

# Relevanz verschiedener Facetten der Selbstkontrolle zur Ausprägung und Kontrolle des Spielverhaltens im Kontext der Gaming Disorder

Anna Knorr<sup>1\*</sup>, Matthias Brand<sup>1</sup>, Stephanie Antons<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universität Duisburg-Essen, Duisburg

\* Corresponding author, email: [anna.knorr@coognition-ude.de](mailto:anna.knorr@coognition-ude.de)

© 2023 Anna Knorr; licensee Infinite Science Publishing

This is an Open Access abstract distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

## Hintergrund und Fragestellung

Selbstkontrolle spielt eine zentrale Rolle bei der Entwicklung und Aufrechterhaltung einer Gaming Disorder (GD). Basierend auf dem Präventiven und Interventiven Modell der Selbstkontrolle (PI-Model) wird Selbstkontrolle typischerweise notwendig, wenn das Verlangen zu Spielen mit anderen Zielen konfligiert. Ist ein Konflikt vorhanden, wirken sich das Ausmaß des Spielverlangens, die Motivation, das Spielen zu regulieren, sowie Selbstkontrollfähigkeiten darauf aus, inwiefern das Spielen tatsächlich kontrolliert wird. Ziel dieser Studie ist es, den Zusammenhang zwischen Komponenten der Selbstkontrolle und der Symptomschwere der GD in der natürlichen Umgebung zu untersuchen.

## Methoden

Die vorliegende Studie bestand aus einem online Fragebogen sowie einem Ecological Momentary Assessment (EMA). Insgesamt beantworteten N=131 Gamer\*innen Fragebögen zu ihrem Spielverhalten, der subjektiven Einschätzung ihrer allgemeinen Selbstkontrollfähigkeit, bisher unternommenen Regulationsversuchen des Spielverhaltens, Kontrollmotivation und der subjektiv erlebten Kontrolle über das Spielverhalten. Das EMA wurde über sieben Tage mit jeweils vier Messungen durchgeführt. Teilnehmende gaben Auskunft über ihr Spielverhalten, ihr aktuelles Spielerlangen, Konflikterleben und Kontrollmotivation.

## Ergebnisse

Bei durchschnittlich 58% der Situationen mit Spielverlangen erlebten die Teilnehmenden in ihrem Alltag auch einen Konflikt bezüglich ihres Spielens. Der Anteil der Konflikte sowie der Kontrollmotivation waren nicht assoziiert mit der Symptomschwere einer GD, jedoch die Häufigkeit des erlebten Spielverlangens. Allgemein gaben Personen mit einer höheren Symptomschwere an, tendenziell häufiger Kontrollversuche vorzunehmen, die jedoch auch häufiger scheiterten. Die Höhe der Kontrollerwartung war nicht assoziiert mit der Symptomschwere.

## Diskussion und Schlussfolgerung

Insgesamt scheint insbesondere das Verlangen als situative Variable mit der Symptomschwere einer GD in Zusammenhang zu stehen. In der Situation scheinen wahrgenommene Konflikte und die Kontrollmotivation weniger relevant zu sein. Bei einer subjektiven Bewertung der Gaming-bezogenen Selbstkontrolle scheinen Personen mit einer höheren Symptomschwere stärkere Probleme zu sehen. Diese Diskrepanz zwischen situativen Faktoren und der allgemeinen Bewertung könnte Symptom der GD sein. Interozeptive Fähigkeiten könnten diese Ergebnisse erklären und sollten in zukünftigen Arbeiten betrachtet werden.

## OFFENLEGUNG VON INTERESSENSKONFLIKTEN SOWIE FÖRDERUNGEN

Interessenskonflikte: Ich und die Koautorinnen und Koautoren erklären, dass während der letzten 3 Jahre keine wirtschaftlichen Vorteile oder persönlichen Verbindungen bestanden, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten.

Erklärung zur Finanzierung: DFG (Projekt-Nr.: 505991343)