Risiko Videospiele?

18. Fachtagung Arbeitskreis Drogen & Justiz, 15.05.2019

„Jugend in riskanten Welten“

Referent: Sebastian Dunkel, Sozialarbeiter B.A.

Soziales Zentrum
Dortmund e.V.

FEEDBACK
Fachstelle für
Jugendberatung & Suchtvorbeugung

Was erwartet Sie?

- Kurze Vorstellung
- Wo liegt die Faszination von Videospielen?
- Zahlen und Fakten
- Warum sprechen wir über dieses Thema?
- Was ist ein „Risiko-Gamer“?
- Warum sind einige Spiele suchtfördernder/riskanter als andere?
- Fazit

Was macht FEEDBACK?

- **Suchtberatung** zu den Themen Medien (Interface Extended), Cannabis und Amphetamine
- **Jugendberatung** zu den Themen Zukunft, Identität, Konflikte und Sexualität
- **Präventionsangebote** für die Bereiche Schule, Betrieb und Freizeit
- **FreD** – Frühintervention bei erstauffälligen Drogenkonsumenten
- **Multiplikatorenschulungen** (u.a. MOVE)
- **Elternberatung** – Was ist zu tun, wenn Jugendliche konsumieren?

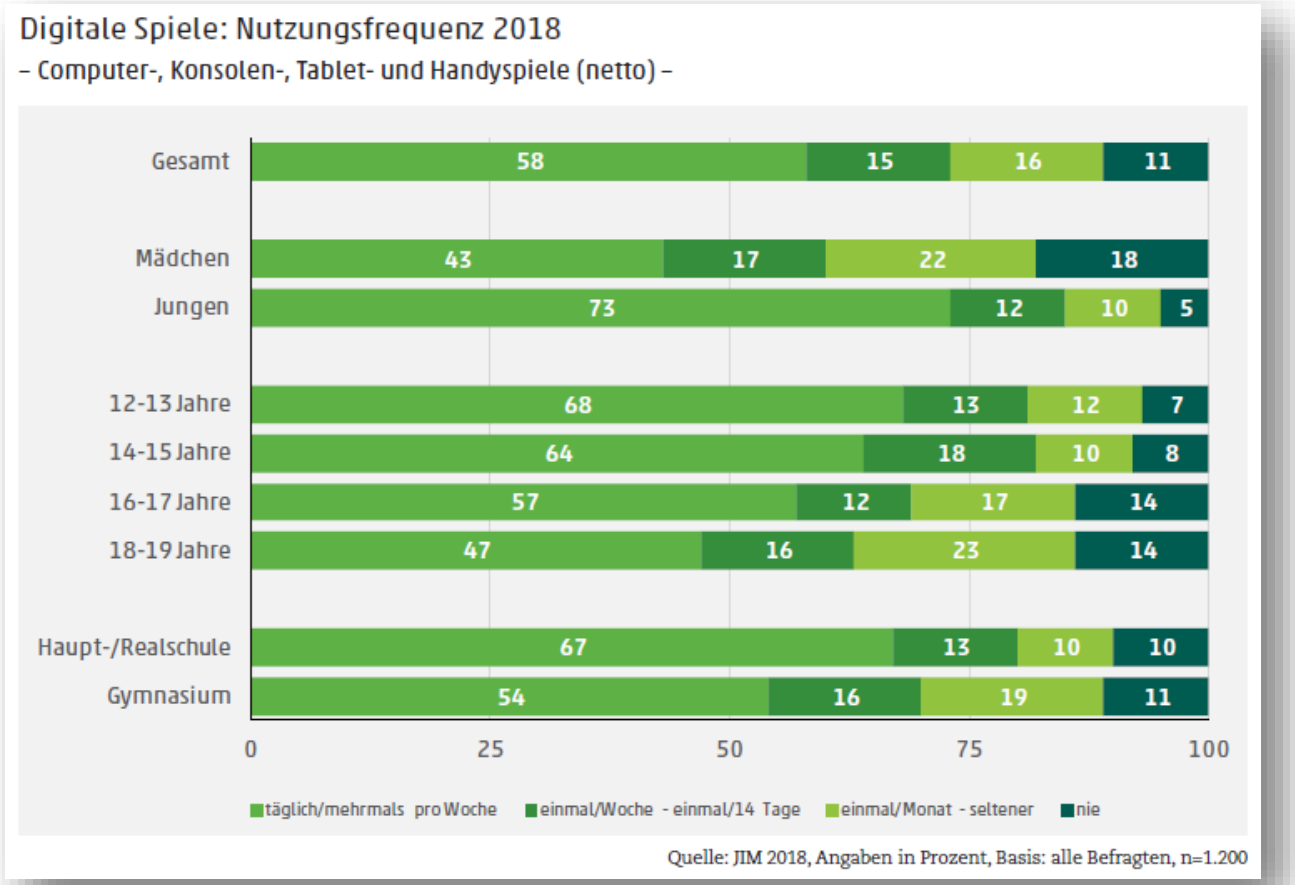
Wo liegt die Faszination von Videospielen?

