



6. ROSENHEIMER SUCHTHILFETAG

E-Sport „Vom Nerd zum Superstar“

GAMING, E-SPORT UND SUCHTGEFAHR



QUELLE: GAMESCOM

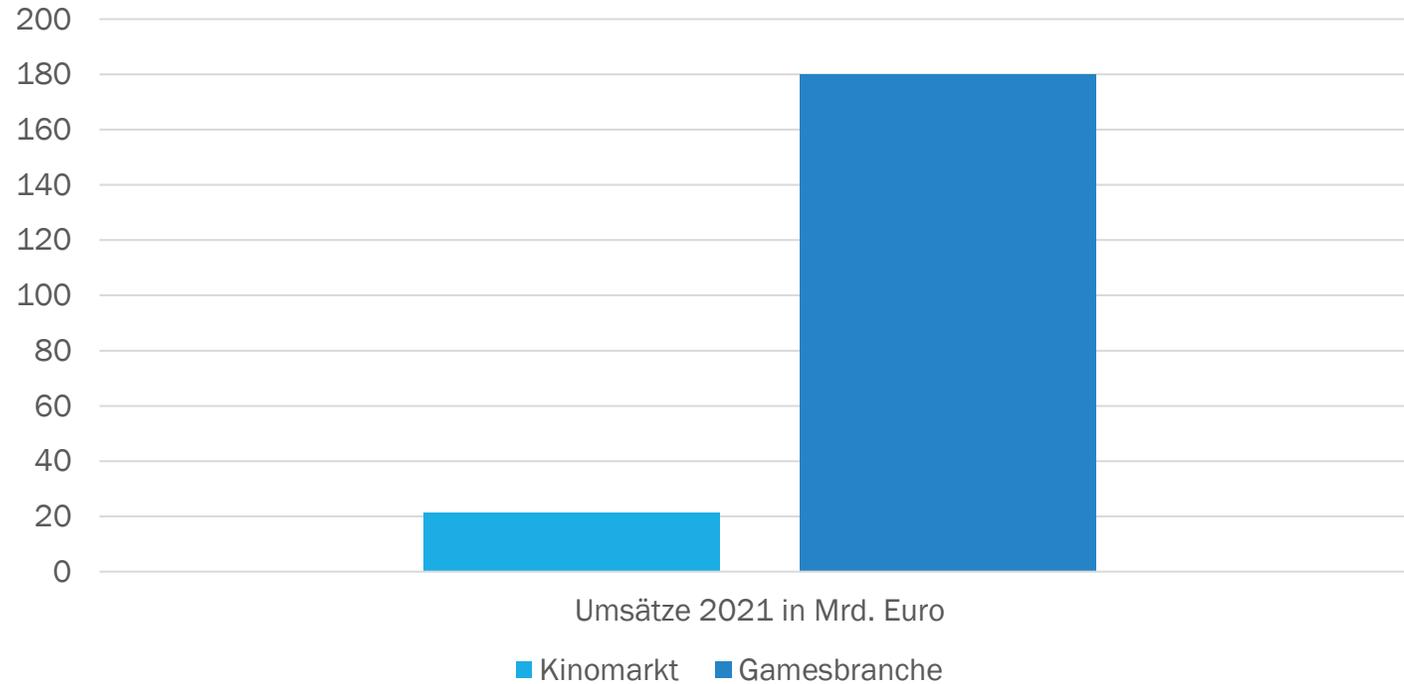


Florian Hoffmann

Referent für Medienpädagogik &
Suchtprävention,
Sozialpädagoge (B.A.)
Fachinformatiker (FIAE)

Email florian.b.hoffmann@gmail.com

SPIELE-INDUSTRIE VS. HOLLYWOOD



Der weltweite **Umsatz** auf dem Kinomarkt lag im Jahr 2021 bei ca. 21,3 Milliarden US-Dollar (statista)

Der weltweite **Umsatz** der Gamesbranche lag im Jahr 2021 bei ca. 180 Milliarden US-Dollar (iwd)

