

# Problematisches Computerspiel bei Jugendlichen und sein Zusammenhang mit verschiedenen Dimensionen der Lebensqualität

Lutz Wartberg<sup>1\*</sup>, Sonja Bröning<sup>1</sup>, Katajun Lindenberg<sup>2</sup>

<sup>1</sup> MSH Medical School Hamburg, Hamburg

<sup>2</sup> Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mainz

\* Corresponding author, email: [lutz.wartberg@medicalschooll-hamburg.de](mailto:lutz.wartberg@medicalschooll-hamburg.de)

© 2023 Lutz Wartberg; 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

Die Nutzung von Computerspielen gehört in Deutschland zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten im Kindes- und Jugendalter. Für die meisten Kinder und Jugendlichen sind und bleiben Computerspiele eine angenehme Möglichkeit ihre Freizeit zu gestalten, ein substanzieller Prozentsatz von Minderjährigen scheint nach vorliegenden epidemiologischen Befunden allerdings problematische Nutzungsmuster zu entwickeln. Inzwischen wurde eine problematische Nutzung von Computerspielen in Form der Störungsbilder Internet Gaming Disorder (ins DSM-5) und Gaming Disorder (in die ICD-11) in die wichtigsten Klassifikationssysteme psychischer Krankheiten aufgenommen. Erste vorliegende Befunde sprechen für eine Bedeutung der Lebensqualität für problematisches Computerspiel bei Kindern und Jugendlichen. Lebensqualität wird in der Forschung inzwischen als ein multidimensionales Konstrukt verstanden und es ist noch unklar, welche Aspekte der Lebensqualität besonders relevant für eine problematische Nutzung von Computerspielen im Jugendalter sind. Zur Klärung dieser Frage sollte die vorliegende Studie einen Beitrag leisten.

## Methoden

Eine Stichprobe von knapp 500 Eltern wurde gebeten ihre Kinder mit etablierten, standardisierten Instrumenten hinsichtlich einer problematischen Nutzung von Computerspielen und der Lebensqualität einzuschätzen. Die statistische Auswertung der erhobenen Daten erfolgte auf bivariater Ebene mit Korrelationsanalysen und auf multivariater Ebene mittels Regressionsanalysen.

## Ergebnisse

In den bivariaten Korrelationsanalysen zeigten sich klare Zusammenhänge zwischen einer niedrigeren Lebensqualität und einer stärker ausgeprägten problematischen Nutzung von Computerspielen bei den Jugendlichen. Mit Hilfe der Regressionsanalyse konnte differenziert werden, welche Dimensionen der Lebensqualität besonders relevant für eine problematische Computerspielnutzung im Jugendalter waren.

## Diskussion und Schlussfolgerung

Die vorliegende (inzwischen publizierte) Studie erweitert den Wissensstand hinsichtlich der Bedeutung der Lebensqualität für eine problematische Nutzung von Computerspielen im Jugendalter. Die empirischen Befunde werden hinsichtlich ihrer Bedeutung und für eine Nutzung in präventiven Ansätzen eingeordnet.

## 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.