



### Computerspiel- und Glücksspielsucht im Vergleich: Diagnostik und Epidemiologie

Dr. Florian Rehbein

### Computerspiel und Glücksspiel: Unterschiede

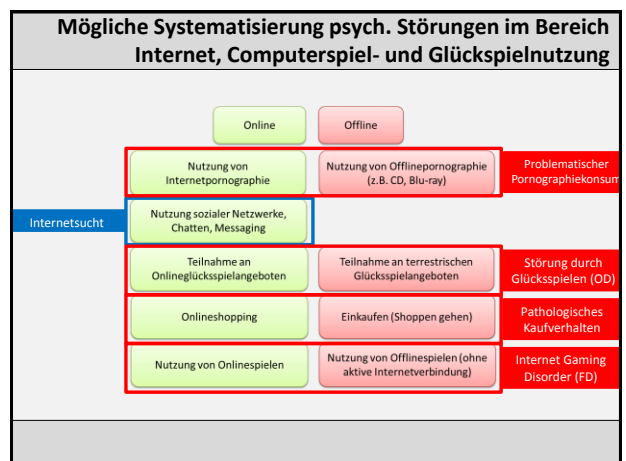
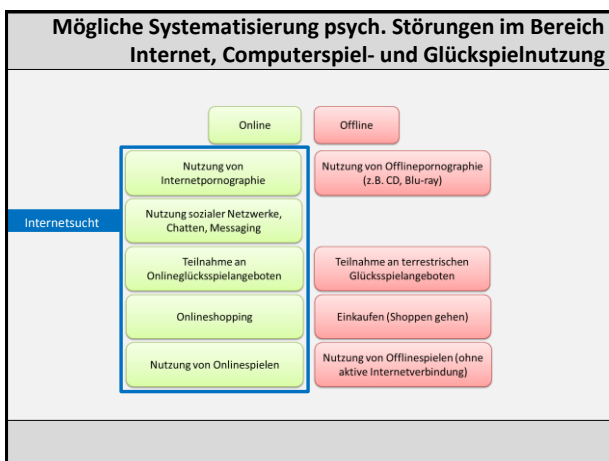
- Gambling ≠ Gaming. Glücksspiel in Deutschland ab 18 Jahren!
- Glücksspiele: Geldgewinne. Computerspiele: Nichtmonetäre Belohnungen
- Der durchschnittliche Erstkonsum von Computerspielen (offline: 8,6 Jahre, online: 11,4 Jahre) erfolgt früher als der von Glücksspielen (13,6 Jahre).<sup>1</sup>
- Unter Jugendlichen ist Glücksspielen oft Ausprobierverhalten, Computerspielen dagegen oft regelmäßige Freizeitaktivität.
- Glücksspiele lassen keine (Lotto, Roulette, Automatenspiel) oder geringe (Poker, Sportwetten) Einflussmöglichkeiten auf den Spielausgang zu.
- Computerspiele knüpfen hingegen deutlicher an die Fähigkeiten des Spielers an (Gaming-Skills). Allerdings ist der Spielausgang – gerade in komplexen Onlinespielen – ähnlich unvorhersehbar wie in Glücksspielen.
- Einige für die Glücksspielsucht charakteristische Symptome (Chasing, Verlassen auf finanzielle Unterstützung) oder Folgeschäden (finanzieller Schaden) sind für Computerspielabhängigkeit nicht zentral.

<sup>1</sup> BZgA, 2012, Rehbein, Zenses, & Mölle, 2014

### Computerspiel und Glücksspiel: Gemeinsamkeiten

- Regelmäßige und Problemspieler häufiger männlich als weiblich.
- Spielautomat und Playstation: Interaktion mit einem programmierten Computersystem, um bestimmte Erfolge und Belohnungen zu erzielen.
- Der Übergang zwischen Computer- und Glücksspiel ist potentiell fließend: Computerspiele können Glücksspielteilnahmen simulieren, Konstruktionsmerkmale von Glücksspielen adoptieren (intermittierende Verstärkung; Gewinne & Verluste) und virtuelle Items monetarisieren.
- Große Unterschiede im Risikopotential verschiedener Spielformen (**Lotto** vs. **Spielautomaten**, **Jump'n'Run-Spiele** vs. **Onlinerollenspiele**).
- Intensiver biopsychologischer Erlebniszustand (Arousal, Flow).
- Erhöhte Dopaminausschüttung, Stimulation belohnungsrelevanter Hirnareale und erhöhte Aufmerksamkeit in Hinblick auf suchtbezogene Reize (z. B. Thalemann, Wölfling & Grüsser, 2007, Meyer & Bachmann, 2005).
- Ähnlichkeiten in Hinblick auf die psychopathologischen Symptome problematischer Computer- und Glücksspieler.

## Teil 1: Diagnostik glücksspiel- und computerspielbezogener Problemen



Aktuelle Situation DSM-5
<p><b>Störung durch Glücksspielen (9 Kriterien, F63.0, "Störungen ohne Substanzbezug")</b></p> <p>Dauerhaftes und häufig auftretendes problematisches Glücksspielen führt nach Angaben der Person in klinisch bedeutsamer Weise zu Beeinträchtigungen oder Leiden, wobei mindestens vier der nachfolgenden Kriterien innerhalb eines Zeitraums von 12 Monaten vorliegen (4-5 = leicht, 6-7 = mittel, 8-9 = schwer).</p>
<p><b>Internet Gaming Disorder (9 Kriterien, "Klinische Erscheinungsbilder mit weiterem Forschungsbedarf")</b></p> <p>Dauerhafte und wiederkehrende Nutzung des Internets, um sich mit Spielen zu beschäftigen, häufig mit mehr anderen Spielern, führt in klinisch bedeutsamer Weise zu Beeinträchtigungen oder Leiden, wobei mindestens fünf der folgenden Kriterien innerhalb eines Zeitraums von 12 Monaten aufgetreten sind.</p>
<p>Falkai, P., Wittchen, H.-U., Döpfner, M., Gaebel, W., Maier, W., Rief, W., . . . Zaudig, M. (Eds.). (2014). <i>Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen - DSM-5</i>. Göttingen: Hogrefe Verlag.</p>

Aktuelle Situation DSM-5	Störung durch Glücksspielen	Internet Gaming Disorder
<b>Gedankliche Vereinnahmung</b>	X	X
<b>Entzugerscheinungen</b>	X	X
<b>Toleranzentwicklung</b>	X	X
<b>Kontrollverlust / Rückfälle</b>	X	X
<b>Verhaltensbezogene Einengung</b>		X
<b>Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme</b>		X
<b>Lügen/Verheimlichen</b>	X	X
<b>Dysfunktionale Gefühlsregulation</b>	X	X
<b>Gefährdungen / Verluste</b>	X	X
<b>Verlusten hinterherjagen (Chasing)</b>	X	
<b>Verlassen auf finanzielle Unterstützung</b>	X	
<b>Anzahl der zu erfüllenden Kriterien</b>	<b>4 von 9</b>	<b>5 von 9</b>

Diagnostische Abgrenzung: Problematische Computerspiel- und Glücksspielnutzung
<ul style="list-style-type: none"> <li>In der Regel lässt sich die Störung durch Glücksspielen eindeutig von der der Internet Gaming Disorder abgrenzen.</li> <li>Abgrenzungsschwierigkeiten können sich allerdings ergeben, wenn:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Angebote in der Grauzone zwischen Computerspiel und Glücksspiel genutzt werden (sog. Glücksspielsurrogate).</li> <li>Sowohl ein exzessives Glücksspielen als auch Computerspielen betrieben wird, und somit eine mögliche Komorbidität vorliegt.</li> </ol> </li> </ul> <p>Mögliche Instruktion bei Erfassung von Computerspielabhängigkeit:  <i>„Computerspiele sind Spiele, bei denen man kein echtes Geld gewinnen kann. Wenn also nur Punkte, virtuelle Ausrüstungsgegenstände oder ähnliche Dinge gewonnen werden können, handelt es sich um ein Computerspiel. Bitte denke (denken Sie) bei Computerspielen also nur an solche Spiele, bei denen <u>nicht</u> unmittelbar Geld gewonnen werden kann.“</i></p>
<p>Rehbein, F., Baier, D., Kleimann, M., &amp; Mölle, T. (2015). <i>Computerspielabhängigkeitsskala (CSAS): Ein Verfahren zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM 5</i>. Göttingen: Hogrefe.</p>

Diagnostik glücksspielbezogener Probleme im Jugendalter
<ul style="list-style-type: none"> <li>Routinescreening ist unerlässlich (Mut zu Falsch-Positiven).</li> <li>Bestehende Verfahren für Jugendliche nicht optimal.</li> <li><b>Screening:</b> DSM-IV-MR-J wohl derzeit noch beste Lösung (riskantes SV: 2-3 Kriterien, problematisches SV: 4+ Kriterien).</li> <li><b>Diagnosestellung:</b> Auf CIDI basierendes vollstandardisiertes klinisches Interview der PAGE-Studie.</li> </ul>
<p>Hayer, T., Meyer, G., Petermann, F., (2014). Glücksspielbezogene Probleme unter Jugendlichen: Eine kritische Auseinandersetzung mit den gängigen Screening-Instrumenten. <i>Kindheit und Entwicklung</i>, 23(3), 174-83.</p>

Neuentwicklung FGP-J (ab 2016)
<p><b>Fragebogen zu glücksspielbezogenen Problemen bei Jugendlichen (FGP-J).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selbstbeurteilungsbogen, der jugendtypische Erlebnis- und Verhaltensweisen in Anlehnung an die etablierten Kriterien einer Glücksspielsucht abbildet.</li> <li>Einsatzbereich: Jugendliche im Alter zwischen 13 und 20 Jahren.</li> <li>Mehrstufiger, umfangreicher Konstruktionsprozess. Finale Fassung: 19 Fragen.</li> <li>Cronbachs Alpha: <math>\alpha = .91</math>. Konvergente Validitätsmaße. Geschlechtsspezifische Normierung für zwei Altersgruppen.</li> </ul>
<p>Hayer, T., Meyer, G., Petermann, F., (in Vorbereitung). Fragebogen zu glücksspielbezogenen Problemen bei Jugendlichen (FGP-J). Göttingen: Hogrefe.</p>

Diagnostik computerspielbezogener Probleme im Jugendalter
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Verdacht auf ein exzessives oder problematisches Computerspielverhalten sollte Routinescreening erfolgen.</li> <li>Bislang noch keine veröffentlichten klinischen Interviews.</li> <li>Verwirrend Vielzahl von Fragebögen international im Umlauf.</li> <li>Die wenigsten Fragebögen sind derzeit leider mit dem DSM-5 Standard kompatibel (Internet Gaming Disorder). Häufig werden diagnostische Kriterien zudem in fragwürdiger Weise erhoben.</li> <li>Zwei Verfahren wurden bislang in größeren Stichproben psychometrisch untersucht und validiert: <b>Internet Gaming Disorder Scale</b> (Englisch; Lemmens, Valkenburg, &amp; Gentile, 2015) und <b>Computerspielabhängigkeitsskala</b> (Deutsch &amp; Englisch; Rehbein et al., 2015).</li> </ul>

## Computerspielabhängigkeitsskala CSAS (seit Juli 2015)



- Fragebogen zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM-5 (Selbstbericht, ergänzend auch Fremdbeurteilung durch Lebenspartner oder Eltern möglich)
- Bezug auf das Spielverhalten in den letzten 12 Monaten
- 18 Items (2 Items pro Diagnosekriterium).
- 4-stufiges Antwortformat (**stimmt nicht, stimmt kaum, stimmt eher, stimmt genau**).
- Diagnostisches Kriterium erfüllt, wenn mindestens eines der beiden zugehörigen Items mit „stimmt genau“ beantwortet wird.
- Als abhängig gelten Personen, die 5 oder mehr Kriterien erfüllen.

• Rehbein, F., Baier, D., Kleimann, M., & Mölle, T. (2015). Computerspielabhängigkeitsskala (CSAS): Ein Verfahren zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM 5. Göttingen: Hogrefe.

## Computerspielabhängigkeitsskala CSAS

**Anwendungsbereich:** Das Verfahren kann im Altersbereich von 13 – 69 Jahren sowohl in Einzel- als auch Gruppentestungen eingesetzt werden. Es werden explizit nur Probleme in Zusammenhang mit Computerspielnutzung, nicht aber Glücksspielkonsum, abgebildet.