VOM NERD ZUM SUPERSTAR





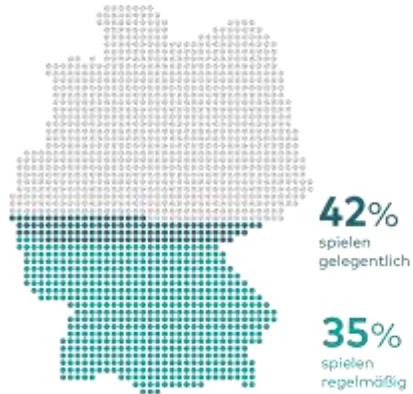
QUELLE: <https://www.youtube.com/c/sportschau>



GAMER:INNEN IN DEUTSCHLAND

Knapp jeder zweite Deutsche ist ein Gamer

Nutzer von Computer- und Videospielen,
die mindestens gelegentlich spielen



48%



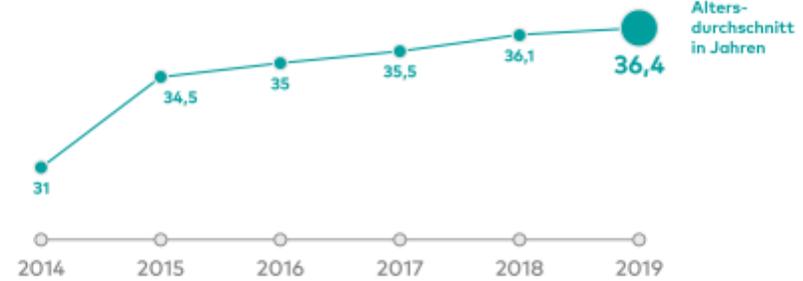
52%

game
Verband der deutschen
Games-Branche

www.game.de

Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels
09/18/2019; n = 25.000; Zeitpunkt: Januar 2019; © game 2019

