



Universitätsklinikum
Hamburg-Eppendorf

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des
Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

DAK
Gesundheit



Geld für Games – Riskantes und abhängiges Computerspiel bei Kindern und Jugendlichen

Prof. Dr. Rainer Thomasius

Pressekonferenz DAK-Studie
*„Geld für Games – wenn
Computerspiel zum
Glücksspiel wird“*

Haus der
Bundespressekonferenz
Berlin
5. März 2019



Hintergrund und Fragestellungen der Studie





Hintergrund der Studie

Zahl der Befragten:

Repräsentative Stichprobe von 1000 Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren in Deutschland

Erhebungszeitraum:

1. August bis 26. Oktober 2018

Erhebung und Methode:

forsa

Computergestützte Telefoninterviews (CATIs)

Gewichtung:

Gewichtung nach Alter, Geschlecht und Region (Gewichtungsgrundlage: Statistisches Bundesamt, Bevölkerungsbeschreibung per 31.12.2016)





Hintergrund der Studie

1. Kinder und Jugendliche sind eine **primäre Zielgruppe der Computerspielindustrie**.
2. Bei der Nutzung von Computerspielen haben **monetäre Aspekte und Glücksspielelemente** zunehmende Bedeutung erlangt – sie tragen zu hoher Spielbindung und Suchtentwicklung bei.
3. Der finanzielle Einsatz durch Kinder und Jugendliche für die Anschaffung von Computerspielen und für Investitionen im Spielverlauf (für Gestaltung und Individualisierung, Spieleerweiterungen, technische Zusatzitems, Überraschungskisten – sog. Loot-Boxen) ist **bisher nicht untersucht** worden.
4. Unbekannt ist, ob sich die Aufwendungen der regelmäßigen, **unauffälligen Nutzer** von denen mit einem **risikohaften bzw. abhängigen Konsum (Gaming-Sucht)** unterscheiden.



Hintergrund der Studie

Monetäre Aspekte bei Games zählen zu den suchtfördernden Mechanismen.

Hierzu gehören z.B.:

- **Investitionen in Zusatzitems**, die die emotionale Spielbindung erhöhen (durch eine Erhöhung der Gestaltungsmöglichkeiten)
- Investitionen für **Spielerweiterungen** („kein Ende“)
- **Zeitliche Bindung** durch zeitlich begrenzte Verfügbarkeiten von Items
- **Loot-Boxen** (Überraschungskisten) für wertvolle/wertlose Zusatzitems
- **Kontrollverlust durch fehlenden Überblick** bei In-Game-Währungen und 1-Click-Käufen



Fragestellungen der Studie

1. Wieviel Geld geben Jugendliche in Deutschland für die Anschaffung von Computerspielen und deren Ausgestaltung aus?
2. Wie unterscheiden sich regelmäßige, unauffällige Nutzer von Nutzern mit einem risikohaften bzw. abhängigen Konsum in Bezug auf Geldaufwendungen für Games, Spielmotive, Suchtgefährdung und emotionale Probleme?

Berücksichtigt wurden Online- und Offline-Spiele auf allen technischen Endgeräten:

- Computer
- Spielekonsole
- Smartphone
- Tablet

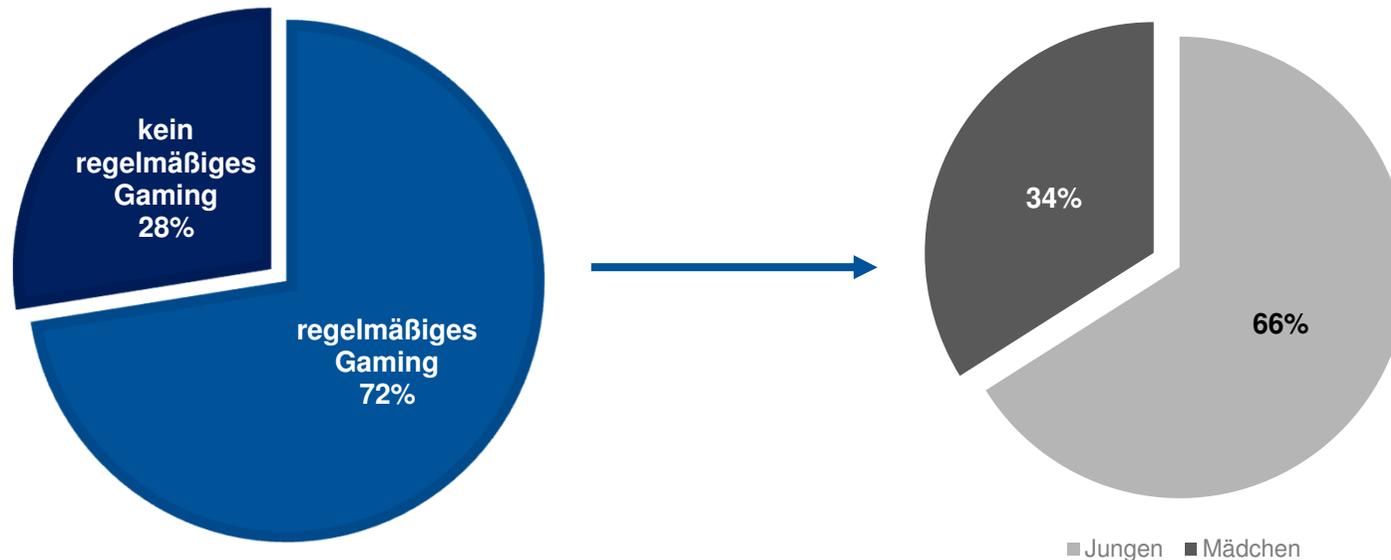


Ergebnisse
der Studie



Regelmäßige Nutzung von Computerspielen

*72,5% (N= 725) der 12- bis 17-jährigen Kinder und Jugendlichen (88,9% der Jungen und 53,4% der Mädchen) spielen mindestens wöchentlich Computerspiele**



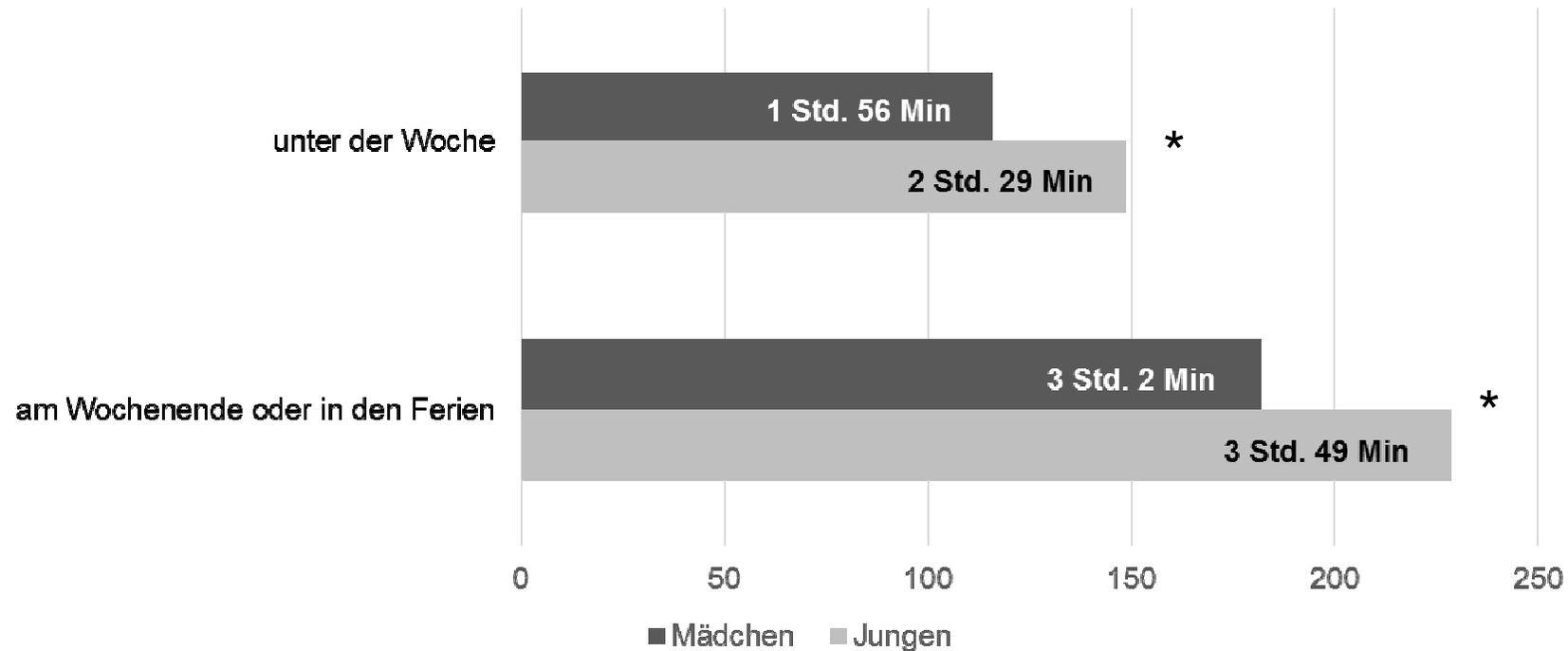
Altersdurchschnitt der regelmäßigen Gamer 14,4 Jahre

