



Newsletter, Juni 2024



Editorial

Hamburg, im Juni 2024

Sehr geehrte Damen und Herren,

heute erreicht Sie unser 53. DZSKJ-Newsletter. In der vorliegenden Ausgabe haben wir wieder neueste und aus unserer Sicht sehr relevante Forschungsarbeiten aus dem Bereich der Suchtgefahren und Suchtstörungen des Kindes- und Jugendalters für Sie zusammengefasst. Die Studienergebnisse, die wir in unseren Newslettern regelmäßig berichten, beziehen sich auf ganz verschiedene Formen (z.B. stoffgebundene und nichtstoffliche Süchte) und Aspekte der Suchterkrankungen bei jungen Menschen. Unser Ziel ist es, Ihnen aktuelles und für Ihre Arbeit relevantes Forschungswissen näher zu bringen. Wir hoffen, die hier zusammengefassten Studien sind für Sie interessant und für Ihr Verständnis der Entstehungsbedingungen, der Prävention und Behandlung von Suchtstörungen im Kindes- und Jugendalter hilfreich.

In der vorliegenden Ausgabe des DZSKJ-Newsletter finden Sie zusammengefasste Studienergebnisse zu folgenden Themen:

1. Wenn Smartphones um die Aufmerksamkeit konkurrieren – Der Zusammenhang zwischen Peer "Phubbing", Einsamkeit und Social Media Abhängigkeit unter Jugendlichen "Phubbing" bezeichnet das Verhalten, wenn jemand in einer sozialen Situation seinem Smartphone mehr Aufmerksamkeit schenkt als seinen direkten Interaktionspartnern. In der vorliegenden chinesischen Studie wurde der Zusammenhang zwischen Peer Phubbing und einer abhängigen Nutzung sozialer Medien bei Jugendlichen untersucht. Dabei ging es auch um die vermittelnde Rolle von Einsamkeit und die moderierende Rolle des Geschlechts.

2. Wirksamkeit des Programms „Der Grüne Koffer“ zur Cannabisprävention in weiterführenden Schulen Cannabis ist bei Jugendlichen die am häufigsten konsumierte illegale Droge. Für Präventionsprogramme an weiterführenden Schulen liegen bislang keine eindeutigen Wirksamkeitsnachweise vor. In der vorliegenden Studie wurde die präventive



Maßnahmen des schulbasierten Programms "Der grüne Koffer" untersucht.

3. Die Rolle von Spielgenres und Monetarisierungsstrategien bei problematischem Gaming – Untersuchung einer klinischen Stichprobe junger Erwachsener aus Schweden

Neben personenbezogenen Faktoren können für die Entwicklung von problematischem Gamingverhalten auch spielbezogene Faktoren, wie Spielgenres eine wichtige Rolle spielen. Das Hauptziel dieser Studie war es, mögliche Auswirkungen des Videospiegelgenres in Kombination mit der Monetarisierung in Spielen auf eine Computerspielstörung zu untersuchen und eine Kategorisierung von verschiedenen Spielgenres vorzunehmen. Ein weiteres Ziel war es, die Präferenz verschiedener Genres in Abhängigkeit von Geschlecht, Alter und klinischer Diagnose zu untersuchen.

4. Altersabhängiger Zusammenhang von Cannabiskonsum und dem Risiko einer psychotischen Störung

Dass durch den Konsum von Cannabis ein psychotisches Erleben ausgelöst werden kann ist gut belegt. Auf Basis älterer Studien werden die aktuellen altersabhängigen Zusammenhänge zwischen Cannabiskonsum und dem Risiko psychotischer Störungen aber möglicherweise unterschätzt. Der durchschnittliche Gehalt an Tetrahydrocannabinol (THC) bei illegalem Cannabis stieg in den vergangenen Jahren stark an. Die vorliegende kanadische Studie ermöglicht eine Schätzung der altersabhängigen Assoziation zwischen Cannabiskonsum und dem Risiko psychotischer

Störungen anhand einer aktuellen Langzeitkohortenstudie.

Wir hoffen mit dieser Themenauswahl Ihr Interesse getroffen zu haben! Wir freuen uns sehr über das große Interesse an unserem Newsletter! Interessentinnen und Interessenten steht er auf unserer Homepage www.dzskj.de zum Download zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen,

Dr. Nicolas Arnaud, Redakteur
Prof. Dr. Rainer Thomasius, Ärztlicher Leiter

Impressum:

Herausgeber: Deutsches Zentrum für Suchtfragen
des Kindes- und Jugendalters
Prof. Dr. Rainer Thomasius
c/o Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
Martinistrasse 52
20246 Hamburg
Telefon: 040/7410-59307,
E-Mail: sekretariat.dzskj@uke.de
Erscheinungsweise vierteljährlich