Durchschnittsalter der deutschen Gamer steigt weiter



game
Verband der deutschen
Games-Branche



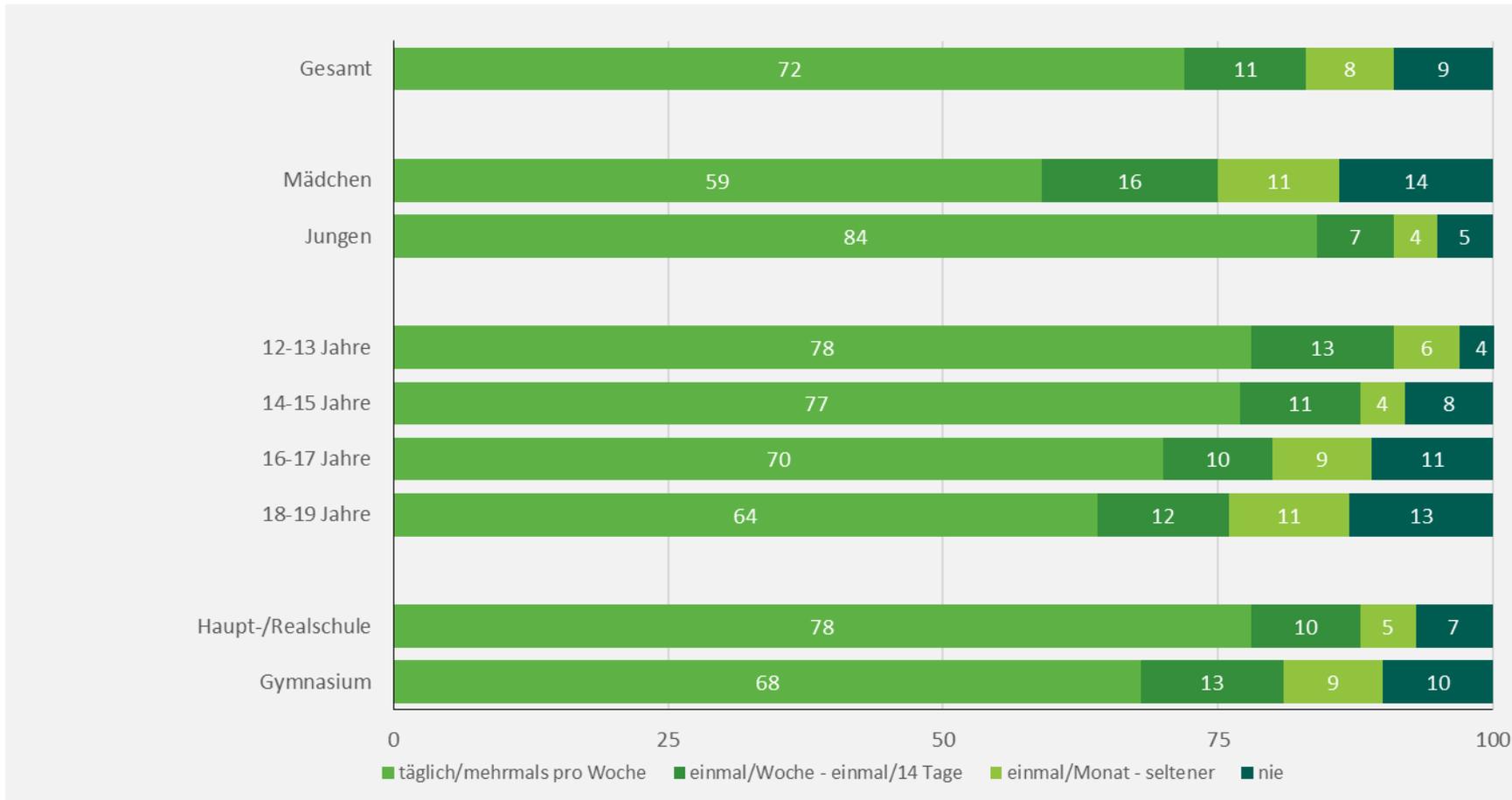
www.game.de

Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels
09/18/2019; n = 25.000; Zeitpunkt: Januar 2019; © game 2019



Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2021

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto)* -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, *alle Spielformen zusammengenommen, Basis: alle Befragten, n=1.200

Was sind die beliebtesten Spiele bei 12-19-Jährigen?



Free 2 P(l)ay



Free-to-play (englisch für ‚kostenlos spielbar‘; alternative Schreibweisen: Free2Play, F2P) ist ein Geschäftsmodell in der Computerspielbranche. Es beschreibt Computerspiele, bei denen mindestens die grundlegenden Spielinhalte kostenlos genutzt werden können. Der Hersteller verdient an kostenpflichtigen Zusatzangeboten, die dem Spieler Vorteile gegenüber anderen Spielern verschaffen, das Spiel für den Spieler individualisieren oder vom Hersteller geschaltete Werbung entfernen.

Wikipedia Stand 03.02.2020

Free 2 P(l)ay in Vollpreistiteln



The screenshot shows the FIFA 19 Ultimate Team store interface. On the left, a player card for Matsung is displayed with a price of 5,000 coins or 100 FIFA Points. The main area shows the 'FIFA POINTS' section with four options: 100 FIFA Points (0,99EUR), 250 FIFA Points (2,49EUR), 500 FIFA Points (4,99EUR), and 750 FIFA Points (7,49EUR). A detailed description for the 100 FIFA Points pack is shown on the right, explaining that these points can be used to purchase packs and draft participants. The interface also shows the user's account information (Ravenna AS, 47,175 coins, 25 FIFA Points) and navigation options like 'Auswählen' and 'Zurück'.

MEINE PACKS	BRONZE-PACKS	SILBER-PACKS	GOLD-PACKS	FIFA POINTS
				100 FIFA POINTS
				100 FIFA Points, die gegen FUT-Packs und Draft-Teilnahmen eingelöst werden können.
				FIFA Points kannst du auf deiner Konsole oder in ausgewählten Geschäften kaufen. Mit FIFA Points kannst du Packs in FIFA 19 Ultimate Team kaufen. 1-4 Spieler Netzwerk-Spieler. 2-22 - Bei der Vollversion des Spiels ist eine PlayStation®Plus-
				100 FIFA POINTS
				100 FIFA Points, die gegen FUT-Packs und Draft-Teilnahmen eingelöst werden können.
				FIFA Points kannst du auf deiner Konsole oder in ausgewählten Geschäften kaufen. Mit FIFA Points kannst du Packs in FIFA 19 Ultimate Team kaufen. 1-4 Spieler Netzwerk-Spieler. 2-22 - Bei der Vollversion des Spiels ist eine PlayStation®Plus-

Free 2 P(l)ay



FORTNITE

PLAY

LOBBY BATTLE PASS HERAUSFORDERUNGEN SPIND GEGENSTAND-SHOP KARRIERE **SHOP**

FEATURED ITEMS

SELECTABLE STYLES!

