

Computerspielsucht – Aktueller Forschungsüberblick

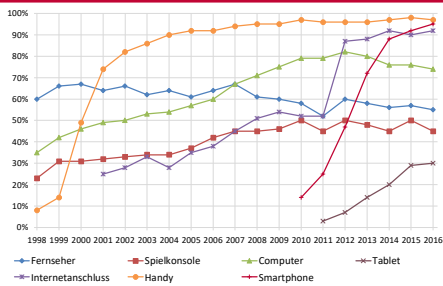
PD Dr. Florian Rehbein (Dipl.-Psych.)

Gliederung

Die folgenden Fragen werden in diesem Vortrag adressiert:

- Was ist die Internet Gaming Disorder (IGD)?
- Wie lässt sich IGD diagnostizieren?
- Wie viele Personen sind von IGD betroffen?
- Welche Risikofaktoren stehen mit IGD in Zusammenhang?
- Welche Beeinträchtigungen stehen mit IGD in Zusammenhang?

Zugang zu Bildschirmmedien/Internet in Jugendzimmern (12 bis 19-Jährige, JIM-Studien)



Computerspielnutzung im Jugendalter

Jugendliche Neuntklässler spielen im Schnitt täglich 96 Minuten Computerspiele, Jungen: 162 Minuten, Mädchen: 27 Minuten (Rehbein, Kliem, et al., 2016).

→ 10,3 % der Jugendlichen (Jungen: 18,6%, Mädchen: 1,7%) weisen ein exzessives Spielen auf (tägliche Spielzeit > 4,5h).

Spielzeit allein lässt nicht auf Pathologie schließen. Exzessives Spielen und Computerspielsucht sind nicht dasselbe!

Computerspielnutzung unter Erwachsenen

- Deutschlandweite Repräsentativbefragung von 3.073 Personen im Alter zwischen 16 und 93 Jahren (Rehbein, Staudt, et al., 2016):
 - Tägliche Spielzeit (Spieler): ø 88 Minuten
 - 64% Nichtspieler (höherer Nichtspieleranteil)
- Repräsentativbefragung von 4.382 Computerspielern im Alter zwischen 14 und 90 Jahren (Festl, Scharnow & Quandt, 2013):
 - Tägliche Spielzeit (Spieler): ø 52 Minuten

→ Computerspiele werden in allen Altersgruppen genutzt. Im Erwachsenenalter allerdings in geringerem Maße als im Jugendalter.

Internetbezogener Störungen

(Rehbein, Mößle, Arnaud, & Rumpf, 2013)

Allgemeine Definition:

Unter internetbezogenen Störungen wird ein Nutzungsverhalten mit Krankheitswert verstanden, bei dem die Symptome einer psychischen Abhängigkeit erlebt werden, ein klinisch relevanter Leidensdruck aus dem Verhalten resultiert und das Verhalten trotz negativer Konsequenzen aufrechterhalten wird.

Mögliche Systematisierung psych. Störungen im Bereich Computer-/Internetnutzung

Online	Offline	
Internet-sucht	Offline-pornographie	
Internet-pornographie		
Soziale Netzwerke		
Onlineglücksspiel	Realweltliches Glücksspiel	
Onlineshopping	Einkaufen (Shoppen gehen)	
Onlinegaming	Offlinegaming	
		DSM-5-IGD

KrN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

Aktueller Status der Diagnose IGD (Rehbein, 2014)

- Noch keine offizielle Diagnose (DSM-5: Klinische Erscheinungsbilder mit weiterem Forschungsbedarf). ICD-11 Eingruppierung vorgesehen.
- Vermutete nosologische Verortung: Stoffungebundene Suchterkrankung
- Abgrenzung: Problematischer Internet- und Glücksspielkonsum
- Jugendliche und junge Erwachsene besonders häufig betroffen.
- 12-Monats-Prävalenz unter Jugendlichen in Deutschland: 1,2% bis 1,6% (Rehbein, Kliem, et al., 2015; Müller et al., 2015). Erwachsene: ca. 0,8% (Rehbein, Mößle, et al., 2015). International teilweise geringere oder höhere Schätzungen.
- Rund 90 Prozent der Betroffenen sind männlich.