Deutsches Zentrum für Suchtfragen
des Kindes- und Jugendalters
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
Körperschaft des öffentlichen Rechts
Gerichtsstand: Hamburg



Newsletter DZSKJ – Wissenschaft für die Praxis

1. Wenn Smartphones um die Aufmerksamkeit konkurrieren – Der Zusammenhang zwischen Peer "Phubbing", Einsamkeit und Social Media Abhängigkeit unter Jugendlichen

Hintergrund und Fragestellung

Die abhängige Nutzung sozialer Medien (SMA) ist ein ernstzunehmendes Gesundheitsproblem bei Jugendlichen und geht mit negativen sozialen, körperlichen und psychischen Folgen einher. Aufgrund ihres starken Bedürfnisses nach sozialer Zugehörigkeit sind Heranwachsende besonders anfällig für die Entwicklung einer abhängigen Nutzung sozialer Medien. Ein Phänomen, das zunehmend unter Jugendlichen, aber auch in der Interaktion zwischen Eltern und Kind beobachtet wird, ist das sogenannte "Phubbing". Phubbing setzt sich aus den Wörtern "Phone" (Handy) und "Snubbing" (ignorieren) zusammen und beschreibt das Verhalten, wenn jemand in einer sozialen Situation seinem Smartphone mehr Aufmerksamkeit schenkt als seinen direkten Interaktionspartnern. Phubbing wirkt sich nicht nur negativ auf soziale Beziehungen aus, sondern kann durch Prozesse des Modelllernens auch problematische Nutzungsmuster bei anderen begünstigen. Studien zeigen, dass elterliches Phubbing gegenüber ihren Kindern in direktem Zusammenhang mit problematischer Smartphone-Nutzung bei Jugendlichen steht. Weniger erforscht sind die Auswirkungen und Mechanismen von Phubbing unter Gleichaltrigen (Peer Phubbing). Es wird angenommen, dass Peer Phubbing Einsamkeitsgefühle verstärken und das Bedürfnis nach sozialer Zugehörigkeit beeinträchtigen könnte, in dessen Folge dann eine gesteigerte Nutzung sozialer Medien kompensatorisch eingesetzt wird. Da Mädchen soziale Medien in der Regel intensiver nutzen und eher zu Einsamkeit neigen als Jungen, könnten sie von den negativen Auswirkungen des Peer Phubbing besonders stark betroffen sein.

Ziel der Studie

Ziel der vorliegenden Studie war es, den Zusammenhang zwischen Peer Phubbing und SMA bei Jugendlichen zu untersuchen. Dabei wurde auch die vermittelnde Rolle von Einsamkeit und die moderierende Rolle von Geschlecht untersucht.

Methoden

Die Stichprobe umfasste 830 chinesische Jugendliche im Alter zwischen elf und 18 Jahren. Es wurden standardisierte Fragebögen zur Messung von Peer Phubbing (Partner Phubbing Scale), SMA (Subskala Mobile Social Addiction der Mobile Phone Addiction Type Scale) und Einsamkeit (UCLA Loneliness Scale) eingesetzt. Um die Interkorrelationen der Variablen zu untersuchen, wurden unabhängige t-tests sowie Pearson's Korrelationensanalysen durchgeführt. Um zu prüfen, ob Einsamkeit den Zusammenhang zwischen Peer Phubbing und SMA vermittelt, wurde eine Mediationsanalyse durchgeführt. Anschließend wurden geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich des Zusammenhangs zwischen Peer Phubbing und Einsamkeit sowie zwischen Peer Phubbing und SMA untersucht, indem Geschlecht als Moderator in das Modell integriert wurde. Alter und die tägliche Nutzungszeit des Smartphones dienten als Kontrollvariablen.

Ergebnisse

Im Geschlechtervergleich wiesen Mädchen signifikant höhere Werte für Einsamkeit ($t = 4.41, p < 0,001$) und SMA ($t = 3,42, p < 0,01$) auf als Jungen. Zwischen Peer Phubbing, Einsamkeit und SMA bestanden für beide Geschlechter signifikante Korrelationen, wobei die Zusammenhänge bei Mädchen insgesamt deutlich stärker waren als bei Jungen.

Die Mediationsanalyse mit Peer Phubbing (Prädiktor), Einsamkeit (Mediator) und SMA (Outcome) bestätigte



den signifikanten direkten Link zwischen Peer Phubbing und SMA, als auch die signifikante vermittelnde Rolle von Einsamkeit (vgl. **Abb. 1**). Somit lässt sich ein Teil des Zusammenhangs zwischen Peer Phubbing und SMA dadurch erklären, dass Peer Phubbing Einsamkeitsgefühle verstärkt, die wiederum SMA begünstigen. Darüber hinaus zeigte die Moderationsanalyse, dass das Geschlecht den direkten und indirekten Effekt (über Einsamkeit) von Peer Phubbing auf SMA signifikant moderiert. In beiden Fällen waren die Zusammenhänge deutlich stärker für Mädchen als für Jungen: Während der direkte Effekt bei Mädchen moderat war ($\beta = 0,37, p < 0,001$), war er bei Jungen fast bedeutungslos ($\beta = 0,01, p > 0,05$). Der indirekte Effekt über Einsamkeit zeigte sich für beide Geschlechter signifikant, jedoch deutlich stärker bei Mädchen (Jungen: $\beta = 0,06, p < 0,01$ vs. Mädchen: $\beta = 0,12, p < 0,001$).