- Spiel mit Rollen und Identitäten
- Gestaltungsspielraum, Kreativität
- Meistern von Herausforderungen
- Erfolg und Anerkennung
- Erleben von Gemeinschaft
- Jagen & Sammeln
- Klare Orientierung

Und nicht zu vergessen…

…Der Spaß am Spielen

Zahlen und Fakten



Soziales Zentrum
Dortmund e.V.

FEEDBACK
Fachstelle für
Jugendberatung & Suchtvorbeugung

Zahlen und Fakten

- Zur Verbreitung von „Videospielabhängigkeit“ gibt es auf Grund der nicht vorhandenen Validität der Untersuchungsinstrumente keine klaren Aussagen
- Die ermittelten Raten schwanken zwischen 1% (PINTA Studie 2013) und 9,3% (Mößle et al. 2007)
- Die bisherigen Zahlen können allerdings schon belegen, dass ein exzessiver Internetkonsum durchaus ein gesellschaftsrelevantes Problem darstellt

Warum sprechen wir über das Thema?

5. März 2019, 14:01 Uhr DAK-Studie zu Computerspielsucht

Eine halbe Million Jugendliche sollen "Risiko-Gamer" sein

Eine DAK-Studie warnt nun vor 465 000 minderjährigen Risiko-Gamern (Symbolbild). (Foto: imago/Jochen Tack)

www.sueddeutsche.de/digital/computerspiele-spielsucht-dak-studie-1.4355174

Soziales Zentrum Dortmund e.V.

FEEDBACK
Fachstelle für Jugendberatung & Suchtvorbeugung

Was ist ein „Risiko-Gamer“?

Laut Studienleiter Rainer Thomasius ist ein „Risiko-Gamer“ ein Mensch, auf den 2 der 9 Diagnosekriterien nach DSM-5 zur Internet Gaming Disorder zutreffen.

