anmerkung: Rangkorrelationskoeffizienten nach Kendall; \* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

Auch für dysfunktionales Nutzungsverhalten wurde die ordinalskalierte Klassifizierungsvariable für weitere Korrelationsanalysen genutzt. Tabelle 27 zeigt die Ergebnisse für den Zusammenhang mit verschiedenen Online-Aktivitäten. Auch hier hängt ein problematischeres Nutzungsverhalten wieder signifikant mit der Häufigkeit des Kontakts zu jugendgefährdenden Inhalten, sowie der Nutzung verschiedener onlinebasierter Spiele zusammen. Zudem ist eine dysfunktionale Internetnutzung in der Stichprobe mit allen im Fragebogen aufgeführten genannten Formen der Online-Kommunikation assoziiert, darunter am stärksten mit der Häufigkeit der Nutzung von Apps für Kurznachrichten (WhatsApp etc.), die für eine Nutzung auf Mobilgeräten optimiert ist.

Tabelle 27:

Signifikante korrelative Zusammenhänge zwischen dysfunktionaler Internetnutzung und verschiedenen Online-Aktivitäten

<b>Kontakt mit jugendgefährdenden Inhalten (N = 267-268)</b>				
Selbstverletzung	Suizid	extreme Gewichtsabnahme	feindselige „Hass-Seiten“	Drogen
.28**	.29*	.23**	.17**	.24**
<b>Online-Kommunikation (N = 261)</b>				
Internet Forum	Instant Messenger	Social Community	App für Kurznachrichten	Email
.13*	.12*	.13*	.20**	.13*
<b>Online-Spiele (N = 254 – 255)</b>				
Onlinespiele um Geld	Echtzeit-Strategiespiele	Online-Multiplayer-Rollenspiele		
.16**	.13*	.19**		
<b>aufgesuchte Webseiten (N = 265--266)</b>				
Nachrichten	Informationen zur sexuellen Aufklärung	medizinische Webseiten	Links zu legalen und illegalen Downloads	
.13*	.18**	.23**	.23**	

Anmerkung: Rangkorrelationskoeffizienten nach Kendall; \*p < .05, \*\*p < .01

Angesichts der mitunter produktiv-kreativen Tätigkeit überrascht, dass die Häufigkeit der Internetnutzung, um eine eigene Webseite oder einen Blog zu gestalten, signifikant mit dysfunktionalem Nutzungsverhalten korreliert ( $r = .15$ ;  $p < .01$ ;  $N = 268$ ). Unter den Befragten, deren Nutzungsverhalten als missbräuchlich bzw. abhängig klassifiziert wurde, existiert ein signifikant höherer Anteil an Jugendlichen, die in der Lage sind einen Proxy-Server einzusetzen, um die eigene IP-Adresse zu verbergen bzw. landesspezifische Zugangsbeschränkungen zu umgehen (Kruskall-Wallis  $\chi^2[2] = 9.92$ ;  $p < .01$ ).

Dysfunktionale Internetnutzung korreliert ferner negativ mit dem Skalenwert für Lebenszufriedenheit ( $r = -.12$ ;  $p < .01$ ;  $N = 266$ ), sowie mit allen drei Subskalen des Family Relationship Index (Tabelle 28). Kohäsion bezeichnet dabei nach Moos und Moos (2003, S.1) "the degree of commitment, help, and support family members provide for one another", Expressivität "the extent to which family members are encouraged to express their feelings directly", und Konflikt "the amount of openly expressed anger and conflict among family members".

Tabelle 28:

Korrelationen zwischen dysfunktionaler Internetnutzung und den Subskalen des Family Relationship Index (N = 267-268)

	FRI-Kohäsion	FRI- Expressivität	FRI-Konflikt
dysfunktionale Internetnutzung	-.17**	-.18**	-.15*

Anmerkung: Rangkorrelationskoeffizienten nach Kendall; \* $p < .05$ , \*\* $p < .01$   
 Alle FRI-Skalen sind so kodiert, dass höhere Werte auf ein besseres Familienklima hinweisen

Für Befragte mit dysfunktionalem Nutzungsverhalten zeigen sich zudem signifikante Zusammenhänge zur Nennung von zwei Bereichen, in denen das Internet als nützlich empfunden wurde, nämlich „um mich nicht einsam zu fühlen“ (Kruskall-Wallis  $\chi^2[2] = 31.86$ ;  $p < .01$ ), sowie „um neue Kontakte zu knüpfen, mit denen ich nur online Kontakt habe“ (Kruskall-Wallis  $\chi^2[2] = 14.05$ ;  $p < .05$ ).

Ein signifikant erhöhtes Risiko der Klassifizierung als dysfunktional findet sich für das Nutzungsverhalten von Befragten, die durchschnittlich mehr als 2 Stunden pro Schultag im Internet allgemein (OR = 6.41) bzw. speziell in sozialen Netzwerken (OR = 4.69), sowie mit Computerspielen (OR = 3.33) verbringen (vgl. Tabelle 29).

Tabelle 29:

Signifikante Risiko-Erhöhen dysfunktionaler Internetnutzung für Vielnutzer (> 2 h täglich)

an Schultagen verbrachte Zeit...	Anteil dysfunktionaler Internetnutzung		95% CI für OR				
	< 2h	≥ 2h	$\chi^2$	p	OR	oberer Wert	unterer Wert
...im Internet (N = 258)	3.5%	19.0%	16.25	.001	6.41	2.35	17.54
...in sozialen Netzwerken (N = 252)	5.5%	21.4%	14.36	.001	4.69	1.99	11.04
...mit Computerspielen (N = 267)	7.7%	21.7%	8.27	.012	3.33	1.41	7.86

Ein erhöhtes Risiko ist allerdings nicht als bedingungslos alarmierendes Zeichen einer zeitlich intensiveren Nutzung zu werten: So beträgt beispielsweise unter den Vielnutzern des Internet (>2h pro Schultag) der Anteil der Betroffenen mit dysfunktionaler Internetnutzung 19.0%, während 81.0% der Vielnutzer ein funktionales bzw. unauffälliges Nutzungsverhalten zeigen.

In der Stichprobe zeigten 4.8% der Befragten Symptome dysfunktionalen Nutzungsverhaltens sowohl hinsichtlich Computerspielen, als auch dem Internet. Betrachtet man die Werte aus Tabelle 30 aus der Perspektive der Symptomatik dysfunktionalen Computerspielens, so erfüllen 47.4% der Betroffenen ebenfalls die Kriterien einer dysfunktionalen Internetnutzung. Dies entspricht einem signifikanten,

14-fach erhöhten Risiko gegenüber Personen mit funktionalem/unauffälligem Computerspielen ( $\chi^2 = 32.08$ ;  $p < .001$ )<sup>10</sup>, bei denen der Anteil bei nur 6% liegt. Bei der Interpretation des Risikos ( $OR = 14.22$ ) sollte berücksichtigt werden, dass Werte für sowohl die CIUS, als auch die AICA-S nur noch für  $N = 187$  Personen vorlagen, was sich in einem relativ breiten Konfidenzintervall niederschlägt ( $CI$  unterer Wert = 4.71,  $CI$  oberer Wert = 42.90).

Tabelle 30:

Anteil der Befragten mit problematischem vs. unauffälligem Nutzungsverhalten von Computerspielen und Internet (Angaben in Prozent)

<b>Computerspiele (AICA-Klassifizierung)</b>	<b>Internet (CIUS-Klassifizierung)</b>	
	funktional-unauffällig	dysfunktional
funktional-unauffällig	84.50	5.35
dysfunktional	5.35	4.80

$N = 187$ ;  $\chi^2 = 32.08$ ;  $p < .001$ ;  
 $OR = 14.22$ ,  $CI$  unterer Wert = 4.71, oberer Wert = 42.90

Interessant ist an dieser Stelle auch, wie sich Jugendliche selbst einschätzen: 40.7% der betroffenen Jugendlichen mit dysfunktionaler Internetnutzung attestieren sich selbst eine Vernachlässigung anderer Lebensbereiche innerhalb der letzten 12 Monate aufgrund der im Internet verbrachten Zeit (vs. 17% der Jugendlichen mit funktionalem/unauffälligem Nutzungsverhalten), und 37% geben an, selbst versucht zu haben, die Zeit zu verringern. Allerdings geben auch 31.8% der Jugendlichen mit funktionaler/unauffälliger Internetnutzung derartige Reduktionsversuche an.

<sup>10</sup> exakter Test nach Fisher, da die erwartete Zellbesetzung nicht durchgängig  $>5$

## 4. Diskussion

Als Ziel der Untersuchung wurde zum einen ein aktualisierter und möglichst detaillierter Überblick über das Nutzungsverhalten luxemburgischer Jugendlicher von elektronischen Geräten mit Internetzugang bzw. Computerspielen formuliert. Zum anderen sollten erste Prävalenzdaten zur missbräuchlichen bzw. pathologischen Nutzung gewonnen werden, die für Luxemburg bislang gänzlich fehlten. Das erste Anliegen wird bereits weitgehend über die berichteten deskriptiven Ergebnisse erfüllt. Auf einzelne Ergebnisse soll daher im Folgenden vor allem dann eingegangen werden, wenn diese im Zusammenhang mit einer dysfunktionalen Art der Nutzung oder dem Jugendschutz relevant erscheinen.

Im Folgenden getroffene Schlussfolgerungen stehen unter der Prämisse, dass die Stichprobe eine relativ gute Repräsentativität aufweist und sind mithin als vorläufig zu betrachten. Aufgrund der begrenzten Anzahl der freiwillig teilnehmenden Institutionen und der partiellen Online-Rekrutierung auf freiwilliger Basis sind insbesondere Selbstselektionseffekte nicht vollends auszuschließen. Es lagen, abgesehen vom angegebenen Kontakt zu pornografischem Material, keine signifikanten Unterschiede zwischen der Papier- und der Onlineversion vor. Auch der Mangel an auffälligen Abweichungen von den Daten der EU NET ADB Studie, die anhand eines weitgehend übereinstimmenden Fragebogens gewonnen wurden, sowie die unauffällige Dropout-Analyse geben insgesamt keinen Anlass zur Vermutung systematischer Verzerrungen. Da es sich jedoch um eine erste Einschätzung anhand einer Stichprobe mit nur begrenztem Umfang handelt, empfiehlt sich grundsätzlich eine Überprüfung an einer größeren Stichprobe.