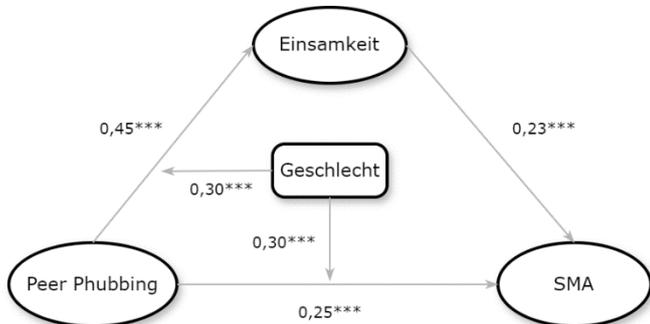


Abbildung 1.

Hinweis. N = 180. SMA = Social Media Abhängigkeit.
*** $p < 0,001$.

Bewertung

Die vorliegende Studie liefert wichtige Erkenntnisse über den Zusammenhang zwischen Peer Phubbing, Einsamkeit und SMA bei Jugendlichen. Die Ergebnisse zeigen, dass Peer Phubbing sowohl mit erhöhter Einsamkeit als auch mit einer verstärkten Neigung zur SMA bei Jugendlichen einhergeht. Einsamkeit fungiert dabei als signifikanter Mediator zwischen Peer Phubbing und SMA. Interessanterweise waren die Zusammenhänge bei Mädchen deutlich stärker als bei Jungen. Mädchen scheinen insgesamt stärker von den

Auswirkungen von Peer Phubbing auf Einsamkeit und SMA betroffen zu sein. Dies könnte auf ihr vergleichsweise stärker ausgeprägtes Bedürfnis nach Zugehörigkeit bei gleichzeitig höherer Ablehnungsempfindlichkeit zurückzuführen sein.

Zu beachten ist, dass aufgrund des Querschnittsdesigns keine Kausalzusammenhänge hergestellt werden können und die Mediation durch Einsamkeit nur partiell war. Weitere longitudinale und experimentelle Studien, die verschiedene Mechanismen und Zusammenhänge zwischen Peer Phubbing und SMA mit verlässlicheren Methoden testen, sind wünschenswert.

Dennoch unterstreichen die Befunde die Bedeutung von Peer Phubbing als potenziellem Risikofaktor für die Entwicklung von SMA, insbesondere bei Mädchen. Die Aufklärung über die Auswirkungen von Peer Phubbing und die Stärkung sozialer Kompetenzen von Jugendlichen unter Berücksichtigung geschlechtsspezifischer Unterschiede sind wichtige Ziele in der Prävention und Behandlung von SMA. Schule, Familie und Gemeinden können durch die Organisation von (medienfreien) Gruppenaktivitäten einen wichtigen Beitrag zur Stärkung der Beziehungsqualität unter Jugendlichen und Reduzierung von Einsamkeit leisten.

Hanna Wiedemann, M.Sc.

Quelle

Xu, X. P., Liu, Q. Q., Li, Z. H., & Yang, W. X. (2022). The mediating role of loneliness and the moderating role of gender between peer phubbing and adolescent mobile social media addiction. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 10176. <https://doi.org/10.3390/ijerph191610176>

Deutsches Zentrum für Suchtfragen
des Kindes- und Jugendalters
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
Körperschaft des öffentlichen Rechts
Gerichtsstand: Hamburg

Newsletter DZSKJ – Wissenschaft für die Praxis

2. Wirksamkeit des Programms „Der Grüne Koffer“ zur Cannabisprävention in weiterführenden Schulen

Hintergrund und Fragestellung

Cannabis ist bei Jugendlichen die am häufigsten konsumierte illegale Droge. Etwa jede:r zehnte 10- bis 17-Jährige hat mindestens einmal im Leben Cannabis konsumiert. Sowohl der Cannabiskonsum als auch der THC-Gehalt (Tetrahydrocannabinol) von Cannabis haben in den letzten Jahren zugenommen, was das Gesundheitsrisiko für Kinder und Jugendliche erhöht. Langfristiger Cannabiskonsum kann zu psychischen Störungen einschließlich Abhängigkeit, psychotischen Störungen sowie Angst- und depressiven Störungen führen (siehe Beitrag 4). Es wird diskutiert, ob Cannabis eine "Einstiegsfunktion" hat, die den Umstieg auf andere Substanzen begünstigen könnte. Regelmäßiger Cannabiskonsum und ein frühes Einstiegsalter können zu strukturellen und funktionellen Veränderungen im Gehirn führen. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen können die kognitiven Funktionen durch den Konsum stark und nachhaltig beeinträchtigt werden.