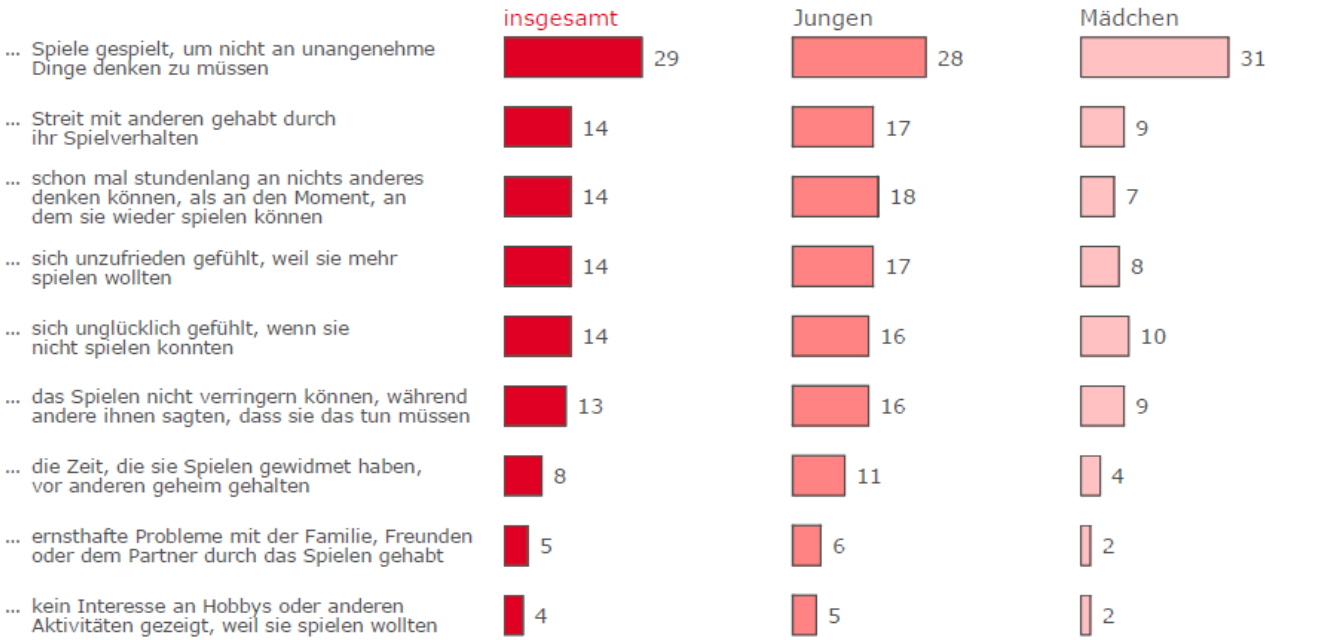
Internet Gaming Disorder DSM-5

- Gedankliche Vereinnahmung
- Entzugserscheinungen
- Toleranzentwicklung
- Kontrollverlust
- Verlust des Interesses an z.B. alten Hobbies
- Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme
- Lügen/Verheimlichen
- Gefühlsregulation durch Computerspielnutzung
- Gefährdungen/Verluste

Was wurde gefragt?

Auswirkungen des Spielverhaltens

Es haben im vergangenen Jahr ...



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Soziales Zentrum Dortmund e.V.

FEEDBACK
Fachstelle für Jugendberatung & Suchtvorbeugung

Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird
7. Januar 2019
q8451/37147 Hr/Mü

Demnach wäre ein „Risiko-Gamer“ ein Jugendlicher, der Spiele schon einmal dazu genutzt hat um negative Gefühle zu regulieren und schon einmal einen Streit mit seinen Eltern über das Spielverhalten hatte.

Warum sind einige Spiele suchtfördernder/riskanter als andere?

*„Einige Computerspiele haben besonders auf heranwachsende Menschen eine extrem hohe Bindungswirkung. Unserer Ansicht nach kann daher das Abhängigkeitspotential einer hohen und ausgeprägten Bindung solcher Computerspiele, im Sinne des Jugendschutzes, als eigenständiger und bedeutsamer Aspekt bei Entstehung von Entwicklungsbeeinträchtigungen definiert werden.“**

*Position des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. zur Einbeziehung von entwicklungsbeeinträchtigenden Bindungskriterien bei der Altersfreigabe von Computerspielen zur Prävention und Verhinderung einer Medienabhängigkeit

Bindungskriterien am Beispiel von…

FORTNITE

….Oder lieber doch nicht?

….War das schon Clickbait?

Bindungskriterium: Dauer

Eine Bindungswirkung kann unterstützt werden, wenn das Computerspiel kein klar definiertes Ende zeigt und/oder in der Praxis außergewöhnlich lange Spielzeiten erreicht werden.

