


Vivantes

Kliniken für Kinder- und
Jugendpsychiatrie, Psychotherapie
und Psychosomatik

Videospielabhängigkeit

-

Vom Zeitvertreib zur Sucht

Die Abbildungen sind
urheberrechtlich geschützt und
sind zur Weiterverwendung
zugelassen.


Vivantes

Mediennutzung Jugendlicher 12-19 Jahre

Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2010-2020

- täglich/mehrmals pro Woche -

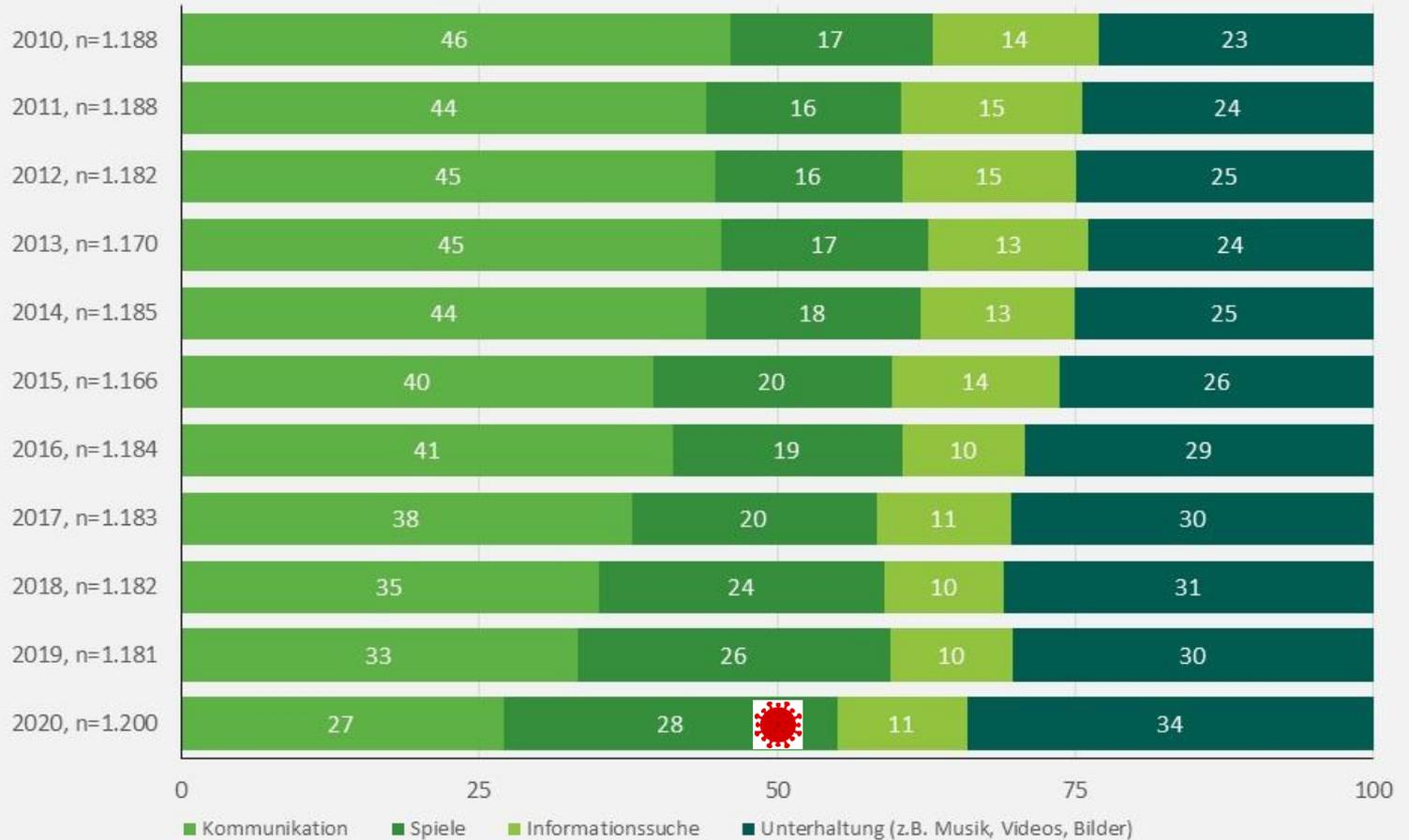


Quelle: JIM 2010-JIM 2020, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten

Mediennutzung Jugendlicher 12-19 Jahre

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2010-2020

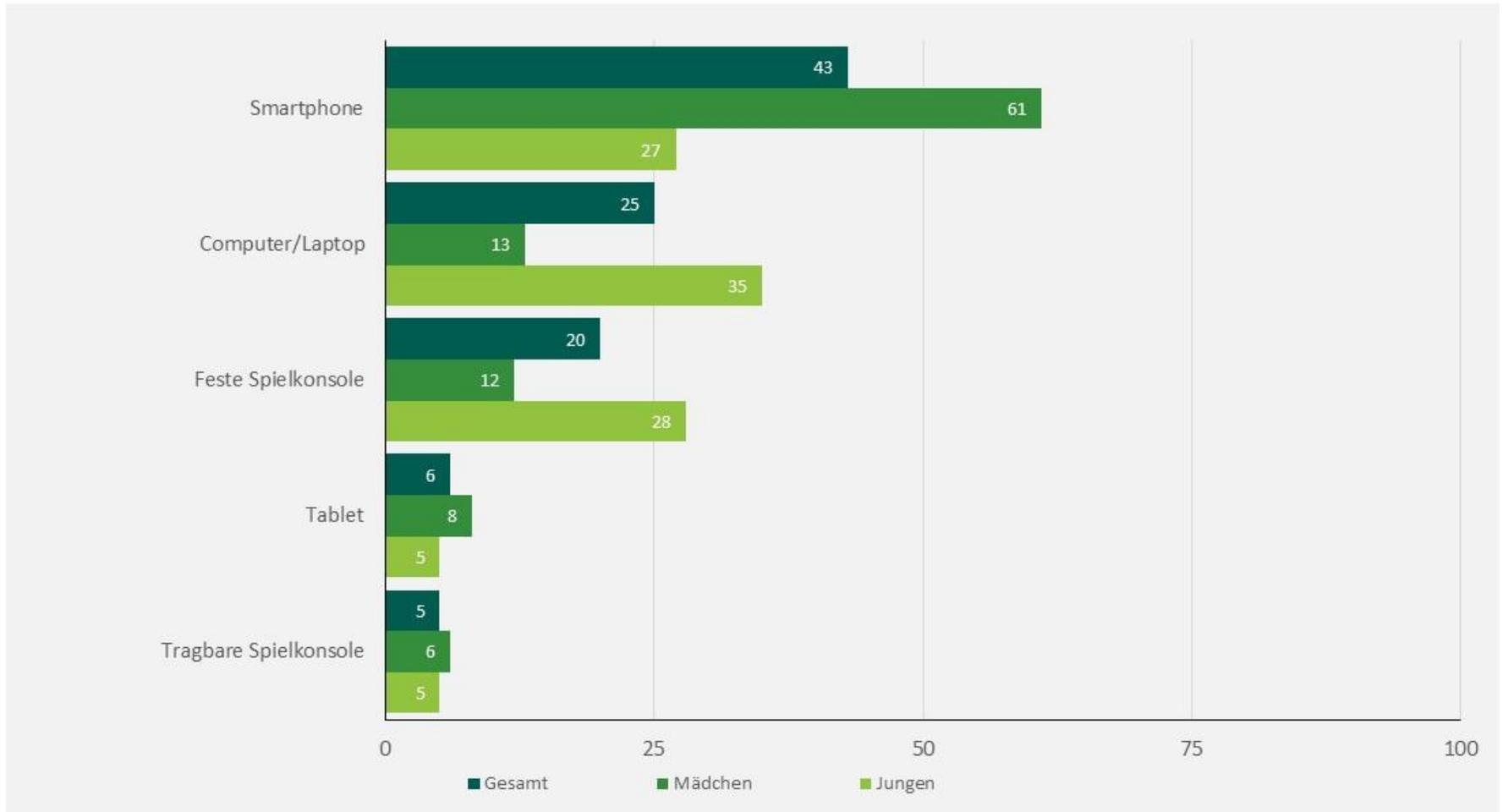
- in Prozent -



Quelle: JIM 2010-JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer

Mediennutzung Jugendlicher 12-19 Jahre

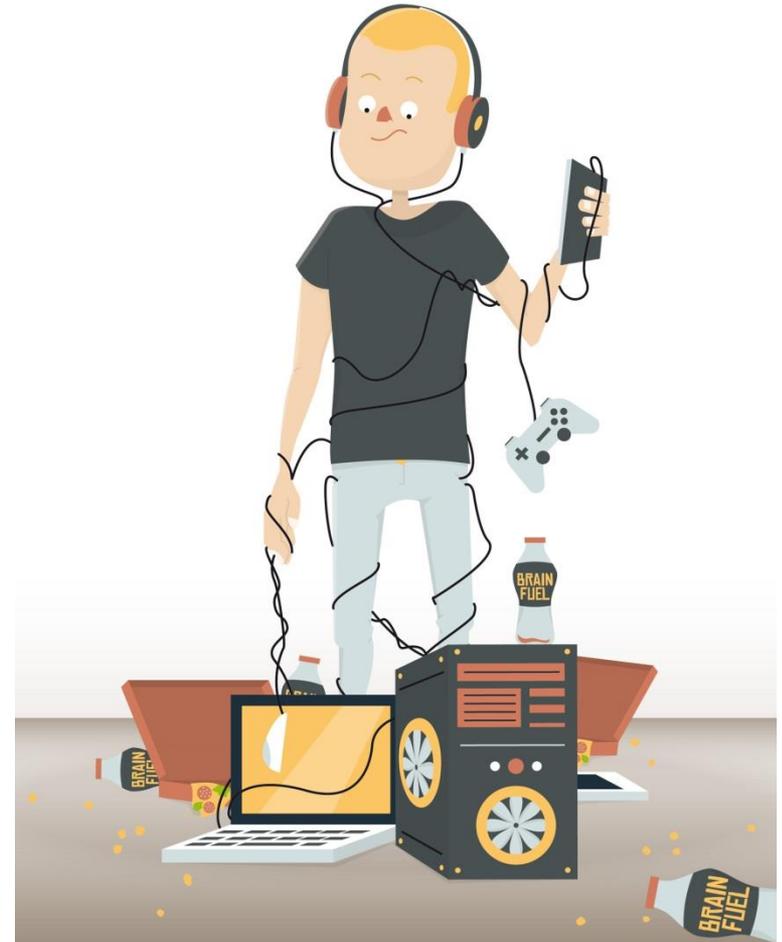
Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2020



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.105

Typen von digitalen Medien

- **Videospiele (on- und offline)**
- Soziale Netzwerke
- Videoplattformen (YouTube, twitch.tv, Netflix)
- Onlinepornographie
- Nachrichtenportale, Wikipedia
- Online-Glücksspiele



Videospiele – vom Nischenprodukt zum Massenmedium

- Lange Zeit Nischenprodukt von technikaffinen Außenseitern
- Heute einer der wirtschaftsstärksten Industriezweige weltweit (Prognose 85,4 Milliarden \$ in 2020)
- Steigende Präsenz im Alltag der Menschen, nicht mehr ausschließlich in der Jugendkultur

Mehr als jeder dritte Deutsche spielt regelmäßig digitale Spiele



Für die Studie wurden 25.000 Deutsche befragt.

