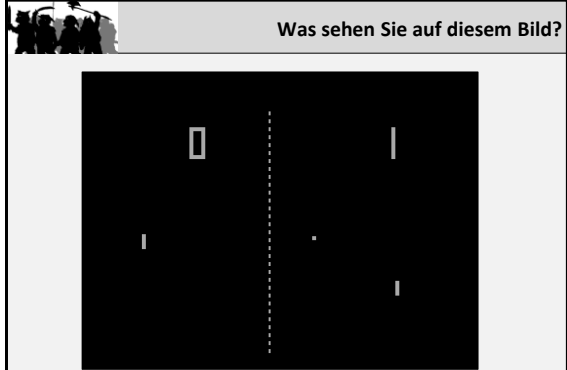




Computerspielsucht: Wer sind die Betroffenen und wie erkennt man sie?

Dr. Florian Rehbein (Diplom-Psychologe)



Was sehen Sie auf diesem Bild?

Pong, 1972 (Telespiel)




Und was sehen Sie auf diesem Bild?

Heeressoldat in Afghanistan, Oktober 2005 (Foto)



Und was sehen Sie auf diesem Bild?

Virtuelle Heeressoldaten in ARMA 3 (Militärsimulation, In-Game-Screenshot)




Aktuelle Bedeutung von Computerspielen

Computerspiele werden technisch ständig weiterentwickelt (verbesserte Grafik, verbesserte Soundqualität, neue Ausgabegeräte (Bsp. Oculus Rift) und haben inzwischen eine hohe Marktrelevanz.

- Im Jahr 2012 wurden insgesamt **2281** Computerspiele zur Prüfung bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vorgelegt.
- Im ersten Halbjahr 2013 wurden allein in Deutschland 751 Millionen Euro Umsatz mit Computerspielen erwirtschaftet.
- Dies bedeutet allein für Deutschland einen zu erwartenden Gesamtumsatz in Höhe von 1,5 Mrd. für das Jahr 2013.

Computerspiele werden aber nicht nur immer besser darin, Realität zu simulieren, sondern auch darin, realweltliche Belohnungserfahrungen nachzuahmen bzw. zu sublimieren.

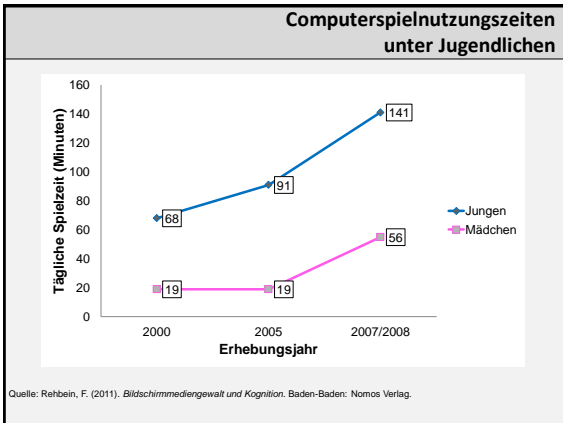
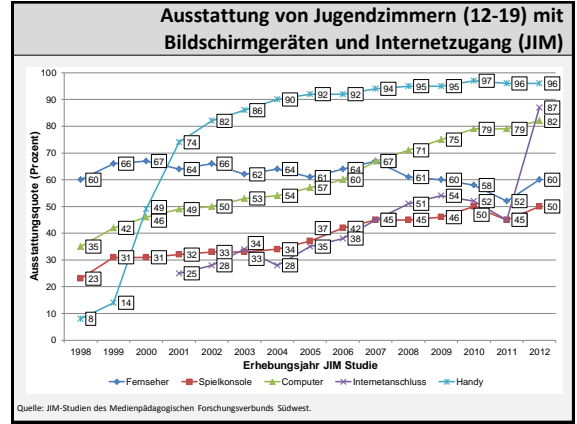


**Psychologische Medienwirkungsforschung
Computerspiele**

- Wirkungen auf die kognitive Leistungsfähigkeit (z. B. Gedächtnis, Konzentrationsleistung, Hand-Augen-Koordination, visuelle Aufmerksamkeit).
- Verringerte schulische Leistungen.
- Körperliche Folgen (z. B. Über- oder Untergewicht, Haltungsschäden, epileptische Anfälle, Tod).
- Psychische Folgen (Aggressivität & Gewaltverhalten, **Computerspielsucht**).

