



Problematische Computerspiel- und Glücksspielnutzung bei Jugendlichen im Vergleich

Dr. Florian Rehbein

Computerspiel und Glücksspiel: Gemeinsamkeiten

- Spieler häufiger männlich.
- Früher Erstkonsum: Computerspiele: 8,6 Jahre, Onlinespiele: 11,4 Jahre, Glücksspiele: 13,6 Jahre (BZgA, 2012, Rehbein et al., in press).
- Spielautomat und Playstation: Interaktion mit einem programmierten Computersystem, um bestimmte Erfolge und Belohnungen zu erzielen.
- Strukturell fließender Übergang zwischen Computer- und Glücksspielen (Bsp. Pokersimulation mit Punktgewinn, Free-2-Play-Computerspiel mit Itemshop).
- Belohnungen zufällig, Vergabe im Sinne intermittierender Verstärkung.
- Hohe Variabilität im Risikopotential verschiedener Spielformen (Lotto vs. Spielautomaten, Jump'n'Run-Spiele vs. Onlinerollenspiele).
- Intensiver psychischer Erlebniszustand (Arousal, Flow).
- Erhöhte Dopaminausschüttung, Stimulation belohnungsrelevanter Hirnareale und erhöhte Aufmerksamkeit in Hinblick auf suchtbezogene Reize (z. B. Thalemann, Wöfling & Grüsser, 2007, Meyer & Bachmann, 2005).

Computerspiel und Glücksspiel: Unterschiede

- Glücksspiele: Geldgewinne als Anreizqualitäten.
- Computerspiele: Virtuelle Belohnungen als Anreizqualitäten (Punkte, Spielitems, Auszeichnungen, Weiterentwicklung des Spielcharakters).
- Glücksspiele lassen keine (Lotto, Roulette, Automatenspiel) oder geringe (Poker, Sportwetten) Einflussmöglichkeiten auf den Spielausgang zu.
- Computerspiele knüpfen stärker an den Fähigkeiten des Spielers an. Allerdings ist der Spielausgang gerade in komplexen Onlinespielen häufig kaum vorhersehbar (Stärke von Mit- und Gegenspielern, programmierte „Zufälligkeiten“).
- Charakteristische Symptome (Chasing, Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte) oder Folgeschäden (finanzieller Ruin, Beschaffungskriminalität) der Glücksspielsucht gelten bislang für Computerspielsucht nicht als vordergründig.

Aktuelle Situation DSM-5

Gambling Disorder (9 Kriterien, 312.31, "Substance-Related and Addictive Disorders")

Persistent and recurrent problematic gambling behavior leading to clinically significant impairment or distress, as indicated by the individual exhibiting **four** (or more) of the following in a 12-month period.

Internet Gaming Disorder (9 Kriterien, "Conditions for Further Study")

Persistent and recurrent use of the Internet to engage in games, often with other players, leading to clinically significant impairment or distress, as indicated by **five** (or more) of the following in a 12-month period.

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

Aktuelle Situation DSM-5

	Gambling Disorder	Internet Gaming Disorder
Preoccupation	X	X
Withdrawal	X	X
Tolerance	X	X
Loss of Control	X	X
Behavioral Salience		X
Continuation despite problems		X
Lying	X	X
Dysfunctional use	X	X
Jeopardized / Lost	X	X
Chasing	X	
Relies on others to provide money	X	
Anzahl der zu erfüllenden Kriterien	4 von 9	5 von 9

Ausgangspunkt

- Sowohl problematische Computerspieler als auch problematische Glücksspieler weisen vielfältige psychosoziale Belastungen und eine erhöhte Komorbidität zu weiteren psychischen Störungen auf.
- Im Gegensatz zu pathologischen Glücksspielern, deren Beeinträchtigungen in verschiedenen Phasen der Spielerkarriere bereits sehr differenziert herausgearbeitet wurden, ist die Datenlage zu Computerspielsucht noch eingeschränkt.
- Gerade in Hinblick auf die phänomenologischen Gemeinsamkeiten zwischen Glücks- und Computerspielen stellt sich die Frage, ob frühbeginnende Problemspieler beider Angebotsformen in ähnlicher Weise belastet erscheinen.

Studie: Adolescent Development of Internet Gaming Disorder (ADIGD)

- > Vollstandardisierte Schülerbefragung (7.-Klässler, 8.-Klässler, 9.-Klässler & 10.-Klässler)
- > 10 Schulen im Raum Hannover (2 Gesamtschulen, 4 Realschulen, 4 Gymnasien)
- > t1: Herbst 2011
- > N = 4.436 (t1)
- > Rücklaufquote: 85 %
- > M(Alter) = 14,5 Jahre (SD = 1.31)

Konsumhäufigkeit von Alkohol, Zigaretten, Cannabis, Glücksspielen und Computerspielen.

Screening Glücksspielsucht:

Glücksspiel-Screen DSM-IV-MR-J (Fisher, 1999, 2000), deutsche Adaption nach Schmidt & Kähner (2003), 4 von 9 Kriterien.