Stichwort:

Games as a Service

Bindungskriterium: Frequenz

Eine hohe Frequenz in der Abfolge von Spielsessions bestätigt nicht nur die Ausdauer des Spielers, sondern kann ebenso bindend wirken – häufig verbunden mit dem Gefühl, einer Anwesenheitspflicht nachkommen zu müssen.

Bindungskriterium: Belohnung

Computerspiele mit einem (mehr oder weniger) ausgeprägten Belohnungssystem binden den Spieler entsprechend an das Spiel selbst.

Bindungkriterium: Handelssystem

Das Angebot eines Handelssystems kann zur Steigerung der Attraktivität eines Computerspiels beitragen – ein (fest) implementiertes, spielentscheidendes und/oder spiellenkendes Handelssystem baut den Druck zur Teilnahme am Handelssystem auf bzw. sieht diese bindend vor.

Bindungskriterium: Bezahlsystem

Ein Bezahlsystem als Voraussetzung zur Nutzung eines Computer-spiels und/oder zur Ermöglichung der Nutzung sowie der Entwicklung von individuellen Möglichkeiten im Spielverlauf (beispielsweise durch den Erwerb von Items) ist für sich gesehen zunächst eine Hürde, deren „erfolgreiche Überwindung“ jedoch in der Regel eher ein „Weiterspielen“ nach sich zieht (und damit bindend wirken kann).

Bindungskriterium: Bezahlsystem

Als weitere kostenpflichtige und durchaus bindende Risikovariante werden auch in Computerspielen Elemente des „Glücksspiels“ eingesetzt.

Stichwort:

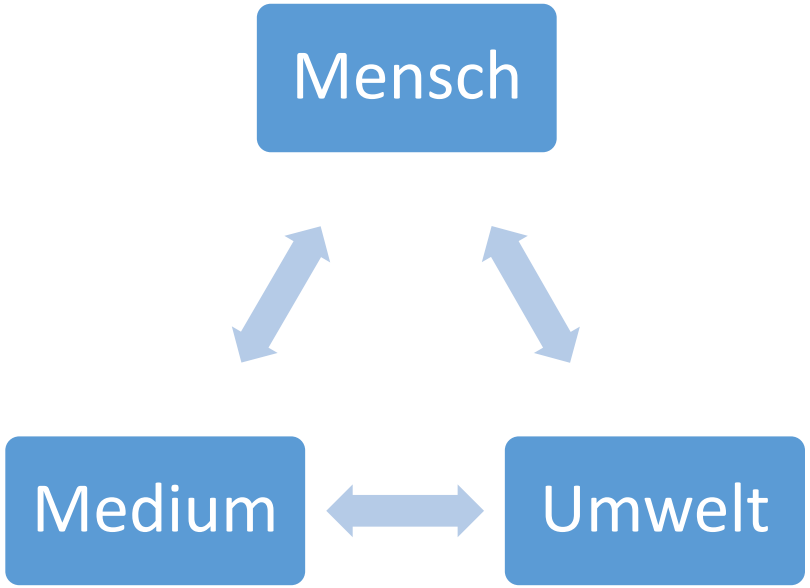
Lootboxen

Was können wir mitnehmen?

Die Wirkungsmacht von Videospielen kann über die rein Audiovisuelle Darstellung und Wahrnehmung hinausgehen und sollte daher auch bei der Auswahl von Spielen mit in Betracht gezogen werden.

Was können wir mitnehmen?

Allerdings sollte nie außer Acht gelassen werden, dass nicht Videospiele alleine für eine Suchtentwicklung verantwortlich sind!



Was können wir mitnehmen?

Aufgrund der Allgegenwärtigkeit von Videospielen und anderen digitalen Medien gibt es einen Bedarf an Beratungs- und Behandlungsangeboten für Menschen die riskante und/oder schädliche Konsumweisen zeigen.

Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit!