

„Real Life ist was für Versager, die Ingame nichts erreichen“

Belziger Gespräch:

Eva-Maria Zenses

Kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen e.V.

Arbeitsgruppe: **Computerspiel- und Internetabhängigkeit** Diagnostik, Ätiopathogenese, Therapie und Prävention

Projektleitung: Dr. Florian Rehbein



Inhalt

- Verbreitung von Computerspielen: Häufigkeit, Spielgenre
- Was ist problematisches Spielen?
- Fallbeispiele aus einer aktuell laufenden Studie
- Hilfsangebote



Wer von Ihnen spielt eigentlich und was?

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller, 1907, S. 5ff.).



Häufigkeit von Computerspielverhalten unter Jugendlichen (Rehbein, Kleimann, Mößle, 2009)

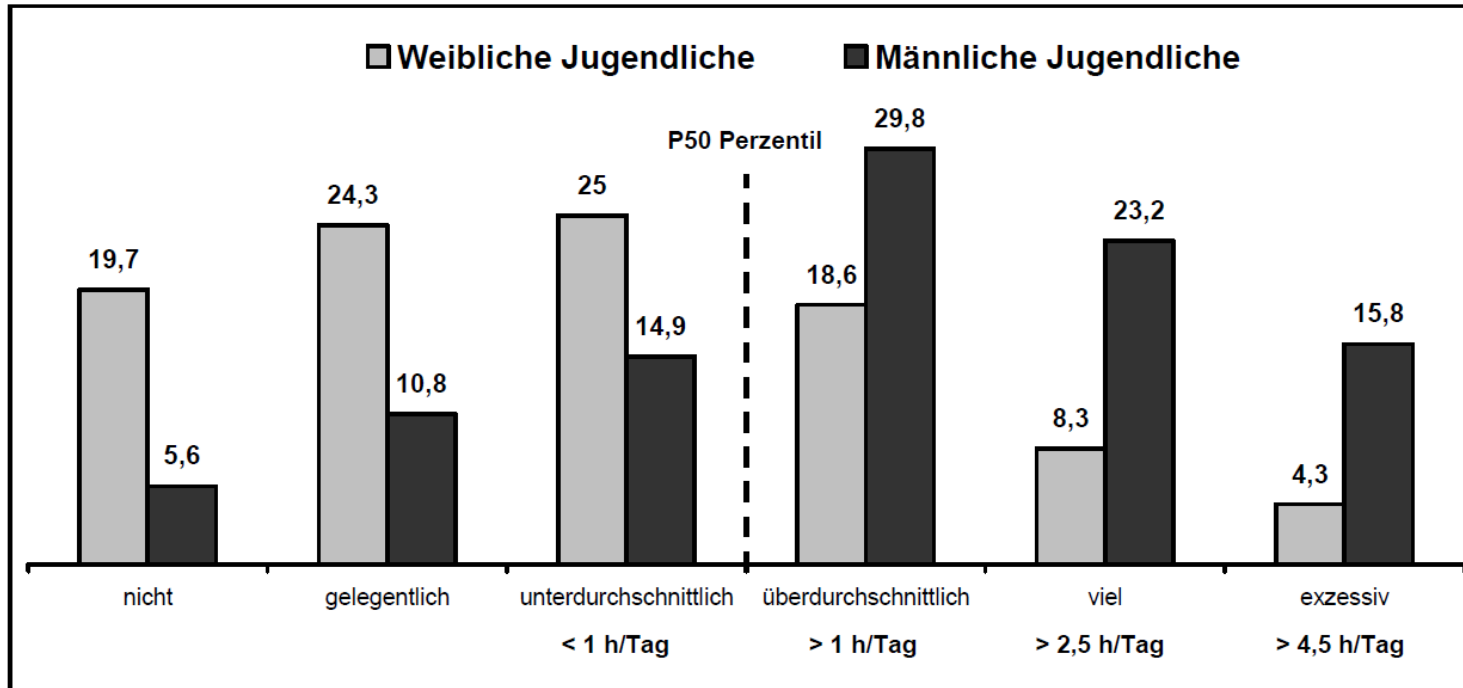


Abbildung 2. Aufteilung der Jungen und Mädchen auf die Nutzergruppen (Anteile in Prozent, n = 44.129, gewichtete Daten).