© BIU/GfK 2013

Pong (1972)

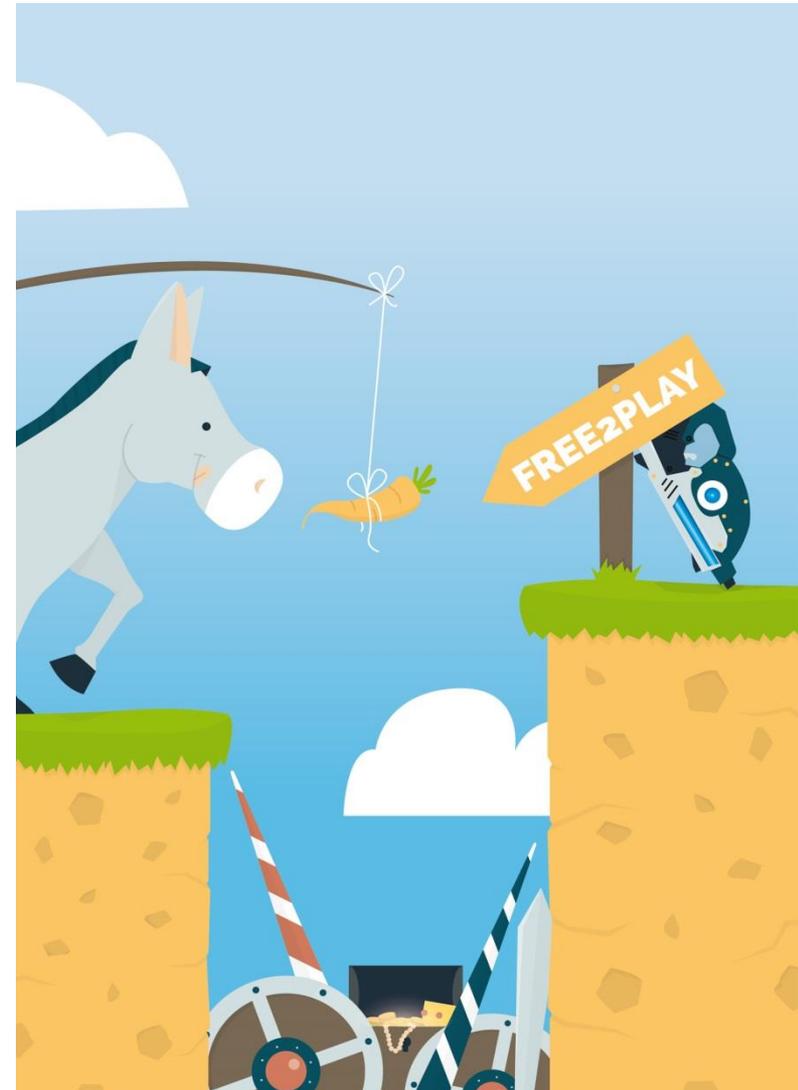


Death Stranding (2019)



Spieletypen – Gemeinsamkeiten in der Entwicklung

- Mehrspielerspiele haben immer höheren Stellenwert
- „Games as a service“ Modelle zur langfristigen Spielerbindung mit spielimmanenten Anreizen
- Häufig die Möglichkeit, kleine Geldbeträge in die Spiele zu investieren bei häufig kostenlosem Einstieg („Free2Play“)
- E-Sport als Anreiz (z.B. 100 Millionen USD Preisgeld in Fortnite), verschiedene Ligen innerhalb der Online-Plattformen (Gold, Silver, Bronze, etc.)



Lootboxen – Glücksspielmechaniken in Spielen



ICH HABE PELE 95 ICON GEZOGEN ☆ FIFA 21: Pack Opening ESKALIERT 🔥

251.972 Aufrufe • vor 3 Tagen

 GamerBrother ✓

0431 55601469 gamerbrotherstv@yahoo.de.

Neu

 YouTube ^{DE}

Game-Streaming

The screenshot shows a Twitch stream of the game Planet Zoo. The streamer's name is GRONKH. The video player shows a zoo enclosure with a filter menu open, listing various animal species like Springbock, Steppenzebra, and Warzenschwein. A chat window on the right displays viewer comments, with a specific message from 'Amoncrow' circled in red. The 'Folgen' (Follow) button is also circled in red. The video title is '#SAB18 Planet Zoo + Death Stranding - vor 4 Tagen' and it has 40,903 views.