KrN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

Bindungswirkung von Computerspielen

- Unentgeltliche Belohnungen, die für Spieler eine hohe subjektive Relevanz besitzen können (Achievements, Level-Fortschritt, seltene virtuelle Gegenstände).
- Hohe Immersion, verändertes Zeiterleben, Flow-Erleben.
- Teilweise extrem langes und repetitives Spielverhalten notwendig, um bestimmte Spielerfolge zu erzielen.
- Soziale Vernetzung und Verpflichtungen in Onlinespielen.
- Die virtuelle Identität als zweites Leben.
- Der Übergang zwischen Computer- und Glücksspiel ist potentiell fließend: Computerspiele können Glücksspielteilnahmen simulieren, Konstruktionsmerkmale von Glücksspielen adoptieren (intermittierende Verstärkung; Gewinne & Verluste) und virtuelle Spielelemente monetarisieren (z. B. Spielitems, Spielwährung, Belohnungen).

→ Kann zu einer **Priorisierung des Spielens über alternative Aktivitäten und Verpflichtungen** sowie bei fortgesetztem Spielverhalten zu **negativen psychosozialen Konsequenzen** führen.

KrN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

Spielgenres

Denk- und Geschicklichkeitsspiele Rennspiele

Adventures Strategiespiele

Sportspiele First-Person-Shooter

Simulationsspiele Onlinerollenspiele

Erhöhtes Risikopotenzial

KrN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

Beispiele

Call of Duty – Ghosts (First-Person-Shooter)

World of Warcraft (Onlinerollenspiel)

KrN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

Virtual reality seit 2016 verfügbar: Bedeutung für IGD?

KrN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

Fallbeispiel

(Rehbein, Baier, et al., 2015)

Tim (16 Jahre, 9. Klasse)



- Deutliche Verschlechterung der Noten in den letzten beiden Jahren
- Muss aktuell die neunte Klasse wiederholen
- Häufiges Zuspätkommen, oft tagelanges unentschuldigtes Fehlen

Tims Mutter berichtet dem Klassenlehrer:



Tim spielt fast jede freie Minute am Computer, teilweise bis spät in die Nacht hinein. Anderen Hobbies geht er im Gegensatz zu früher seit längerem nicht mehr nach. Mit seinen verschiedenen Online-Spielen ist Tim so intensiv beschäftigt, dass er kaum noch ansprechbar ist. Zum Essen und Schlafen müssen wir ihn häufig zwingen. Meist reagiert er dann recht gereizt, sodass es zu Hause nahezu täglich zu Konflikten kommt.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

15

Ein Beitrag von *klicksafe* zu IGD



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

16

Gaming Disorder (ICD-11; WHO, 2018)

What is gaming disorder?

Gaming disorder is defined in the draft 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11) as a pattern of gaming behavior ("digital-gaming" or "video-gaming") characterized by **impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.**

For gaming disorder to be diagnosed, the behaviour pattern must be of sufficient severity to result in **significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning** and would normally have been **evident for at least 12 months.**



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

17

Internet Gaming Disorder (IGD)

Aufnahme von IGD in das DSM-V als *Klinisches Erscheinungsbild mit weiterem Forschungsbedarf* (American Psychiatric Association, 2013):

Definition: Dauerhafte und wiederkehrende Nutzung des Internets, um sich mit Spielen zu beschäftigen, führt in **klinisch bedeutsamer Weise zu Beeinträchtigungen oder Leiden** (mindestens über einen Zeitraum von 12 Monaten)

IGD kann Online- und Offlinespiele umfassen, unabhängig davon, auf welchem Gerät sie gespielt werden (PC, stationäre oder tragbare Konsole, Tablet, Handy, usw.)