* Das entspricht mehr als 3 Millionen Kindern und Jugendlichen in Deutschland



Spieldauer nach Geschlecht

Mittelwertvergleich für regelmäßige Gamer (durchschnittliche
Spieldauer pro Tag in Minuten)

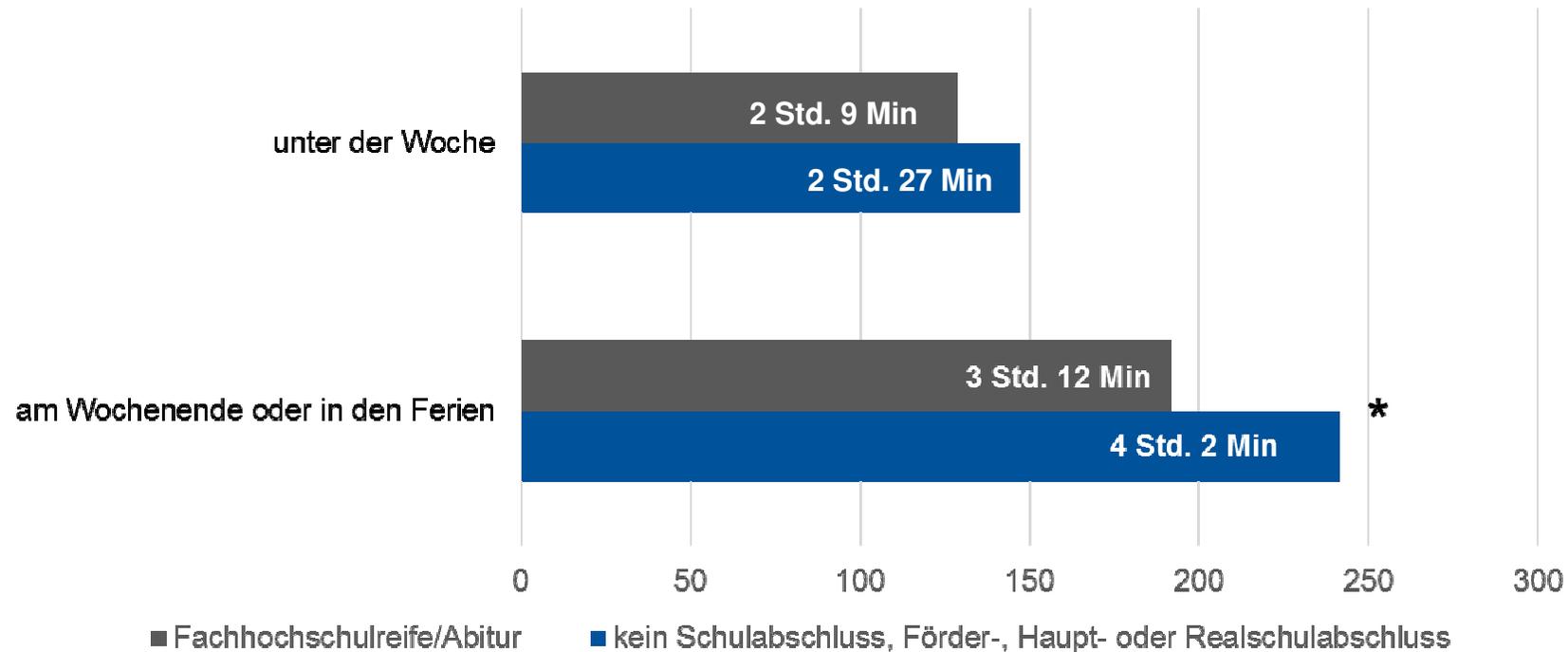


Jungen spielen sowohl unter der Woche als auch am Wochenende/in den Ferien länger als Mädchen ($p < .001$ bzw. $p < .01$)



Spieldauer nach Schulbildung

Mittelwertvergleich für regelmäßige Gamer (durchschnittliche
Spieldauer pro Tag in Minuten)



Jugendliche mit besserer Schulbildung spielen am Wochenende weniger als Jugendliche mit schlechterem Schulabschluss ($p < .01$). Unter der Woche unterscheiden sich die Gruppen nicht signifikant.



Riskantes und pathologisches Computerspielverhalten

Diagnostische Kriterien der *Internetspielstörung* nach DSM-5

- **Gedankliche Vereinnahmung.** Der Spieler muss ständig an das Spielen denken, auch in Lebensphasen, in denen nicht gespielt wird (zum Beispiel in der Schule oder am Arbeitsplatz).
- **Entzugerscheinungen.** Der Spieler erlebt vegetative (nicht physische oder pharmakologische) Entzugssymptome, wie Gereiztheit, Unruhe, Traurigkeit, erhöhte Ängstlichkeit, oder Konzentrationsprobleme, wenn nicht gespielt werden kann.
- **Toleranzentwicklung.** Der Spieler verspürt im Laufe der Zeit das Bedürfnis, mehr und mehr Zeit mit Computerspielen zu verbringen.
- **Kontrollverlust.** Dem Spieler gelingt es nicht, die Häufigkeit und Dauer des Spielens zu begrenzen und die Aufnahme und Beendigung des Spielens selbstbestimmt zu regulieren.
- **Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen.** Der Spieler setzt sein Spielverhalten fort obwohl er weiß, dass dieses nachteilige psychosoziale Auswirkungen auf ihn hat.



Riskantes und pathologisches Computerspielverhalten

Diagnostische Kriterien der *Internetspielstörung* nach DSM-5

- **Verhaltensbezogene Vereinnahmung.** Der Spieler verliert sein Interesse an vormals geschätzten Hobbies und Freizeitaktivitäten und interessiert sich nur noch für das Computerspielen.
- **Dysfunktionale Stressbewältigung.** Der Spieler setzt das Computerspielen ein, um damit negative Gefühle zu regulieren oder Probleme zu vergessen.
- **Dissimulation.** Der Spieler belügt Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Personen über das tatsächliche Ausmaß seines Spielverhaltens.
- **Gefährdungen und Verluste.** Der Spieler hat wegen seines Computerspielens wichtige Beziehungen, Karrierechancen oder seinen Arbeitsplatz riskiert oder verloren oder seinen Werdegang in anderer Weise gefährdet.

Die APA definiert, dass **fünf (von neun) Kriterien erfüllt** sein sollen, um die Diagnose *Internet Gaming Disorder* zu stellen. Dabei darf **nur die pathologische Nutzung von Online- und Offlinespielen, nicht die berufliche oder private Nutzung anderer Internetangebote** im Sinne der Diagnose verstanden werden.