Chat Log:

- 4:09:57 Putzi55: Ich hoffe das irgendwann Aquarien kommen werden.
- 4:09:58 4Curses: warzenschwein
- 4:09:58 Khalfson: [Avatar]
- 4:09:59 tarantutilla: warzenschwein
- 4:09:59 robin777_tv: börek
- 4:09:59 raupe_nimmer_satt: warzenschwein
- 4:10:01 Nils_Twitch13: Müsste er nich Topig heißen?
- 4:10:01 Koenig_Taslan: warzenschwein
- 4:10:01 Kropus98: der kleine topi
- 4:10:01 becci794: aww wie Sushi *_* herzlichen Glückwunsch topi *_*
- 4:10:02 ChazyGreene: Timmy!! [Avatar]
- 4:10:03 Laborratz: Minipigs [Avatar]
- 4:10:04 sekkins: Pumba
- 4:10:04 Timon336: Also ich hätte bitte gerne ein Namensvetter-Erdmännchen im Zoo [Avatar]
- 4:10:06 mirccrim: Herzlichen Glückwunsch Tobil [Avatar]
- 4:10:06 shima_gose_wild: eigenen Zoo bauen? Ha, ich spielt einfach das Tutorial XD
- 4:10:07 Maxshift: Lebensqualität: not great, not terrible
- 4:10:09 [Avatar]
- 4:10:09 Amoncrow subscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 4 months, currently on a 2 month streak!
- 4:10:10 build0zer: kommt noch sims
- 4:10:14 Schnu_van_skaro: WarzenTobi
- 4:10:15 Gulaschkanone91: @Maximilian2 weil sie im wasser jagen
- 4:10:16 Manafae: tatsächlich ist das bei den tieren in Planet Zoo wie mit den Lannisters
- 4:10:16 Lady_Smaragd: tobis Kind hat Ansprüche

Quelle: twitch.tv - Gronkh



eSports

- In zunehmendem Maße attraktiver Traumberuf für Jugendliche (vgl. Profisport)
- eSportler als Identifikationsfiguren und Idole, sehr nahbar über soziale Netzwerke und Videoplattformen
- Beispielvideo: Finale des eSports-Turniers „The International“ in „Defense of the Ancients 2“ mit einem Gesamtpreisgeld von über 24 Millionen USD



„Digitale Demenz vs. Verharmlosung“

17. Mai 2017, 19:53 Uhr Computerspiele und Psyche

Wie Millionen Computerspieler zu Süchtigen erklärt werden sollen



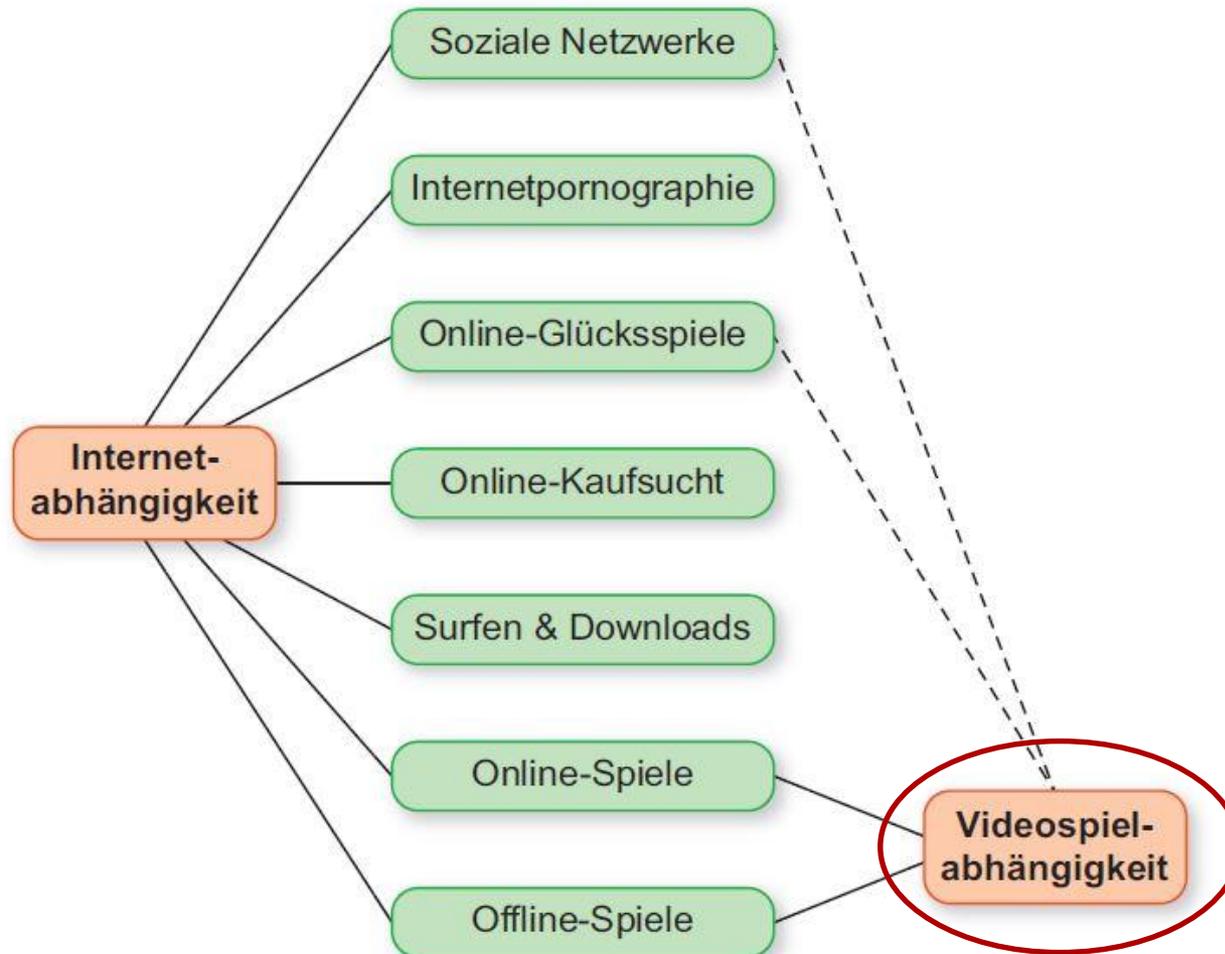
Auf der Spielmesse Gamescom in Köln
(Foto: dpa)