Mit einem Schwerpunkt auf der Prävalenzschätzung legt die vorliegende Studie naturgemäß einen Fokus auf problematische Aspekte der Internetnutzung. Daher darf nicht unerwähnt bleiben, dass die meisten Befragten positive Erfahrungen mit der Internetnutzung machen, die z.B. das Erleben von Selbstwirksamkeit ermöglichen: Die große Mehrheit der Befragten glaubt, über ein umfangreiches Wissen hinsichtlich der Nutzung des Internet zu verfügen, und über die Hälfte glaubt zudem, mehr als die Eltern darüber zu wissen. Ein großer Prozentsatz der Befragten nutzt das Internet zu produktiven Zwecken, so z.B. für die Hausaufgaben oder zum

Lesen bzw. Anschauen von Nachrichten. Im Durchschnitt nannten die Befragten 4.58 Bereiche, in denen sie das Internet bislang für ihr Leben als nützlich empfanden.

Computerspiele und das Internet nehmen einen großen Teil der Freizeit der befragten Kinder und Jugendlichen ein. Computerspiele werden von 37.5% der Befragten an Schultagen täglich im Schnitt eine Stunde und länger gespielt, an schulfreien Tagen sind dies 56.6%. An Schultagen verbringt fast die Hälfte (44.7%), an schulfreien Tagen sogar knapp zwei Drittel (64%) der Befragten durchschnittlich mehr als zwei Stunden im Internet. Unter den befragten Jugendlichen spielen mit 71.3% (Smartphone) bzw. 30.3% (andere mobile Geräte) die portablen Geräte hinsichtlich der täglichen Nutzung die eindeutig bedeutendste Rolle für den Internetzugang. Dieser findet zudem präferiert im eigenen Zimmer (68.6%) oder von unterwegs (32.8%) statt. Jugendliche bevorzugen damit solche Geräte und Orte für den Zugang, bei denen sich größere Möglichkeiten eröffnen, das Internet ohne elterliche Aufsicht zu nutzen. Da angesichts immer leistungsfähigerer Mobilgeräte und schnellerer Datenverbindungen auch die Bandbreite der unbeaufsichtigten Nutzungsmöglichkeiten und Inhalte deutlich anwächst, sollte der frühzeitigen Vermittlung eines eigenverantwortlichen, adäquaten Nutzungsverhaltens eine bedeutende Rolle zukommen.

Hinsichtlich des zeitlichen Ausmaßes der Nutzung bleibt die Frage der synchronen bzw. phasenweise überlappenden Nutzung verschiedener Geräte offen: Wenn z.B. Musik aus dem Internetradio im Hintergrund läuft, während für die Hausaufgaben recherchiert wird, und parallel gelegentlich eine Nachricht in einem Instant Messenger gelesen und/oder beantwortet wird – wie addieren Jugendliche subjektiv die entsprechende Zeitdauer, und wie soll diese in der Forschung dokumentiert werden? Zur Vermeidung von Überschätzungen sollten daher bis zum Vorliegen konsensfähiger und vergleichbarer Methoden alle zeitlichen Maße stets im Zusammenhang mit der potenziell Überschneidungen beinhaltenden Gesamtnutzungsdauer betrachtet werden. Anhand der vorliegenden Studie ebenfalls nicht zu beantworten ist die Frage, welches Gerät genau an welchem Ort bzw. in welcher Situation zu welchem Anteil genutzt wird, und welche Online-Aktivitäten über welche Geräte erfolgen. Eine vollständige Kreuzung aller Optionen wäre wohl sowohl hinsichtlich einer übersichtlichen Darstellbarkeit, als auch der Zumutbarkeit für die



Befragten kaum durchzuführen. Wünschenswert wäre, wenn künftige Forschungsvorhaben für ausgewählte, besonders bedeutsame Geräte eine solche Differenzierung vornehmen könnten.

Während Tsitsika et al. (2013) für europäische Länder unter den mindestens einmal wöchentlich ausgeübten Aktivitäten das Social Networking noch als Spitzenreiter berichten, steht in der luxemburgischen Stichprobe, die eine größere Altersspanne umfasst, das Betrachten von YouTube-Videos an erster Stelle der Online-Aktivitäten. Mehr als drei Viertel der Jugendlichen nutzen YouTube regelmäßig, selbst unter den 10-11-jährigen nutzen bereits mehr als 70% YouTube mindestens einmal wöchentlich. Die damit aufgeworfene Frage der inhaltlichen Kontrolle wird auch mit den von Google angekündigten speziellen YouTube-Nutzerkonten für unter 13-jährige nur soweit beantwortet, wie ein Zugang zur Vollversion ausgeschlossen werden kann. Ab dem Alter von 14 Jahren wiederum nehmen Social Communities unter den Online-Aktivitäten, die mindestens einmal wöchentlich ausgeübt werden, mit über 80% die Spitzenposition ein. 54.7% der Befragten geben an, pro Schultag durchschnittlich eine Stunde oder länger in Social Communities zu verbringen (67.7% an schulfreien Tagen; vgl. Anhang Tabelle 37). Im Alter von 14 bis 21 Jahren variiert der Anteil der Facebook-Mitgliedschaften zwischen 91.2% und 96.1% und erreicht damit fast das Niveau der vollständigen Sättigung. Der auch bei den Kindern bis zum Alter von 13 Jahren mit 40.5% relativ hohe Anteil an Facebook-Mitgliedschaften widerspricht den Nutzungsbedingungen und ist mit potenziellen Problemen hinsichtlich Selbstoffenbarung/Datenschutz und Kontaktrisiken verbunden. Die Frage der Zugangskontrolle bzw. einer pädagogischen Begleitung und Hinführung zu angemessener Nutzung von und Umgang mit YouTube und Facebook verdient hier besondere Aufmerksamkeit.

Der von Livingstone et al. (2011) beschriebene Trend hin zu einer erstmaligen Nutzung des Internets in einem immer jüngeren Alter zeigt sich auch in der luxemburgischen Stichprobe: Das entsprechende Durchschnittsalter bei den 10-11-jährigen liegt mit 8.2 Jahren bereits mehr als 2 Jahre niedriger als bei den 18-21-jährigen (10.5 Jahre), wenngleich gewisse Verzerrungen durch die retrospektive Beurteilung nicht auszuschließen sind. Es ließ sich zudem auf deskriptiver Ebene ein Trend feststellen, dass das Internet mit zunehmendem Alter häufiger genutzt wird: Ab

dem Alter von 14 Jahren sind bereits über 80% der Jugendlichen an mindestens 5-6 Tagen pro Woche (62.1% täglich) online. An Schultagen verbringt mehr als die Hälfte der über 14-jährigen im Durchschnitt 2 Stunden oder mehr pro Tag im Internet, an schulfreien Tagen sind dies bereits über 70% der Befragten. Dies entspricht ungefähr den Werten, die Tsitsika et al. (2013) für andere europäische Länder im Durchschnitt berichten.

Neu und in vorausgehenden Studien nicht berücksichtigt war die getrennte Erfassung des Kontakts zu sexuellen/pornografischen Darstellungen über Webseiten vs. der Peer-to-Peer-Verbreitung über soziale Netzwerke und Tauschbörsen. Die Erkenntnis, dass im Alter von 10 bis 15 Jahren die Verbreitung auf dem Peer-to-Peer-Wege eine ebenso große Rolle spielt wie der Kontakt über Webseiten, ist eine für den Jugendschutz wichtige Erkenntnis und Herausforderung, da damit das Gefährdungspotenzial mit von den Jugendlichen selbst ausgeht, und nicht mehr ausschließlich von mehr oder weniger professionellen Angeboten, die von Erwachsenen generiert wurden. Im Rahmen der Studie wurde allerdings nicht differenziert danach gefragt, ob der Kontakt intentional oder unfreiwillig geschah.

Jede/r zehnte Jugendliche in der Stichprobe weist in Bezug auf die **Internetnutzung** ein Verhaltens- und Erlebensmuster auf, das als dysfunktional eingestuft werden kann (10.1%; davon 6.7% missbräuchliches und 3.4% abhängiges Nutzungsverhalten). Vergleicht man das Ergebnis mit den Werten, die für 2013 in EU NET ADB berichtet wurden, so weist es die größte Nähe zu der für Deutschland berichteten Prävalenz von 10.6% auf und liegt etwas unter dem Gesamt-Mittelwert der teilnehmenden europäischen Länder von 13.9%. Zu berücksichtigen ist allerdings, dass in der vorliegenden Studie mit der CIUS anstelle des IAT ein anderes Erhebungsinstrument zum Einsatz kam. Zieht man einen möglichen Effekt des Erhebungsinstrumentes in Betracht, so wären Vergleichsstudien heranzuziehen, in denen ebenfalls die CIUS zum Einsatz kam. Aufgrund der methodischen Qualität der Studien und der extensiven Stichprobe liegt hier insbesondere der Vergleich zur PINTA bzw. PINTA DIARI Studie nahe. Diese berichten allerdings nur Werte für klinisch auffälliges Nutzungsverhalten (d.h. „Internetsucht“ i.e.S.), für das bei den 14-16-jährigen Prävalenzen von 6.3% (PINTA) bzw. 4% (PINTA DIARI) berichtet werden. In der luxemburgischen Stichprobe liegt damit die Prävalenz im Alter von 14

bis 17 Jahren mit 4.6% auch für besonders stark ausgeprägte dysfunktionale Nutzungsmuster in einer mit Deutschland vergleichbaren Höhe. Allerdings muss auch darauf hingewiesen werden, dass in der vorliegenden Studie ein deutlich strengeres Kriterium für die Klassifizierung angelegt wurde, um eine Überschätzung der Prävalenz zu vermeiden. Zumindest anhand dieser ersten Ergebnisse für Luxemburg ist deshalb hinsichtlich der Sicherstellung einer angemessenen Versorgung mit Präventions-, Beratungs- und Therapieangeboten ein an Deutschland orientierter Versorgungsschlüssel als eher konservative Empfehlung anzusehen. Dafür spricht auch die hohe Ausstattungsquote luxemburgischer Jugendlicher mit internetfähigen Geräten und Zugangsmöglichkeiten in Verbindung mit den signifikanten Zusammenhängen dysfunktionaler Internetnutzung sowohl mit der Gesamtzahl der dazu genutzten Geräte, als auch der Anzahl der in den vergangenen 12 Monaten genutzten Zugangsorte.

Die hohe Verfügbarkeit des Internet ist gesellschaftlich erwünscht und als Trend irreversibel, und natürlich nicht per se als gefährlich anzusehen. In der klinischen Forschung zur Alkoholabhängigkeit gilt eine hohe Verfügbarkeit als psychosozialer Risikofaktor besonders dann als problematisch, wenn verbindliche Normen fehlen, die den Umgang mit Alkohol reglementieren. Aufgrund der unklaren Normen wird eine Abhängigkeitsentwicklung oft nicht rechtzeitig erkannt, später erfolgt dann aber eine umso heftigere Reaktion. Diese ist für Betroffene oft nicht hilfreich, sondern kann im Gegenteil zur Aufrechterhaltung bzw. Verschlimmerung des Problems beitragen (Lindenmeyer, 2005). Analoge Reaktionen finden sich auch bei Eltern, die vermuten, ihre Kinder seien internetabhängig (Beranek, Cramer-Duencher & Baier, 2009). Insofern könnten neben Informations- und niederschweligen Beratungsangeboten für besorgte Eltern insbesondere auch Präventionsstrategien, die zu einer gewissen „Normierung“ bzw. Etablierung funktionaler Modelle der Nutzung in der Wahrnehmung Jugendlicher beitragen, eine bedeutsame Rolle zukommen.