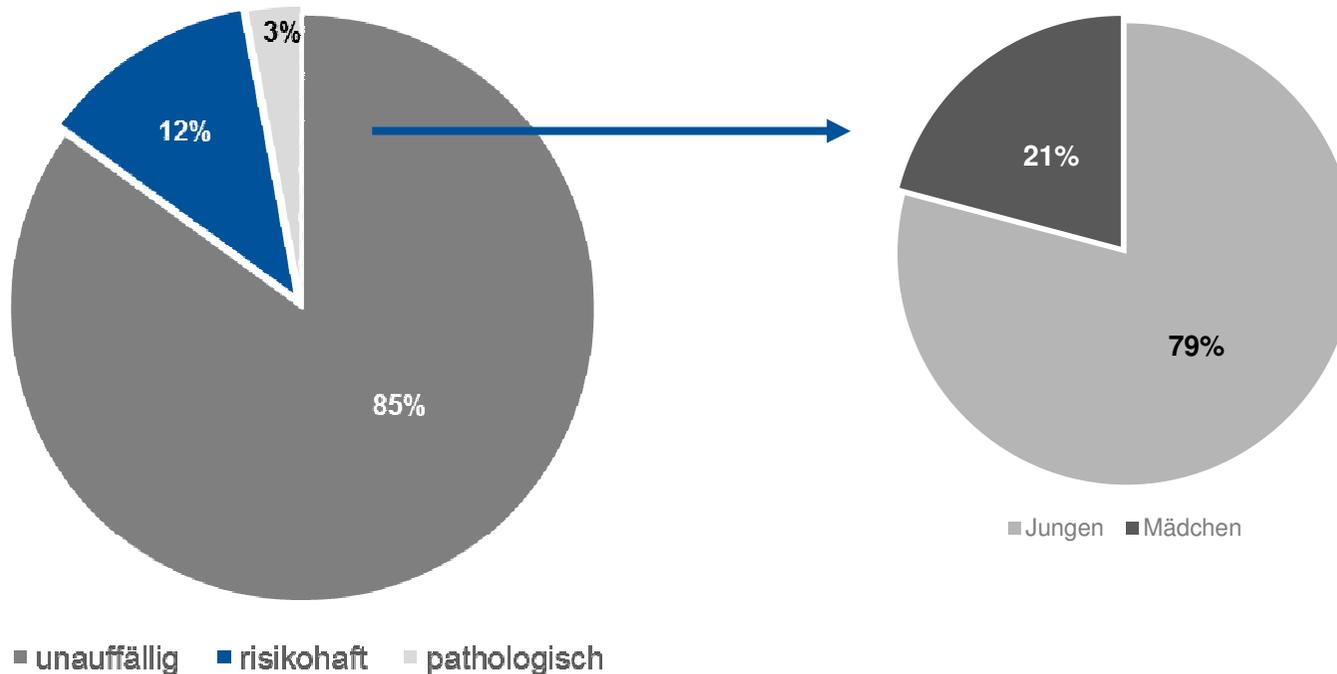
Riskantes und pathologisches Computerspielverhalten Datenerhebung mit der Internet Gaming Disorder Scale (Lemmens et al., 2015)

- Der standardisierte Fragebogen besteht aus insgesamt 9 Fragen (Antwortformat: „nein“ oder „ja“)
- Beispielfrage: „Hast Du im vergangenen Jahr ernsthafte Probleme mit der Familie, Freunden oder dem Partner durch das Spielen gehabt?“
- Wenn **mindestens 2 bzw. 5 Fragen** mit „ja“ beantwortet wurden, war der Screening-Befund positiv (**riskantes bzw. pathologisches Computerspielverhalten**)
- Die Internet Gaming Disorder Scale wurde bereits bei einer repräsentativen Stichprobe in den Niederlanden und in Deutschland eingesetzt.



Riskantes und pathologisches Computerspielverhalten

15,4% (m: 18,2%, w: 9,2%) (N= 112) aller regelmäßigen Gamer zeigen riskantes oder pathologisches Computerspielverhalten (nach IGDS)*



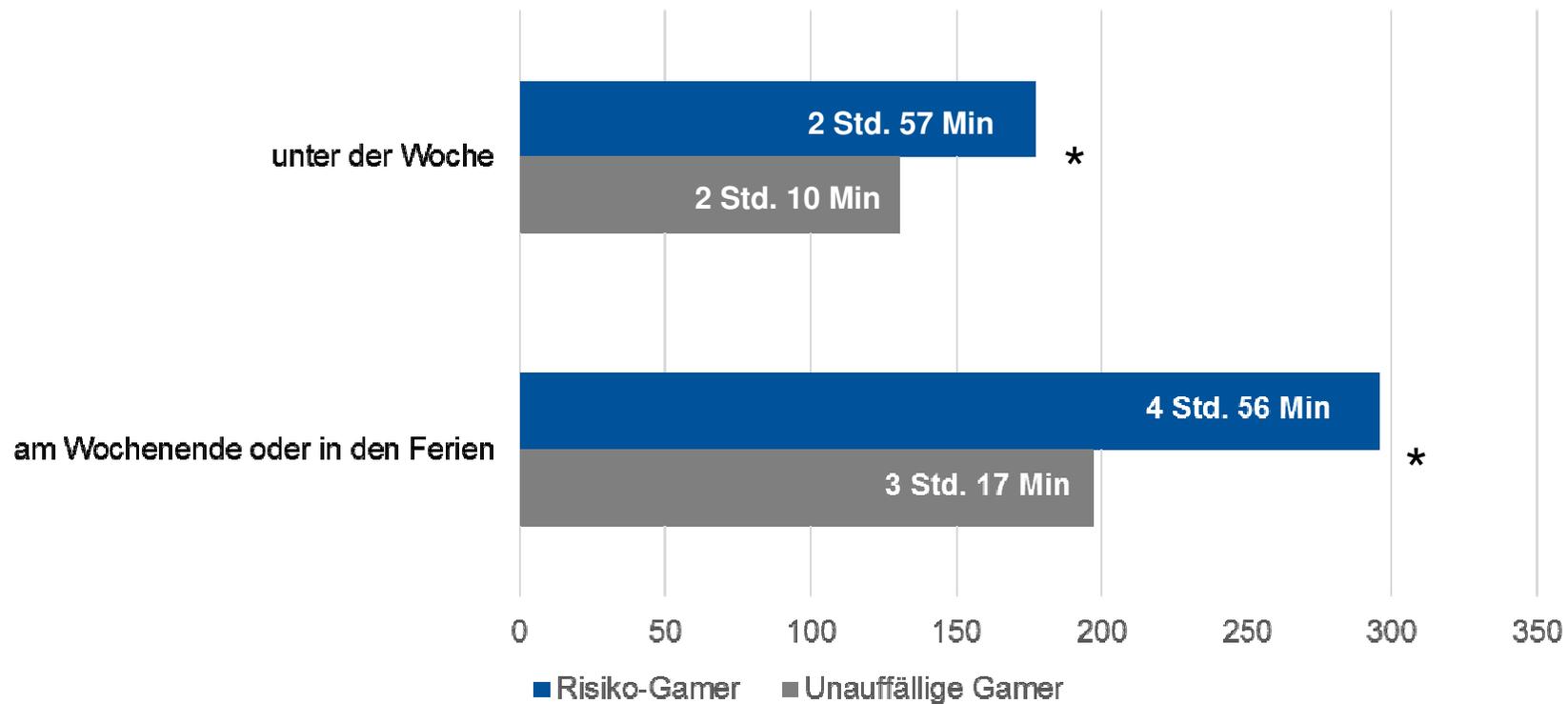
* Das entspricht etwa 465.000 Kindern und Jugendlichen in Deutschland



Spieldauer

*Risiko-Gamer spielen sowohl unter der Woche als auch am Wochenende/in den
Ferien signifikant länger als unauffällige Spieler*

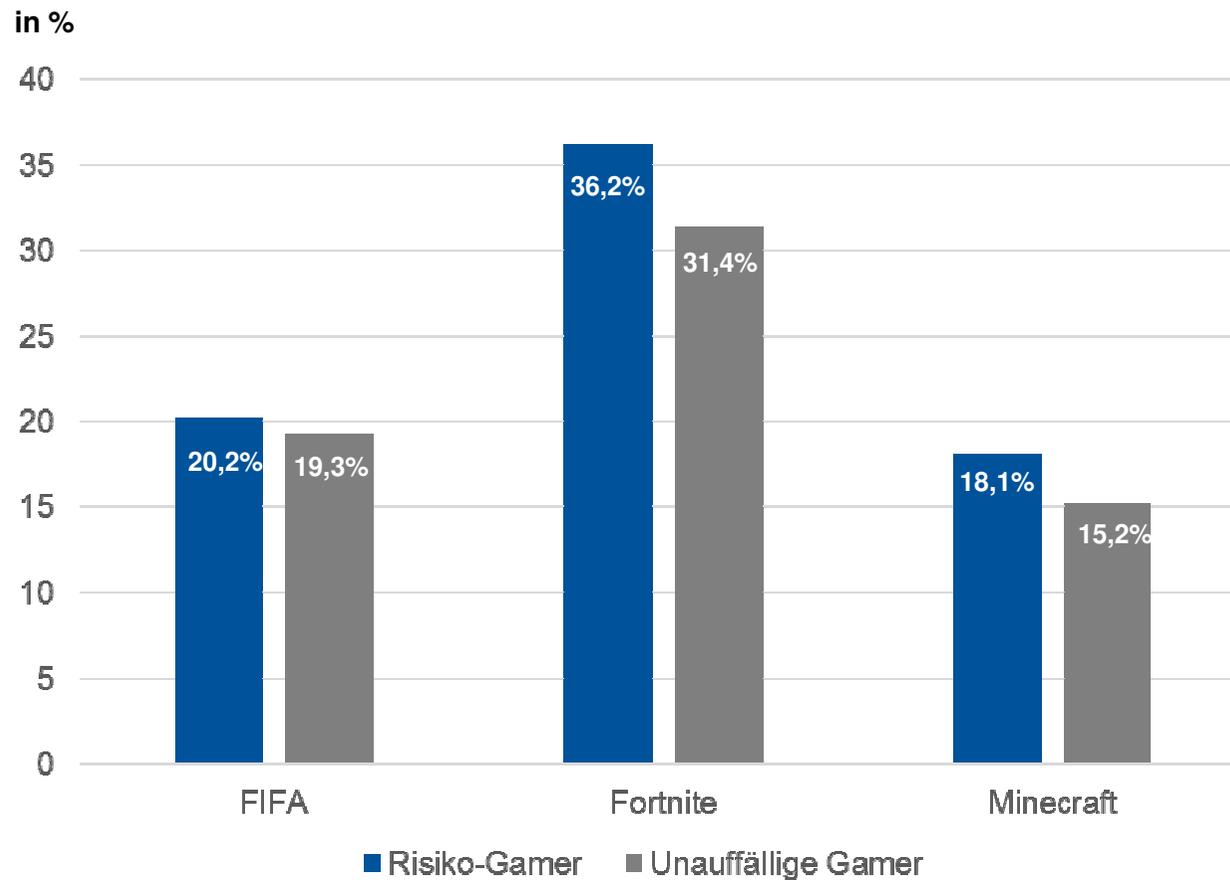
Mittelwertvergleich (durchschnittliche Spieldauer pro Tag in Minuten)