„Die Tatsache, dass es Geschäftsmodelle gibt, wie beispielsweise Free-To-Play, wo ich nicht 70 Euro für ein Spiel bezahle, was mir nach zehn Minuten vielleicht gar nicht mehr passt und gar nicht gefällt, aber die 70 Euro sind weg, sondern ich spiele erst einmal ein Spiel und erst wenn es mir gefällt und ich es lange nutze, dann kaufe ich mir zusätzliche Inhalte. Das ist eigentlich ein sehr faires Geschäftsmodell, wo auch der Erfolg bei den Nutzern zeigt, dass es sehr gut angenommen wird.“ Felix Falk- Gameverband



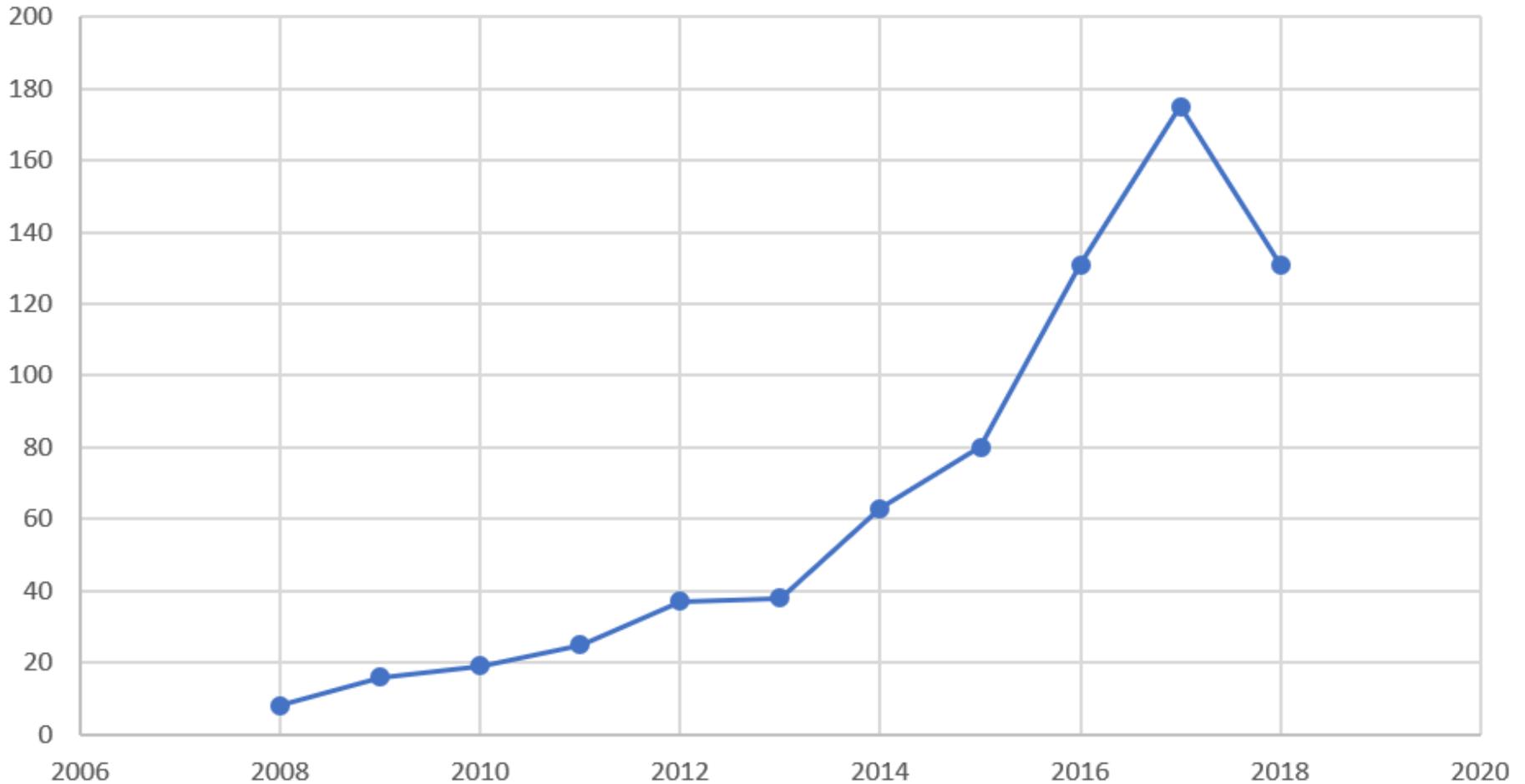
Sollen wir etwa den Deutschunterricht durch World of Warcraft und Crysis 2 ersetzen? Die Enquete-Kommission des Deutschen Bundestags scheint dies zu befürworten, denn eine ihrer Empfehlungen lautet, Kinder an Videospiele heranzuführen. Auch die Freiwillige Selbstkontrolle (FSK) der Medienwirtschaft scheint sich dieser Sicht anzuschließen, denn das Kriegsspiel World of Warcraft ist trotz seines sehr hohen Suchtpotenzials ab einem Alter von zwölf Jahren freigegeben, Crysis 2 immerhin erst ab 18 Jahren.

Konzept „Internetabhängigkeit“



Forschung zur Gaming Disorder

Number of articles specialising in problem gaming



Quellen: Daniel King – Vortrag 2018

Häufigkeit **Videospielabhängigkeit** in Deutschland

- 12-25 Jährige (2017 AG Thomasius; n=1531): **5,7 %** erfasst mit Internet Gaming Disorder Scale (IGDS)
- 13 – 18 jährige Neuntklässler (2013 AG Rehbein; n=11003): **1,16%** erfasst mit der Computerspiele-Abhängigkeitsskala (CSAS)

Table 4 Twelve-month prevalence estimates of DSM-5 internet gaming disorder (IGD) (five or more criteria endorsed).