Aus diesem Grund wurde bei der Einführung der Legalisierung von Cannabis für Deutschland ein erhöhter Bedarf an Präventionsmaßnahmen für Kinder und Jugendliche gefordert. Eine Präventionsmaßnahme ist dann erfolgreich, wenn sie den Substanzkonsum von Kindern und Jugendlichen nachweislich verhindert, verzögert und/oder reduziert. In Grundschulklassen konnten solche Erfolge bereits erzielt werden. Für Präventionsprogramme an weiterführenden Schulen liegen bislang keine eindeutigen Wirksamkeitsnachweise vor, obwohl gerade bei den 14- bis 15-Jährigen und den 16- bis 17-Jährigen eine Verdreifachung des Probierkonsums festzustellen ist. Im Jahr 2021 betrug dieser Unterschied 6,3 % (14- bis 15-Jährige) bzw. 21,0 % (16- bis 17-Jährige).

Ziel der Studie

Das schulbasierte Programm "Der grüne Koffer" zielt darauf ab, präventive Maßnahmen für Schülerinnen und Schüler ab der Klassenstufe 8 umzusetzen, um das Experimentieren mit Cannabis zu verhindern. "Der grüne Koffer" dient insbesondere der Aufklärung über Cannabis und der Reflexion der Einstellung zu Cannabis. Die Wirksamkeit dieses Programms im Hinblick auf das Konsumverhalten wird durch Wissensvermittlung, Veränderungen der Normen und Einstellungen zum Konsum, Risikoeinschätzung und Folgenwahrnehmung, sowie Normwahrnehmung untersucht.

Methoden

„Der grüne Koffer“ besteht aus neun interaktiven Modulen und richtet sich an Jugendliche im Alter von 14 bis 25 Jahren. Das Programm wird von Fachkräften durchgeführt. Die körperlichen und psychischen Auswirkungen des Cannabiskonsums werden ebenso thematisiert wie die rechtlichen Konsequenzen und die Konsummotivation. Die Durchführung der Intervention nimmt etwa drei Schulstunden in Anspruch. Um den Erfolg des „Grünen Koffers“ in der vorliegenden Studie zu evaluieren, wurden vollständig vorliegende Fragebogenergebnisse von N=3976 Jugendlichen (im Durchschnitt 14,02 Jahre alt) aus 280 verschiedenen Schulen analysiert. Die Fragebögen ermöglichten unter anderem einen Vergleich des Konsumverhaltens vor und 4 Monate nach der Intervention. Die Studie wurde an allgemeinbildenden Schulen in vier Bundesländern in den Klassenstufen 8 und 9 in den Jahren 2021 und 2022 durchgeführt. Die Jugendlichen wurden entweder der Interventionsgruppe „Der Grüne Koffer“ oder einer Wartekontrollgruppe „keine Teilnahme“ zugeteilt.



Ergebnisse

Das Wissen der Jugendlichen zu Cannabis nahm in der Interventionsgruppe „Der grüne Koffer“ vom ersten zum zweiten Messzeitpunkt signifikant stärker zu als in der Kontrollgruppe. Hinsichtlich der Einstellungen zum Cannabiskonsum ließen sich keine signifikanten Interventionseffekte feststellen. Weder die Wahrnehmung der Gefährlichkeit des Konsums noch die Erwartungen an positive und negative Folgen oder die soziale Norm des „Kiffens“ im Jugendalter veränderten sich zwischen den Befragungen in der Interventions- und Kontrollgruppe signifikant. Weitere Effekte des Präventionsprogramms auf den Cannabiskonsum sind in Abbildung 1 dargestellt. Der Anteil der Achtklässler:innen, die während des Präventionsprogramms Cannabis probiert hatten, war in der Interventionsgruppe mit 2,9% gegenüber 5,3% in der Kontrollgruppe deutlich geringer. Bei den Neuntklässler:innen konnte kein solcher Unterschied festgestellt werden.

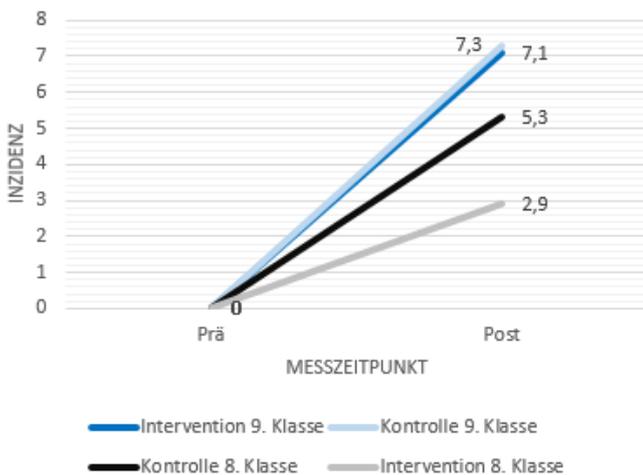


Abbildung 1.

