

Der Zusammenhang zwischen Reizreaktivität und reizassoziierter Entscheidungsfindung bei riskanter und problematischer Gaming Nutzung: Analyse erster Ergebnisse

Lukas Mallon^{1*}, Kjell Büsche², Martin Diers¹

¹ LWL-Universitätsklinikum der Ruhr-Universität Bochum, Bochum

² Center for Behavioral Addiction Research (CeBAR), Universität Duisburg-Essen, Duisburg

* Corresponding author, email: lukas.j.mallon@gmail.com

© 2023 Lukas Mallon; 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 Computerspielnutzungsstörung kann nach ICD-11 als Suchterkrankung klassifiziert werden und ist insbesondere geprägt durch verminderte Kontrolle über das ausgeübte Verhalten und durch eine erhöhte Prioritätensetzung hin zu „Gaming“ bezogenen Aktivitäten. Betroffene leiden unter negativen Konsequenzen ihrer Nutzung, sind aber nicht in der Lage diese in nennenswertem Umfang zu reduzieren.

Der Prozess der Reizreaktivität wurde bereits als wichtiger Faktor in der Störungsentwicklung identifiziert. Suchtassozierte Stimuli lösen automatisierte neurale Reaktionen aus, die zu starkem Verlangen (Craving) und zu verminderter Inhibitionskontrolle führen können. Die Reizreaktivität könnte außerdem einen Einfluss auf exekutive Funktionen, wie die Entscheidungsfindung, haben.

Methoden

In diesem Vortrag werden erste Ergebnisse eines Teilexperiments der Forschungsgruppe ‚Affective and Cognitive Mechanisms of Specific Internet-use Disorders‘ (ACSID) vorgestellt, in denen genau dieser Zusammenhang untersucht wird. Dabei wurden den Teilnehmern Bilder gezeigt (Anmeldeseiten häufig genutzter Onlinespiele), die hinsichtlich Anregung, Verlangen und Emotionalität auf einer 5-Punkt Likert Skala bewertet werden sollten. Craving wurde zusätzlich durch den CASBA Fragebogen erhoben. Im Anschluss wurde durch einen mit visuellen Stimuli (explizite Ausschnitte aus Computerspielen) modifizierten Iowa Gambling Task (IGT) Entscheidungsfindung unter pseudo-realistischen Bedingungen simuliert.

Ergebnisse

Die Studie zeigt Ergebnisse über den Zusammenhang von Risikoverhalten und Impulskontrolle, sowie den Grad der Beeinträchtigung durch automatisierte Prozesse der Reizreaktivität. Die Ergebnisse lassen Rückschlüsse auf alltägliche funktionelle Einschränkungen von Personen mit problematischer Computerspiel Nutzung zu, insbesondere, wenn diese mit Computerspielen assoziierten Stimuli ausgesetzt sind.

Diskussion und Schlussfolgerung

Die vorgestellten Ergebnisse können in weiteren Untersuchungen mit anderem spezifischen Internetnutzungsverhalten, wie zum Beispiel der problematischen Pornographie Nutzung, verglichen und in Beziehung gesetzt 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 (FOR 2974, Projekt RP4)