Lieblingsspiele

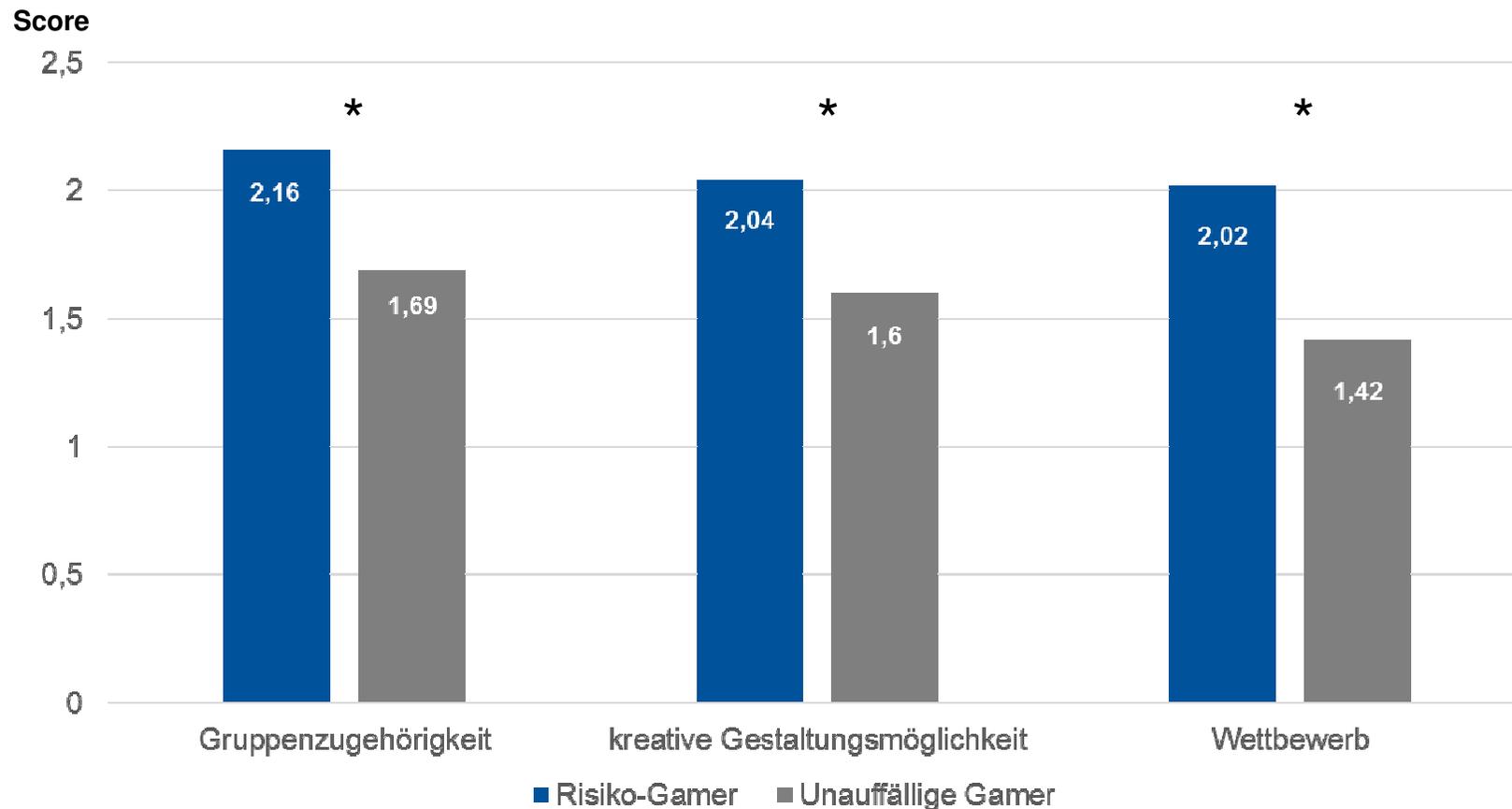
Die Lieblingsspiele unterscheiden sich zwischen Risiko-Gamern und unauffälligen Gamern nicht





Spielmotive

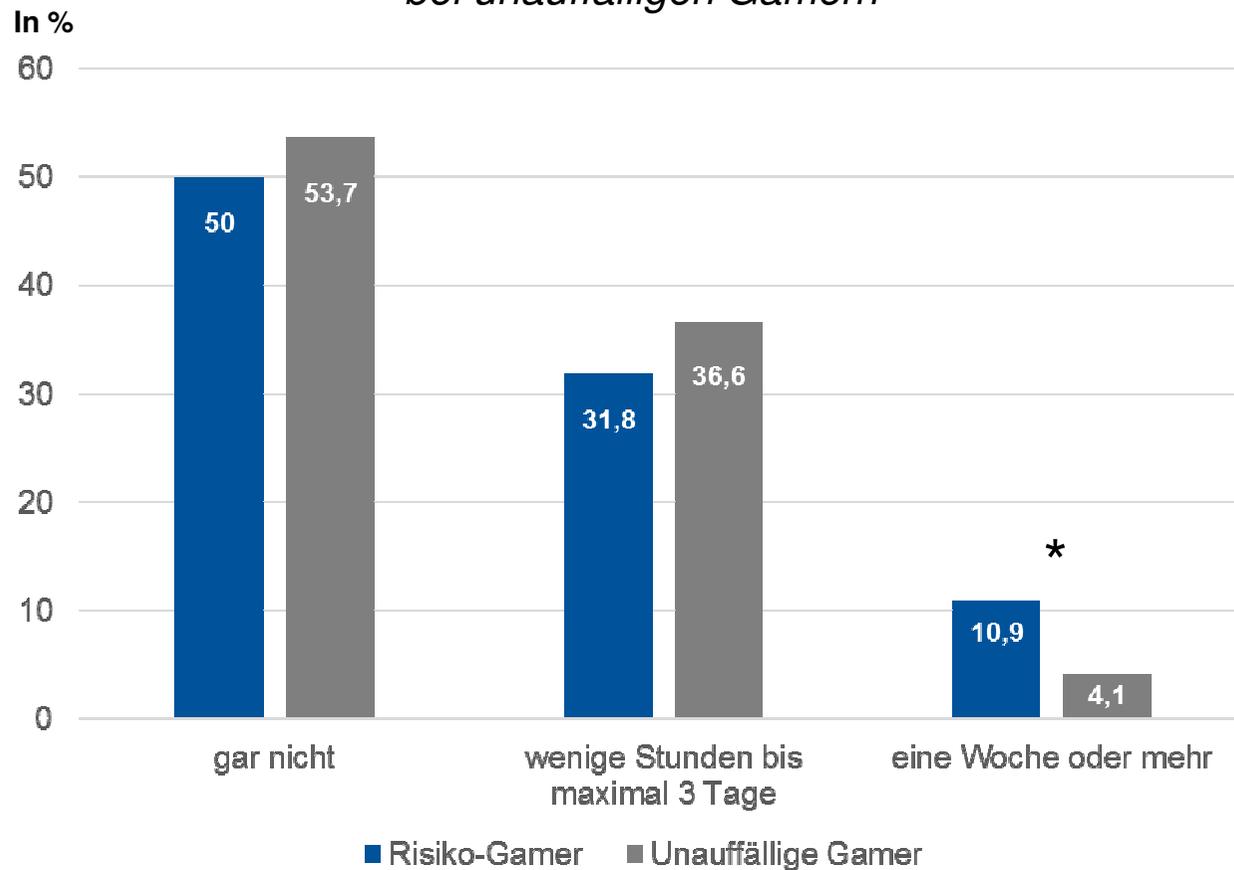
*Risiko-Gamer suchen in Spielen mehr Wettbewerb, kreative Gestaltungsmöglichkeit
und Gruppenzugehörigkeit als unauffällige Gamer*