Tabelle 3. Top 10 Spiele männlicher Jugendlicher (n = 22.620, gewichtete Daten)

| Titel des Spiels¹⁶ | Genre | USK-Freigabe¹⁷ | Häufigkeit | Prozent |
|--------------------------------------|----------------|----------------------------------|-------------------|----------------|
| <i>Counterstrike</i> | Shooterspiel | 16 - 18 | 6110 | 27.0 |
| <i>FIFA (Fußball)</i> | Sportspiel | 0 | 3647 | 16.1 |
| <i>Need for Speed</i> | Rennspiel | 0 - 12 | 2581 | 11.4 |
| <i>Grand Theft Auto</i> | Genremix | 16 - 18 | 2277 | 10.1 |
| <i>World of Warcraft</i> | MMORPG | 12 | 2222 | 9.8 |
| <i>Call Of Duty</i> | Shooterspiel | 18 | 1766 | 7.8 |
| <i>Battlefield</i> | Shooterspiel | 16 | 1161 | 5.1 |
| <i>Warcraft</i> | Strategiespiel | 12 | 1118 | 4.9 |
| <i>Pro Evolution Soccer</i> | Sportspiel | 0 | 1092 | 4.8 |
| <i>Guild Wars</i> | MMORPG | 12 | 601 | 2.7 |



Was ist eigentlich Abhängigkeit oder Sucht?

*“ Abhängigkeit wird übereinstimmend definiert als eine Gruppe von körperlichen Verhaltens- und kognitiven Phänomenen, bei denen der Konsum einer Substanz eine **hohe Priorität** hat. Ein entscheidendes Merkmal ist das **dringende, oft übermächtige Verlangen** nach der Droge. Die Auslöser sowie die Folgen können psychischer, biologischer oder sozialer Natur sein.”*

(Uchtenhagen, A.: 1.1. Definitionen und Begriffe. In: Uchtenhagen, A. & Zieglänsberger, W. (Hrsg.): Suchtmedizin Konzepte, Strategien und therapeutisches Management, S.2, Urban & Fischer Verlag: München 2000)



Internet Gaming Disorder



DSM-5: Internet Gaming Disorder seit Mai 2013 in der Kategorie:
Störungen, die weiter erforscht werden sollen → 0,9 bis 1,7 % aller
Jugendlichen (vgl. Rehbein, Mößle & Rumpf (2013):

Fünf von neun Kriterien müssen erfüllt sein (American Psychiatric Association, 2013)

- gedankliche Vereinnahmung
- Entzugserscheinungen
- Toleranzentwicklung
- Kontrollverlust
- Verhaltensbezogene Vereinnahmung/Interessenverlust
- Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme
- Dissimulation
- Dysfunktionale Nutzung und Gefährdungen/Verluste durch das Computerspielen.



Suchtmittel (Rehbein, Kleimann, Mößle, 2009)

Tabelle 14. Mediennutzungsvariablen nach Computerspielabhängigkeit (5. Klasse)

| | Unauffällige Computerspieler (n = 706) | | Problematische Computerspieler (n = 17) | |
|------------------------------------|-------------------------------------------|-------------|--------------------------------------------|--------------------|
| Spiel motive | n | % | n | % |
| Spielen bei Misserfolg | 55 | 8 % | 11 | 65 %** |
| Genrepräferenz⁴⁰ | | | | |
| Sportspiele | 251 | 36 % | 9 | 53 % ^{ns} |
| Party- und Mitmachspiele | 230 | 33 % | 6 | 35 % ^{ns} |
| Lebens- und Aufbausimulationen | 217 | 31 % | 5 | 29 % ^{ns} |
| Denk- und Geschicklichkeitsspiele | 136 | 19 % | 2 | 12 % ^{ns} |
| (Action)-Adventures | 127 | 18 % | 5 | 29 % ^{ns} |
| Onlinerollenspiele | 112 | 16 % | 10 | 59 %** |
| Shooterspiele | 103 | 15 % | 11 | 65 %** |
| Strategie- und Simulationsspiele | 93 | 13 % | 7 | 41 %* |
| Prügelsspiele | 69 | 10 % | 7 | 41 %* |
| | n | min. | n | min. |
| Computerspielzeiten | 706 | 42 min. | 17 | 95 min.* |