Über die Rolle der Familie bei der Entwicklung dysfunktionaler Muster der Internetnutzung liegen bislang nur wenige Befunde vor, allgemein scheinen ein medienmissbräuchliches Verhalten der Eltern selbst, fehlende elterliche Zuwendung sowie das familiäre Mediennutzungsmilieu eine bedeutende Rolle zu spielen (Mößle, 2012). Die Ergebnisse der vorliegenden Studie deuten auf eine Rolle des

Familienklimas hin: Alle drei Dimensionen des FRI (Kohäsion, Expressivität und Konflikt) weisen signifikante Zusammenhänge mit dysfunktionaler Internetnutzung auf, wobei sich allerdings keine Aussagen über die kausale Richtung der Beeinflussung treffen lassen. Eine Berücksichtigung der familiären Einbettung des Nutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen sollte bei der Planung von Interventionsmaßnahmen daher zumindest nicht unberücksichtigt bleiben, wenngleich hier weitere Forschung nötig ist.

Von dysfunktionaler Internetnutzung Betroffene gaben an, signifikant häufiger das Smartphone für den Internetzugang zu wählen, und an signifikant mehr Orten ins Internet zu gehen. Gerade bei intensiver Nutzung mobiler Geräte könnte statt der ununterbrochenen Langzeit-Session vielmehr die Vielzahl kürzerer Sessions zu in den einschlägigen Erhebungsinstrumenten erfassten problematischen Erlebens- und Verhaltensweisen führen, darunter vor allem dem Kriterium der kognitiven Salienz: Ein ständiges kurzes Nachschauen, Nachrichten lesen und beantworten, News checken und kommentieren etc. führt zur ständigen (Re-)Aktivierung der onlinebezogenen gedanklichen Inhalte und entsprechenden neuronalen Muster.

Männliche Jugendliche spielen nicht nur häufiger regelmäßig **Computerspiele** (53.2% „mind. 2-3 Mal pro Woche“) als weibliche (15.6%), sondern verbringen auch signifikant mehr Zeit damit, und zwar sowohl an Schultagen, als auch an schulfreien Tagen. Zudem treten lange Spielepisoden (>2h) bei Jungen häufiger auf als bei Mädchen (27.3% vs. 8.5%). Abgesehen von Single-Player-Spielen wurden alle onlinebasierten Computerspiele erwartungsgemäß häufiger von männlichen als von weiblichen Jugendlichen genutzt. Vom Alter her gipfeln insbesondere die Kategorien der intensivsten Nutzung bei Häufigkeit, täglicher Spielzeit und Spieldauer bei den 14-15-jährigen. Dass insbesondere altersunangemessene Shooter-Spiele von einem Drittel der 14-15-Jährigen genutzt werden, bedarf dabei erhöhter Aufmerksamkeit.

Die Prävalenz dysfunktionaler Computerspielenutzung lag mit 7.1% etwas höher als im Durchschnitt für die teilnehmenden europäischen Länder in der EU NET ADB Studie berichtet (6.7%). Der größere Anteil betrifft mit 4.3% vor allem die weiblichen Jugendlichen (vs. 1.5%), während er bei den männlichen Jugendlichen mit 9.1% geringer als dort ausfällt (vs. 12.5%). Während sich beim Ausmaß der Nutzung von Computerspielen an sich der von Tsitsika et al. (2013) berichtete Trend der

Verringerung geschlechtsspezifischer Unterschiede in der luxemburgischen Stichprobe nicht wiederfindet, scheint dies somit jedoch zumindest hinsichtlich der dysfunktionalen Nutzung der Fall zu sein. Positiv zu berichten ist, dass hinsichtlich der insgesamt 2.2% identifizierten Fälle von suchartiger Computerspielenutzung kein einziger Fall im Alter von 13 Jahren oder darunter auftrat.

Man könnte die Frage aufwerfen, inwieweit es sich bei den Befunden um eine vorübergehende Adoleszenzerscheinung handelt. Hinsichtlich der Stabilität pathologischer Nutzung von Internet und Computerspielen im Kindes- und Jugendalter herrscht noch Unsicherheit. Aus entwicklungspsychologischer Sicht klingt zunächst nachvollziehbar, dass sich das Phänomen als Ausdruck adaptiver Prozesse zeigen könnte, das in schwierigen Entwicklungsstufen des Übergangs bzw. der Pubertät auftritt, da für verschiedene Formen abweichenden Verhaltens nachgewiesen ist, dass sie mit erfolgreichem Abschluss der Entwicklungsprozesse „verschwinden“ (Moffitt, 1993). Dem ist allerdings entgegenzuhalten, dass die in der Entwicklungsphase verstärkt auftretende Symptomatik mit dem Risiko einhergehen kann, in späteren Lebensphasen bei Vorliegen außergewöhnlicher Stressoren wieder aufzutreten bzw. re-initialisiert zu werden. Nach dem Modell von Moffitt (1993) kann angenommen werden, dass ein substanzieller Anteil betroffener Jugendlicher während ihrer psychosozialen Entwicklung das pathologische Nutzungsverhalten nicht überwindet (Tsitsika et al., 2013). So zeigte sich auch in einer Langzeitstudie von Gentile et al. (2011) mit 2532 Jugendlichen, dass zur eingangs festgestellten Prävalenz von 9.9% innerhalb des Untersuchungszeitraumes eine zusätzliche Inzidenzrate von 1.3% auftrat, die pathologisches Computerspielen entwickelten. Noch bedeutsamer ist, dass knapp 84% der Jugendlichen, die zum ersten Messzeitpunkt als pathologische Computerspieler klassifiziert wurden, in einer Messung zwei Jahre später immer noch die diagnostischen Merkmale erfüllten. Die Spontanremissionsrate von 16% könnte als Hinweis auf eine hohe Stabilität pathologischen Computerspielens betrachtet werden (Tsitsika et al., 2013).

Berücksichtigt man zudem, dass zum einen das Jugendalter hinsichtlich sozialer und neurobiologischer Faktoren prinzipiell als kritische Phase der Vulnerabilität für die Entwicklung von Abhängigkeiten gilt (Pallanti, Bernardi & Leonardo, 2006), dass das Vorliegen klinisch relevanter Symptome unstrittig ist und dass dieses häufig in

Verbindung mit anderen Problematiken auftritt (darunter vor allem depressive Symptomatiken, ADHS und soziale Phobien), so scheint dem Phänomen bei Kindern und Jugendlichen auch unabhängig vom Ergebnis der Diskussion um nosologische Klassifizierungsversuche eine besondere Aufmerksamkeit zu gebühren, und neben präventiven und pädagogischen Angeboten ein Handlungsbedarf insbesondere bei der frühzeitigen Versorgung von Betroffenen mit bereits pathologischem Nutzungsverhalten von Computerspielen und Internet zu bestehen.

## 5. Literatur

- American Psychiatric Association (2013).** DSM-5. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth edition. American Psychiatric Association, Arlington, VA.
- Bandura, A. (1997):** Self-Efficacy. The Exercise of Control. New York: W. H. Freeman.
- Barnes, G., Welte, J., Hoffman, J., & Dintcheff, B. A. (2005).** Shared predictors of youthful gambling, substance use, and delinquency. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(2), 165-174.
- Beranek, A., Cramer-Düncher, U. & Baier, S.(2009).** Das Online-Rollenspiel "World of Warcraft" aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler, In: Jürgen Hardt, Uta Cramer-Düncher & Matthais Ochs (Hrsg.): *Verloren in virtuellen Welten- Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, Vandenhoeck & Ruprecht, 68-86.
- Beutel, M. E., Hoch, C., Wöfling, K. & Müller, K. W. (2011).** Klinische Merkmale der Computerspiel- und Internetsucht am Beispiel der Inanspruchnehmer einer Spielsuchtambulanz. *Zeitschrift für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie*, 57, 77–90.
- Billieux, J., Gay, P., Rochat, L., & Van der Linder, M. (2010).** The role of urgency and its underlying psychological mechanisms in problematic behaviours. *Behaviour Research and Therapy*, 48(11), 1085-1096.
- Bischof, G. Bischof, A. Meyer, C., John, U. & Rumpf, H.-J. (2013).** *Prävalenz der Internetabhängigkeit – Diagnostik und Risikoprofile (PINTA-DIARI). Kompaktbericht an das Bundesministerium für Gesundheit.* Lübeck: Universität Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie.
- Bricolo, F., Gentile, D. A., Smelser, & R. L., Serpelloni, G. (2007).** Use of the computer and internet among Italian families: First national study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(6), 789-798.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007).** Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.
- Chou, C., Condrón, L. & Belland, J.C. (2005).** A review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363-388.
- Christakis, D. A. (2010).** Internet addiction: A 21st century epidemic? *BMC Medicine*, 8, 61.
- Davis, R. A. (2001).** A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17 (2), 187-195.
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2008).** Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, 8(1), 25-47.
- Dombrowski, S.C., Gischlar, K.L., & Durst T. (2007).** Safeguarding young people from cyber pornography and cyber sexual predation: A major dilemma of the internet. *Child Abuse Review*, 16, 153–170.
- Erdoğan, Y. (2008).** Exploring the relationships among internet usage, internet attitudes and loneliness of Turkish adolescents. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(2), article 4. Online im Internet: URL: <http://www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008111802&article=4> (Stand: 15.11.2014)
- Feierabend, S., & Rathgeb, T. (2006).** *KIM Studie 2005.* Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Ferguson, C. J. (2007).** The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316.
- Fritz, J., Lampert, C. Schmidt, J.-H. & Witting, T. (2010).** *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet.* Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).

