



**Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen**  
Criminological Research Institute of Lower Saxony  
Germany

---

# Großbritannien

**Diagnostik, Prävention und Behandlung  
von Computerspielabhängigkeit**

Florian Rehbein (Dipl.-Psych.)

# Forschungsgruppen in GB



Griffiths und Kollegen (Gaming Research Unit, Psychology Division, Nottingham Trent University)

Charlton und Kollegen (Department of Psychology and Life Sciences, University of Bolton)

# Diagnostische Kriterien(2/4)



## Abgrenzung von anderen Phänomenen

Der Forschung in Großbritannien ist die dominierende Sichtweise zu entnehmen, dass zwischen exzessivem Spielen und Computerspielabhängigkeit unterschieden werden muss, auch wenn beide Phänomene Überschneidungsbereiche aufweisen (vgl. Griffiths, 2009b, Charlton & Danforth, 2007).

**Fallstudie:** Dave und Jeremy (Griffiths, 2009c). Beide spielen 14 Stunden am Tag ein Onlinerollenspiel. Nur Jeremy weist Merkmale einer Abhängigkeit auf.

*„The difference between healthy excessive enthusiasms and addictions is that healthy excessive enthusiasms add to life, whereas addictions take away from it.“ (Griffiths, 2009b, S. 29).*

Zudem vertritt Griffiths die Ansicht, dass es sich bei Computerspiel- und Internetabhängigkeit um distinkte Konzepte handelt (Griffiths und Davies, 2005).

*“It is important that future research distinguishes between different types of Internet-related addictions, as the Internet is only one of several locations where an addiction can manifest itself.” (Lemmens et al., 2009, S. 90)*

# Diagnostische Kriterien(1/7)



## Nosologische Einordnung

Griffiths ordnet problematisches Computerspielen als **Abhängigkeitserkrankung** ein.

Dabei weist er auf strukturelle Ähnlichkeiten zwischen verschiedenen Abhängigkeitserkrankungen (z.B. dem pathologischen Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit) hin (vgl. Griffiths, 2005, Griffiths & Davies, 2005).

Nach Griffiths können alle Verhaltensweisen, welche die folgenden Merkmale erfüllen, als abhängige Verhaltensweisen gelten (vgl. Griffiths, 2009b, S. 28):

- **Salience** (Einengung des Denkens und Verhaltens)
- **Mood modification** (Stimmungsregulation und Einsatz als Coping Strategie)
- **Tolerance** (Toleranzentwicklung)
- **Withdrawal symptoms** (Entzugserscheinungen)
- **Conflict** (Negative Konsequenzen)
- **Relapse** (Rückfall)

# Diagnostische Kriterien(2/7)



## Nosologische Einordnung

### **Einengung des Denkens und Verhaltens:**

Spielen ist die wichtigste Aktivität im Leben geworden und dominiert das Denken, Fühlen und Handeln. Selbst wenn nicht gespielt wird, wird an das Spielen gedacht.

### **Stimmungsregulation:**

Gefühl der Erregung und des Hochgefühls oder gegenläufig Gefühl von Entspannung und Betäubung beim Spielen.

### **Toleranzentwicklung:**

Spiele müssen immer häufiger eingesetzt werden, um noch stimmungsregulativ zu wirken. Zu beobachten ist ein gradueller Anstieg der Spielzeit.

### **Entzugserscheinungen:**

Unangenehme Gefühle oder körperliche Symptome wenn Spielen abgebrochen oder reduziert wird (z.B. Hände zittern, Gereiztheit, Stimmungsschwankungen)

# Diagnostische Kriterien(3/7)



## Nosologische Einordnung

### **Negative Konsequenzen:**

Interpersonelle Konflikte, Konflikte mit anderen Aktivitäten (Job, Schule, Sozialleben, Hobbies, Interessen) oder innerpsychische Konflikte (Schuldgefühle, Gefühl des Kontrollverlustes) aufgrund der hohen Spielzeit.

### **Rückfall:**

Tendenz zur Wiederaufnahme alter (exzessiver) Spielgewohnheiten nach Phasen von Kontrolle und Abstinenz

# Diagnostische Kriterien(6/7)



Abgrenzung von anderen Phänomenen

Charlton & Danforth (2007)

Onlinebefragung von N = 442 MMORPG-Spielern (Asheron's Call)

Faktorenanalytische Untersuchung von Abhängigkeitssymptomen: Unterscheidung eines nichtpathologischen Unterhaltungsfaktors und eines Abhängigkeitsfaktors.

**Abhängigkeitsfaktor:** Negative Konsequenzen, Entzugerscheinungen, Rückfall und Einengung des Verhaltens

**Unterhaltungsfaktor:** Toleranzentwicklung, Spieleuphorie und Einengung des Denkens

Charlton & Danforth (2007, S. 1546) schlagen vor, die Merkmale Spieleuphorie und Einengung des Denkens nicht in die Klassifikation einzubeziehen und Toleranzentwicklung allenfalls als Nebenkriterium zu berücksichtigen.