→ 5 von 9 Kriterien müssen vorliegen.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

18

Internet Gaming Disorder (IGD)

Kriterien des DSM-V (American Psychiatric Association, 2013)

1. Übermäßige Beschäftigung mit Internetspielen (Gedankliche Vereinnahmung)
2. Entzugssymptomatik, wenn das Spielen von Internetspielen wegfällt
3. Toleranzentwicklung – das Bedürfnis, zunehmend mehr Zeit mit dem Spielen von Internetspielen zu verbringen
4. Erfolgreiche Versuche, die Teilnahme an Internetspielen zu kontrollieren
5. Interessenverlust an früheren Hobbys und Freizeitbeschäftigungen als Ergebnis und mit Ausnahme des Spielens von Internetspielen (Verhaltensbezogene Vereinnahmung)
6. Fortgeführtes exzessives Spielen trotz der Einsicht in die psychosozialen Folgen
7. Täuschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens von Internetspielen
8. Nutzen von Internetspielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (Dysfunktionale Gefühlsregulation)
9. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, der Arbeitsstelle oder Ausbildungs-/Karrieremöglichkeit aufgrund der Teilnahme an Internetspielen

Computerspielabhängigkeitsskala CSAS



- Fragebogen zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM-5 (Selbstbericht, ergänzend auch Fremdbeurteilung durch Lebenspartner oder Eltern)
- Bezug auf das Spielverhalten in den letzten 12 Monaten (12-Monats-Prävalenz)
- 18 Items (2 Items pro Diagnosekriterium).
- 4-stufiges Antwortformat (**stimmt nicht, stimmt kaum, stimmt eher, stimmt genau**).
- Diagnostisches Kriterium erfüllt, wenn mindestens eines der beiden zugehörigen Items mit „stimmt genau“ beantwortet wird.
- Cronbachs Alpha: $\alpha = .93$.
- Verdachtsdiagnose: 5 oder mehr Kriterien erfüllt



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

26

KFN-Niedersachsen-Survey 2013

(Bergmann, Baier, Rehbein, & Mößle, 2017)

- Bundeslandrepräsentative Schülerbefragung unter Neuntklässlern in Niedersachsen (Januar 2013 – April 2013)
- Berücksichtigung aller allgemeinbildenden Schulformen (Förderschulen, Hauptschulen, Realschulen, integrierte Haupt-/Realschulen, Gymnasien, Gesamtschulen, Oberschulen)
- Zufallsziehung unter allen Schulklassen des 9. Jahrgangs (stratifiziert: Schultyp).
- **Gesamtstichprobe: 556 Schulklassen, N = 11 003 (51.1 % männlich)**
- Alter: 13 bis 18 Jahre, $M = 14,9, SD = .74$
- **Nettorücklauf (exklusive stichprobenneutraler Ausfall Klassen): 84,1 %**
- **Bruttorücklauf (inklusive stichprobenneutraler Ausfall Klassen): 63,7 %**
- Vollstandardisierte Befragung durch geschulte Interviewer im Klassenverbund

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
27

Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample

Florian Rehbein¹, Sören Kliem¹, Dirk Baier¹, Thomas Mößle¹ & Nancy M. Petry²

¹Criminological Research Institute of Lower Saxony, Germany¹ and ²University of Connecticut School of Medicine, Farmington, CT, USA²

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
28

12-Monats-Prävalenz IGD (N = 11 003)

(Rehbein, Kliem, et al., 2015)

Erfüllte Kriterien	n (%)		
	Alle Jugendlichen	Jungen	Mädchen
0	9,702 (88.18)	4,564 (81.20)	5,138 (95.47)
1	732 (6.65)	575 (10.23)	157 (2.92)
2	244 (2.22)	207 (3.68)	37 (0.69)
3	127 (1.15)	103 (1.83)	24 (0.45)
4	70 (0.64)	58 (1.03)	12 (0.22)
5	51 (0.46)	46 (0.82)	5 (0.09)
6	34 (0.31)	31 (0.55)	3 (0.06)
7	14 (0.13)	12 (0.21)	2 (0.04)
8	11 (0.10)	11 (0.20)	0 (0.00)
9	18 (0.16)	14 (0.25)	4 (0.07)
	1,2%	2,0%	0,3%

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
29

12-Monatsprävalenz IGD (N = 11 003)