- Gentile, D.A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. (2011).** Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, 318–330.
- Gregussova, M., Tomkova, J., & Balazova, M. (2011).** *The adolescent in the virtual space*. Research Institute for Child Psychology and Pathopsychology (VUDPaP), 2010 Final research Report.
- Grüsser S.M. & Albrecht, U. (2007).** *Rien ne vas plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen*. Huber, Bern.
- Ha, J.H., Yoo, H.J., Cho, I.H., Chin, B., Shin, D., & Kim, J.H. (2006).** Psychiatric comorbidity assessed in Korean Children and adolescents who screen positive for internet addiction. *Journal of Clinical Psychiatry*, 67, 821–826.
- Hargittai, E. (2004).** Internet access and use in context. *New Media and Society*, 6(1), 137-143.
- Hasebrink, U., Görzig, A., Haddon, L., Kalmus, V., & Livingstone, S. (2011)** *Patterns of risk and safety online*. Online im Internet: URL: <http://eprints.lse.ac.uk/39356/> (Stand 15.11.2014).
- Holden, C. (2001).** Behavioral addictions: Do they exist? *Science*, 294, 980–998
- Hoppe-Graff, S. & Kim, H.-O. (2002).** Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie (Bd. 5)*, Weinheim: Beltz. S. 907-922.
- Jackson, L.A., Witt, E.A., Games, A.I., Fitzgerald, H.E., Von Eye, A. & Yong, Z. (2012).** Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28 (2), 370-376.
- Jerusalem, M. (2003).** Prävention in Schulen. In M. Jerusalem & H. Weber (Hrsg.), *Psychologische Gesundheitsförderung. Diagnostik und Prävention* (S. 461-477). Göttingen: Hogrefe.
- Khazaal Y, Billieux J, Thorens G, Khan R, Louati Y, Scarlatti E, Theintz F, Lederrey J, Van Der Linden M, Zullino D (2008).** French validation of the Internet Addiction Test. *Cyberpsychology & Behavior*, 11, 703–706.
- Kissane, D. W., Bloch, S., Dowe, D. L., Snyder, R. D., Onghena, P., McKenzie, D. P. & Wallace, Ch., S. (1996).** The Melbourne Family Grief Study I: Perceptions of Family Functioning in Bereavement. *American Journal of Psychiatry*, 153, 650-658.
- Kissane, D. K., McKenzie, M., McKenzie, D. P., Forbes, A., O'Neill, I. & Bloch, S. (2003).** Psychosocial morbidity associated with patterns of family functioning in palliativecare: baseline data from the Family Focused Grief Therapy controlled trial. *Palliative Medicine*, 17, 527-537.
- Ko, C.H., Yen, J.Y., Yen, C.F., Chen, C. S. & Chen, C. C. (2012).** The association between Internet addiction and psychiatric disorder: A review of the literature. *European Psychiatry*, 27 (1), 1–8.
- Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-C., Chen, S.-H. & Yen, C.-F. (2005).** Proposed diagnostic criteria of Internet addiction for adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193 (11), 728–733.
- Korkeila, J., Kaarlas, S., Jääskeläinen, M., Vahlberh, T. & Taiminen, T. (2010).** Attached to the web – harmful use of the Internet and its correlates. *European Psychiatry*, 25 (4), 236-241.
- Lam, L.T. & Peng, Z.W. (2010).** Effect of Pathological Use of the Internet on Adolescent Mental Health: A Prospective Study. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* 164(10), 901–906.
- Lenhard, A. & Lenhard, W. (2011).** Computerbasierte Intelligenzförderung mit den „Denkspielen mit Elfe und Mathis“ – Vorstellung und Evaluation eines Computerprogramms für Vor- und Grundschüler. *Empirische Sonderpädagogik*, 2, 105-120.
- Li, X. & Atkins, M.S. (2004).** Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *Pediatrics*, 113 (6),1715 -1722.
- Lindenmeyer, J. (2005).** Alkoholabhängigkeit. *Fortschritte der Psychotherapie (Bd. 6)*. Göttingen: Hogrefe.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011).** *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings*. LSE, London, EU Kids Online.



- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007).** Taking risks when communicating on the internet: The role of offline social-psychological factors in young people's vulnerability to online risks. *Information, Communication & Society*, 10(5), 619–644.
- Lobe, B., Livingstone, S., Ólafsson, K., & Vodeb, H. (2011)** *Cross-national comparison of risks and safety on the internet: Initial analysis from the EU Kids Online survey of European children*, London: EU Kids Online, LSE
- Lortie, C.L. & Guitton, M.J. (2013).** Internet addiction assessment tools: dimensional structure and methodological status. *Addiction*, 108 (7), 1207-1216.
- Meerkerk, G. J., Van Den Eijden, R., Vermulst, A. A. & Garretsen, H. F. L. (2009).** The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some Psychometric Properties. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 1-6.
- Mößle, T. (2012).** Jugend und Medien – eine kritische Betrachtung. *Psychotherapie-Wissenschaft*, 2 (2), 70-80.
- Moos, R. J. & Moos, B. S. (1981).** *Family environment scale*. Paolo Alto, CA: Consulting Psychologists' Press.
- Morrison, C.M. & Gore, H. (2010).** The relationship between excessive internet use and depression: a questionnaire-based study of 1,319 young people and adults. *Psychopathology*, 43,121–126
- Müller, K. (2013).** *Spielweise Internet – Sucht ohne Suchtmittel*. Berlin: Springer.
- Pallanti, S., Bernardi S. & Leonardo, Q. (2006).** The Shorter PROMIS Questionnaire and the Internet Addiction Scale in the Assessment of Multiple Addictions in a High-School Population: Prevalence and Related Disability. *CNS Spectrums*, 11 ( 12), 966-974.
- Petersen, K.U. & Thomasius, R. (2010).** *Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG)*. Hamburg: Deutsches Zentrum für Suchtfragen, Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf.
- Petersen, K. U., Weymann, N., Schelb, Y., Thiel, R. & Thomasius, R. (2009).** Pathologischer Internetgebrauch – Epidemiologie, Diagnostik, komorbide Störungen und Behandlungsansätze. *Fortschritte der Neurologie – Psychiatrie*, 77, 263–271.
- Peukert, P., Steffen, S., ElKasmi, J., Barth, G.M., Meerkerk, G. & Batra, A. (2012).** Faktorielle Struktur der deutschen Version der Compulsive Internet Use Scale (CIUS) nach konfirmatorischer Faktorenanalyse. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie*, 41, 101-108.
- Pruulmann-Vengerfeldt, P., & Runnel, P. (2012).** Online opportunities. In: Livingstone, S., Haddon, L., & Görzig, A. (eds.): *Children, risk and safety on the internet: Kids online in comparative perspective*. Bristol: The Policy Press.
- Rosser, J.C., Lynch P.J., Cuddihy, L., Gentile, D.A., Klonsky, J. & Merrell, R. (2007).** The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142 (2), 181-186.
- Rumpf, H.-J., Meyer, C., Kreuzer, A. & John, U. (2011).** *Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit*. Lübeck: Universität Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie.
- Sauerbrei, W. & Blettner, M. (2009).** Interpretation der Ergebnisse von 2x2-Tafeln: Teil 9 der Serie zur Bewertung wissenschaftlicher Publikationen. *Deutsches Ärzteblatt International*, 106(48), 795-800.
- Schmidt, J.-H. & Drosselmeier, M. (2010).** Computerspielen als zeitliches Phänomen, in: Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.), *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). S. 181-200.
- Schulte-Markwort, M., Plaß, A., & Barkmann, C. (2002).** Internet und familiäre Beziehungen. In W. Hantel-Quitmann & P. Kastner (Eds.), *Die Globalisierung der Intimität*. Gießen, Germany: Psychosozial-Verlag.
- Six, U. (2008).** Medien und Entwicklung. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie*, S. 885-909. Weinheim: Beltz

- Sjoberg, U. (1999).** The rise of the electronic individual: A study of how young Swedish teenagers use and perceive Internet. *Telematics and Informatics - Special issue on Internet Consumers*, 16(3), 113-138.
- Stetina, B.U., Kothgassner, O.D., Lehenbauer, M., Kryspin-Exner, I. (2011).** Beyond the fascination of online-games: probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behaviour*, 27, 473-479.
- Tsitsika, A., Janikian, M., Tzavela, E. C., Schoenmakers, T. M., Ólafsson, K., Halapi, E., Tzavara, C., Wójcik, S., Makaruk, K., Critselis, E., Müller, K.W., Dreier, M., Holtz, S., Wöfling, K., Iordache, A., Oliaga, A., Chele, G., Macarie, G., Richardson, C. (2013).** *Internet use and internet addictive behaviour among European adolescents: A cross-sectional study.* Safer Internet Plus: EU NET ADB (Confident Dissemination Level).
- Untas, A., Rascle, N., Cosnefroy, O., Borteyrou, X., Saada, Y., Koleck, M. (2011).** Qualités psychométriques de l'adaptation française du Family Relationship Index (FRI). *L'Encéphale*, 37 (2), 110-118.
- Van Schie, E. G. M., & Wiegman, O. (1997).** Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, 1175-1194.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007).** Online communication and adolescent well-being: Testing the stimulation versus the displacement hypothesis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1169-1182.
- Wang, J.-L., Jackson, L.A., Gaskin, J. & Wang, H.-Z (2014).** The effects of Social Networking Site (SNS) use on college students' friendship and well-being. *Computers in Human Behavior* 37, 229-236.
- Welker, J., Werner, A. & Scholz, J. (2005).** Online Research. Markt- und Sozialforschung mit dem Internet. Heidelberg: dpunkt-Verlag.
- Wessel, T., Müller, K.W., Wöfling, K. (2009).** Computerspielsucht: Erste Fallzahlen aus der Suchtkrankenhilfe. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (DHS) (Hrsg.): *DHS Jahrbuch Sucht 2009*. Neuland, Geesthacht, S 153-158.
- Wöfling, K., Müller, K., & Beutel, M. (2010).** Diagnostic measures: Scale for the Assessment of Internet and Computer Game Addiction (AICA-S). In D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein & B. te Wildt (Hrsg.): *Prevention, diagnostics, and therapy of computer game addiction*, 212-215. Lengerich: Pabst Science.
- Wöfling, K., Müller, K. W. & Beutel, M. E. (2011).** Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S). *Psychotherapie Psychosomatik Medizinische Psychologie*, 61, 216-224.
- Wöfling, K. & Müller, K.W. (2010).** Pathologisches Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit. Wissenschaftlicher Kenntnisstand zu zwei Varianten substanzungebundener Abhängigkeitserkrankungen. *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz*, 53 (4), 306-312.
- Widyanto, L. & McMurrin, M. (2004).** The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyberpsychology and behavior*, 7 (4), 443-450.
- Yoo, H.J., Cho, S.C., Ha, J., Yune, S.K., Kim, S.J., Hwang, J., Chung, A., Sung, Y.H. & Lyoo, I.K. (2004).** Attention deficit hyperactivity symptoms and Internet addiction. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58 (5), 487-494.
- Young, K. S. (1998).** *Caught in the net: How to recognize the signs of Internet addiction - and a winning strategy for recovery.* New York: John Wiley & Sons, Inc.