# Diagnostische Kriterien(4/7)



## Nosologische Einordnung

Griffiths betont zur Erklärung des hohen Abhängigkeitspotentials bestimmter Onlinespielen die Relevanz von intermittierenden Verstärkerprozessen, die er als „partial reinforcement effects (PRE)“ bezeichnet (Griffiths, 2008). Gerade in Onlinespielen sei zudem eine Vielzahl von Belohnungen gegeben.

Damit legt Griffiths einen Schwerpunkt auf ein **behaviorales** Erklärungsmodell von Computerspielabhängigkeit, sieht jedoch noch Forschungsbedarf in der Frage, welche Merkmale genau zu der Abhängigkeit beitragen und wer besonders gefährdet ist, eine Abhängigkeit zu entwickeln:

*“Currently there is little research indicating how the addiction establishes itself and **what people are actually addicted to.**“ (Griffiths, 2009a, S. 3 ff.)*



# Diagnostische Instrumente (1/2)



Griffiths & Hunt, 1998

## *Kriterienliste von Griffiths und Hunt (basierend auf DSM-III-R)*

- 1 salience (“Do you frequently play most days?”)
- 2 tolerance (“Do you frequently play for longer periods of time?”)
- 3 euphoria (“Do you play for excitement or a ‘buzz’?”)
- 4 chasing (“Do you play to beat your personal high score?”)
- 5 relapse (“Do you make repeated efforts to stop or decrease playing?”)
- 6 withdrawal (“Do you become restless if you cannot play?”)
- 7 conflict (“Do you play instead of attending to school-related activities?”)
- 8 conflict (“Do you sacrifice social activities to play?”)

Antwortformat (ja/nein). Eine Bejahung von 4 Kriterien kennzeichnet eine Abhängigkeit.

# Diagnostische Instrumente (2/2)



Game Addiction Scale (Lemmens, Valkenburg & Peter 2009)

## **21 Items (+ 7 Item Kurzskala)**

Häufigkeit in den letzten 6 Monaten (5fach gestuft: niemals, selten, manchmal oft, sehr oft)

## **7 Dimensionen**

- Einengung des Denkens und Verhaltens
- Toleranzentwicklung
- Stimmungsregulation
- Entzugserscheinungen
- Innerpsychische und interpersonelle Konflikte
- Negative Konsequenzen

Bestätigung eines „Second-Order“-Konstruktes in zwei unabhängigen Jugendstichproben (N = 644; N = 573, M[Alter]: 15,2 Jahre). Alle Dimensionen können durch ein übergreifendes Primärkonstrukt (Computerspielabhängigkeit) erklärt werden.

Cronbachs Alpha: .93. Akzeptable Modellgüte

Skalenwert korreliert positiv mit Spielzeit, Einsamkeit und Aggressivität und negativ mit Lebenszufriedenheit und sozialer Kompetenz.

# Diagnostische Instrumente (2/2)



## Game Addiction Scale (Lemmens et al. 2009)

	How often during the last six months ...	Loading	Mean	SD
Saliency				
GA01	Did you think about playing a game all day long?*	.71	1.55	.88
GA02	Did you spend much free time on games?	.70	2.46	1.16
GA03	Have you felt addicted to a game?	.70	1.59	.95
Tolerance				
GA04	Did you play longer than intended?	.70	2.40	1.18
GA05	Did you spend increasing amounts of time on games?*	.79	1.64	.95
GA06	Were you unable to stop once you started playing?	.72	2.16	1.16
Mood Modification				
GA07	Did you play games to forget about real life?*	.76	1.52	.86
GA08	Have you played games to release stress?	.70	1.51	.89
GA09	Have you played games to feel better?	.76	1.44	.85
Relapse				
GA10	Were you unable to reduce your game time?	.56	1.51	.94
GA11	Have others unsuccessfully tried to reduce your game use?*	.61	1.66	1.07
GA12	Have you failed when trying to reduce game time?	.56	1.70	1.00

# Diagnostische Instrumente (2/2)



## Game Addiction Scale (Lemmens et al. 2009)

		Withdrawal		
GA13	Have you felt bad when you were unable to play?*	.85	1.32	.72
GA14	Have you become angry when unable to play?	.82	1.38	.77
GA15	Have you become stressed when unable to play?	.80	1.43	.78
		Conflict		
GA16	Did you have fights with others (e.g., family, friends) over your time spent on games?*	.74	1.29	.65
GA17	Have you neglected others (e.g., family, friends) because you were playing games?	.70	1.23	.61
GA18	Have you lied about time spent on games?	.68	1.43	.81
		Problems		
GA19	Has your time on games caused sleep deprivation?	.67	1.50	.91
GA20	Have you neglected other important activities (e.g., school, work, sports) to play games?*	.68	1.69	.97
GA21	Did you feel bad after playing for a long time?	.48	1.32	.69

*Note.* Response options were: (1) *never*, (2) *rarely*, (3) *sometimes*, (4) *often*, (5) *very often*.

\*Included in the 7-item Game Addiction Scale.



Nationalrepräsentative Zahlen zur Verbreitung von Computerspielabhängigkeit sind für Großbritannien bislang nicht verfügbar (Mark Griffiths, Emailkorrespondenz, 19.10.2009).

*„The need to establish the incidence and prevalence of clinically significant problems associated with video game addiction is of paramount importance.“ (Griffiths, 2009b, S. 29)*

# Versorgungsstrukturen Prävention und Intervention



Bislang gibt es in Großbritannien laut Mark Griffiths **keine größer angelegten Präventionskonzepte** und **keine spezialisierten Behandlungsangebote zu Computerspielabhängigkeit** (Mark Griffiths, Emailkorrespondenz, 19.10.2009, vgl. auch Griffiths, 2009b)

Größere Präventionsangebote konzentrieren sich hauptsächlich auf den Schutz von Minderjährigen vor sexuellem Missbrauch im Internet. Beispiele:

[www.ceop.gov.uk](http://www.ceop.gov.uk) (Genereller Schutz von Minderjährigen vor sexuellem Missbrauch, auch im Internet)

[www.thinkuknow.co.uk](http://www.thinkuknow.co.uk) (Übungsmaterialien für Multiplikatoren)

Aus Griffiths, 2009b, S. 39

## Appendix I

### List of Online Support Forums for Excessive Video Game Playing

- <http://parents.berkeley.edu/advice/teens/gameaddiction.html>
- [http://www.mediafamily.org/facts/facts\\_gameaddiction.shtml](http://www.mediafamily.org/facts/facts_gameaddiction.shtml)
- <http://games.groups.yahoo.com/group/spousesagainsteverquest/>
- <http://health.groups.yahoo.com/group/EverQuest-Widows/>
- [http://www.childrenfirst.nhs.uk/families/experts/c/computergame\\_addiction.html](http://www.childrenfirst.nhs.uk/families/experts/c/computergame_addiction.html)
- <http://www.wowdetox.com/index.php>
- <http://www.mothernature.com/Library/bookshelf/Books/50/116.cfm>



Griffiths, M. D. (2005). Relationship between Gambling and Video-game Playing: A Response to Johansson and Gotestam. *Psychological Reports, 96*(3), 644-646.

Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Does Video Game Addiction Exist? In J. H. Goldstein & J. Raessens (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 359-368). Boston: MIT Press.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology, 12*, 77-95.

Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, Vol 23*(3), 2007, 1531-1548.

Griffiths, M. D. (2008). Videogame addiction: Fact or Fiction? In T. W. Willoughby, E. (Ed.), *Children's learning in a digital world* (pp. 85-103). Oxford: Blackwell Publishing.

Griffiths, M. D. (2009a). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health, 27*(1), 3-6.

Griffiths, M. D. (2009b). Diagnosis and Management of Video Game Addiction. Vol. 12. Lesson 3, 27-42.

Griffiths, M. D. (2009c). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *Int J. Ment Health Addiction*, submitted.



# Zusammenfassung: Situation in GB



- Überwiegende Einordnung von pathologischem Spielverhalten als Abhängigkeitserkrankung. Computerspielabhängigkeit und exzessives Spielverhalten distinkte Konstrukte.
- Britische Streitfrage: Ab wann ist jemand wirklich abhängig (klinische Validierung, poly- vs. mono., alle Kriterien wirklich geeignet?). Insgesamt in den letzten Jahren deutlicher Trend zu konservativerer Diagnostik erkennbar.
- Keine zuverlässigen Prävalenzzahlen
- Ein in Großbritannien besonders favorisiertes Instrument (Game Addiction Scale) wurde von Niederländern entwickelt (Lemmens et al., 2009)
- In Großbritannien existieren keine großflächigen primär- oder sekundärpräventiven Maßnahmen und keine spezialisierten Einrichtungen zur Behandlung von Computerspielabhängigkeit

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2009).

*Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter: Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (Nr. 108). Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.*

Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2009).

Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit im Jugendalter: Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. *Die Psychiatrie*, 6, 140-146.

**Florian Rehbein (Dipl.-Psych.)**

[frehbein@kfn.uni-hannover.de](mailto:frehbein@kfn.uni-hannover.de)



# Diagnostische Kriterien(6/7)



Abgrenzung von anderen Phänomenen

Intensive Auseinandersetzungen zu der Frage, wann von einer Computerspielabhängigkeit zu sprechen ist (vgl. Lemmens et al., 2009, S. 89):

**Polythetische Ansätze:** 16 % (Griffiths, 1997), 20 % (Griffiths & Hunt, 1998), 39 % (Charlton & Danforth, 2007)

**Monothetische Ansätze:** 1,8 % (Charlton & Danforth, 2007)