

Zusammenhänge zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und problematischer Nutzung von Computerspielen, problematischer Nutzung sozialer Medien und problematischem Alkoholkonsum im Jugendalter

Lutz Wartberg^{1*}

¹ MSH Medical School Hamburg, Hamburg

* Corresponding author, email: lutz.wartberg@medicalschooll-hamburg.de

© 2023 Lutz Wartberg; licensee Infinite Science Publishing

This is an Open Access abstract distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Hintergrund und Fragestellung

Die Nutzung von Computerspielen gehört zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten bei Jugendlichen in Deutschland. Für die meisten Jugendlichen sind und bleiben Computerspiele eine angenehme Möglichkeit ihre Freizeit zu gestalten, ein substantieller Prozentsatz scheint nach vorliegenden epidemiologischen Befunden allerdings problematische Nutzungsmuster zu entwickeln. Inzwischen wurde eine problematische Nutzung von Computerspielen in Form der Störungsbilder Internet Gaming Disorder (in DSM-5) und Gaming Disorder (in ICD-11) in die wichtigsten Klassifikationssysteme psychischer Krankheiten aufgenommen. Nach zentralen theoretischen Modellen zur Entstehung von Internetnutzungsstörungen spielen Persönlichkeitsmerkmale dafür eine wichtige Rolle. Der am häufigsten genutzte Ansatz in der Erforschung von Persönlichkeitsmerkmalen ist das Fünf-Faktoren-Modell (sogenannte Big Five). In der vorliegenden Untersuchung sollte untersucht werden welche Zusammenhänge sich zwischen den Big Five und problematischem Computerspiel sowie weiteren problematischen Verhaltensmustern im Jugendalter (problematische Nutzung sozialer Medien und problematischer Alkoholkonsum zeigen).

Methoden

Eine Stichprobe von knapp 500 Jugendlichen wurde mit standardisierten Instrumenten hinsichtlich der Big Five, einer problematischen Nutzung von Computerspielen, einer problematischen Nutzung sozialer Medien und eines problematischen Konsums von Alkohol untersucht. Die statistische Auswertung erfolgte auf bivariater Ebene mittels Korrelationsanalysen und auf multivariater Ebene mit Regressionsanalysen.

Ergebnisse

Es zeigten sich ähnliche Zusammenhänge zwischen den Big Five und ihren Facetten sowie den drei problematischen Verhaltensmustern im Jugendalter (problematische Nutzung von Computerspielen, problematische Nutzung sozialer Medien und problematischer Konsum von Alkohol).

Diskussion und Schlussfolgerung

Die vorliegende Studie erweitert den Wissensstand hinsichtlich der Zusammenhänge der Big Five und ihrer Facetten zu substanzgebundenen und substanzungebundenen problematischen Verhaltensmustern im Jugendalter (ein derartiger Vergleich war bislang noch nicht erfolgt). Die Ergebnisse werden hinsichtlich ihrer Bedeutung für die Entwicklung von Internetnutzungsstörungen und für eine Nutzung in präventiven Ansätzen eingeordnet.

OFFENLEGUNG VON INTERESSENKONFLIKTEN SOWIE FÖRDERUNGEN

Interessenskonflikte: Ich und die Koautorinnen und Koautoren erklären, dass während der letzten 3 Jahre keine wirtschaftlichen Vorteile oder persönlichen Verbindungen bestanden, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten.

Erklärung zur Finanzierung: DFG