Inzidenzrate für Cannabiskonsum bei Schülerinnen und Schülern, die vor der Intervention angegeben hatten, noch nie konsumiert zu haben, getrennt nach Klassenstufe.

Bewertung

Die vorliegende Studie liefert einen weiteren Beleg für die Bedeutung von (schulischen) Präventionsmaßnahmen und deren Interventionszeitpunkt für Kinder und Jugendliche. Die Achtklässler:innen profitieren stärker von einer Initiierung des „Grünen Koffers“ als ihre älteren Mitschüler:innen. Dies steht im Einklang mit früheren Forschungsergebnissen, die die Wirksamkeit früher Interventionszeitpunkte untermauern. Und es zeigt erstmals die mögliche zusätzliche Wirksamkeit von Präventionsmaßnahmen in weiterführenden Schulen. Es ist wichtig, bereits in der Schule mit niedrigschwelligen und wissenschaftlich evaluierten Maßnahmen zu beginnen, um das Gesundheitsrisiko von Kindern und Jugendlichen weiter zu minimieren. Auch kleine Interventionseffekte können das Leben des Einzelnen nachhaltig positiv verändern. Bei einer großen Programmreichweite können kleine Effekte bei Einzelnen von großer gesellschaftlicher Bedeutung sein. Im Kontext der Cannabislegalisierung für Erwachsene müssen präventive Maßnahmen für Kinder und Jugendliche intensiviert werden. „Der Grüne Koffer“ kann bestehende Angebote schulischer Suchtprävention sinnvoll ergänzen.

Julian Harbs, M.Sc.

Quelle

Isensee, B., Neumann, C., Goecke, M., & Hanewinkel, R. (2024). Wirksamkeit eines Cannabispräventionsprogramms in der Schule: Ergebnisse einer randomisiert-prospektiven Studie. *Bundesgesundheitsblatt-Gesundheitsforschung-Gesundheitsschutz*, 1-10.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen
des Kindes- und Jugendalters
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
Körperschaft des öffentlichen Rechts
Gerichtsstand: Hamburg



Newsletter DZSKJ – Wissenschaft für die Praxis

3. Die Rolle von Spielgenres und Monetarisierungsstrategien bei problematischem Gaming – Untersuchung einer klinischen Stichprobe junger Erwachsener aus Schweden

Hintergrund und Fragestellung

Videospiele sind eine beliebte Freizeitaktivität unter jungen Menschen. Neben positiven Aspekten wie einem verbesserten Wohlbefinden, gibt es immer mehr Jugendliche, die von einer problematischen Nutzung und negativen Konsequenzen betroffen sind. In diesem Zuge wurde die Computerspielstörung (engl. Gaming disorder) 2019 als offizielle Diagnose nach ICD-11 anerkannt. Die Forschung zu diesem Störungsbild befindet sich noch in den Anfängen und es bedarf vor allem an Untersuchungen zu den Ursachen. Vorliegende Studien deuten darauf hin, dass verschiedene Risikofaktoren in Zusammenhang mit der Entwicklung einer Computerspielstörung stehen können, wie z.B. junges Alter oder männliches Geschlecht. Darüber hinaus wurde, ähnlich wie bei den substanzbezogenen Abhängigkeitserkrankungen, auf einen möglichen Zusammenhang mit anderen psychischen Störungen (z.B. Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) oder Depression) hingewiesen. Neben solchen personenbezogenen Faktoren können auch spielbezogene Faktoren, wie Spielgenres eine wichtige Rolle spielen. In Hinblick auf die schnelle Entwicklung von neuen Spielen durch die Videospieleindustrie, bedarf es einer Erforschung der verschiedenen Spiel-Genres auch in Zusammenhang mit Monetarisierungsmodellen.

Ziel der Studie

Das Hauptziel der Studie war es, mögliche Auswirkungen des Videospielegenres in Kombination mit der Monetarisierung in Spielen auf eine Computerspielstörung zu untersuchen und eine Kategorisierung von verschiedenen Spielgenres vorzunehmen. Ein weiteres Ziel war es, die Präferenz verschiedener Genres in Abhängigkeit von Geschlecht, Alter und klinischer Diagnose zu untersuchen.