Anmerkung. Bei allen Variablen wurden Signifikanzen für nicht gleiche Varianzen berichtet (t-Test für unabhängige Stichproben)

* $p < .05$, ** $p < .01$., ns = nicht signifikant



Persönlichkeit

- Impulsivität bei abhängigen Computerspielern erhöht ([Gentile, et al., 2011](#); [Han, Lyoo, et al., 2012](#); [A. K. Liao, et al., 2011](#); [H.-S. Park, et al., 2010](#))
- Geringere Selbstkontrolle ([Mehroof & Griffiths, 2010](#))
- Geringere soziale Kompetenz ([Lemmens, et al., 2009, 2011](#))
- Höhere Selbstangabe von Aggressivität ([E. J. Kim, et al., 2008](#); [Lemmens, et al., 2009](#); [Mehroof & Griffiths, 2010](#))
- Schlechteres aktuelles Befinden ([Beutel, et al., 2011](#); [Starcevic, et al., 2011](#))
- Niedrigeres Selbstwertgefühl ([Ko, et al., 2005](#); [Lemmens, et al., 2011](#); [van Rooij, et al., 2012](#); [van Rooij, Schoenmakers, et al., 2010](#); [Walther, et al., 2012](#))
- Mehr Einsamkeitsgefühle ([Lemmens, et al., 2009, 2011](#); [van Rooij, et al., 2012](#); [van Rooij, Schoenmakers, et al., 2010](#); [Walther, et al., 2012](#))



Tabelle 10. Logistische Regression zur Vorhersage von Computerspielabhängigkeit bei regelmäßig spielenden Jugendlichen (n = 4.898)²⁸

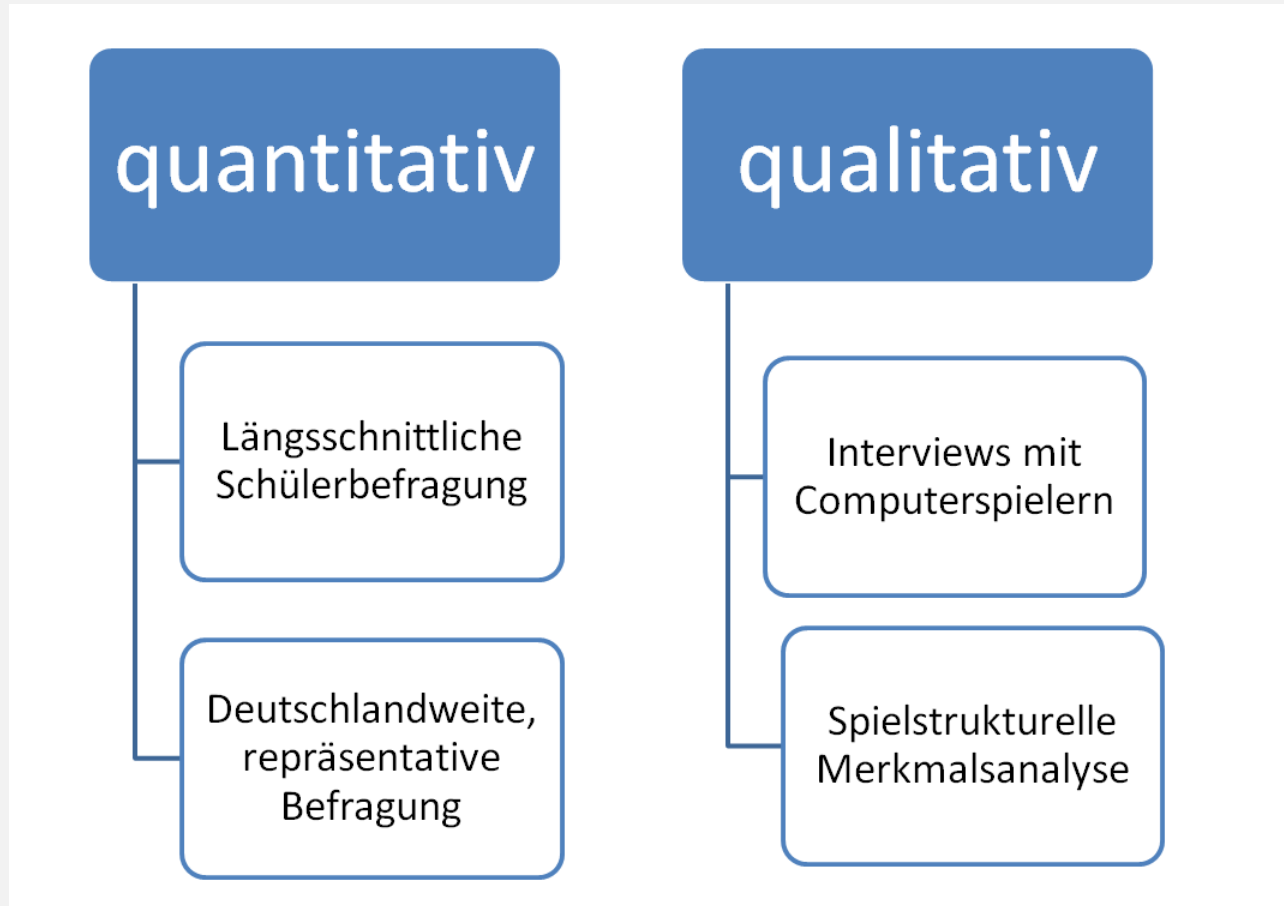
| Variablen | B | SE B | Exp(B) | 95%-Konfidenz-IV | |
|---------------------------------------------------|--------|------|--------|------------------|-------------|
| | | | | Unterer Wert | Oberer Wert |
| Faktoren der Spielnutzung | | | | | |
| Spielen bei realweltlichen Misserfolgen | 1.19** | 0.09 | 3.30 | 2.75 | 3.96 |
| Spielmotiv Machtausübung | 0.50** | 0.10 | 1.66 | 1.37 | 2.01 |
| Nutzung von Onlinerollenspielen | 0.63** | 0.19 | 1.88 | 1.29 | 2.72 |
| Selbstwerterleben in Schule und Freizeit | | | | | |
| Spielen als einzige Quelle von Erfolgserlebnissen | 1.45** | 0.31 | 4.26 | 2.34 | 7.76 |
| Schulangst | 0.57** | 0.13 | 1.77 | 1.38 | 2.27 |
| Klasse wiederholt | 0.42* | 0.20 | 1.53 | 1.04 | 2.25 |
| Psychische Faktoren | | | | | |
| Mangelnde Fähigkeit zur Perspektivenübernahme | 0.88** | 0.29 | 2.40 | 1.36 | 4.22 |
| Impulsivität mit negativen Handlungsfolgen | 0.25* | 0.11 | 1.29 | 1.04 | 1.60 |
| Gewaltakzeptanz | 0.22* | 0.11 | 1.25 | 1.01 | 1.55 |
| Traumatisierungserfahrungen | | | | | |
| Schwere Elterngewalt in der Kindheit | 1.01** | 0.33 | 2.76 | 1.43 | 5.30 |

Anmerkung: Nagelkerkes $R^2 = .40$. Abhängige Variable = Computerspielabhängigkeit (KFN-CSAS-II).

* $p < .05$, ** $p < .01$



Kurze Projektvorstellung



Was bedeutet Abhängigkeit bei Computerspielern konkret?

Vorstellung Fallbeispielen



Wieso das Alles: Beispiele für Motivation

„also bei (1) ich hatte eigentlich so ne richtig gute Mischung und zwar hab ich (2) ähm (.) Egoshooter, //mhmh// ähm (.) Minecraft und Day Z und (1) ähm League of Legends, //mhmh// Day Z ist son Überlebensspiel //mhmh// wo du dich halt gegen Zombies durchschlagen musst und Sachen sammeln, //mhmh// was auch in Echtzeit ist also wenns (.) in Echtzeit Tag ist ist in dem Spiel auch Tag, //mh// ähm (.) league of legends ist taktisch, //mhmh// Minecraft ist zum entspannen und (1) Egoshooter sind son (1) ja zum abgehen @(.)@ würde ich sagen //mhmh also quasi für jede Stimmungslage haben sie eins// ja das man so eine gute Mischung hat //mh und das hat (.) war für sie ganz wichtig so?// ja //mhmh//“



Wieso das Alles: Beispiele für Motivation

„Mm das hat mir geholfen: Dinge zu verdrängen //mhmh// die offensichtlich waren und (.) ich hab mir in so ne Art (.) zweite Realität geflüchtet //mm// also (.) **das war einfacher als Drogen** in dem Moment //mhmh// war nicht so: stark schädigend //mm// (2) und es war legal (2) °und° stand neben=an im Raum @(.)@“



Wer kann helfen?

- Suchtberatungsstellen
- <http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/hilfe-finden.html>
- Inzwischen auch einige Spezialkliniken:
 - Z.B. Kinderklinik auf der Bult mit der Station Teen Spirit Island
 - Fachstelle Return in Hannover



Quellen:

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5™*. Arlington, VA: American Psychiatric Association.

Beutel, M. E., Hoch, C., Wölfling, 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.

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., et al. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329.

Han, D. H., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2012). Differential regional matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *Journal of Psychiatric Research*, 46(4), 507-515.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.

Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-C., Chen, S.-H., & Yen, C.-F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.

Liau, A. K., Chow, D., Tan, T. K., & Senf, K. (2011). Development and validation of the Personal Strengths Inventory using exploratory and confirmatory factor analyses *J Psychoeduc Assess*, 29, 14-26.



- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (1998-2010) KIM- und JIM-Studien. (<http://www.mpfs.de>, Zugriff am 05.01.2011).
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Mößle T., Kleimann M, Rehbein F (2007) Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos.
- Mößle, T., Bleckmann, P., Zenses, E.-M., Rehbein, F. (2013). Computerspielabhängige Jungen und Mädchen im Vergleich – Gemeinsamkeiten und Unterschiede. *Neuro aktuell* (4. Quartal).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.
- Park, H.-S., Kim, S.-H., Bang, S.-A., Yoon, E.-J., Cho, S.-S., & Kim, S.-E. (2010). Altered Regional Cerebral Glucose Metabolism in Internet Game Overuser: A 18F-fluorodeoxyglucose Positron Emission Tomography Study. *CNS Spectrums*, 15(3), 159-166.
- Schiller, F. (1907). Band 12 *Sämtliche Werke* (pp. 5ff.). Leipzig: Max Hesses Verlag.
- Rehbein F, Kleimann M, Mößle T (2009) Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (Forschungsbericht No. 108). Hannover: KFN.
- Rehbein, F., Mößle, T. Arnauld, N., Rumpf, H.-J. (2013). Computerspiel- und Internetsucht. *Der Nervenarzt*. 84 (5)
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., & Fenech, P. (2011). Problem Video Game Use and Dimensions of Psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256.
- Uchtenhagen, A.: 1.1. Definitionen und Begriffe. In: Uchtenhagen, A. & Zieglgänsberger, W. (Hrsg.): Suchtmedizin Konzepte, Strategien und therapeutisches Management, S.2, Urban & Fischer Verlag: München 2000
- van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., & van de Mheen, D. (2012). Video Game Addiction Test: Validity and Psychometric Characteristics. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 507-511.
- van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J. J. M., & van de Mheen, D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205-212.
- Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-Occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming. *European Addiction Research*, 18(4), 167-174.



Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