	<i>12-month prevalence estimate (%)</i>	<i>95% CI</i>
All students	1.16	0.96, 1.36
Gender		
Male	2.02	1.65, 2.38
Female	0.26	0.12, 0.40
Respondent or parent(s) born outside Germany		
All born in Germany	1.01	0.79, 1.23
One or more non-German-born	1.55	1.10, 2.00
School		
Lower secondary	2.56	1.61, 3.52
Middle secondary	1.28	1.00, 1.55
Higher secondary	0.55	0.31, 0.80

Non-German background is defined as the student or at least one parent born outside Germany. This classification is based on birth location alone. CI = confidence interval.

Bei der **Videospielabhängigkeit** gibt es deutlich **mehr männliche Betroffene** als weibliche (studienübergreifend)

In unserer Spezialsprechstunde **eher höheres Bildungsniveau** → Inanspruchnahmewahrscheinlichkeit höher

Internet Gaming Disorder als DSM-V Forschungsdiagnose

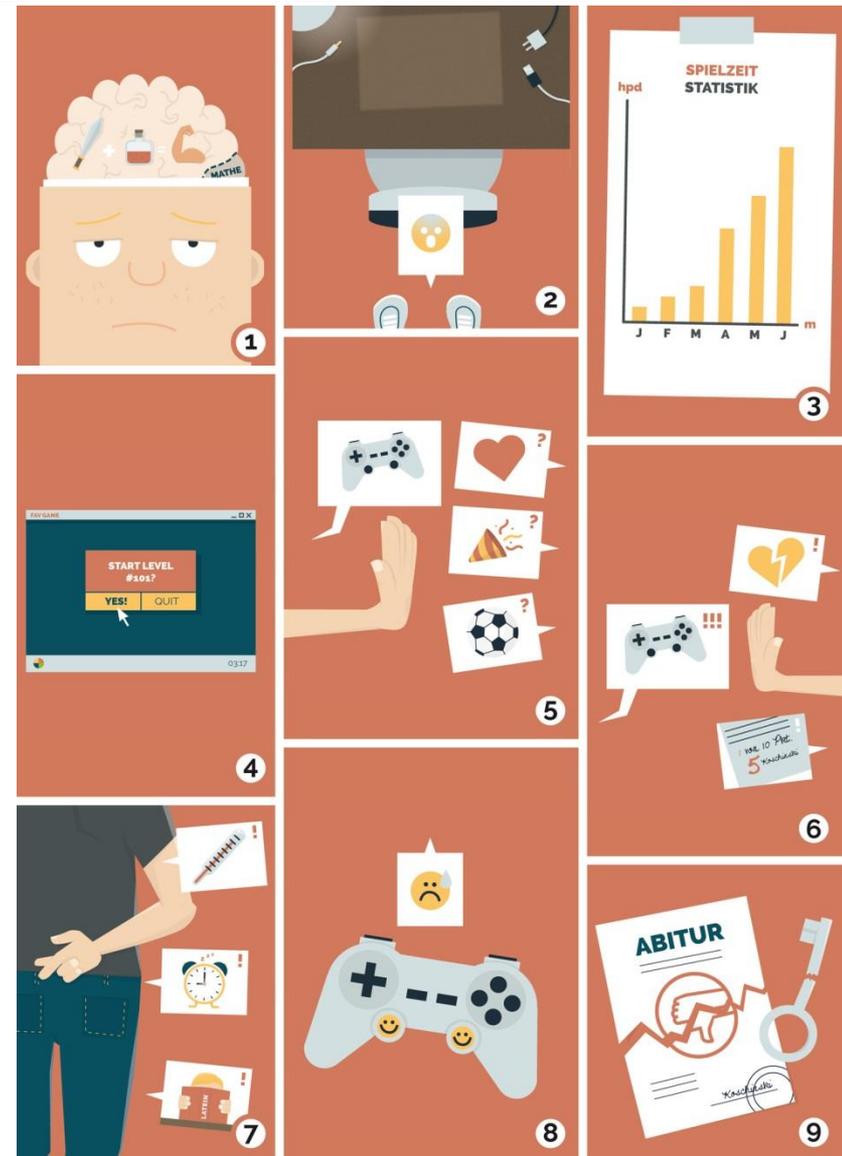
1. Gedankliche Vereinnahmung
2. Entzugerscheinungen
3. Toleranzentwicklung
4. Kontrollverlust
5. Interessenverlust
6. Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen
7. Lügen / Verheimlichen
8. Dysfunktionale Emotionsregulation
9. Brüche im Lebensweg

2-4 Kriterien = gefährdendes Nutzungsmuster

5-9 Kriterien = Abhängigkeit

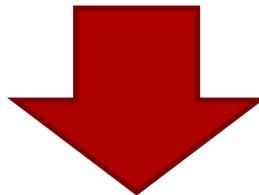
Die Kriterien müssen über **12 Monate** erfüllt sein.

Die Diagnose bezieht sich auch auf die Nutzung von **Offline-Spielen**.



Gaming Disorder in der ICD-11 der WHO

Gaming disorder is characterized by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour ('digital gaming' or 'video-gaming'), which may be online (i.e., over the internet) or offline, manifested by: 1) **impaired control** over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context); 2) **increasing priority** given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and 3) **continuation** or escalation of gaming despite the occurrence of **negative consequences**. The behaviour pattern is of **sufficient severity** to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning. The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least **12 months** in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.