(Rehbein, Kliem, et al., 2015)

128 Jugendliche erfüllen fünf oder mehr Kriterien der Internet Gaming Disorder.

12-Monatsprävalenz "Gesamt": 1,16% (95% CI [0,96, 1.36])
12-Monatsprävalenz "Jungen": 2,02% (95% CI [1.65, 2.38])
12-Monatsprävalenz "Mädchen": 0,26% (95% CI [0.12, 0.40])

Wichtig:

- Der Anteil männlicher Personen unter den Betroffenen beträgt rund **88 %**.
- Im Durchschnitt spielen die betroffenen Jugendlichen **täglich mehr als 6 Stunden** (unauffällige Jugendliche: 1 Stunde / 33 Minuten).
- Im Vergleich zu nicht klassifizierten Jugendlichen weisen die betroffenen Jugendlichen schlechtere Schulnoten, häufigeres Schulschwänzen und häufigere Schlafprobleme auf. Zudem empfinden sie sich selbst häufiger als süchtig.

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
30

Häufigkeit der IGD-Kriterien (N = 11 003)

(Rehbein, Kliem, et al., 2015)

Criterion	Item	M	SD	% endorsing each rating				Criterion (D)
				1 (%)	2 (%)	3 (%)	4 (%)	
Preoccupation	Games are on my mind, even at times when I'm not playing.	1.81	.88	97.26	27.87	11.54	3.84	3.91
	My thoughts constantly revolve around gaming, even at times when I'm not playing.	1.54	.57	81.59	13.59	3.78	1.05	
Withdrawal	I feel restless and unhappy when I am unable to play games.	1.30	.63	78.14	15.57	4.76	1.53	1.85
	I start feeling restless and nervous when I'm not playing games for some time.	1.18	.50	86.50	10.10	2.60	0.80	
Tolerance	I feel that games are becoming more and more important to me.	1.46	.73	65.95	24.36	7.60	2.10	2.68
	I have to spend more and more time gaming in order to feel satisfied.	1.28	.60	78.71	16.30	3.71	1.28	
Reduction/stop	I feel that I can't control the amount of time I spend playing games.	1.37	.68	72.43	19.03	5.78	1.88	2.80
	I've tried to cut down how much I play games but failed.	1.23	.57	82.50	13.02	3.19	1.29	
Continue despite prob.	Due to my frequent gaming, I sometimes get in trouble at school or work.	1.26	.58	80.21	14.67	4.09	1.04	1.72
	I often get into serious fights or arguments at home because I spend so much time playing games.	1.20	.53	84.99	10.90	3.24	0.88	
Give up other activities	Because of my gaming, I enjoy other activities less than I used to do.	1.26	.59	80.53	14.11	4.25	1.11	1.65
	I give up other hobbies or cut down on them because gaming is more important to me.	1.14	.47	90.46	6.43	2.17	0.86	
Escape adverse moods	I often play games at times when other things in my life aren't going well.	1.45	.79	70.65	17.48	8.35	3.52	5.30
	Playing games is the best way for me to forget about my problems.	1.39	.77	74.88	14.47	7.31	3.34	
Deceive/cover up	I spend more time playing games than I admit to others.	1.36	.73	76.61	13.97	6.71	2.72	3.00
	I lie to others to hide how much time I spend playing games.	1.16	.50	88.41	7.91	2.72	0.96	
Risk/lose	I have already lost or risked an important relationship or friendship because of gaming.	1.10	.41	92.79	4.98	1.53	0.70	1.53
	Due to gaming, I have risked my opportunities at school or work.	1.19	.54	88.81	8.45	3.59	1.15	

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
33

Güte der Kriterien (N = 11 003)

(Rehbein, Kliem, et al., 2015)

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
34

Risikokorrelate von IGD

(Rehbein, 2014; Rehbein, Kühn, et al., 2016; Rehbein & Mößle, 2012)

Person

- männlich
- **erhöhte Impulsivität**
- **geringe Empathie und Sozialkompetenz**
- **Schule wird als negativ oder angstbesetzt empfunden**
- **geringeres akademisches Selbstkonzept**
- zurückliegende Klassenwiederholungen