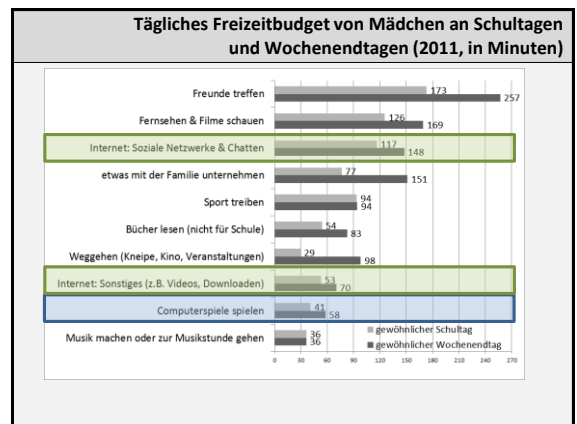
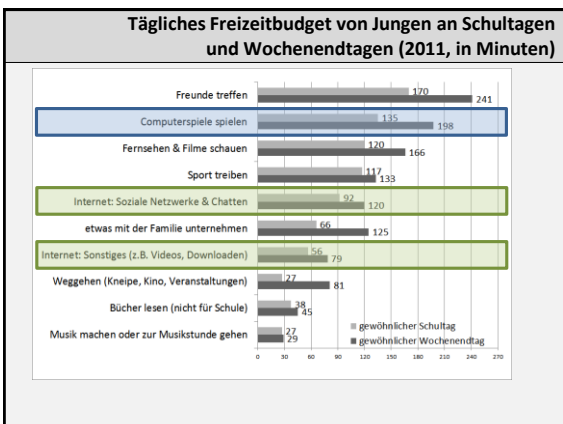
Aktuelle Computerspielgenres im Überblick

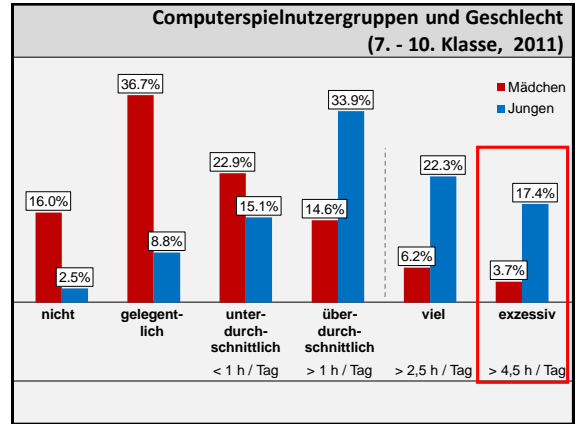
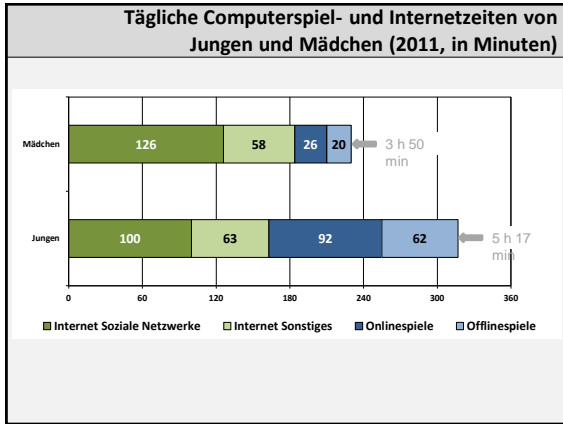
- Denkspiele
- Jump-'n-Run-Spiele
- Sportspiele
- Simulationen
- Adventures
- Strategiespiele
- Shooterspiele („First-Person“ & „Third-Person“)
- Onlinerolespiele („MMORPGs“)



Studie 1: Adolescent Development of Internet Gaming Disorder (ADIGD)

- Schülerbefragung (7.-Klässler, 8.-Klässler, 9.-Klässler & 10.-Klässler)
- 10 Schulen im Raum Hannover (2 Gesamtschulen, 4 Realschulen, 4 Gymnasien)
- N = 4.436 (t1)
- Rücklaufquote: 85 %
- Vollstandardisierte Befragung durch geschulte Interviewer
- M(Alter) = 14,5 Jahre (SD = 1.31)