Fehlen im Schulunterricht

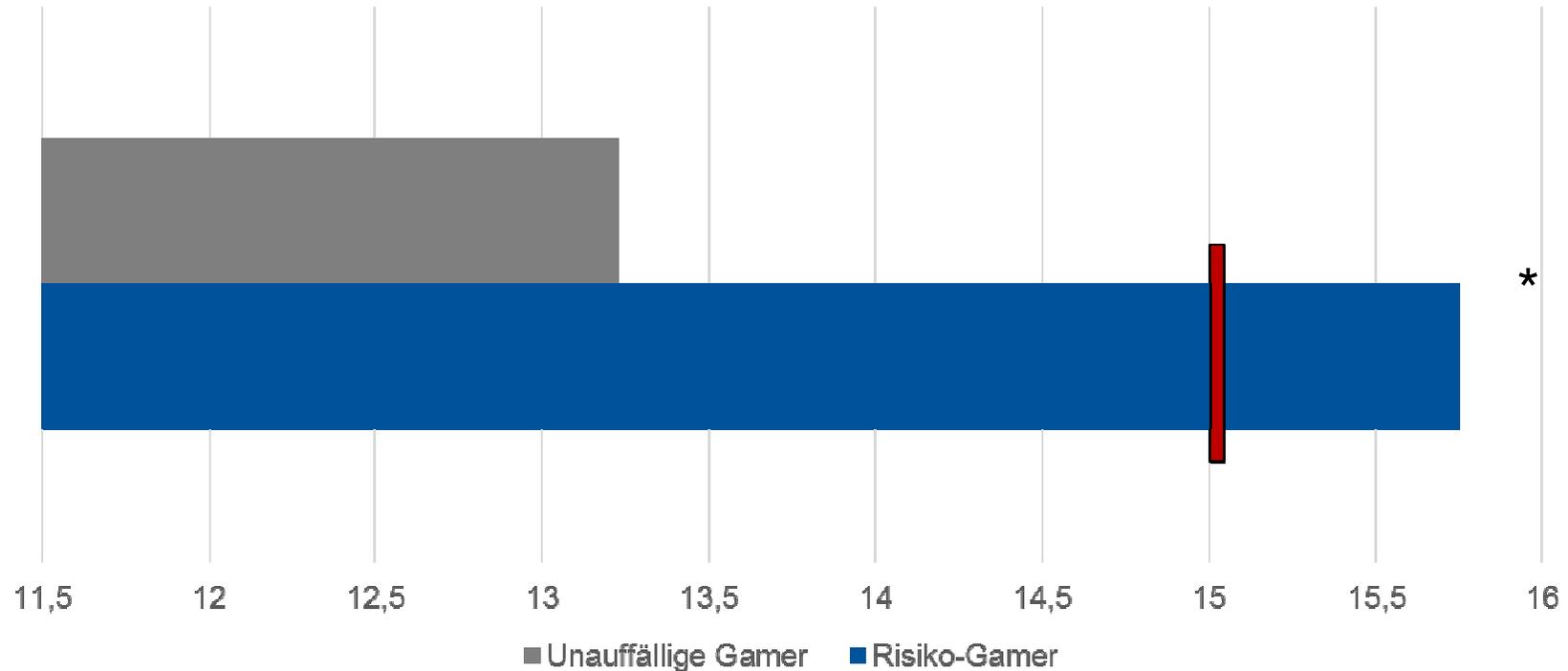
Unter Risiko-Gamern liegt der Anteil derer, die in den letzten 4 Wochen, eine Woche oder mehr in der Schule gefehlt haben, mehr als doppelt so hoch wie bei unauffälligen Gamern





Emotionale Probleme

Risiko-Gamer berichten im Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) mehr emotionale Probleme als unauffällige Gamer (Ängstlichkeit, Depressivität)

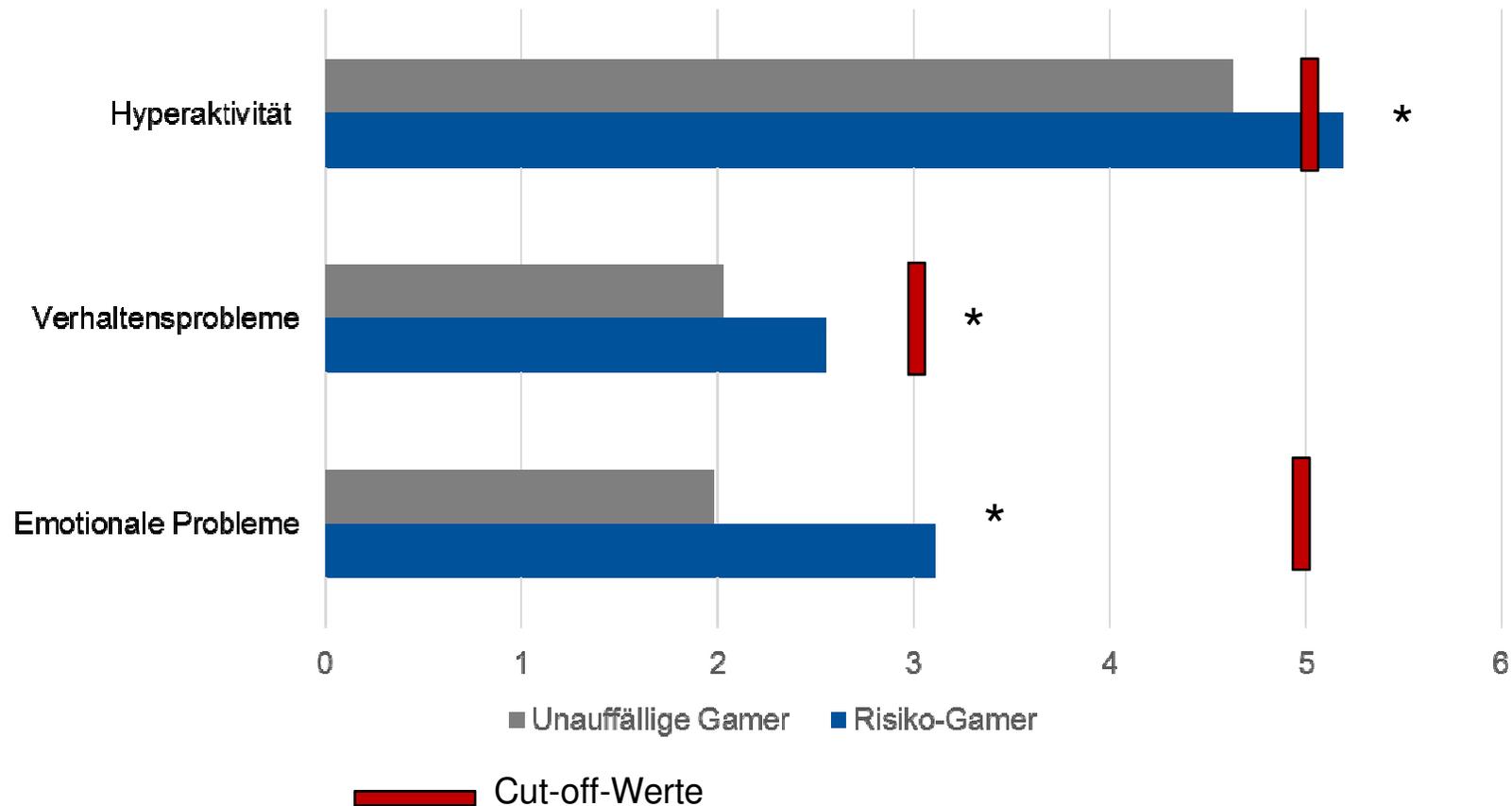


Der Cut-off-Wert liegt bei 15. Werte > 15 gelten als auffällig.