**Durchführungszeit:** 5-10 Minuten

**Fragebogenversionen:** CSAS-J (Selbstbericht Jugendliche), CSAS-E (Selbstbericht Erwachsene, CSAS-FE (Fremdbeurteilung Eltern), CSAS-FP (Fremdbeurteilung Lebenspartner).

**Normierung:** Geschlechtsspezifisch. Schüler 7. bis 10 Jahrgangsstufen und Erwachsenen im Alter zwischen 16 und 69 Jahren.

• Rehbein, F., Baier, D., Kleimann, M., & Mölle, T. (2015). Computerspielabhängigkeitsskala (CSAS): Ein Verfahren zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM 5. Göttingen: Hogrefe.

## Computerspielabhängigkeitsskala CSAS

**Beurteilungsdimensionen:** Spielzeit, erfüllte Kriterien, CSAS-Summenwert.

### Gütekriterien:

- ✓ Durchführungs- und Auswertungsobjektivität.
- ✓ Eindimensionale Verrechnung aller Items zu einem Summenwert nach explorativer Faktorenanalyses zulässig.
- ✓ Faktoren zweiter Ordnung mittels konfirmatorischer Faktorenanalyse bestätigt.
- ✓ Cronbachs Alpha .93 - .95 je nach Substichprobe.
- ✓ Retest-Reliabilität (4 Wochen Abstand):  $r = .84$ .
- ✓ Hohe Augenscheinvalidität und Korrelation mit externen Validierungskriterien.

• Rehbein, F., Baier, D., Kleimann, M., & Mölle, T. (2015). Computerspielabhängigkeitsskala (CSAS): Ein Verfahren zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM 5. Göttingen: Hogrefe.

## Teil 2: Epidemiologie im Jugendalter

## KFN-Niedersachsen-Survey 2013

- Bundeslandrepräsentative Schülerbefragung unter Neuntklässlern in Niedersachsen (Januar 2013 – April 2013)
- Berücksichtigung aller allgemeinbildenden Schulformen (Förderschulen, Hauptschulen, Realschulen, integrierte Haupt-/Realschulen, Gymnasien, Gesamtschulen, Oberschulen)
- Zufallsziehung unter allen Schulklassen des 9. Jahrgangs (stratifiziert: Schultyp).
- **Gesamtstichprobe: 556 Schulklassen, N = 11003 (51.1 % männlich)**
- Alter: 13 – 18 Jahre,  $M = 14.9$ ,  $SD = .74$
- **Nettorücklauf (exklusive stichprobenneutraler Ausfall Klassen): 84,1 %**
- **Bruttoreücklauf (inklusive stichprobenneutraler Ausfall Klassen): 63,7 %**
- Vollstandardisierte Befragung durch geschulte Interviewer im Klassenverbund

## 12-Monatsprävalenz der Internet Gaming Disorder unter Jugendlichen in Niedersachsen (n = 11,003)

### 128 Jugendliche erfüllen fünf oder mehr Kriterien der Internet Gaming Disorder:

12-Monatsprävalenz "Gesamt": 1.2%  
12-Monatsprävalenz "Jungen": 2.0%  
12-Monatsprävalenz "Mädchen": 0.3%

### Wichtig:

- Der Anteil männlicher Personen unter den Betroffenen beträgt rund **88 %**.
- Im Durchschnitt spielen die betroffenen Jugendlichen **täglich mehr als 6 Stunden** (unauffällige Jugendliche: 1 Stunde / 33 Minuten).
- Im Vergleich zu nicht klassifizierten Jugendlichen weisen die betroffenen Jugendlichen schlechtere Schulnoten, häufigeres Schulschwänzen und häufigere Schlafprobleme auf. Zudem empfinden sie sich selbst häufiger als süchtig.

Rehbein, F., Klem, S., Baier, D., Mölle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of Internet Gaming Disorder in German Adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a statewide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851. doi: 10.1002/add.12849

**KFN-Niedersachsen-Survey 2013**

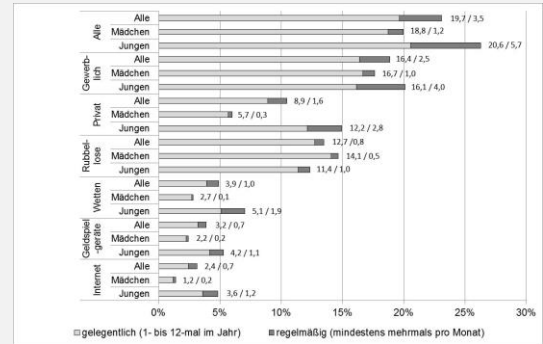
- Einleitung der Glücksspielbezogenen Fragen: „Nun geht es um das Thema Glücksspiele. Glücksspiele sind Spiele, bei denen man Geld gewinnen oder verlieren kann (z. B. Roulette, Poker, Wetten, Spielautomaten, ...)“
- Häufigkeit der Nutzung von Glücksspielen verschiedener Angebotsformen in den letzten 12 Monaten.

**Klassifikation (bezogen auf die letzten 12 Monate):**

- **Nichtspieler:** Keine Nutzung von Glücksspielen
- **Gelegenheitsspieler:** Maximal 3-12 malige Nutzung
- **Regelmäßige Spieler:** Mindestens mehrmalige Nutzung pro Monat
- **Risikantes Spielverhalten:** Mindestens zwei Kriterien pathologischen Glücksspiels erfüllt (Glücksspiel-Screen DSM-IV-MR-J (Fisher, 1999, 2000) nach deutscher Adaption von Schmidt und Kähnert (2003).

Rehbein, F., Hayer, T., Baier, T., & Mölle, T. (2015). Glücksspielverhalten unter Jugendlichen in Niedersachsen. Psychosoziale Risikofaktoren regelmäßiger und risikanter Glücksspielnutzung im Jugendalter: Ergebnisse einer bundeslandrepräsentativen Schülerbefragung. Kindheit und Entwicklung, 24(3), 171-180. 10.1026/0942-5403/a000172.

**KFN-Niedersachsen-Survey 2013**



Rehbein, F., Hayer, T., Baier, T., & Mölle, T. (2015). Glücksspielverhalten unter Jugendlichen in Niedersachsen. Psychosoziale Risikofaktoren regelmäßiger und risikanter Glücksspielnutzung im Jugendalter: Ergebnisse einer bundeslandrepräsentativen Schülerbefragung. Kindheit und Entwicklung, 24(3), 171-180. 10.1026/0942-5403/a000172.

**12-Monatsprävalenz risikanter und problematischer Glücksspielnutzung unter Jugendlichen in Niedersachsen (n = 11,003)**

**Problematisches Glücksspielverhalten (>= 4 Kriterien):**

- 12-Monatsprävalenz "Gesamt": 0,3%
- 12-Monatsprävalenz "Jungen": 0,5%
- 12-Monatsprävalenz "Mädchen": 0,1%

**Wichtig:**

- Der Anteil männlicher Personen unter den problematischen Spielern beträgt **90 %**.
- Im Durchschnitt verspielen die betroffenen Jugendlichen im Monat 366 € (Median = 88 €).

Rehbein, F., Hayer, T., Baier, T., & Mölle, T. (2015). Glücksspielverhalten unter Jugendlichen in Niedersachsen. Psychosoziale Risikofaktoren regelmäßiger und risikanter Glücksspielnutzung im Jugendalter: Ergebnisse einer bundeslandrepräsentativen Schülerbefragung. Kindheit und Entwicklung, 24(3), 171-180. 10.1026/0942-5403/a000172.

**Methodik: Multivariate Analysen**

Identifikation von Prädiktoren für **regelmäßige** und **risikante** Glücksspielnutzung. Anlehnung an das aus insgesamt 105 Einzelstudien abgeleitete Entwicklungsmodell von Hayer (2012). Binär-logistische Regressionsanalysen. Fokus auf die beiden in der Suchtrias postulierten Ebenen **Individuum** und **Umgebung**.