Methoden

Im Rahmen einer randomisierten kontrollierten Studie wurden Kinder und Jugendliche in Schweden untersucht, die sich wegen einer Computerspielstörung in Behandlung befanden. Im Zeitraum von September 2021 bis Dezember 2022 wurden insgesamt 113 Patient:innen in die Studie eingeschlossen und $N = 85$ (63% männlich, $M = 14.28$ Jahre, $SD = 1.37$) gaben Auskünfte zu ihren liebsten Spielen. Die vorliegende Auswertung berücksichtigt Messdaten zu soziodemographischen Aspekten, zur Computerspielstörung, zu klinischen Diagnosen sowie zu den beliebtesten Spielen im Selbstbericht. Die Computerspielstörung wurde mit der Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) erhoben, welche eine Computerspielstörung anhand der DSM-5 Kriterien einordnet. Die Kategorisierung der verschiedenen Spielgenres erfolgte anhand übergeordneter Unterschiede zwischen den verschiedenen Spielen und den Gründen, warum sie gespielt werden. Es konnten fünf Kategorien identifiziert werden: 1) Wettbewerbs-spiele, 2) Story-Driven-Games (z. Dt. storybasierte Spiele), 3) Single Player Simulation Strategic Progression (SimStrat) (z. Dt. Einzelspieler-Simulation Strategische Weiterentwicklung), 4) Massively Multiplayer Online Extended (MMOE) (z. Dt. Massen-Mehrspieler-Online erweitert) und 5) Casual Games (z. Dt. Gelegenheitsspiele). Zusätzlich wurden die Spiele nach Finanzierungsmodellen gruppiert: 1) pay to play/ P2P (z. Dt. kostenpflichtiges Spielen), 2) P2P mit Mikrotransaktionen und 3) free to play/ F2P (z. Dt. kostenloses Spielen).

Ergebnisse

Die beliebtesten Spiele waren solche mit Wettbewerbscharakter und MMOE Games. Der durchschnittliche GASA-Wert war bei Patient:innen, die kostenlose Spiele spielten etwas erhöht. Außerdem



konnten Unterschiede zwischen den Spielgenres gefunden werden. Im Vergleich zu Story-Driven Games hatten Spieler:innen von Spielen mit Wettbewerbscharakter höhere GASA-Werte. Hier lagen männliche Spieler bei der Nutzung von Spielen mit Wettbewerbscharakter vorne (siehe **Abb. 1**). Zudem wurde eine multiple Regression durchgeführt, um die GASA Werte anhand der demografischen Daten, des Spielgenres sowie Variablen der Finanzierung vorherzusagen. Das Modell beschreibt insgesamt 24.9% der Gesamtvarianz ($F(7,77) = 3.66$, $p = 0.002$, $R^2 = 0.249$, angepasstes $R^2 = 0.181$). Ein positiver Zusammenhang bestand sowohl zwischen männlichem Geschlecht als auch ADHS und dem problematischen Spielen anhand des GASA Werts. Patient:innen (15 Jahre und älter) hatten niedrigere GASA Werte. Das Spielen von Games, für die bezahlt werden musste (sog. P2P), stand ebenfalls in einer negativen Beziehung zu den GASA Werten, sodass hier weniger problematische Nutzung vorlag.

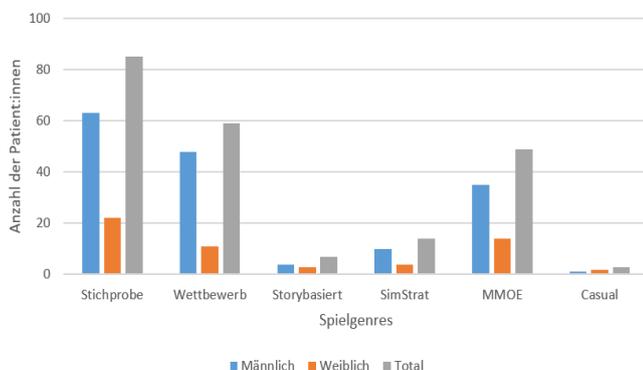


Abbildung 1.

Überblick der verschiedenen Spielgenres aufgeteilt nach Geschlecht (N= 85).

Bewertung

Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Gelegenheitsspieler:innen, Spieler:innen von Spielen mit Wettbewerbscharakter und kostenfreien Spielen tendenziell höhere GASA Werte und somit eine eher problematische Nutzung zeigen. Es ist wichtig anzumerken, dass Patient:innen über 15 Jahre sowie männliche Patient:innen in der Kategorie der Wettbewerbsspiele überpräsentiert waren. Die Ergebnisse passen zu vorherigen Studien: Einige Spiele wie Counter Strike als First-Person Shooter