# Anhang

Tabelle 31:

Stichprobenkennwerte auf den eingesetzten Subskalen des Family Relationship Index (FRI)

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<b>FRI Kohäsion</b>								
<i>MW</i>	3.12	2.95	3.16	3.27	2.97	2.98	2.85	3.08
<i>SD</i>	1.04	1.07	1.00	1.01	1.09	1.10	0.97	1.05
<b>FRI Konflikt</b>								
<i>MW</i>	2.45	2.28	2.41	2.55	2.45	2.31	2.03	2.38
<i>SD</i>	1.07	1.12	0.94	0.83	1.23	1.21	1.10	1.10
<b>FRI Expressivität</b>								
<i>MW</i>	2.63	2.61	2.74	2.85	2.48	2.44	2.85	2.62
<i>SD</i>	1.20	1.21	1.06	1.15	1.34	1.18	1.12	1.20

Anmerkungen:

Der maximal erreichbare Wert auf der CIUS beträgt 56 Punkte (N = 269)

Die Geschlechter oder verschiedenen Altersgruppen unterscheiden sich auf keiner der Dimensionen des FRI signifikant, es liegen keine Interaktionseffekte vor. Hinsichtlich der Subskala FRI-Expressivität ist das Ergebnis aufgrund des signifikanten Levene-Tests ( $F[9;307] = 3.91; p < .01$ ) mit Vorsicht zu interpretieren.

Tabelle 32:

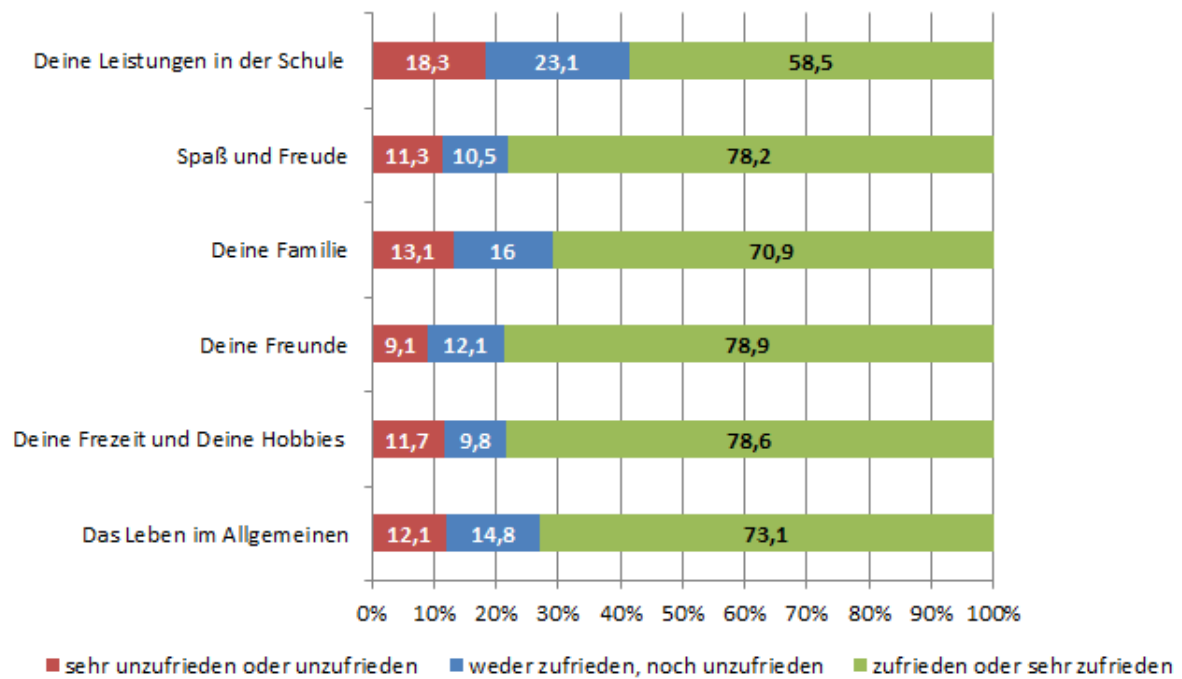
Stichprobenkennwerte des Summenwertes der Lebenszufriedenheit-Skala (N = 268)

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
<i>MW</i>	3.96	3.90	4.06	3.94	3.87	3.95	3.84	3.93
<i>SD</i>	0.94	0.96	1.05	1.14	0.93	0.75	0.86	0.95

Anmerkungen:

Antworten auf einer 5-stufigen Likert-Skala von 1 „sehr unzufrieden“ bis 5 „sehr zufrieden“

Es liegen keine signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern bzw. Altersgruppen, sowie keine Interaktionseffekte vor.



**Abbildung 14:** Anteile der Antworten zur Zufriedenheit mit verschiedenen Lebensbereichen (Angaben in Prozent) (N = 268)

Tabelle 33:

Mittelwerte und Standardabweichungen der Antworten zum elterlichen Monitoring (N = 279-281)

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT	
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21		
Meine Eltern wissen, welche Webseiten ich besuche.	<i>M</i>	2,09	2,43	3,03	2,59	2,35	1,81	2,17	2,31
	<i>SD</i>	1,43	1,41	1,18	1,24	1,39	1,46	1,20	1,39
Meine Eltern erlauben mir jede Webseite zu besuchen, die ich will.	<i>M</i>	2,31	2,23	1,22	1,85	2,46	2,56	2,48	2,29
	<i>SD</i>	1,43	1,44	1,22	1,28	1,42	1,40	0,78	1,43
Wie oft kommt es vor, dass deine Eltern dir sagen, dass du nur für einen bestimmten Zeitraum ins Internet gehen darfst?	<i>M</i>	1,47	1,41	2,03	1,77	1,68	1,14	1,00	1,51
	<i>SD</i>	1,38	1,37	1,38	1,42	1,40	1,29	1,13	1,38

Anmerkung:

Antworten auf fünfstufiger Likert-Skala mit Werten von „nie“ (= 0) bis „sehr oft“ (= 4)

Tabelle 34:

## Besuch jugendgefährdender Webinhalte: Vergleich der Altersgruppen

Inhalt der Webseite(n)	Altersgruppe	N	Mittlerer Rang	Statistik für Kruskal-Wallis-Test
Seiten, auf denen Leute darüber sprechen, wie sie sich körperlich weh tun oder verletzen	9 bis 11 Jahre	35	118,64	$\chi^2[4] = 11,654$ $p = .020$
	12 bis 13 Jahre	67	124,37	
	14 bis 15 Jahre	61	147,34	
	16 bis 17 Jahre	82	145,43	
	18 bis 21 Jahre	29	147,50	
	Gesamt	274		
Seiten, auf denen Leute über verschiedene Arten von Selbstmord sprechen	9 bis 11 Jahre	35	131,09	$\chi^2[4] = 9,894$ $p = .042$
	12 bis 13 Jahre	68	130,56	
	14 bis 15 Jahre	61	144,49	
	16 bis 17 Jahre	82	133,98	
	18 bis 21 Jahre	29	161,52	
	Gesamt	275		
Seiten, auf denen Leute darüber sprechen, wie man extrem Gewicht abnehmen kann.	9 bis 11 Jahre	35	108,13	$\chi^2[4] = 15,094$ $p = .005$
	12 bis 13 Jahre	67	125,80	
	14 bis 15 Jahre	61	150,16	
	16 bis 17 Jahre	82	144,72	
	18 bis 21 Jahre	29	152,95	
	Gesamt	274		
Seiten, auf denen Leute bössartige oder feindselige Nachrichten veröffentlichen, um verschiedene Gruppen oder Einzelpersonen anzugreifen	9 bis 11 Jahre	35	119,29	$\chi^2[4] = 11,760$ $p = .019$
	12 bis 13 Jahre	68	123,97	
	14 bis 15 Jahre	61	144,59	
	16 bis 17 Jahre	82	149,06	
	18 bis 21 Jahre	29	148,34	
	Gesamt	275		
Seiten, auf denen Leute über Drogen reden oder ihre Erfahrungen mit Drogen austauschen	9 bis 11 Jahre	35	121,97	$\chi^2[4] = 12,613$ $p = .013$
	12 bis 13 Jahre	68	122,96	
	14 bis 15 Jahre	61	146,08	
	16 bis 17 Jahre	82	147,02	
	18 bis 21 Jahre	29	150,10	
	Gesamt	275		

Tabelle 35:

Geräte, die in den letzten 12 Monaten für den Internetzugang genutzt wurden  
(Angaben in Prozent)

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
Mein eigener PC (Desktop Computer)	50,0	34,4	34,2	37,7	48,6	43,7	56,7	43,5
Mein eigener Laptop	55,8	52,0	24,3	45,5	59,5	66,7	63,3	54,2
Ein PC, den ich mir mit anderen in der Familie teile	38,3	53,7	48,6	51,4	41,9	40,2	41,4	44,6
Ein Laptop, den ich mir mit anderen in der Familie teile.	30,2	34,4	37,8	40,0	28,4	26,4	27,6	32,0
Ein Handy / Smartphone (z.B. iPhone, Blackberry)	88,7	90,5	67,6	84,9	94,6	96,6	93,3	89,4
Andere mobile Geräte (z.B. iPad oder ähnliche Geräte)	70,6	67,5	55,6	78,6	67,6	61,4	92,0	69,3
Eine Spielekonsole (z.B. Playstation)	68,6	50,4	59,5	71,4	55,6	60,5	53,6	61,0
Ein TV Fernseher mit Internetverbindung	47,3	44,2	45,9	50,7	54,8	36,5	40,0	46,0
Ein PC, der in der Schule zur Verfügung gestellt wird.	71,7	74,2	54,1	65,8	72,2	79,3	96,2	72,7
Ein PC, der im Verein/Jugendclub zur Verfügung gestellt wird.	14,2	13,2	8,1	15,3	15,5	13,4	11,5	13,8

N = 267

Tabelle 36:

Orte, an denen in den letzten 12 Monaten ins Internet gegangen wurde (Angaben in Prozent)

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
In deinem Zimmer	87.6	83.2	62.2	75.3	93.2	94.3	96.7	85.8
Zu Hause im Wohnzimmer oder anderen gemeinsam genutzten Räumen	87.0	86.4	78.4	89.0	84.9	87.4	93.3	86.8
Im Internet Café	27.4	28.5	24.3	26.8	31.1	24.1	39.3	27.9
In einer Bibliothek oder anderen öffentlichen Einrichtung	50.9	44.7	27.0	33.3	55.4	58.6	62.1	48.3
Bei einem Freund / einer Freundin zu Hause	74.3	86.1	64.9	73.2	82.4	84.9	85.7	79.1
Bei einem Verwandten zu Hause	70.8	66.7	63.9	64.3	65.8	77.9	70.4	69.0
Von unterwegs mit dem Handy oder einem mobilen Gerät	66.9	58.9	50.0	45.1	67.1	74.4	85.7	63.5
Bei öffentlichen W-LAN Hotspots	66.3	60.7	37.8	45.1	75.3	75.9	81.5	64.0

N = 274



Tabelle 37:

Täglich durchschnittlich verbrachte Zeit in einer Social Community (Angaben in Prozent)

An einem normalen <u>Schultag</u>								
durchschnittlich pro Tag verbrachte Zeit	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
überhaupt nicht	11.8	14.2	47.1	17.2	4.2	5.6	6.9	12.8
ca. 30 Minuten und weniger	38.2	25.0	26.5	50.0	34.7	22.2	27.6	32.5
ca. 1 bis 1.5 Stunden	22.4	28.3	8.8	15.6	27.8	33.3	31.0	24.9
ca. 2 bis 2.5 Stunden	15.3	15.0	14.7	9.4	16.7	21.1	6.9	15.2
ca. 3 bis 3.5 Stunden	5.9	10.8	-	6.3	8.3	8.9	17.2	8.0
ca. 4 Stunden oder mehr	6.5	6.7	2.9	1.6	8.3	8.9	10.3	6.6
An einem <u>schulfreien Tag</u>								
durchschnittlich pro Tag verbrachte Zeit	Geschlecht		Altersgruppe					Gesamt
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
überhaupt nicht	9.9	12.1	37.8	15.4	1.4	5.6	6.9	10.8
ca. 30 Minuten und weniger	25.6	16.1	18.9	23.1	25.7	15.6	27.6	21.4
ca. 1 bis 1.5 Stunden	18.6	14.5	10.8	32.3	13.5	15.6	3.4	16.9
ca. 2 bis 2.5 Stunden	15.1	19.4	8.1	13.8	16.2	22.2	20.7	16.9
ca. 3 bis 3.5 Stunden	12.8	12.9	5.4	4.6	17.6	17.8	13.8	12.9
ca. 4 Stunden oder mehr	18.0	25.0	18.9	10.8	25.7	23.3	27.6	21.0

(N =296)

Tabelle 38:

## Anzahl der Freunde in sozialen Netzwerken

	Geschlecht		Altersgruppe					GESAMT
	m	w	10-11	12-13	14-15	16-17	18-21	
Facebook								
<i>MW</i>	319.0	375.2	76.9	156.0	375.2	414.8	406.4	341.5
<i>SD</i>	279.5	346.3	63.8	185.9	337.3	310.3	267.5	308.4
Google +								
<i>MW</i>	14.2	7.8	1.6	20.3	9.7	13.2	3.7	11.7
<i>SD</i>	28.6	23.9	1.82	39.2	21.1	29.1	3.3	26.9
Sonstige („andere“)								
<i>MW</i>	61.9	66.9	45.5	47.2	75.5	79.7	45.5	64.4
<i>SD</i>	97.3	111.6	87.0	72.8	99.9	141.6	66.7	104.3

Durchschnittliche Anzahl der Freunde in einer Social Community (N = 303)



## Anweisungen

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

Dies ist ein **absolut anonymer** Fragebogen. Die Teilnahme an der Studie ist freiwillig. Für den Erfolg der Studie ist es wichtig, dass du jede Frage so gewissenhaft und ehrlich wie möglich beantwortest. Solltest du keine genau passende Antwort finden, wähle die Kategorie, die ihr am nächsten kommt.

Dieser Fragebogen enthält keine Informationen, die dich oder deine Klasse/Gruppe identifizieren können. Du kannst sicher sein, dass deine Angaben streng vertraulich behandelt werden!

Kreuze einfach die jeweils zutreffenden Antwortmöglichkeiten in den dafür vorgesehenen kleinen Kästchen an.

Wenn du eine Frage hast, dann melde dich bei deinem Lehrer/Erzieher. Er/Sie wird dir bei Rückfragen weiterhelfen. Das Ausfüllen des Fragebogens wird ungefähr 30 Minuten dauern.

**Vielen Dank für deine Teilnahme!**

### Ein paar Informationen zu dir:

Bist Du ein Junge oder ein Mädchen ?	<input type="radio"/> Junge	<input type="radio"/> Mädchen
Wann wurdest Du geboren ?	..... (Monat)	..... (Jahr)
In welchem Land wurdest Du geboren ?	.....	

### Die folgenden Fragen sind über deine Familie.

Jede Familie ist anders und wir würden gerne mehr über deine wissen. Bitte beantworte die auf deine Familie zutreffenden Fragen.

**Welche der folgenden erwachsenen Personen leben gemeinsam mit Dir in eurem Haushalt?**

Mehrere Antworten sind möglich!

Männliche Personen	Weibliche Personen
<input type="radio"/> Vater	<input type="radio"/> Mutter
<input type="radio"/> (anderer) Lebensgefährte deiner Mutter	<input type="radio"/> (andere) Lebensgefährtin deines Vaters
<input type="radio"/> Großvater	<input type="radio"/> Großmutter

**Wie viele Geschwister** leben gemeinsam mit Dir in eurem Haushalt?

**Anzahl:**

- ..... jüngere Brüder
- ..... ältere Brüder
- ..... jüngere Schwestern
- ..... ältere Schwestern

**Wie viele** der folgenden **sonstigen Personen** leben gemeinsam mit Dir in eurem Haushalt?

**Anzahl:**

- ..... Onkel
- ..... Tante(n)
- ..... Cousin(s)
- ..... Cousine(n)
- ..... sonstige männliche Person(en)
- ..... sonstige weibliche Person(en)

Folgend noch eine Frage zu deinen Eltern:	
<p><b>Mein Vater ist zur Zeit...</b></p> <p><input type="radio"/> berufstätig</p> <p><input type="radio"/> Hausmann</p> <p><input type="radio"/> arbeitslos</p> <p><input type="radio"/> Sonstiges</p> <p><input type="radio"/> weiß ich nicht / möchte ich nicht beantworten</p>	<p><b>Meine Mutter ist zur Zeit...</b></p> <p><input type="radio"/> berufstätig</p> <p><input type="radio"/> Hausfrau</p> <p><input type="radio"/> arbeitslos</p> <p><input type="radio"/> Sonstiges</p> <p><input type="radio"/> weiß ich nicht / möchte ich nicht beantworten</p>

Die Folgenden Aussagen helfen uns, deine Familie besser zu verstehen. Bitte lies jede Aussage und kreuze „WAHR“ an, wenn du denkst, dass sie auf Deine Familie eher zutrifft. Kreuze „FALSCH“ an, wenn du denkst, dass die Aussage eher nicht auf Deine Familie zutrifft.	wahr	falsch
Die Mitglieder meiner Familie helfen und unterstützen sich gegenseitig.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In unserer Familie kommt es oft vor, dass man seine Gefühle nicht zeigt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In unserer Familie gibt es viel Streit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wenn wir zuhause zusammen sind, scheint es, als würden wir nur die Zeit totschiagen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wenn jemand etwas sagen will, sagt er es in unserer Familie offen heraus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In unserer Familie kommt es selten vor, dass jemand offen seinen Ärger ausdrückt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wir stecken zuhause viel Energie in das, was wir gemeinsam als Familie tun.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist schwer, zuhause mal "Dampf abzulassen", ohne dass sich jemand darüber aufregt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In unserer Familie kann es manchmal passieren, dass jemand so wütend wird, dass er mit Dingen um sich wirft.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In unserer Familie gibt es ein Zusammengehörigkeitsgefühl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wir sprechen miteinander über unsere persönlichen Probleme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es äußert selten, dass mal ein Familienmitglied die Beherrschung verliert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bei uns zuhause ist öfter mal „dicke Luft“.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Die folgenden Fragen betreffen dein Internetnutzungsverhalten.

Wie alt warst du ungefähr, als du das erste Mal im Internet warst?

..... Jahre  
alt

Bist du Mitglied in einer Social Community? Wähle alle zutreffenden aus!

- Facebook
- Google +
- Andere (bitte benenne):  
.....

Wie viele Freunde hast du ungefähr bei...?

Trage bitte die Anzahl deiner Freunde in Social Communities ein!

- Facebook: ..... Freunde
- Google +: ..... Freunde
- Andere: ..... Freunde

Wie viel Zeit hast du durchschnittlich in einer Social Community (z.B. Facebook, Wer-kennt-wen) in den letzten 12 Monaten verbracht?

(Wähle eine Antwort für einen normalen Schultag und eine Antwort für einen schulfreien Tag)

An einem normalen Schultag:

An einem schulfreien Tag (z.B. Wochenende oder Feiertag):

- Überhaupt nicht
- Nur wenige Minuten
- ca. eine halbe Stunde
- ca. eine Stunde
- ca. eineinhalb Stunden
- ca. 2 Stunden
- ca. zweieinhalb Stunden
- ca. 3 Stunden
- ca. dreieinhalb Stunden
- ca. 4 Stunden
- Mehr als 4 Stunden
- Weiß ich / möchte ich nicht beantworten

- Überhaupt nicht
- Nur wenige Minuten
- ca. eine halbe Stunde
- ca. eine Stunde
- ca. eineinhalb Stunden
- ca. 2 Stunden
- ca. zweieinhalb Stunden
- ca. 3 Stunden
- ca. dreieinhalb Stunden
- ca. 4 Stunden
- Mehr als 4 Stunden
- Weiß ich / möchte ich nicht beantworten

<b>Wie oft hast du die folgenden GERÄTE <u>in den letzten 12 Monaten</u> genutzt, um ins Internet zu gehen?</b>					
	<b>Nie</b>	<b>Wenig e Male im Jahr</b>	<b>Ein oder zwei Mal im Monat</b>	<b>Mind. einmal pro Woch e</b>	<b>Fast jeden Tag</b>
Mein eigener PC (Desktop Computer)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mein eigener Laptop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ein PC, den ich mir mit anderen in der Familie teile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ein Laptop, den ich mir mit anderen in der Familie teile.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ein Handy / Smartphone (z.B. iPhone, Blackberry)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Andere mobile Geräte (z.B. iPad oder ähnliche Geräte)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eine Spielekonsole (z.B. Playstation)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ein TV Fernseher mit Internetverbindung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ein PC, der in der Schule zur Verfügung gestellt wird.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ein PC, der im Verein/Jugendclub zur Verfügung gestellt wird.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Wie häufig bist du <u>in den letzten 12 Monaten</u> an folgenden ORTEN ins Internet gegangen?</b>					
	<b>Nie</b>	<b>Wenig e Male im Jahr</b>	<b>Ein oder zwei Mal im Monat</b>	<b>Mind. einmal pro Woch e</b>	<b>Fast jeden Tag</b>
In deinem Zimmer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zu Hause im Wohnzimmer oder anderen gemeinsam genutzten Räumen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Im Internet Café	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In einer Bibliothek oder anderen öffentlichen Einrichtung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bei einem Freund / einer Freundin zu Hause	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bei einem Verwandten zu Hause	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Von unterwegs mit dem Handy oder einem mobilen Gerät	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bei öffentlichen W-LAN Hotspots	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Hier sind einige Fragen zu deinen Fähigkeiten, wenn es um die Nutzung des Internets geht.**