Umfeld

- eingeschränktes Freizeitverhalten
- wenig Erlebnisse, auf die der Jugendliche stolz ist
- frühe Ausstattung mit Bildschirmgeräten
- **schlechte Integration in der Schulklasse**
- **Aufwachsen in Ein-Eltern-Familie**

Spielprodukt

- **insbesondere Online-rollerspiele** aber auch Shooter und Strategiespiele
- häufig Onlinespiele
- bereits frühe Tendenz zu hohen Spielzeiten und dysfunktionaler Nutzung



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

35

Mit IGD korrelierte Beeinträchtigungsmaße

(Rehbein, 2014; Rehbein, Kühn, et al., 2016)

Psychosoziale Beeinträchtigungen

Erhöhte psychische Belastung
Komorbidität: Depression, ADHS, Angststörungen, Autismus
Komorbidität: Glücksspielsucht, Internetsucht, Substanzst.
Erhöhte Suizidgedanken
Erhöhte Einsamkeit
Geringere Lebenszufriedenheit
Erhöhter Leidensdruck
Erhöhte psychosoziale Konflikte
Geringere soziale Unterstützung
Erhöhte Aggressivität / Devianz
Eingeschränkte Freizeitteilhabe
Verminderte Schlafzeit / Einschlafprobleme
Erhöhte psychosomatische Beeinträchtigung

Leistungsbezogene Beeinträchtigungen

Geringere Bindung an die Schule
Geringeres schulbezogenes Funktionsniveau
Negative Einstellungen zur Schule
Erhöhte Schulangst
Erhöhter Schulabsentismus
Leistungsabfall, schlechtere Schulnoten
Häufigere Hauptschulempfehlung
Exmatrikulationen, Abmahnungen, Kündigungen



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

36

Take-Home-Message (1 von 2)

1. Die Daten sprechen dafür, dass es sich bei IGD um eine relevante psychische Störung handelt.
2. Männliche Personen sind besonders häufig betroffen. Rund 90 Prozent der Betroffenen sind männlichen Geschlechts.
3. Die 12-Monats-Prävalenz unter Jugendlichen in Deutschland beträgt 1,2 bis 1,6% (Rehbein, Kliem, et al., 2015; Müller et al., 2015). Erwachsene: ca. 0,8% (Rehbein, Mößle, et al., 2015). International teilweise geringere oder höhere Schätzungen.
4. Die Betroffenen weisen in erhöhtem Maße psychosoziale und leistungsbezogene Beeinträchtigungen auf. Personenbezogene, umfeldbezogene und spielproduktbezogene Risikofaktoren erhöhen im Sinne des Suchtdreiecks das Risiko für IGD.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

37

Take-Home-Message (2 von 2)

5. Die DSM-5-IGD-Kriterien unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Auftretenshäufigkeit im Jugendalter (1,5% bis 5,3%)
6. Das Kriterium „Verhaltensbezogene Vereinnahmung“ tritt vergleichsweise selten auf, hat aber die höchste Vorherrschkraft für die Diagnose.
7. Auch die Kriterien Toleranzentwicklung und Entzugserscheinungen sind offenbar sowohl für die Bestätigung wie auch für den Ausschluss der Diagnose von übergeordneter Bedeutung.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

38

Further research needed

- Weitergehende empirische Prüfung der IGD-Kriterien.
- Vereinheitlichung der operationalen Definitionen zwischen (internationalen) Studien.
- Vermeidung von Überpathologisierung.
- Längsschnittliche Analysen des Verlaufs und Identifikation relevanter Risiko- und Schutzfaktoren.
- Analyse der Bedeutung spielstruktureller Merkmale.
- Entwicklung evidenzbasierter präventiver und therapeutischer Maßnahmen/Interventionen.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

39

Technologie kann neue Möglichkeiten, aber auch neue Risiken schaffen...



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony

45

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Florian Rehbein

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

Lützerodestraße 9

30161 Hannover

florian.rehbein@kfn.de



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony