



Titel

Konvergenzen zwischen Computerspielen und Glücksspielen. Monetarisierungskonzepte und ihr Einfluss auf die psychosoziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

Datum / Uhrzeit

30.11.2022 / 15 bis 16 Uhr

Referentin

Dr. Michael Dreier, Konsumsoziologe, wissenschaftlicher Mitarbeiter der Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie an der Universitätsmedizin Mainz

www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-hochschulambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht.html

Hinweise

Vortrag

Inhalt

Die diagnostische Abgrenzung zwischen dem konvergenten Bereich der Computerspielstörung (Gaming Disorder) und der Glücksspielsucht (Gambling Disorder) wird anhand einer Fallvignette dargestellt. Lernziel der Fallvignette ist die Diagnosesicherheit bei sich überschneidenden oder z.T. sogar nicht vollumfänglich erfüllten diagnostischen Kriterien im Kindes- und Jugendalter. Aus der Fallvignette werden Empfehlungen für die Beratung und Behandlung sowie für Betroffene und deren Familiensysteme abgeleitet. Ergänzend werden die Erkenntnisse aus der Fallvignette in den Kontext der aktuellen Literatur und Medienrealität eingebettet. Dabei wird die dysfunktionale Mediennutzung, welche häufig durch medienfokussierte Stressverarbeitung begleitet wird, differenziert dargestellt. Das Stresserleben trifft dabei auf eine Medienwelt, welche immer wirksamere Synergien zwischen Computerspielen und Glücksspielen hervorbringt. So entwickeln sich fortlaufend neue konvergente Monetarisierungskonzepte wie bspw. Lootboxen, Patente zur Gewinnoptimierung, Pyramidensysteme und das Kryptogaming bzw. NFTs (Non-Fungible Tokens). Diese Monetarisierungskonzepte werden detailliert analysiert und im Kontext der psychosozialen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen diskutiert. Die Folgen derartiger Angebote können Schulden, psychosoziale Belastungen und eine negative Beeinträchtigung der Zukunft der Nutzenden sowie ihres Familiensystems sein. Alarmierend zeigt sich, dass eine Nutzung von Mikrotransaktionen in Computerspielen bereits zwei Jahre später eine Nutzung von Glücksspielangeboten prädiziert. Daher ist es für Kinder und Jugendliche essentiell, dass es einen evidenzbasierten Regulationsrahmen für die Nutzung von Mikrotransaktionen gibt. Mit dem Konzept einer monatlichen finanziellen Obergrenze zur Nutzung von Mikrotransaktionen (MIRPPU; Maximum Individual Revenue Per Paying User per month) steht ein wichtiges Instrumentarium zur Prävention vor den negativen psychosozialen und gesellschaftlichen Folgen der unregulierten Nutzung von Mikrotransaktionen bereit.