Spiele konnten in Verbindung mit stärkeren Symptomen gebracht werden (vgl. Wettbewerbsspiele). Zusätzlich zeigen die vorliegenden Ergebnisse, dass Monetarisierungsstrategien einen Einfluss auf problematisches Spielen zu haben scheinen. Die Ergebnisse bieten einen hilfreichen Beitrag zur Entwicklung weiterer Interventionen im klinischen Kontext. Neben zeitlichen und klinischen Aspekten, wie etwa langen Spielzeiten und Kontrollverlust, scheint es vor allem von Bedeutung zu sein die inhaltlichen Dimensionen bei Videospiele anzuschauen. Ein wichtiger Punkt zur Einordnung der Befunde betrifft die Zusammensetzung der Stichprobe, da rund 74% der Stichprobe männlich waren, sodass die Aussagekraft für weibliche Betroffene eingeschränkt ist. Jedoch zeigen aktuelle Studien, dass auch die Anzahl an weiblichen Spieler:innen weiter ansteigt und es möglicherweise einen Geschlechterunterschied innerhalb der beliebtesten Spielgenres gibt. Zukünftige Studien sollten daher möglichst repräsentative Stichproben untersuchen, um Geschlechterunterschiede zu identifizieren. Nichtsdestotrotz bietet die vorliegende Studie einen wichtigen Beitrag für die Versorgungsforschung, da sie eine neue Möglichkeit der Einordnung verschiedener Spielgenres und die Rolle der Monetarisierung innerhalb einer klinischen Stichprobe vorstellt.

Katharina Busch, M. Sc.

Quelle

André, F., Bore, P., Toresson, T., Andersson, M., & Claesdotter-Knutsson, E. (2024). The relationship between game genre, monetization strategy and symptoms of gaming disorder in a clinical sample of adolescents. *Uppsala Journal of Medical Sciences*, 129.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen
des Kindes- und Jugendalters
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
Körperschaft des öffentlichen Rechts
Gerichtsstand: Hamburg



Newsletter DZSKJ – Wissenschaft für die Praxis

4. Altersabhängiger Zusammenhang von Cannabiskonsum und dem Risiko einer psychotischen Störung

Hintergrund und Fragestellung

Dass durch den Konsum von Cannabis ein psychotisches Erleben ausgelöst werden kann ist gut belegt. Psychotische Störungen zählen zu den schwerwiegenden psychischen Erkrankungen. Die meisten Jugendlichen, bei denen eine psychotische Störung diagnostiziert wird, haben eine Vorgeschichte mit Cannabiskonsum. Es liegen Studien vor, die zeigen, dass der Konsum dieser Substanz auch nach Intoxikation und sogar der Beendigung des Konsums langfristig risikosteigernd für psychotische Erkrankungen ist. Cannabis und andere Drogen sind vorzugsweise dann risikosteigernd für Psychosen, wenn sie in kritischen Phasen der Adoleszenz konsumiert werden. Denn in diesem Entwicklungsstadium beeinflussen sie die Hirnentwicklung in besonderer Weise. Im höheren Lebensalter sind langfristige Psychoserisiken nach Absetzen der Droge nicht berichtet. Möglicherweise werden die altersabhängigen Zusammenhänge zwischen Cannabiskonsum und dem Risiko psychotischer Störungen aktuell unterschätzt. Die vorhandenen Forschungsarbeiten stützen sich weitgehend auf ältere Daten, als Cannabis noch weniger stark war als heute. Der durchschnittliche Gehalt an Tetrahydrocannabinol (THC) bei illegalem Cannabis stieg z.B. in Kanada von etwa einem Prozent im Jahr 1980 auf 20 Prozent im Jahr 2018.

Ziel der Studie

Die kanadische Studie soll eine Schätzung der altersabhängigen Assoziation zwischen Cannabiskonsum und dem Risiko psychotischer Störungen anhand einer aktuellen Langzeitkohortenstudie ermöglichen.

Methoden

Grundlage der Untersuchung sind längsschnittliche bevölkerungsbezogene Umfragedaten aus den Jahren 2009 bis 2012 aus der Provinz Ontario, Kanada, die mit aktuellen Daten zur Inanspruchnahme in der medizinischen Versorgung kombiniert wurden (bis zu dem Jahr 2018). Die Befragten (N =11.363; 49% weiblich) waren zu Beginn der Studie zwischen 12 und 24 Jahre alt (Durchschnittsalter: 18,3 Jahre) und hatten bisher keine psychotische Störung. Die zentrale Fragestellung der Studie war, ob Cannabis im letzten Jahr konsumiert wurde (12-Monatsprävalenz) und möglicherweise zu einer Inanspruchnahme im medizinischen Versorgungssystem (Krankenhauseinweisung bzw. einer ambulanten Vorstellung) im Zusammenhang mit einer psychotischen Störung (gemäß den validierten Diagnosecodes) geführt hatte. Kurzfristige, den Rausch überdauernde oder durch andere Substanzen ausgelöste psychotische Störungen wurden dabei ausgeschlossen.