- 3 Symptome: **Kontrollverlust; Priorisierung; Fortsetzung trotz negativer Folgen**
- Verhaltensmuster führt zu **ernsthafter sozialer Teilhabebeeinträchtigung**
- Kriterien sollten über **zwölf Monate** erfüllt sein

ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics (May 2018)

Search



[Advanced Search]

Browse

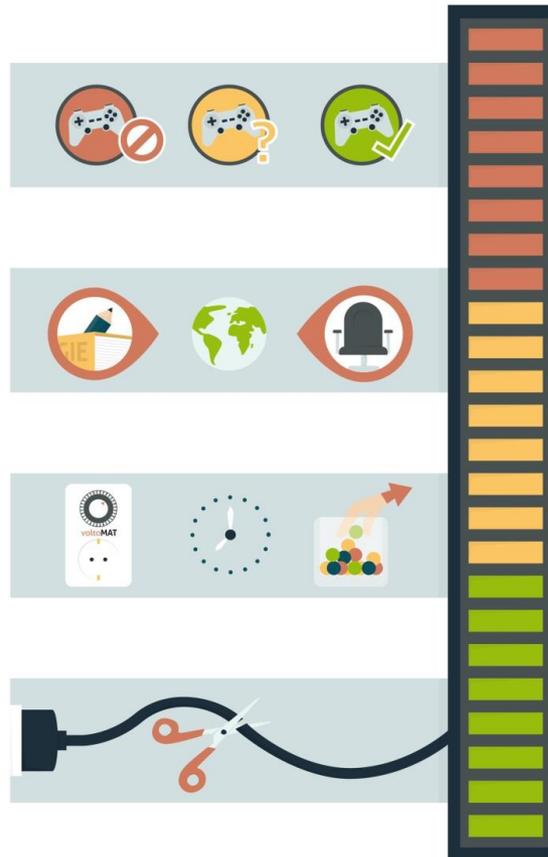
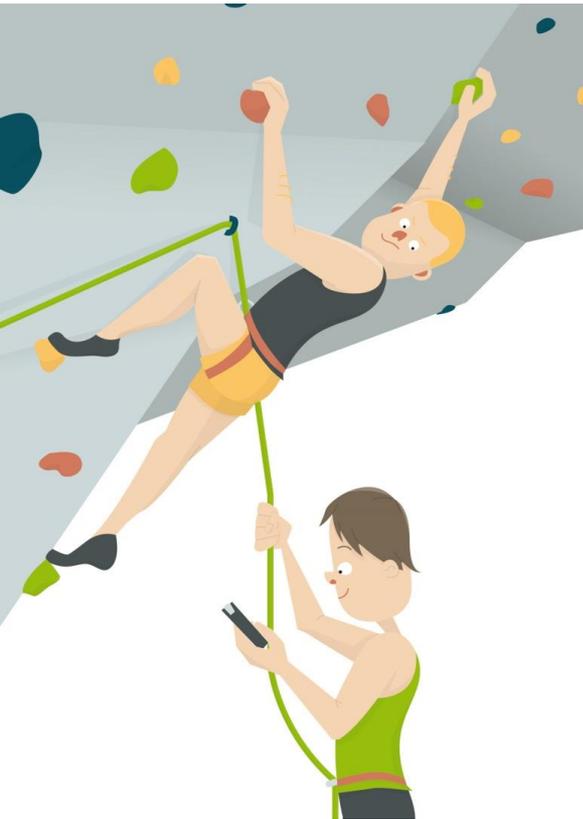
Fallbeispiel

- Philipp S.: 15-jähriger Jugendlicher, Vorstellung in der Spezialsprechstunde für Medienabhängigkeit
- Seit einem halben Jahr unregelmäßiger Schulbesuch, seit wenigen Wochen kompletter Schulabsentismus, Versetzungsgefahr besteht. Unspezifische körperliche Beschwerden.
- Zunehmende Spieldauer über das letzte Jahr, vor allem „League of Legends“. Massivste Konflikte mit Mutter und Partner der Mutter bis hin zu Gewalt bei anamnestisch lebenslang eher ruhigem Wesen.
- Berichtet in der Therapie von vermehrtem Spielen bei schlechter Stimmung zum Vergessen der Probleme und gescheiterten Versuchen, selbstständig die Spielzeit zu reduzieren
- Bei eskalierender Situation in der Häuslichkeit und Beratung der sich hilflos föhlenden Eltern Abbruch der Therapie