- Modell 1: Soziodemographie:** Geschlecht, Migrationshintergrund.
- Modell 2: Person:** Psychisches Wohlbefinden, Risikosuche, Bereitschaft Normen zu übertreten, Gewaltakzeptanz.
- Modell 3: Freizeitverhalten:** Mitgliedschaft Sportverein, Internetnutzungszeit, Computerspielnutzungszeit, Tägliche Zeit in Kneipe o.ä. gehen, Religiosität.
- Modell 4: Problemverhalten:** Alkoholkonsum, Zigarettenkonsum, Cannabiskonsum, Konsum harter Drogen, Gewalttäterschaft, Täterschaft von Diebstahlsdelikten.
- Modell 5: Familie:** Sozialstatus, Familienstruktur, elterliche Zuwendung in der Kindheit (< 12 J.), elterliche Kontrolle in der Kindheit (< 12 J.), elterliche Gewalt in der Kindheit (< 12 J.).
- Modell 6: Peers:** Anzahl Freunde, Opfer von realweltlichem Mobbing (Schule), Opfer Cybermobbing, Anzahl delinquenter Freunde.
- Modell 7: Schule/Nachbarschaft:** Schulform, Schulnoten, Schulschwänzen, Schulbindung, Zusammenhalt im Wohngebiet.
- Gesamtmodell** (alle nach Einzelmodellen relevanten Prädiktoren [ $p < .01$ ])

**Modell 8: Gesamtmodell (Teil 1)**

		Modell: regelmäßig	Modell: riskant
SOZ	Geschlecht: männlich	3,245 ***	2,595 **
	Herkunft: Migrationshintergrund	1,425 *	1,813 *
PSY	Geringes Wohlbefinden	0,818 †	1,215
	Risikosuche	1,175	1,384 †
	Bereitschaft, Normen zu übertreten	1,036	1,408 †
FREI	Gewaltakzeptanz	1,579 ***	1,508 *
	Mitglied Sportverein	1,856 ***	2,092 **
	Zeit täglich Internet	1,099 †	1,165 †
PROB	Zeit täglich Kneipe o.ä. gehen	1,081 †	1,102
	Alkoholkonsum: mind. wöchentlich	1,523 *	1,144
	Cannabiskonsum: mind. einmal	1,221	1,233
	Konsum harter Drogen: mind. einmal	1,899 *	1,073
FAM	Täter von Gewaltdelikten	1,188	1,948 *
	elterliche Gewalt in Kindheit: nie	Ref.	Ref.
	elterliche Gewalt in Kindheit: selten	1,095	0,941
	elterliche Gewalt in Kindheit: häufig	1,182	1,471

**Modell 8: Gesamtmodell (Teil 2)**

		1,145 *	1,116
PEER	Opfer Cybermobbing	1,145 *	1,116
	delinquente Freunde: keine	Ref.	Ref.
	delinquente Freunde: 1 oder 2	1,538 *	1,755
	delinquente Freunde: mind. 3	2,044 ***	2,286 †
SCHUL	Schulform: niedrig	Ref.	Ref.
	Schulform: mittel	1,081	0,517 *
	Schulform: hoch	0,816	0,364 **
	schlechte Schulnoten	0,965	1,413 †
	Mehrfachschwänzer	1,147	1,653 ***
	hohe Schulbindung	0,865	0,966
Zusammenhalt im Wohngebiet		0,943	0,587 **
N Befragte/ N Klassen		8.553/522	8.553/522
R <sup>2</sup> (within)		,303	0,432

† p < .10; \* p < .05; \*\* p < .01; \*\*\* p < .001. SOZ = Soziodemographie, PSY = Persönlichkeit und psychische Auffälligkeit, FREI = Freizeitverhalten, PROB = Problem- und Risikoverhalten, FAM = Familie, PEER = Peers, SCHUL = Schule und Nachbarschaft

### Zusammenfassung: Risikokorrelate regelmäßiger und riskanter Glücksspielnutzung im Jugendalter

- Männliches Geschlecht, Migrationshintergrund, erhöhte Gewaltakzeptanz, Sportvereinsmitgliedschaft  
→ **regelmäßige** und **riskante** Nutzung.
- Alkohol- und Drogenkonsum, Opferschaft von Cybermobbing, delinquenter Freundeskreis  
→ **regelmäßige** Nutzung.
- Gewalttäterschaft, Schulschwänzen, niedrigere Schulform und geringerer Zusammenhalt im Wohngebiet
- → **riskante** Nutzung.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



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