**Einige Leute sind sehr gut darin, alle möglichen Dinge im Internet zu tun. Andere finden es etwas schwieriger, das Internet zu nutzen. Was trifft auf dich zu?**

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	stimmt teils / teils	stimmt eher	stimmt voll und ganz
Ich weiß mehr über das Internet als meine Eltern	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich weiß sehr viel über die Nutzung des Internets.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Mit welchen der folgenden Anwendungen im Internet kennst Du dich aus?**

Bitte beantworte die nachfolgenden Punkte mit „Ja“ oder „Nein“. Falls Du bei einem der Punkte nicht weißt, was es bedeutet, dann kreuze einfach „weiß ich nicht“ an

	ja	nein	weiß ich nicht
Verschiedene Internetseiten vergleichen, um herauszufinden, ob die Information stimmt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Filtereinstellungen ändern (damit meinen wir Änderungen daran, wie dein Computer oder Internetbrowser die Seiten filtert oder aussucht, die Du sehen oder nicht sehen kannst)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eine Internetseite bookmarken (zu den Favoriten/Lesezeichen hinzufügen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unerwünschte Werbebanner oder Junk-/Spammails blocken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proxy-Server (eine „Zwischenstation“, meist in einem anderen Land) verwenden, um meine IP-Adresse zu verstecken oder Zugang zu Inhalten zu bekommen, die sonst in meinem Land nicht erhältlich sind	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



**Mit den nächsten Fragen möchten wir wissen, was du gerne im Internet magst.**

**Wie oft bist du in den letzten 12 Monaten ins Internet gegangen, um dich MIT FREUNDEN AUSZUTAUSCHEN?**

	Nie	Wenige Male im Jahr	Ein oder zwei Mal im Monat	Mind. einmal pro Woche	Fast jeden Tag
Chat ( z.B. Chat room oder Chatbox)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instant Messenger (z.B. ICQ, Windows Live, Skype, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
App für Kurznachrichten (z.B. Whatsapp, Threema, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Social Community (Facebook, Wer-kennt-wen, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E-Mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Internet Forum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Wie oft bist du in den letzten 12 Monaten ins Internet gegangen, um zu SPIELEN?**

	Nie	Wenige Male im Jahr	Ein oder zwei Mal im Monat	Mind. einmal pro Woche	Fast jeden Tag
Single Player Spiele (z.B. Mahjong, Solitaire, Backgammon)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Online Multiplayer Rollenspiele (z.B. World of Warcraft)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Shooter Spiele (z.B. Counterstrike, Call of duty)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Echtzeit Strategie Spiele (z.B. Starcraft II)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Online Spiele um Geld (z.B. Pokerstarts.net)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<b>Wie oft bist du <u>in den letzten 12 Monaten</u> ins Internet gegangen, um folgende FREIZEITAKTIVITÄTEN zu tun?</b>					
	Nie	Wenige Male im Jahr	Ein oder zwei Mal im Monat	Mind. einmal pro Woche	Fast jeden Tag
Einkaufen, Bestellen (Amazon, eBay etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Glücksspiele (Lotterie, Wetten, Casino)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videos/Filme ansehen (YouTube etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eigene Webseite / Blog gestalten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Wie oft hast du dir <u>in den letzten 12 Monaten</u> folgende Dinge HERUNTERGELADEN?</b>					
	Nie	Wenige Male im Jahr	Ein oder zwei Mal im Monat	Mind. einmal pro Woche	Fast jeden Tag
Software	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Filme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Musik / Hörbücher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Wie oft hast du <u>in den letzten 12 Monaten</u> WEBSEITEN mit folgendem Inhalt besucht?</b>					
	Nie	Wenige Male im Jahr	Ein oder zwei Mal im Monat	Mind. einmal pro Woche	Fast jeden Tag
Recherche für Hausaufgaben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Webseiten zu meinem Hobby	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nachrichten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Information zur sexuellen Aufklärung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medizinische Webseiten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seiten, die Links zu legalen und illegalen Downloads enthalten (z.B. über Filehoster, Bittorrent oder das Usenet)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Mit den folgenden Fragen möchten wir mehr über dein Internetnutzungsverhalten wissen**

**An wie vielen TAGEN PRO WOCHE hast du das Internet in den letzten 12 Monaten durchschnittlich genutzt?**

- ich nutze das Internet nicht jede Woche
- 1 Tage pro Woche
- 2 Tage pro Woche
- 3 Tage pro Woche
- 4 Tage pro Woche
- 5 Tage pro Woche
- 6 Tage pro Woche
- 7 Tage pro Woche

**Wie viel Zeit hast du durchschnittlich PRO TAG im Internet während der letzten 12 Monate verbracht?**

(Wähle eine Antwort für einen normalen Schultag und eine Antwort für einen schulfreien Tag)

**An einem normalen Schultag:**

**An einem schulfreien Tag (z.B. Wochenende oder Feiertag):**

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Überhaupt nicht</li> <li><input type="radio"/> Nur wenige Minuten</li> <li><input type="radio"/> ca. eine halbe Stunde</li> <li><input type="radio"/> ca. eine Stunde</li> <li><input type="radio"/> ca. eineinhalb Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. 2 Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. zweieinhalb Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. 3 Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. dreieinhalb Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. 4 Stunden</li> <li><input type="radio"/> Mehr als 4 Stunden</li> <li><input type="radio"/> Weiß ich / möchte ich nicht beantworten</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Überhaupt nicht</li> <li><input type="radio"/> Nur wenige Minuten</li> <li><input type="radio"/> ca. eine halbe Stunde</li> <li><input type="radio"/> ca. eine Stunde</li> <li><input type="radio"/> ca. eineinhalb Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. 2 Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. zweieinhalb Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. 3 Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. dreieinhalb Stunden</li> <li><input type="radio"/> ca. 4 Stunden</li> <li><input type="radio"/> Mehr als 4 Stunden</li> <li><input type="radio"/> Weiß ich / möchte ich nicht beantworten</li> </ul> |
|---|---|

<b>Wie sehen deine Eltern dein Internetnutzungsverhalten?</b>					
	<b>nie</b>	<b>selten</b>	<b>machmal</b>	<b>oft</b>	<b>sehr oft</b>
Meine Eltern wissen, welche Webseiten ich besuche.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Meine Eltern erlauben mir jede Webseite zu besuchen, die ich will.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie oft kommt es vor, dass deine Eltern dir sagen, dass du nur für einen bestimmten Zeitraum ins Internet gehen darfst?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Wie siehst du selbst dein Internetnutzungsverhalten?</b>					
	<b>ja</b>	<b>nein</b>	<b>weiß ich nicht / möchte ich nicht beantworten</b>		
Hast du während der letzten 12 Monate das Internet so häufig genutzt, dass du andere Dinge und Aktivitäten vernachlässigt hast?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Hast du während des letzten Jahres versucht, die Zeit, die du im Internet verbringst zu verringern?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
<p style="text-align: right;"><b>Bitte Lesen:</b> Falls du die letzte Frage mit „ja“ beantwortet hast, beantworte bitte unbedingt auch die nächste Frage. Ansonsten fahre mit der nächsten Seite (Seite 11) fort!</p>					
<p><b>Falls Du die letzte Frage mit „ja“ beantwortet hast:</b>  <b>Warum hast du versucht deine Internetzeiten zu verringern? (Wähle ggf. mehrfach aus)</b></p>					
<input type="radio"/>	Die Nutzung des Internets war nicht mehr interessant für mich				
<input type="radio"/>	Störung und/oder Abschaltung des Internetanschlusses zu Hause.				
<input type="radio"/>	Meine Freunde interessierten sich für andere Freizeitaktivitäten(Sport, Ausflüge) und haben mich aufgefordert mitzumachen.				
<input type="radio"/>	Ich musste mich mehr um meine schulischen Leistungen kümmern.				
<input type="radio"/>	Aufbau und Pflege neuer Freundschaften und Beziehungen offline.				
<input type="radio"/>	Meine Eltern, Lehrer oder andere Erwachsene brachten mich dazu, meine Internetnutzung zu vermindern.				
<input type="radio"/>	Andere Gründe (Bitte kurz benennen): _____ _____ -				

<p><b>Bitte Lesen:</b></p> <p>Nachfolgend sind einige Fragen über Kontakte mit Personen, die Du möglicherweise über das Internet kennen gelernt hast.          Versuche dich bei den nächsten Fragen immer an JEDE FORM (z.B. Laptop oder Handy) und JEDEN ORT (z.B. zu Hause oder an einem anderen Ort) zu erinnern, wie und wo du das Internet nutzt.</p>			
	ja	nein	<b>weiß ich nicht / möchte ich nicht beantworten</b>
<p><b>Hast Du jemals mit jemandem Kontakt über das Internet gehabt, den Du nicht persönlich, also von Angesicht zu Angesicht kanntest?</b> (Das kann über E-Mail, in Chatrooms, auf Social Community Seiten, über Instant Messaging oder auf Spieleseiten gewesen sein.)</p>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<p style="text-align: right;"><b>Bitte Lesen:</b> falls Deine Antwort „ja“ lautet, beantworte bitte unbedingt auch die nächste Frage. Ansonsten fahre mit der nächsten Seite (Seite 12) fort!</p>			
<p><b>Hast Du jemals jemandem persönlich getroffen, den du zuvor auf diese Weise über das Internet kennen gelernt hast?</b></p>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<p style="text-align: right;"><b>Bitte Lesen:</b> falls Deine Antwort „ja“ lautet, beantworte bitte unbedingt auch die nächste Frage. Ansonsten fahre mit der nächsten Seite (Seite 12) fort!</p>			
<p>Manchmal können Treffen mit Menschen, die Du zuerst über das Internet kennen gelernt hast, gut sein und manchmal sind sie das nicht. Denke bitte noch mal an DIE LETZTEN 12 MONATE, als Du auf diese Weise eine Person getroffen hast. <b>Hat es Dich auf irgendeine Weise beunruhigt? Hast Du Dich beispielsweise nicht wohl gefühlt, hat es Dich unangenehm berührt oder hast Du das Gefühl gehabt, Du hättest nicht zu der Verabredung kommen sollen?</b></p>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<b>Bitte Lesen:</b>					
<p>Im letzten Jahr hast Du wahrscheinlich viele verschiedene Bilder, Fotos oder Videos auf einem Handy, in Zeitschriften, im Fernsehen, auf einer DVD oder im Internet gesehen. Manche davon haben vielleicht <b>sexuelle Darstellungen</b> enthalten (z.B. nackte Menschen oder Menschen, die Sex haben).</p>					
	Nie	Wenige Male im Jahr	Ein oder zwei Mal im Monat	Mind. einmal pro Woche	Fast jeden Tag
Wie oft hast Du solche sexuelle Darstellungen <u>in den letzten 12 Monaten</u> im Internet AUF WEBSEITEN gesehen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie oft hast Du solche sexuelle Darstellungen <u>in den letzten 12 Monaten</u> gesehen, die im Internet ÜBER SOZIALE NETZWERKE ODER TAUSCHBÖRSEN verteilt wurden?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<p><b>Bitte Lesen:</b> falls Deine Antwort <u>beide Male</u> „nie“ lautet, fahre mit der nächsten Seite (Seite 13) fort. Ansonsten beantworte bitte unbedingt auch die nächste Frage!</p>					
<p><b>Denke bitte an DAS LETZTE MAL, als du etwas Derartiges gesehen hast:</b></p> <p>Wie sehr hat es Dich beunruhigt (z.B. indem es dir unangenehm war, dich verärgert hat oder du der Meinung warst, du hättest es nicht sehen dürfen)?</p>	überhaupt nicht	ein wenig	ziemlich	sehr	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<b>Hast Du IN DEN LETZTEN 12 MONATEN Internetseiten gesehen, auf denen die folgenden Dinge besprochen wurden?</b>			
	<b>NEIN, noch nie</b>	<b>JA, schon <u>einmal</u></b>	<b>JA, schon <u>mehrmals</u></b>
Seiten, auf denen Leute darüber sprechen, wie sie sich körperlich weh tun oder verletzen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seiten, auf denen Leute über verschiedene Arten von Selbstmord sprechen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seiten, auf denen Leute darüber sprechen, wie man extrem Gewicht abnehmen kann.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seiten, auf denen Leute böartige oder feindselige Nachrichten veröffentlichen, um verschiedene Gruppen oder Einzelpersonen anzugreifen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seiten, auf denen Leute über Drogen reden oder ihre Erfahrungen mit Drogen austauschen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<b>Insgesamt gesehen, in welchen Bereichen war das Internet bisher NÜTZLICH für dich? (Wähle ggf. mehrfach aus)</b>	
<input type="radio"/>	um meine Hausaufgaben zu machen
<input type="radio"/>	um bei allen Neuigkeiten auf dem Laufenden zu sein.
<input type="radio"/>	um mich nicht einsam zu fühlen
<input type="radio"/>	um mit Freunden und Verwandten in Kontakt zu bleiben
<input type="radio"/>	um neue Freunde zu finden, mit denen ich <u>auch offline</u> Kontakt habe
<input type="radio"/>	um neue Kontakte zu knüpfen, mit denen ich <u>nur online</u> Kontakt habe
<input type="radio"/>	um gut unterhalten zu werden
<input type="radio"/>	um Dinge über mein Hobby zu lernen
<input type="radio"/>	um neue Kenntnisse zu bekommen
<input type="radio"/>	um neue Gruppen oder soziale Initiativen zu gründen oder daran teilzunehmen
<input type="radio"/>	Andere (bitte benenne):
<input type="radio"/>	Das Internet war bislang ohne Nutzen für mich

<b>Das Internet bietet viele Nutzungsmöglichkeiten. Die folgenden Fragen beziehen sich auf dein Verhalten und deine Gedanken in Bezug auf das Internet.</b>					
	nie	selten	manch -mal	oft	sehr oft
Wie häufig findest Du es schwierig, mit dem Internetgebrauch aufzuhören, wenn Du online bist?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig setzt Du Deinen Internetgebrauch fort, obwohl Du eigentlich aufhören wolltest?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig sagen Dir andere Menschen, also z.B. Geschwister, Eltern oder Freunde, dass Du das Internet weniger nutzen solltest?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig bevorzugst Du das Internet, statt Zeit mit anderen wie z.B. Eltern oder Freunden zu verbringen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig schläfst Du zu wenig wegen des Internets?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig denkst Du an das Internet, auch wenn Du gerade nicht online bist?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie oft freust Du Dich bereits auf Deine nächste Internetsitzung?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig denkst Du darüber nach, dass Du weniger Zeit im Internet verbringen solltest?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig hast Du erfolglos versucht, weniger Zeit im Internet zu verbringen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig erledigst Du Deine Aufgaben zuhause hastig, damit Du früher ins Internet kannst?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig vernachlässigst Du Deine Alltagsverpflichtungen wie Schule, Haushaltspflichten oder Familienleben, weil Du lieber ins Internet gehst?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig gehst Du ins Internet, wenn Du Dich niedergeschlagen fühlst?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig nutzt Du das Internet, um Deinen Sorgen zu entkommen oder um Dich von einer negativen Stimmung zu entlasten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie häufig fühlst Du Dich unruhig, frustriert oder gereizt, wenn Du das Internet nicht nutzen kannst?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wie oft versuchst du vor anderen Menschen zu verbergen, wie lange du im Internet gesurft bist?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Eine Frage zum Thema <u>Glücksspiel</u>:</b>					
	NEIN, noch nie	JA, schon <u>einmal</u>	JA, schon <u>mehrmals</u>		
Hast du während der letzten 12 Monate an Glücksspielen (offline oder online) teilgenommen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		



**In den folgenden Fragen geht es darum, wie du im Allgemeinen mit Computerspielen umgehst.**

**Bitte Lesen:**

Damit meinen wir nicht nur Spiele am PC bzw. Laptop, sondern auch Konsolenspiele wie z.B. Playstation oder Wii, egal ob portabel oder stationär. Nicht gemeint sind jedoch Glücksspiele, wie z.B. Poker, bei denen man etwas gewinnen kann.

Bitte beantworte alle Fragen so wahrheitsgemäß und vollständig wie möglich. Denke bitte daran, dass es keine richtigen oder falschen Antworten gibt. Überlege bei der Beantwortung der einzelnen Fragen also nicht allzu lange, sondern kreuze diejenige Antwort an, welche dir spontan als die Passendste erscheint.

**Wie häufig spielst Du Computerspiele?**

- jeden Tag
- 2-3 Mal pro Woche
- 1 Mal pro Woche
- 1 Mal pro Monat
- weniger als 1 Mal pro Monat
- nie

**Wie viele Stunden spielst du durchschnittlich ...**

**...pro Wochentag (Montag - Freitag) Computerspiele?**

**... pro Tag am Wochenende / Ferien / Feiertag Computerspiele?**

- Überhaupt nicht
- Nur wenige Minuten
- ca. eine halbe Stunde
- ca. eine Stunde
- ca. eineinhalb Stunden
- ca. 2 Stunden
- ca. zweieinhalb Stunden
- ca. 3 Stunden
- ca. dreieinhalb Stunden
- ca. 4 Stunden
- Mehr als 4 Stunden

- Überhaupt nicht
- Nur wenige Minuten
- ca. eine halbe Stunde
- ca. eine Stunde
- ca. eineinhalb Stunden
- ca. 2 Stunden
- ca. zweieinhalb Stunden
- ca. 3 Stunden
- ca. dreieinhalb Stunden
- ca. 4 Stunden
- Mehr als 4 Stunden

**Achtung:**

Wenn du mindestens 1 Mal im Monat Computerspiele spielst, dann beantworte bitte unbedingt auch die folgenden Fragen! Ansonsten fahre mit der nächsten Seite fort.

**Wie lange spielst du in der Regel Computerspiele ?**

<input type="radio"/> weniger als 1 Stunde	<input type="radio"/> 1-2 Stunden	<input type="radio"/> 2-4 Stunden	<input type="radio"/> 4-6 Stunden	<input type="radio"/> mehr als 6 Stunden							
					<b>gar nicht</b>	<b>ein wenig</b>	<b>merklich</b>	<b>stark</b>	<b>sehr stark</b>		
Wie stark bist du am Tag gedanklich mit Computerspielen beschäftigt?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Wie stark ist dein durchschnittliches Verlangen nach Computerspielen?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
					<b>nie</b>	<b>selten</b>	<b>machmal</b>	<b>oft</b>	<b>sehr oft</b>		
Wie häufig hast du schon Computerspiele gespielt, obwohl du dir vorgenommen hattest, dies nicht zu tun, oder hast du häufiger bzw. länger gespielt, als du eigentlich beabsichtigt hattest?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Fühlst du dich schlecht, wenn du keine Computerspiele spielen kannst?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Hast du bemerkt, dass du immer <u>häufiger</u> oder <u>länger</u> spielen musst, um dich wieder gut oder entspannt zu fühlen?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Wie häufig erscheint dir dein Verlangen nach Computerspielen so übermächtig, dass du diesem nicht widerstehen kannst?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Wie häufig vermeidest du negative Gefühle durch Computerspiele? (z.B.: Spielst du oft wenn du dich traurig, enttäuscht oder ärgerlich fühlst?)					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Wie häufig hast du schon etwas Wichtiges vergessen (z.B. Hausaufgaben), weil du die ganze Zeit am Computer gespielt hast?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Wie häufig hattest du das Gefühl, dass du zu viel oder zu lange am Computer gespielt hast?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Wie häufig hast du bisher versucht, dein Computerspielverhalten aufzugeben bzw. einzuschränken?					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		

	<b>ja</b>	<b>nein</b>
Wenn Du es schon einmal versucht hast, hast Du es geschafft?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Sind aufgrund deines Computerspielverhaltens negative Folgen oder Probleme in folgenden Bereichen aufgetreten?</b>		
	<b>ja</b>	<b>nein</b>
Probleme mit der Schule / Ausbildung (z.B. schlechtere Noten)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Probleme mit der Familie / mit dem Partner bzw. Freunden (z.B. Streit)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Geldprobleme (z.B. Schulden)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vernachlässigung von anderen Freizeitaktivitäten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vernachlässigung von Freunden / des Partners bzw. der Partnerin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Probleme mit der Gesundheit (z.B. zu wenig Schlaf, Ernährung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<b>Eine letzte Frage !</b>					
<b>Wie zufrieden bist du zurzeit mit den folgenden Aspekten in deinem Leben?</b>					
	<b>sehr unzufrieden</b>	<b>unzufrieden</b>	<b>weder zufrieden, noch unzufrieden</b>	<b>zufrieden</b>	<b>sehr zufrieden</b>
Deine Leistungen in der Schule	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spaß und Freude	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Deine Familie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Deine Freunde	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Deine Freizeit und Hobbies	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Das Leben im Allgemeinen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Vielen Dank für Deine Mitarbeit!**



# INSIDE

INTEGRATIVE RESEARCH UNIT  
ON SOCIAL AND INDIVIDUAL  
DEVELOPMENT

Université du Luxembourg  
Campus Walferdange  
Route de Diekirch  
L-7220 Walferdange

[www.uni.lu/recherche/fishase/inside](http://www.uni.lu/recherche/fishase/inside)