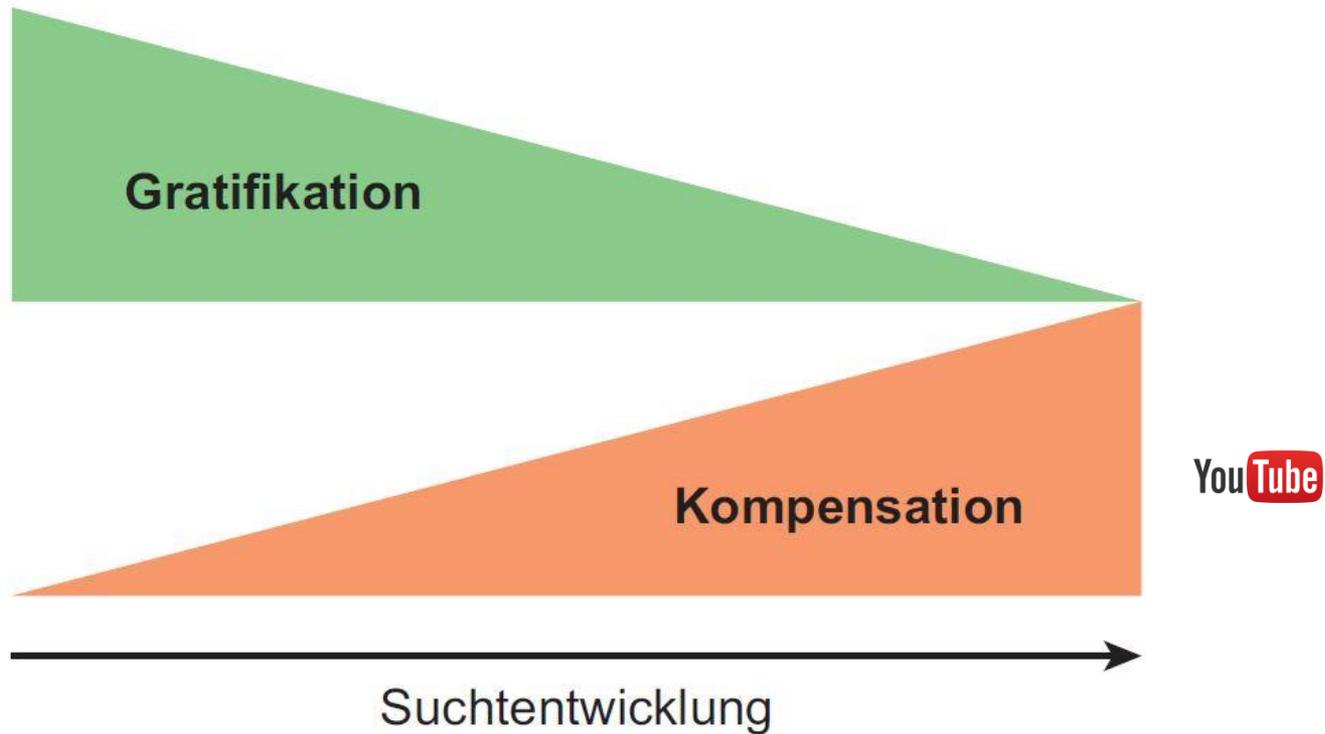


Abbildung: mrgreen.com

Behandlungstechniken

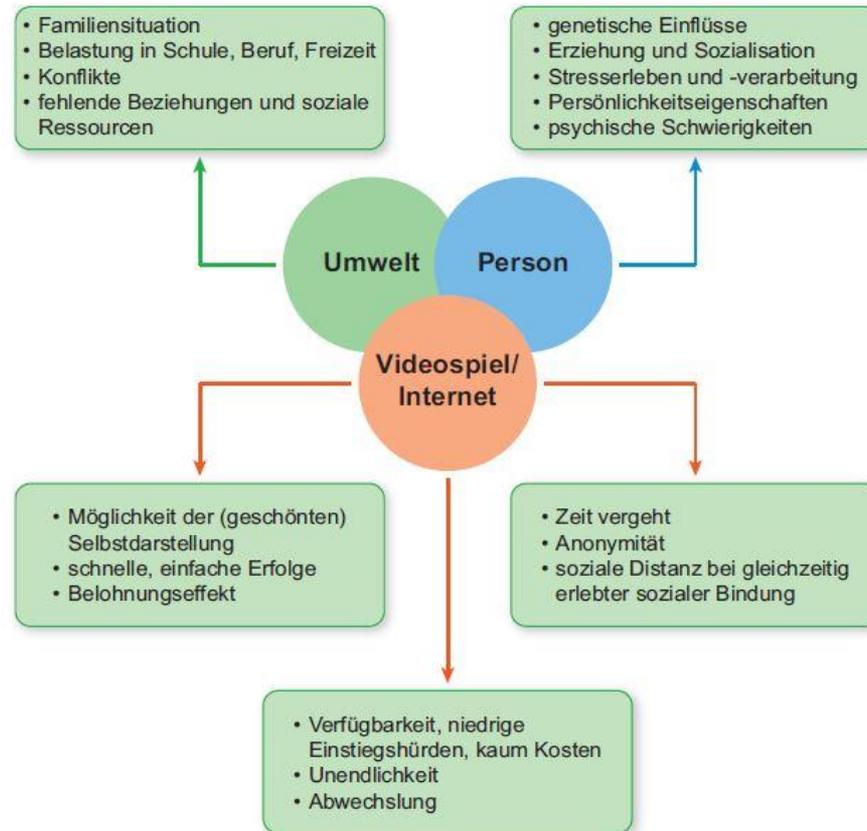


Suchtentwicklung Gratifikation → Kompensation



Quellen: <https://eu.battle.net/forums/de/wow/>;
www.youtube.com

Mediensucht im Trias-Modell



Komorbiditäten

- Hohe Komorbiditätsrate
- Häufig Aufmerksamkeitsstörung (AD[H]S), Depression, soziale Phobie, Autismus, Somatisierungsstörung
- Merkmale der digitalen Medien attraktiv für **ADHS-Konstitution** (schnell wechselnde audiovisuelle Reize → Aufmerksamkeitsfokussierung, kurzfristige Belohnungsanreize durch Spiele → Motivation)
- Genaue Anamnese notwendig, um zu beurteilen, welche Symptome zuerst bestanden
- Gaming Disorder nur Symptom anderer Erkrankungen?



Diskussionsanregungen

- Diagnose Gaming Disorder: **Stigmatisierung** von Spielenden oder **Notwendigkeit** für Forschung und Behandlung?
- Aufteilung der **Verantwortung** für Prävention und Behandlung: Staat / Angehörige / Betroffene
- Zusammenhänge zwischen der Veränderung des Mediums **Computerspiel** und der Videospieldabhängigkeit