Emotionale Probleme (Skalen)

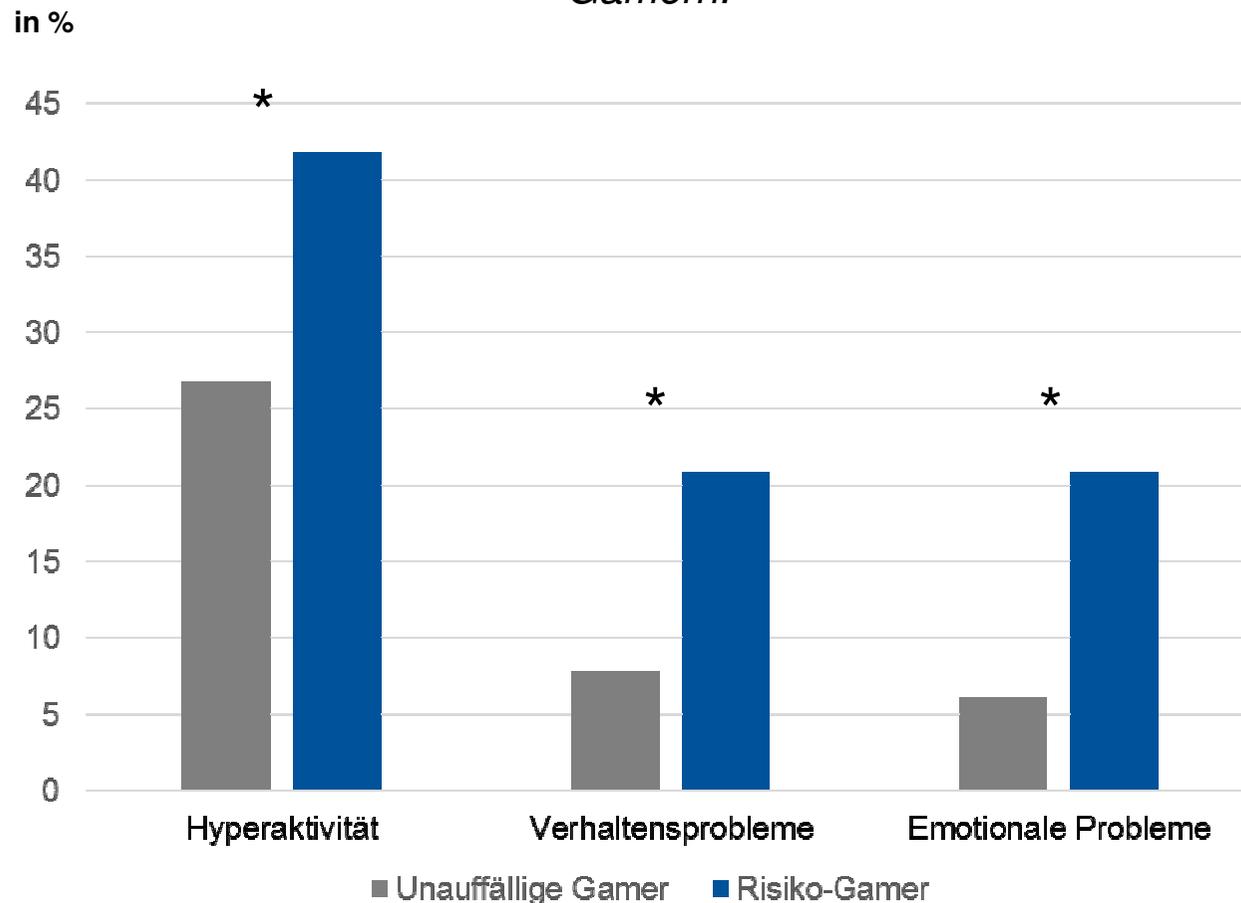
Risiko-Gamer liegen über dem Cut-off-Wert bei Hyperaktivität. Verhaltens- und emotionale Probleme äußern Risiko-Gamer häufiger als unauffällige Gamer, liegen jedoch nicht über dem jeweiligen Cut-off.





Emotionale Probleme (Skalen)

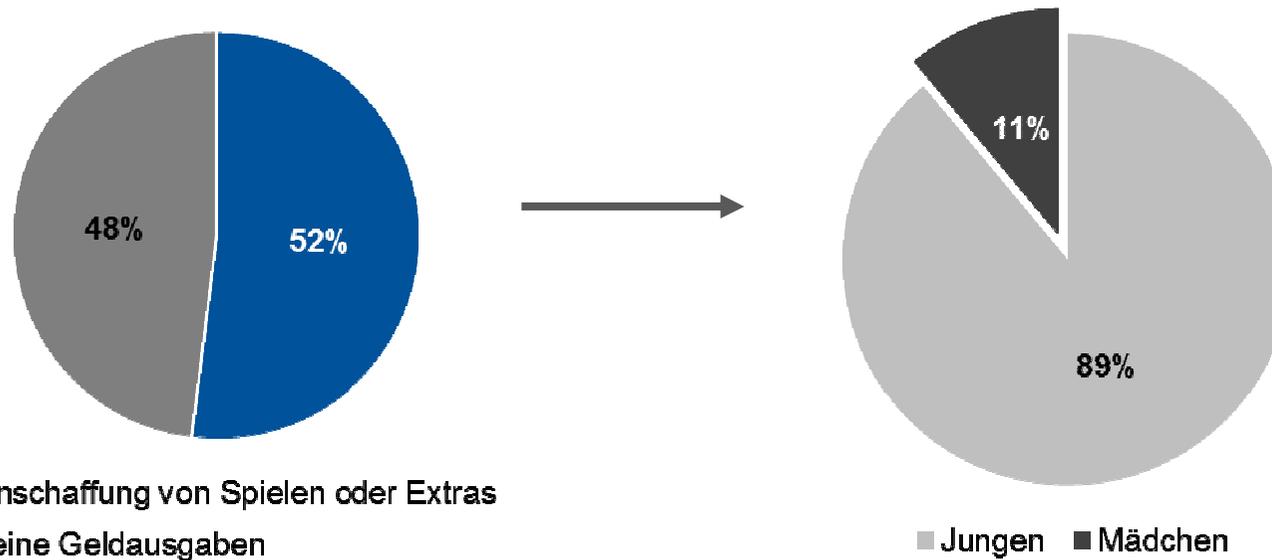
In der Gruppe der Risiko-Gamer ist der prozentuale Anteil der Spieler, welche die Cut-off-Werte der Skalen erreichen bzw. überschreiten, deutlich höher als bei den unauffälligen Gamern.





Geldausgaben

52 % (N= 380) der regelmäßigen Gamer (89% Jungen) gaben in den letzten 6 Monaten durchschnittlich 110,65 Euro für die Anschaffung von Spielen oder Extras aus

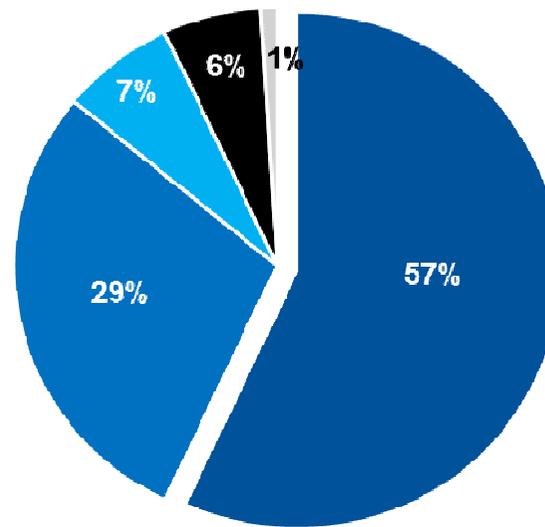


bis 20 €	21 bis 50 €	51 bis 100 €	101 bis 200 €	über 200 €
23%	29%	23%	17%	8%



Geldausgaben: Welche Extras spielen eine Rolle?

Das am häufigsten gekaufte Extra ist mit 57% das In-Game-Geld. An zweiter Stelle folgen Extras für Spaß- und Verschönerungszwecke mit 29%.