Screening Computerspielsucht:

Computerspielabhängigkeitsskala CSAS-II (Rehbein et al., 2009, 2010). RW ≥ 42.

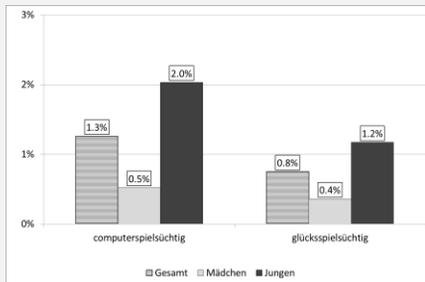
Problematisches Konsumverhalten unter Jugendlichen (N = 4.436)

	Alkohol (mind. einmal pro Woche)	Zigaretten (täglich)	Cannabis (mind. mehrmals pro Monat)	Glücksspiele (mind. mehrmals pro Monat)	Computerspiele (täglich)
Jungen (n = 2128)	7.1 %	5.4 %	2.4 %	4.6 %	30.2 %
Mädchen (n = 2271)	4.9 %	5.4 %	1.3 %	0.6 %	2.5 %
Cransers V	.047**	.001**	.040**	.126***	.378***
7. Klasse (n = 1072)	0.8 %	0.8 %	0.3 %	2.2 %	13.5 %
8. Klasse (n = 1176)	1.7 %	2.3 %	1.0 %	2.2 %	15.3 %
9. Klasse (n = 1168)	7.2 %	9.2 %	2.3 %	2.4 %	17.4 %
10. Klasse (n = 990)	15.2 %	9.4 %	3.7 %	3.5 %	17.3 %
Cransers V	.234***	.172***	.094***	.033*	.044*
Realschulen (n = 1286)	7.9 %	9.7 %	2.7 %	3.9 %	20.2 %
Gymnasium (n = 1816)	4.0 %	1.3 %	1.1 %	1.7 %	12.4 %
Gesamtschule (n = 1335)	7.0 %	6.9 %	1.9 %	2.4 %	16.5 %
Cransers V	.073***	.159***	.052**	.058***	.088**

*p < .05; **p < .01; ***p < .001; ns, nicht signifikant.

Schwellenwerte des problematischen Konsumverhaltens nach Baier und Rabold (2009)

Prävalenz von Computerspiel- und Glücksspielsucht



Differenzielle Erfassung beider Störungsklassen erscheint konsistent:

- Computerspielsucht (CSAS-II ≥ 42): 52 Personen
- Glücksspielsucht (Glücksspiel-Screen DSM-IV ≥ 4 Kriterien): 33 Personen
- Davon kombiniert CSA + GSS: 5 Personen

Belastungsindikatoren bei Jungen (7.-10. Klasse)

	Unauffällige Jungen (n = 1763)	Computerspiel-süchtige Jungen (n = 36)	Glücksspiel-süchtige Jungen (n = 20)	CS vs. GS
Wohlbefinden				
Schlafdauer	08:13	07:06***	06:58***	CS = GS
Schlafprobleme	2 %	20 %***	20 %***	CS = GS
Körperliches Wohlbefinden	16.0	15.4**	14.3*	CS = GS
Psychisches Wohlbefinden	16.4	15.5**	15.6**	CS = GS
Selbstvertrauen	14.2	13.1**	13.1**	CS = GS
Häufige Suizidgedanken	2 %	11 %***	53 %***	CS < GS***
Psychosoziales Funktionsniveau				
Funktionsniveau im Alltag	14.3	12.7***	11.9***	CS = GS
Notendurchschnitt	3.0	3.4**	3.1**	CS = GS
Geschwänzte Schulstunden	3.7	8.2**	16.3***	CS = GS

Unauffällige Jungen weisen weder auffälliges Glücksspiel- noch Computerspielverhalten auf. Jungen mit Doppeldiagnose aus den Analysen ausgeschlossen. Kovariate: Alter. *p < .05; **p < .01; ***p < .001; ns, nicht signifikant.

Zusammenfassung

- Jungen weisen weit häufiger als Mädchen einen problematischen Computerspiel- und Glücksspielkonsum auf.
- Während problematischer Substanzkonsum von der 7. zur 10. Klasse zunimmt, ergibt sich für den problematischen Computerspielkonsum nur ein geringfügiger und für den problematischen Glücksspielkonsum kein nachweisbarer Anstieg.
- Alle problematischen Konsumformen treten bei Realschülern häufiger auf als bei Gymnasiasten.
- Jungen weisen auch weit häufiger als Mädchen Symptome einer Computerspiel- und Glücksspielsucht auf.
- Als computerspielsüchtig klassifizierte Jugendliche weisen zu rund 10 Prozent auch die Kriterien einer Glücksspielsucht auf.
- Als glücksspielsüchtig klassifizierte Jugendliche weisen zu rund 15 Prozent auch die Kriterien einer Computerspielsucht auf.
- Männliche problematische Glücksspieler und Computerspieler erscheinen in der vorliegenden Studie in ähnlicher Weise belastet. Glücksspielsüchtige Jungen weisen jedoch in höherem Maße Suizidgedanken auf.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

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