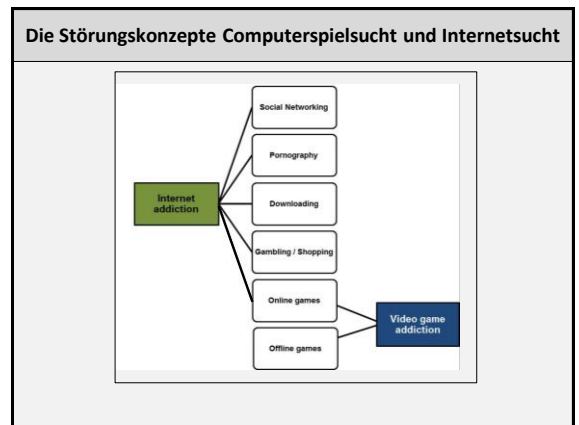
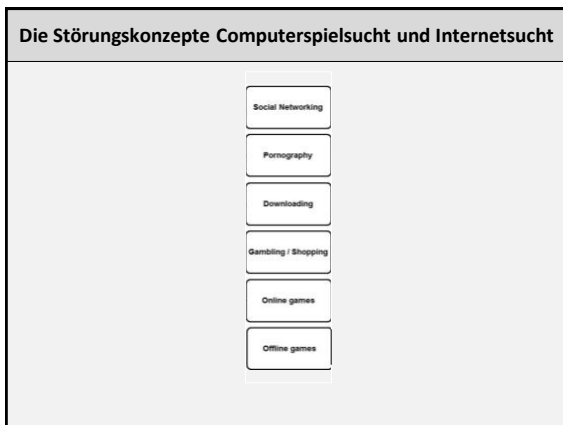


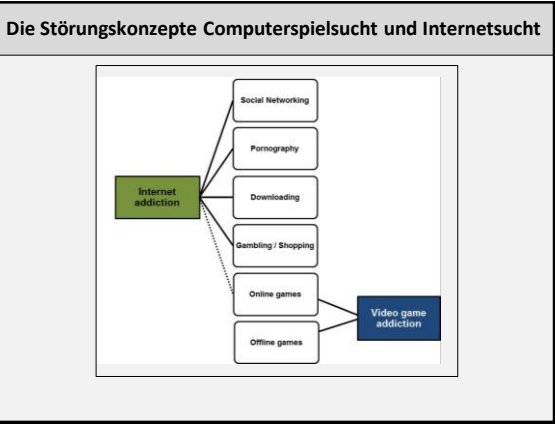


Definition Computerspiel- und Internetabhängigkeit

Die ständige Verfügbarkeit sowie der stimulierende und belohnende Charakter einiger Angebote erschwert den selbstbestimmten und kontrollierten Umgang. Einige Menschen entwickeln in Hinblick auf ihre Mediennutzung einen psychopathologischen Symptomkomplex, der eine hohe Ähnlichkeit zu anderen Suchterkrankungen aufweist.

- ❖ Unter Internetsucht und Computerspielsucht wird ein Mediennutzungsverhalten 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. (Rehbein, Mößle, Arnaud & Rumpf, 2013).





Nationalrepräsentative Studien Internetsucht

Deutschland:
1 Prozent (N = 15.024, 14 - 64 Jahre, Rumpf et al., 2011)

Norwegen:
1 Prozent (N = 3.399, 16 - 74 Jahre, Bakken et al., 2009)

USA:
0,3 – 0,7 Prozent (N = 2.513, Erwachsene, Aboujaoude et al., 2006)

→ Internetabhängigen Jugendliche sind **häufiger weiblich**

→ Jugendliche sind häufiger betroffen

Nationalrepräsentative Studien Computerspielsucht

Deutschland:
1,7 Prozent (N = 15.168, Neuntklässler, Rehbein et al., 2010)
0,5 Prozent (N = 600, jugendliche und erwachsene Spieler, Schmidt et al., 2011)
0,2 Prozent (N = 4.382, jugendliche und erwachsene Spieler, Festl et al., 2013)

Norwegen:
0,6 Prozent (N = 627, 15 - 40 Jahre, Mentzoni et al., 2011)

USA:
8,5 Prozent (N = 1.178, 8 - 18 Jahre, Gentile, 2009)

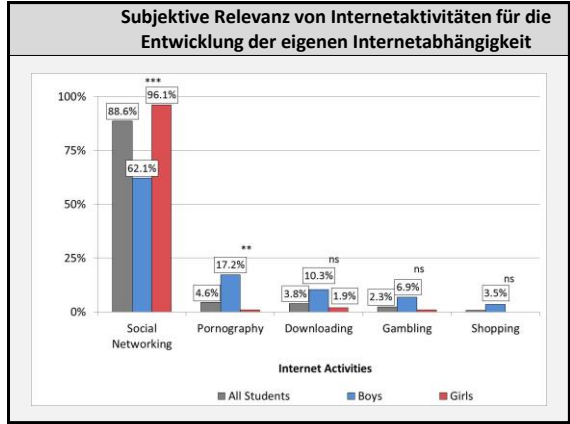
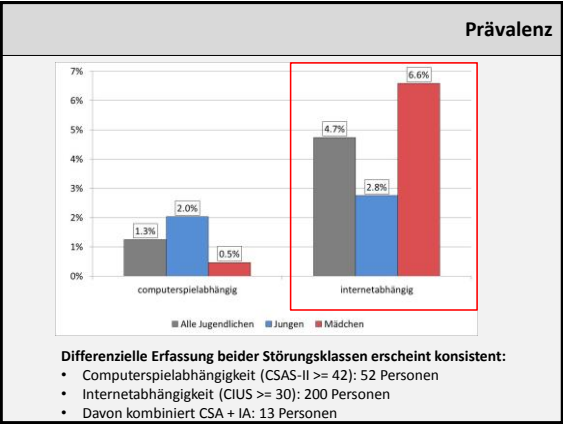
→ Computerspielsüchtige sind altersunabhängig **häufiger männlich**

→ Jugendliche sind häufiger betroffen

Eingesetzte Instrumente in der ADIGD-Studie

Separate Erfassung der beiden Konstrukte:

- Screening CSA zur Erfassung der problematischen Nutzung von Offline- und Onlinespielen: Computerspielabhängigkeitsskala (CSAS-II; Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009; 2010)
- Screening IA zur Erfassung der problematischen Nutzung von Internetaktivitäten (außer Spielnutzung!) + zugrundeliegende Nutzungsaktivitäten: Compulsive Internet Use Scale (CIUS; Meerkerk et al., 2009)



Belastungsindikatoren bei Jungen (7.-10. Klasse)

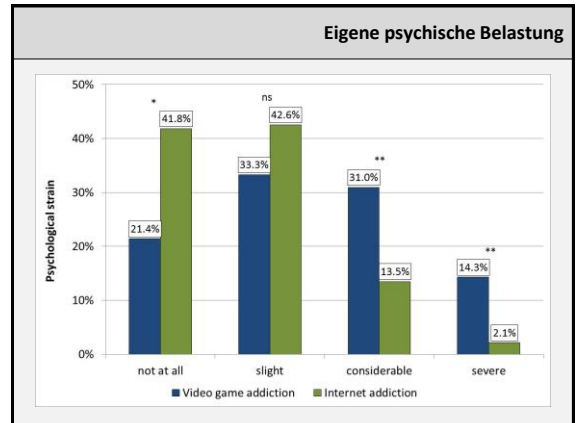
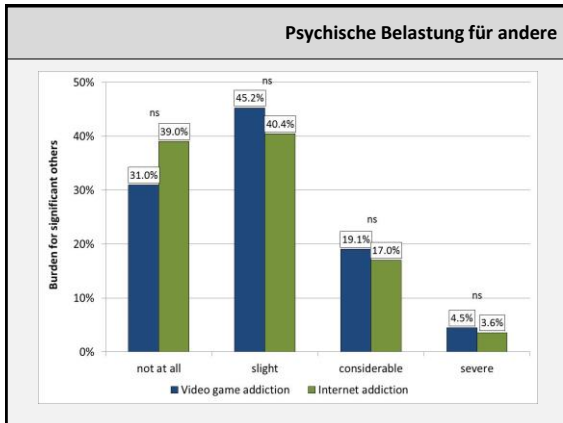
	Unauffällige Jungen (n = 1 773)	Computerspielabhängige Jungen (n = 40)	Internetabhängige Jungen (n = 47)
Mediennutzungszeiten			
Spielzeit (Onlinespiele)	01:19	04:16***	02:34***
Internetzeit: Soziale Netze	01:31	02:29***	03:18***
Wohlbefinden			
Schlafdauer	08:13	07:03***	07:32***
Schlafprobleme	2 %	18 %***	7 % ^{ns}
Körperliches Wohlbefinden	16,0	15,6 ^{ns}	14,5***
Psychisches Wohlbefinden	16,4	15,7 ^{ns}	14,8***
Selbstvertrauen	14,2	13,2 ^{ns}	13,6***
Häufige Suizidgedanken	2 %	13 %***	31 %***
Psychosoziales Funktionsniveau			
Funktionsniveau im Alltag	14,3	12,8**	12,6***
Notendurchschnitt	3,0	3,4**	3,3*
Geschwänzte Schulstunden	3,8	9,2 ^{ns}	11,9***
Schwänzen durch Mediennutzung	3 %	23 %***	23 %***
Aggressivität wegen Mediennutzung	3 %	30 %***	19 %***