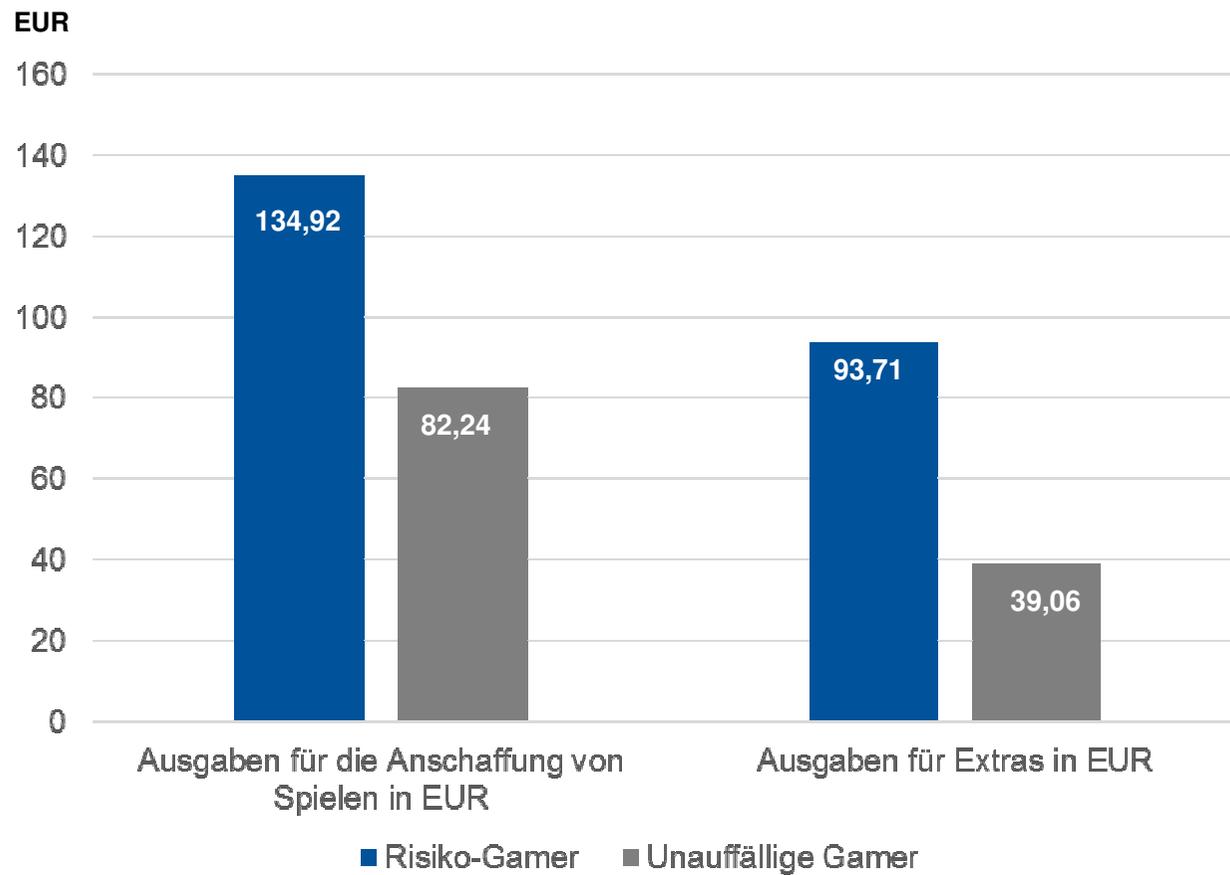
- In-Game-Geld
- Spaß/Verschönerung
- zusätzliche Spielfiguren
- Lootboxen/Glücksräder/Überraschungskisten
- besondere Fähigkeiten

bis 20 €	21 bis 50 €	51 bis 100 €	über 100 €
49%	26%	14%	10%



Geldausgaben

*Risiko-Gamer geben mehr Geld für die Anschaffung von Spielen
und für Extras aus*



A person with glowing green eyes and bandaged limbs sits in a dilapidated room. The person is wearing a black long-sleeved shirt and green pants. They are sitting on the floor, leaning against a wall with peeling paint. A power outlet is visible on the wall to the left. The word "Warnsignale" is overlaid in white text in the center of the image.

Warnsignale



Warnsignale

- **Kontaktverhalten.** Der Jugendliche geht jeglicher Begegnung aus dem Weg, Gespräche verlaufen eher flüchtig und oberflächlich.
- **Nutzungszeiten.** Die Zeit, in der der Jugendliche das Internet oder das Smartphone oder den Computer nicht nutzt wird immer kürzer, sonstige Freizeitaktivitäten werden vernachlässigt oder ganz aufgegeben.
- **Tagesstruktur.** Der Jugendliche ist bis in die Nacht hinein im Internet, er schläft deutlich weniger oder in einem anderen Rhythmus als früher, er ist oft müde.
- **Affekt.** Der Jugendliche reagiert launisch, wütend, depressiv verstimmt, wenn er/sie keinen Internet-/Computer-Zugang hat.
- **Nachlässigkeit.** Es kommt zu Versäumnissen bei der Erfüllung von Aufgaben und Verpflichtungen.
- **Selbstreflexion.** Betroffene selbst haben oft große Schwierigkeiten ihren Internetgebrauch realistisch einzuschätzen und sind deshalb dazu auf Hilfe von außen angewiesen.

A photograph showing several hands of different ages and skin tones stacked together. The hands are arranged in a way that suggests support and care. The word "Elternrat" is overlaid in white text in the center of the image. The background is a solid dark red color.

Elternrat



Elternrat

In welchem Alter ist wie viel und welche Art des Computerspiel-/Internetzugangs empfehlenswert?

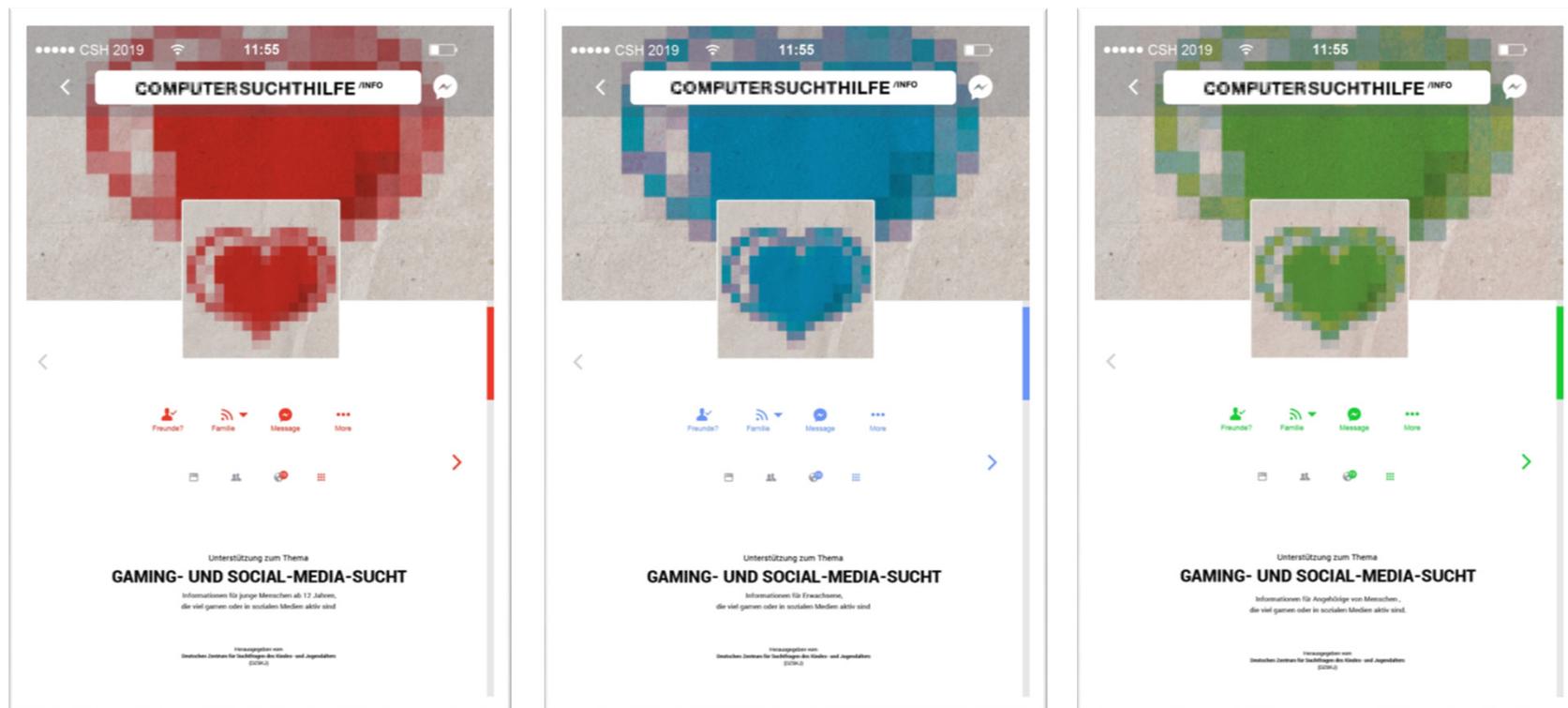
Eltern sollten ihre Kinder zum einem sicheren und verantwortungs-bewussten Umgang mit Internet und Computerspielen anleiten:

- *Eltern sollten informiert sein* – hilfreich ist, Inhalte der Domänen, deren Suchtpotenzial und Alterskennzeichnungen zu kennen
- *Eltern sollten Interesse zeigen* – hilfreich ist, Spielmotive, Vorlieben und Spielverhalten zu ergründen
- *Eltern sollten Grenzen setzen* – hilfreich ist, eine Antwort auf das „Wann“, „Wo“ und „Was“ zu geben
- *Eltern sollten Alternativen anbieten* – hilfreich ist, Vorschläge für eine ausgewogene Freizeitgestaltung mit positiven Erlebnissen und Möglichkeiten der aktiven Stressbewältigung aufzuzeigen



Broschüren: Methode und Design

www.computersuchthilfe.info





Broschüren: Methode und Design

www.computersuchthilfe.info

Textbasis:
Expertinnen /
Experten in der
Behandlung von
Menschen mit
pathologischem
Mediengebrauch

Redaktion:
DZSKJ

Layout:
Werbeagentur

Unterstützung:
DAK-Gesundheit

Woche vom>		bis>		COMPUTERSUCHTHILFE ^{INFO} HAMBURG							
Medientagebuch											
Wochentag	Uhrzeit von ...	Uhrzeit bis ...	Stunden	Was? (snapchat, fortnite, instagram, ...)	Alternative Aktivität (Sport, Freunde...)	Mit wem?	Stimmung				
							keine stimmung	schlecht	neutral	gut	sehr gut
MONTAG	15:00	-	17:00	2	FORTNITE				X		
	17:00	-	19:00	(2)		TREFFEN	FREUNDE				X
DIENSTAG	19:00	-	20:00	1	TV, WHATSAPP, INSTAGRAM						X
	14:00	-	15:30	(1,5)		SPORT	FREUNDE				X
MITTWOCH	16:00	-	20:00	4	MINECRAFT				X		
	01:00	-	02:00	1	FORTNITE (SKIN HOLEN)			X			
DONNERSTAG	15:00	-	18:00	3	FORTNITE						X
	19:00	-	21:00	2	YOUTUBE, INSTAGRAM				X		
FREITAG	15:30	-	19:00	3,5	FORTNITE, WHATS- APP				X		
	20:00	-	23:00	(3)		BRETTSPIELE	FAMILIE				X
SAMSTAG	15:00	-	16:00	1	WHATSAAPP, YOUTUBE, INSTAGRAM						X
	18:00	-	22:00	4	MINECRAFT				X		
	23:00	-	02:00	3	FORTNITE TEAM QUEST						X
SONNTAG	10:00	-	12:00	2	FORTNITE, YOUTUBE						X
	13:00	-	18:30	5,5	FORTNITE			X			
SONNTAG	19:30	-	23:00	(3,5)		PARTY	FREUNDE				X
	11:00	-	12:00	1	WHATSAAPP				X		
	14:00	-	20:00	6	FORTNITE, WHATSAAPP			X			
			39	Diese Woche habe ich insgesamt 39 Stunden mit Games/Social Media verbracht. So viele Stunden habe ich mit alternativen Aktivitäten verbracht: (10)							



Elternrat

In welchem Alter ist wie viel und welche Art des Computerspiel-/Internetzugangs empfehlenswert?

Eltern sollten ihre Kinder zum einem sicheren und verantwortungs-bewussten Umgang mit Internet und Computerspielen anleiten:

- *Eltern sollten informiert sein* – hilfreich ist, Inhalte der Domänen, deren Suchtpotenzial und Alterskennzeichnungen zu kennen
- *Eltern sollten Interesse zeigen* – hilfreich ist, Spielmotive, Vorlieben und Spielverhalten zu ergründen
- *Eltern sollten Grenzen setzen* – hilfreich ist, eine Antwort auf das „Wann“, „Wo“ und „Was“ zu geben
- *Eltern sollten Alternativen anbieten* – hilfreich ist, Vorschläge für eine ausgewogene Freizeitgestaltung mit positiven Erlebnissen und Möglichkeiten der aktiven Stressbewältigung aufzuzeigen



Wie lange dürfen Kinder ab welchem Alter am Computer sitzen? Internationales Zentralinstitut für Jugend- und Bildungsfernsehen

Alter	Nutzungsdauer (Computer, Spielekonsolen)	Chatten	Alleine spielen	PC im eigenen Zimmer	Internet surfen
4-6 Jahre	max. 30 Minuten am Tag	nein	nein	nein	nein
7-10 Jahre	max. 45 Minuten am Tag	ab 8 Jahre, nicht ohne Kontrolle, nur für Kinder geeignete Angebote	ab 8 Jahre, aber nur unter Kontrolle	nein	ab 8 Jahre, aber nur für Kinder geeignete Seiten unter Aufsicht
11-13 Jahre	max. 1 Stunde am Tag	ja, aber Regeln vereinbaren	ab 12 Jahre, aber klare Regeln vereinbaren	ab 12 Jahre, Regeln vereinbaren (z.B. nicht nachts spielen)	ab 12 Jahre auch alleine
ab 14 Jahre	max. 1,5 Stunden am Tag	ja, aber Regeln vereinbaren	ja	ja	ja



Elternrat

Was können Eltern tun, wenn Anlass zur Sorge besteht?

- Computer aus dem Kinderzimmer bzw. unmittelbaren Wohnbereich entfernen (Flur, Kammer)
- Wochenplan für die geplanten Online-Sitzungen erstellen (Soll- und Ist-Zeiten, Inhalte festlegen)
- Einschränken der Onlinezeiten/Inhalte ohne völligen Verzicht bzw. temporäre Enthaltbarkeit (falls möglich)
- neues Hobby finden oder ein altes wieder auffrischen lassen
- Hinterfragen, was das Kind im Internet sucht (und findet?) und warum dies in der Realität nicht umsetzbar ist
- mit vertrauten Menschen das Problem ansprechen
- professionelle Hilfe in Anspruch nehmen



Elternrat

- Hinschauen!
- Nachfragen!
- Interesse zeigen!
- Ernst nehmen!
- Informieren!
- Lenken und Leiten!
- Vergleichen!

... und ruhig bleiben ...





Jugendschutz und Suchtprävention

Empfehlungen der Expertengruppe bei der Drogenbeauftragten der Bundesregierung (2017)

Anwendungen in Bildungseinrichtungen:

- keine unreflektierte Nutzung in Bildungs- und Kinder- und Jugendbetreuungseinrichtungen
- keine unkontrollierte Nutzung digitaler Endgeräte im Schulunterricht
- alters- und kontextspezifische Gütesiegel für Initiativen in Grundschulen

Technische Voraussetzungen für Selbstbeschränkungen:

- zeitliche Filter und Sperren
- Beschränkungen beim finanziellen Einsatz (z.B. wöchentliche Kontingente, Obergrenzen, eingeschränkte Bezahlmodalitäten)
- exzessiver Nutzung durch Vermeidung suchtfördernder Produktgestaltung (fehlende Pausen, glücksspielähnliche Belohnungen) und Werbebeschränkungen entgegenwirken



Jugendschutz und Suchtprävention

Empfehlungen der Expertengruppe bei der Drogenbeauftragten der Bundesregierung (2017)

Appell an die Vorbildfunktion der Erwachsenen:

- Notwendigkeit medienfreier Zeiten, Räume und Situationen
- Förderung von Erfolgserlebnissen und Selbstwirksamkeit
- Anregungen für konstruktiven Umgang mit Misserfolgen und Stress
- Kinder und Jugendliche zu medienkompetenten Anwendern erziehen

Medienspezifische Präventionsmaßnahmen:

- orientiert an Entwicklungsphasen des Kindes- und Jugendalters
- Einbeziehung der Eltern als wichtige Zielgruppe
- Bereitstellung universeller (Kindergarten, Schule) und selektiver Prävention (Fachberatung)
- Integration in ressourcenorientierte Programme der Lebenskompetenz- (Life-Skills-Ansätze) und Gesundheitsförderung