Analytisch wurden altersspezifische und für Kontrollvariablen adjustierte Hazard Ratios (aHR) für Jugendliche (12-19 Jahre) und junge Erwachsene (20-33 Jahre) berechnet. Diese Statistik ermittelt die Wahrscheinlichkeit für das Psychosekriterium in Abhängigkeit der 12-Monatsprävalenz in den beiden untersuchten Altersgruppen (eine HR von 1 bedeutet kein Unterschied zwischen den Gruppen, eine HR größer als 1 bedeutet ein erhöhtes Risiko in der einen Gruppe im Vergleich zur anderen, und eine HR kleiner als 1 bedeutet ein verringertes Risiko). Die Analysen wurden für den Konsum anderer psychoaktiver Substanzen kontrolliert und wurden in den Altersgruppen gesondert durchgeführt. Zudem wurden die Analysen durch eine Reihe von Sensitivitätsanalysen abgesichert.



Ergebnisse

Zunächst wurden die psychosebezogenen HRs (Psychose zum Zeitpunkt 2018: Ja oder Nein) unter den Befragten ermittelt, die zum ersten Befragungszeitpunkt (zwischen 2009 und 2012) zwischen 12 und 19 Jahre alt waren. Sie wurden sodann zwischen denjenigen, die in dieser Zeit Cannabis konsumiert hatten und denjenigen, die keinen Konsum berichtet hatten, verglichen. Für diese Altersgruppe zeigte sich, dass der Cannabiskonsum statistisch signifikant mit psychotischen Störungen assoziiert war (aHR=11,2; 95 % CI 4,6-27,3). Dieser sehr starke Zusammenhang zeigte sich für diejenigen Befragten, die zum ersten Befragungszeitpunkt bereits das junge Erwachsenenalter erreicht hatten nicht (aHR=1,3; 95 % CI 0,6-2,6). Die Stärke des Zusammenhangs im Jugendalter nahm noch einmal deutlich zu, wenn die Untersuchung auf (stationäre) Krankenhausaufenthalte bzw. Vorstellung in notfallmedizinischen Einrichtungen begrenzt wurde (aHR=26,7; 95% CI 7,7-92,8); sie änderte sich jedoch im jungen Erwachsenenalter nicht wesentlich (aHR=1,8; 95% CI 0,6-5,4). Die sehr deutlichen Effekte konnten in einer Reihe von Sensitivitätsanalysen (Dosis-Wirkungsmodelle, geschlechtsspezifische Analysen etc.) abgesichert werden. Cannabiskonsum war in den Analysen der mit Abstand größte einzelne Risikofaktor für das Auftreten einer psychotischen Störung (der zweitgrößte Faktor in den Analysen war Armut mit einer aHR=2.94; 95 % CI 1,33-6.52).

Bewertung

Die Studie liefert aktuelle Beweise für einen starken, aber altersabhängigen Zusammenhang zwischen Cannabiskonsum und dem Risiko, eine psychotische Störung zu entwickeln. Das Risiko aufgrund von Cannabiskonsum eine dauerhafte psychotische Störung zu entwickeln ist während der Adoleszenz besonders hoch. Die Stärke des Zusammenhangs während der Adoleszenz war in dieser sehr gut gemachten Untersuchung deutlich größer als in

früheren Studien, was die Autor:innen vor allem auf Anstiege des THC-Gehalts und damit der „Stärke“ des aktuell konsumierten Cannabis zurückführen. Die Studienergebnisse muss man nicht nur deswegen sehr ernst nehmen, weil auch in Deutschland und Europa Cannabis mit hohem THC-Konzentrationen gehandelt und konsumiert wird. Sondern auch, weil die Stärke des ermittelten Zusammenhangs trotz eines im Vergleich zu früheren Studien sehr restriktiven Psychose-Kriteriums, im Sinne einer klinischen Einordnung, ermittelt wurde. Angesichts der starken Liberalisierung im Zusammenhang mit Cannabis in vielen Ländern, einschließlich Deutschland, ist die Studie ein Warnsignal. Die politischen Versprechungen nach einem starken Jugendschutz müssen auch durch wirksame Maßnahmen wirklich umgesetzt werden. Für Jugendliche ist bereits ein experimenteller Konsum von Cannabis mit einem großen Entwicklungsrisiko verbunden. Flächendeckende Präventionsangebote, die wirksam dazu beitragen, den Einstieg in den Probierkonsum von Jugendlichen zu verhindern oder aufzuschieben werden jetzt dringend benötigt.

Dr. Nicolas Arnaud

Quelle

McDonald AJ, Kurdyak P, Rehm J, Roerecke M, Bondy SJ. Age-dependent association of cannabis use with risk of psychotic disorder. *Psychological Medicine*. Published online 2024:1-11. doi:10.1017/S0033291724000990

Deutsches Zentrum für Suchtfragen
des Kindes- und Jugendalters
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
Körperschaft des öffentlichen Rechts
Gerichtsstand: Hamburg