

Spielimmanentes Suchtpotenzial im Spiel 'League of Legends' - Eine Untersuchung bei erwachsenen, abhängigen Computerspieler*innen

Nanne Dominick^{1*}, Pinar Dogru¹, Klaus Wölfling¹

¹ *Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mainz*

* *Corresponding author, email: nanne.dominick@unimedizin-mainz.de*

© 2023 Nanne Dominick; 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

In der Literatur zur Cue-Reactivity (Reizreaktionsparadigma) wird das erhöhte Erregungspotenzial, während der Präsentation von suchtspezifischen Stimuli, als ein typisches Phänomen bei Personen mit Substanzkonsumstörung oder Verhaltenssucht häufig beschrieben. In der Studie wurden abhängige und unproblematisch nutzende Computerspieler*innen untersucht, um Unterschiede bezüglich des emotionalen Erregungspotenzials (in-game-cue-reactivity) während des Spielens eines Computerspiels ('League of Legends') und subjektive suchtassoziierte Maße zu erfassen.

Methoden

Es wurden 24 Proband*innen untersucht. Zu Beginn der Messung wurden die Teilnehmenden mittels klinischem Interviews bezüglich ihrer Nutzungsmuster von Computerspielen befragt. Daraufhin spielten die Proband*Innen zwei Runden „League of Legends“, während zeitgleich der Hautleitwert erfasst wurde. Parallel wurde vor und zwischen den Expositionsblöcken das Suchtverlangen, emotionale Beteiligung und die Valenz der Spielereignisse mittels subjektiver Ratingverfahren erfasst. Das emotionale Empfinden wurde vor sowie nach der Exposition abgefragt. Auch der Bindungsstil der Proband*innen wurde erfasst, um zusätzlich mögliche Auslöser auf die Entstehung der Computerspielsucht zu charakterisieren.

Ergebnisse

Die Studie gibt Hinweise darauf, dass unproblematisch nutzende Computerspieler*innen im Vergleich zu pathologischen Computerspieler*Innen während des Spielens von erfolgsrelevanten Sequenzen des Spiels „League of Legends“ ein geringes emotionales Arousal im Vergleich zu den Proband*innen mit der zeigten, wie die Analyse der gemittelten reizinduzierten Amplituden der Hautleitwertreaktion in den spezifischen Zeitfenstern ergab. Zusätzlich konnte aufgezeigt werden, dass bei einer vorliegenden Computerspielabhängigkeit ein Zusammenhang zwischen ängstlich-vermeidendem Bindungsstil und der Zeit, die für die Computerspiele wöchentlich aufgewendet wird, besteht.

Diskussion und Schlussfolgerung

Computerspielens als aufrechterhaltender Faktor und ein ängstlich-vermeidender Bindungsstil als ein Merkmal bei der Entstehung der Störung beitragen kann. Zukünftige Forschung sollte untersuchen, ob sich das in-Game erhöhte emotionale Arousal bei pathologischen Computerspieler*Innen auch in verschiedenen Spielgenres im Vergleich zu unproblematisch nutzenden Computerspieler*Innen nachweisen lässt und z.B. in Expositionstherapien nutzbar ist. Hinweise auf einen eher ängstlich-vermeidenden Bindungsstil können ebenso in der Psychotherapie wertvolle Anhaltspunkte geben.

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: Drittmittel Universitätsmedizin Mainz