Rehbein, F., & Mölle, T. (2013). Video game addiction and Internet addiction: Is there a need for differentiation? Sucht, 59(3), 153-164.

Belastungsindikatoren bei Mädchen (7.-10. Klasse)

	Unauffällige Mädchen (n = 1 796)	Computerspielabhängige Mädchen (n = 9)	Internetabhängige Mädchen (n = 143)
Mediennutzungszeiten			
Spielzeit (Onlinespiele)	00:23	03:52***	00:41***
Internetzeit: Soziale Netze	01:42	02:50 ^{ns}	03:59***
Wohlbefinden			
Schlafdauer	08:16	07:44 ^{ns}	07:31***
Schlafprobleme	4 %	22 %*	11 %***
Körperliches Wohlbefinden	15,0	12,1**	12,8***
Psychisches Wohlbefinden	16,1	13,4**	14,4***
Selbstvertrauen	13,4	11,1 ^{ns}	12,1***
Häufige Suizidgedanken	4 %	43 %***	20 %***
Psychosoziales Funktionsniveau			
Funktionsniveau im Alltag	13,9	11,4*	11,4***
Notendurchschnitt	2,8	3,7**	3,3***
Geschwänzte Schulstunden	3,2	6,9 ^{ns}	9,9***
Schwänzen durch Mediennutzung	1 %	22 %***	9 %***
Aggressivität wegen Mediennutzung	1 %	0 % ^{ns}	11 %***

Rehbein, F., & Mölle, T. (2013). Video game addiction and Internet addiction: Is there a need for differentiation? Sucht, 59(3), 153-164.



- ### Zusammenfassung
- Computerspielabhängigkeit und Internetabhängigkeit stellen unterschiedliche Störungsentitäten dar, die sich diagnostisch voneinander abgrenzen lassen.
 - Computerspielabhängige Personen sind eher männlich und nutzen insbesondere Onlinespiele. Internetabhängige Jugendliche sind häufiger weiblich und nutzen vor allem soziale Netzwerke, die sie als Hauptursache ihrer Problematik ansehen.
 - Sowohl computerspielabhängige als auch internetabhängige Jugendliche weisen eine geringere gesundheitsbezogene Lebensqualität und ein geringeres psychosoziales Funktionsniveau auf. Computerspielabhängige Jugendliche nehmen sich jedoch subjektiv als beeinträchtigt wahr.
 - Der Begriff Internetabhängigkeit ist unscharf. Verschiedene Internetnutzungsformen sollten separat auf ihre klinische Relevanz hin untersucht werden. Onlineglücksspiele und Onlineshopping tragen zumindest nicht im Jugendalter zum Konstrukt Internetabhängigkeit bei.

- ### Aktuelle Situation
- Alle bisherigen Studien variieren hinsichtlich der eingesetzten Diagnoseinstrumente und der berücksichtigten Kriterien.
 - Mit der **Internet Gaming Disorder** gibt das DSM-5 seit Mai 2013 erstmalig einheitliche diagnostische Kriterien für Computerspielabhängigkeit vor. Damit nimmt die American Psychiatric Association zunächst keinen relevanten Krankheitswert für andere Internetaktivitäten an, sondern nur für das Computerspielen.
 - Bislang existiert noch keine veröffentlichte Repräsentativstudie, in welcher die neun Kriterien der Internet Gaming Disorder **vollständig** berücksichtigt wurden.
 - Häufig erfolgt die diagnostische Urteilsbildung anhand von Summenwerten und nicht auf Basis der Anzahl der (verdachtsdiagnostisch) erfüllten Kriterien.

Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section 3)

1. **Preoccupation (Gedankliche Vereinnahmung).** Der Spieler verbringt viel Zeit damit, an das Spielen zu denken, auch wenn er gerade nicht spielt, oder damit zu planen, wann er wieder spielen kann.
2. **Withdrawal (Entzugserscheinungen).** Der Spieler erlebt psychische (nicht physische oder pharmakologische) Entzugssymptome wie Gereiztheit, Unruhe, Traurigkeit oder Ängstlichkeit wenn nicht gespielt werden kann.
3. **Tolerance (Toleranzentwicklung).** Der Spieler verspürt im Laufe der Zeit das Bedürfnis, mehr und mehr Zeit mit Computerspielen zu verbringen, um das gleiche Ausmaß an Spannung zu erleben.

• American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Version (DSM-5®)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
 • Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mölle, T., ... O'Brien, C. P. (2013). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the DSM-5 approach. *Addiction, submitted.*

Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section 3)

4. **Loss of Control (Kontrollverlust).** Dem Spieler gelingt es nicht, die Häufigkeit und Dauer des Spielens zu kontrollieren bzw. seine Spielzeit zu verringern.
5. **Behavioral Salience (Verhaltensbezogene Vereinnahmung / Interessenverlust).** Der Spieler verliert aufgrund des Spielens sein Interesse an vormals geschätzten Hobbies und Freizeitaktivitäten oder schränkt seine Partizipation daran stark ein.
6. **Continuation despite psychosocial problems (Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme).** Der Spieler setzt sein Spielverhalten fort, obwohl er in Folge seines Spielverhaltens psychosoziale Probleme bemerkt (z. B. Schlafmangel, Unpünktlichkeit in der Schule/Arbeit, zu hohe Geldausgaben, Streitigkeiten mit anderen oder Vernachlässigung wichtiger Pflichten).

• American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Version (DSM-5®)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
 • Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mölle, T., ... O'Brien, C. P. (2013). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the DSM-5 approach. *Addiction, submitted.*

Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section 3)

Fallbeispiel

7. **Lying (Dissimulation).** Der Spieler belügt Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Personen über das tatsächliche Ausmaß seines Spielverhaltens oder versucht seine Spielzeiten vor diesen zu verheimlichen.
 8. **Dysfunctional Use (Dysfunktionale Nutzung).** Der Spieler setzt das Computerspielen ein, um Problemen zu entkommen oder diese zu vergessen oder um unangenehme Gefühle wie Schuld, Angst, Hilflosigkeit oder Niedergeschlagenheit zu lindern.
 9. **Jeopardized / Lost (Gefährdungen / Verluste).** Der Spieler hat wegen seines Computerspielens wichtige Beziehungen, Berufs-, Bildungs- oder Karrierechancen gefährdet oder verspielt.
- Es müssen 5 der 9 Kriterien erfüllt sein, um die Diagnose stellen zu können.
 ➤ Die Diagnose darf nur für die pathologische Nutzung von Online- und Offlinespielen (nicht die private oder berufliche Internetnutzung) vergeben werden.

• American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Version (DSM-5®)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
 • Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mölle, T., ... O'Brien, C. P. (2013). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the DSM-5 approach. *Addiction, submitted.*

Eine kleine Auswahl noch offener Fragen...

- Wie hoch ist die Prävalenz der IGD in der erwachsenen Allgemeinbevölkerung?
- Wie ist mit weiteren Subtypen der Internetabhängigkeit umzugehen? Welche sind tatsächlich klinisch relevant und hinreichend eigenständig?
- Welche Risikofaktoren tragen zur Entstehung von IGD bei? Welche Relevanz kommt hier Faktoren in den drei Bereichen Person, Umfeld und Produkt zu?
- Welche Verlaufsformen existieren?
- Welche Folgen hat IGD (langfristig)? Wie wird IGD bewältigt? Wer bewältigt sie, wer nicht?
- Wie kann IGD präventiv begegnet werden? Welche Bedeutung kommt verhältnispräventiven und verhaltenspräventiven Maßnahmen zu?
- Wie genau steht IGD mit anderen psychischen Erkrankungen in Zusammenhang? Welche Wechselwirkungen bestehen (im Längsschnitt)?
- Welche Behandlungskonzepte erweisen sich als effektiv?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Florian Rehbein (Diplom-Psychologe)
 Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN)
 Lützerodestraße 9
 30161 Hannover
florian.rehbein@kfn.de