JOHN WICK
Outfit
2,000

Item	V-Bucks	BONUS	Price (EUR)
Battle Royale - Flügelmann-St	500	+ 100	4,99EUR
Fortnite - 1.000 V-Bucks	1.000	0	9,99EUR
2.500 (+300 extra) V-Bucks	2.500	+ 300	24,99EUR
6.000 (+1.500 extra) V-Bucks	6.000	+ 1.500	59,99EUR
10.000 (+3.500 extra) V-Bucks	10.000	+ 3.500	99,99EUR

PlayStation Store

Global Zum Chatten halten

Vorbilder und Stars der Jugend



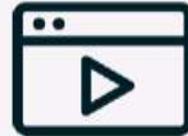
Idol YouTuber

Zu welcher Gruppe von bekannten Personen gehört dein Lieblingsstar?



38%

Musiker/Bands



36%

YouTube-Stars



23%

Sportler



18%

Schauspieler

Basis: 10- bis 18-Jährige | N=663 | Mehrfachnennungen möglich
Quelle: Bitkom Research

bitkom

E-Sport Stars & Streaming



ICON SERIES | OUTFIT
NINJA

Watch and learn.
Part of the **Ninja** set.
Introduced in **Chapter 2, Season 1**.
[Selectable Styles], [Reactive]



1,500

PURCHASE ITEMS

PREVIEW STYLES

BUY AS A GIFT



E-SPORT-WETTEN & SKINGAMBLING



The screenshot displays the GG.BET website interface. At the top, there is a navigation bar with the GG.BET logo, the text "OFFICIAL BETTING PARTNER", and a list of menu items: WETTEN, BONUSSE, AKTIONEN, TURNIER, CASINO, and ANMELDEN/REGISTRIEREN. The main content area is divided into three sections. On the left, a sidebar lists various esports events such as "ESL One Stockholm 2022" and "PGL Major Antwerp 2022". The central section features a live broadcast of a Fortnite match titled "suicidemark vs Players", showing a third-person view of a player in a vehicle. On the right, a betting panel displays the match details, including the score "0:0", the odds "3.99" for suicidemark and "1.22" for Players, and a "WETTSCHEIN" button. The bottom of the page shows a "WETTSCHEIN" button with a value of "0".

Addictive Gamedesign



- **Spiele, die kein Ende haben (i.d.R. Onlinespiele)**
- **Ein breites und leicht zugängliches Angebot von digitalen Spielen**
- **Persistente Welten: virtuelle Welten, die zu jeder Zeit für den Spieler zugänglich sind (Merkmal von allen Online-Rollenspielen)**
- **Rankingsysteme und Statussteigerungssysteme**
- **Glückselemente in Spielen (intermittierende Verstärker)**
- **„Sozialer Druck“ aufgrund von Mitgliedschaft in Clans oder Gilden**
- **Ausübung von Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel**
- **Konkurrieren von menschlichen Mitspieler*Innen**
- **Kostenlose Spiele, für die man nach und nach virtuelle Items kostenpflichtig erwerben kann**

INTERNET GAMING DISORDER



- NEU: INTERNET GAMING DISORDER ICD-11
- ORIENTIERUNG AN DEN KRITERIEN FÜR STOFFGEBUNDENE ABHÄNGIGKEITSERKRANKUNGEN
- KEINE NEUEN DIAGNOSEN Z.B. IM BEZUG AUF SOCIAL-MEDIA
- SONSTIGE ABNORME GEWOHNHEITEN UND STÖRUNGEN DER IMPULSKONTROLLE (F63.8)

Diagnostische Kriterien für pathologische PC/ Internetbenutzung von Young modifiziert nach Beard



Alle folgenden fünf Kriterien müssen über einen Zeitraum von zwölf Monaten vorliegen:

- Ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet- Gedanken an vorherige online-Aktivitäten oder Antizipation zukünftiger Online-Aktivitäten
- Zwangsläufige Ausdehnung der im Internet verbrachten Zeiträume, um noch eine Befriedigung zu erlangen
- Erfolglose Versuche, den Internetgebrauch zu kontrollieren, einzuschränken oder zu stoppen.
- Ruhelosigkeit, Launenhaftigkeit, Depressivität oder Reizbarkeit, wenn versucht wird, den Internetgebrauch zu reduzieren oder zu stoppen
- Längere Aufenthaltszeiten im Internet als ursprünglich intendiert.

Diagnostische Kriterien für pathologische PC/ Internetbenutzung von Young modifiziert nach Beard



Zumindest **ein weiteres** der folgenden drei Kriterien muss vorliegen:

- Aufs Spiel setzen oder riskieren einer engen Beziehung, einer Arbeitsstelle oder eines beruflichen Angebots wegen des Internets.
- Belügen von Familienmitgliedern, Therapeut*Innen oder anderen, um das Ausmaß und die Verstrickung mit dem Internet zu verbergen.
- Internetgebrauch als ein Weg, Problemen auszuweichen oder dysphorische Stimmungen zu erleichtern (wie Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression)



Checkliste zur Einschätzung

Checkliste klicksafe

Besteht bei meinem Kind die Gefahr einer möglichen digitalen Abhängigkeit?

Die folgenden Fragen können bei einer ersten Bewertung helfen, ob bei Ihrem Kind Merkmale einer möglichen Suchtgefühligkeit bezüglich digitaler Medien (z. B. Smartphone, Computer, Konsole, Internet) vorliegen. Die Checkliste kann nur eine grobe Richtlinie darstellen und ersetzt keine Diagnostik. Nehmen Sie überdies jede positive Bewertung ernst. Sofern Rhythmus oder mehr Merkmale über einen längeren Zeitraum bei Ihrem Kind auftreten oder Sie unsicher sind, suchen Sie professionelle Hilfe auf. (siehe Linkliste unten)

haben Sie den Eindruck, dass die Gedanken Ihres Kindes stets um Smartphones, Computer, Konsole oder Internet – auch während anderer Beschäftigungen – kreisen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Wird Ihr Kind nervös, gereizt oder abgewandt, wenn es auf Smartphone, Computer, Konsole oder Internet verzichten muss?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
haben Sie das Gefühl, dass Ihr Kind sich zunehmend von Familie und Freunden zurückzieht?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verbringen digitale Angebote Ihre Interessen oder Hobbys Ihres Kindes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verzweifeln Sie Ihr Kind auf Mobiltelefon, um zu spielen, zu surfen oder das Smartphone zu nutzen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nicht so den Anschein, dass Ihr Kind aufgrund der Mediennutzung schlechter in der Schule gesehten ist?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat Ihr Kind stark zu- oder abgenommen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist Ihr Kind häufig übermüdet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verbringt Ihr Kind trotz erkennbarer negativer Folgen immer mehr Zeit vor dem Bildschirm?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
haben Sie die Vermutung, dass Ihr Kind bis spät in die Nacht spielt, chattet oder surft?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nutzt Ihr Kind Smartphone, Computer, Konsole oder Internet vermehrt als Gefühls- wie Ärger- oder Wut-Ablasskanal oder Probleme zu verdrängen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Auch wenn Sie nicht alle Fragen positiv beantwortet haben, ist dies noch kein Anzeichen für eine Sucht- oder abhängige Nutzung der digitalen Medien. Bleiben Sie mit Ihrem Kind in Kontakt und seien Sie reaktiv für die Anwendungen und Spiele, die es nutzt. Die folgenden Institutionen können Ihnen zusätzliche professionelle Unterstützung bieten:

- 1. Fachverband Medienabhängigkeit e. V. www.fv-medienabhaengigkeit.de
- 2. Online-Ambulanz-Service für Internetsuchtge (DAGS) www.onlinemusikambulanz.de
- 3. Das Dienststellen der Nationalen gegen Kinder (www.nachwachsen.de) www.nachwachsen.de www.nachwachsen.de unter 0800-111 0 500 zu erreichen

Weitere Beratungstellen und Informationen finden Sie unter: www.klicksafe.de/spiele-sucht

Das ist klicksafe

Diagnosekriterien Gaming Disorder

(nach ICD-11)

- 1) Kontrollverlust über das Spielverhalten
- 2) Vorrang von Spielen gegenüber anderen Interessen
- 3) Eskalation des Spielverhaltens trotz negativer Konsequenzen

Bedingung für eine Diagnose ist das Erfüllen der oben genannten Aspekte über einen Zeitraum von **mindestens einem Jahr** sowie eine erhebliche **Beeinflussung der persönlichen Lebensführung**.



GAMing DISorder Scale for Adolescents (GADIS-A)

Die folgenden Aussagen beziehen sich auf Deine Nutzung digitaler Spiele (am Smartphone, Tablet, Computer, Konsole). Wenn Du an die letzten 12 Monate denkst, wie sehr stimmst Du den folgenden Aussagen zu?

1. Ich spiele oft häufiger und länger, als ich es geplant oder mit meinen Eltern vereinbart habe.

- | | | | | |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt
nicht zu | stimme eher
nicht zu | stimme teilweise
zu/nicht zu | stimme eher zu | stimme völlig zu |

2. Ich kann oft nicht aufhören zu spielen, obwohl es vernünftig wäre, dies zu tun, oder andere (z.B. meine Eltern) mir gesagt haben, ich solle aufhören.

- | | | | | |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt
nicht zu | stimme eher
nicht zu | stimme teilweise
zu/nicht zu | stimme eher zu | stimme völlig zu |

3. Ich verfolge oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt (z.B. Freunde oder Partner im wirklichen Leben treffen, Vereine besuchen, Bücher lesen, Musik machen), weil ich lieber spiele.

- | | | | | |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt
nicht zu | stimme eher
nicht zu | stimme teilweise
zu/nicht zu | stimme eher zu | stimme völlig zu |

4. Ich vernachlässige meine täglichen Pflichten (z.B. Lebensmittel einkaufen, putzen, aufräumen, Verpflichtungen für Schule / Lehrstelle / Job), weil ich lieber spiele.



Universitätsklinikum
Hamburg-Eppendorf

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

DAK
Gesundheit
Ein Leben lang



Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11: Erhebungen September 2019 und Mai 2021



	2019	2021	Prozentuale Ab-/Zunahmen
Keine/ unregelmäßige Nutzung	845.300	1.086.500	+ 28,5%
Unauffällige Nutzung	3.825.250	3.562.400	- 7,1%
Riskante Nutzung	535.000	492.200	- 8%
Pathologische Nutzung	144.450	219.350	+ 51,8%



BEDINGUNGSFAKTOREN DER EXZESSIVEN NUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN

Internet- bzw. Computerspielsucht tritt häufig gemeinsam mit anderen psychischen Störungen auf („Komorbidität“).

- Depressive Störungen
- Sozialphobie
- Störung der Impulskontrolle
- ADHS

Einige psychische Erkrankungen, wie z.B. ADHS, erhöhen die Wahrscheinlichkeit exzessiven Spielens, umgekehrt trägt exzessives Spielen in vielen Fällen auch zu einer Verstärkung der Problematik bei.

Mögliche Risikofaktoren sind auch: geringes Selbstwertgefühl, soziale Konflikte, Einsamkeit sowie negative Stresseinschätzung und ungünstige Bewältigungsstile.

Vgl. Te Wildt, B. T., & Vukićević, A. (2019). Medienabhängigkeit und komorbide psychische Störungen. In M. Walter & E. Gouzoulis-Mayfrank (Hg.), Psychische Störungen und 12 von 14 Suchterkrankungen: Diagnostik und Behandlung von Doppeldiagnosen (2. Auflage). Kohlhammer.



AUSWIRKUNGEN DER COVID-19-PANDEMIE AUF DIE PSYCHISCHE GESUNDHEIT VON KINDERN UND JUGENDLICHEN

- Symptome von Depression und Angst

z.B. geringes Interesse oder geringe Freude daran, Dinge zu tun (53,9%),

Müdigkeit oder wenig Energie (48,4%)

geringer Appetit oder Heißhunger (45,6%).

nervöses oder ängstliches Gefühl (53,6%),

Verärgerung oder Reizbarkeit (47,0%).

- COPSY-Studie (COPSY=Corona und Psyche) die Lebensqualität und das Gesundheitsverhalten von Kindern und Jugendlichen. Insgesamt gaben 40,2% (33% v.d.P.) der befragten 11- bis 17-Jährigen eine geminderte Lebensqualität an, bei 31,0% (18% v.d.P.) der 7- bis 17-Jährigen lagen psychische Auffälligkeiten vor

vgl. [Journal of Health Monitoring | 4/2020 | Psychische Auswirkungen COVID-19-Pandemie \(rki.de\)](#)

TANKMODELL NACH LAGEMANN



TANKMODELL NACH LAGEMANN



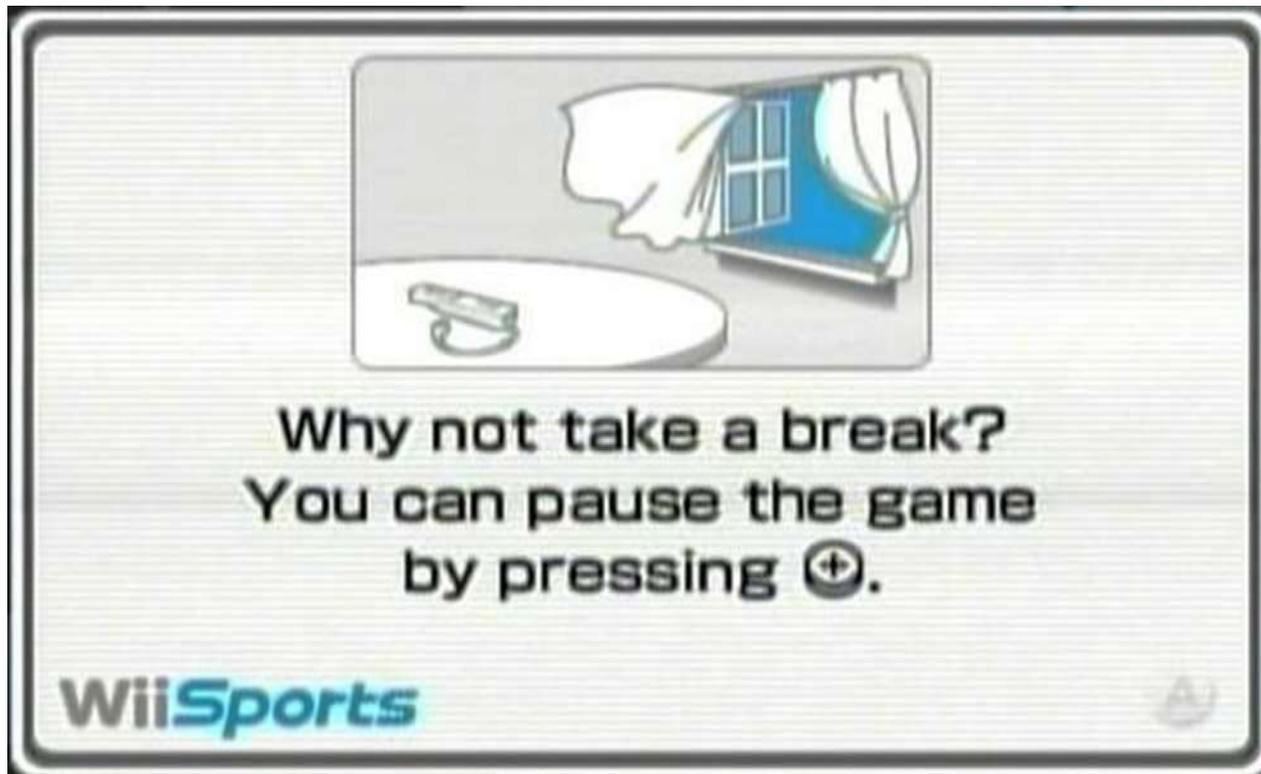
TANKMODELL NACH LAGEMANN



FRAGEN?



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit! 😊



Florian Hoffmann

Referent für Medienpädagogik &
Suchtprävention,
Sozialpädagoge (B.A.)
Fachinformatiker (FIAE)

Email florian.b.hoffmann@gmail.com