

Gaming does not change reality, but it changes your thoughts: Dysfunktionale Kognitionen, Craving und Gaming Disorder

Lena Klein^{1*}, Patrick Trotzke², Matthias Brand¹

¹ Universität Duisburg-Essen, Duisburg

² IU Internationale Hochschule, Erfurt

* Corresponding author, email: lena.klein@uni-due.de

© 2023 Lena Klein; 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 Gaming Disorder wurde 2019 als Verhaltenssucht in die ICD-11 aufgenommen, wobei verschiedene Autor*innen auf den Umstand verweisen, dass exzessives Spielen kein hinreichendes Kriterium ist, um suchartige Verhaltensweisen zu charakterisieren. Gängige Suchtmodelle unterstreichen, neben dem unwiderstehlichem Verlangen (Craving), die Rolle von dysfunktionalen Kognitionen bei der Entwicklung einer Verhaltenssucht. Das Ziel dieser Studie ist es, herauszuarbeiten, inwieweit die Konstrukte Craving und die Symptomschwere einer Gaming Disorder zusammenhängen, und durch dysfunktionale Kognitionen moderiert werden.

Methoden

Um die daraus hergeleiteten Hypothesen zu prüfen, wurde eine Online-Umfrage erstellt. Diese Umfrage umfasste Fragebögen zur Symptomschwere einer Gaming Disorder und zu unterschiedlichen Persönlichkeitsaspekten sowie ein Cue-Reactivity Paradigma. An der Studie nahmen 169 Personen teil ($M = 24.06$; $SD = 5.68$; $w = 100$, $m = 67$, $d = 2$), die mindestens zwei Stunden in der Woche Videospiele spielen.

Ergebnisse

Die Ergebnisse haben gezeigt, dass es einen Zusammenhang zwischen Craving und der Symptomschwere einer Gaming Disorder gibt. Die Kognitionsfacetten des „Gaming-basierten Selbstwerts“, der „Fehlangepassten Gaming-Regeln“ und der „Sozialen Akzeptanz durch Gaming“ moderieren den Zusammenhang zwischen Craving und Symptomen einer Gaming Disorder.

Diskussion und Schlussfolgerung

Dysfunktionale Kognitionen können einen Einfluss auf die Entwicklung und Aufrechterhaltung einer Gaming Disorder haben. Effekte des Cravings werden durch die sozialen Subfacetten und dem Gaming-basierten Selbstwert verstärkt. Die kausale Zusammenwirkung dysfunktionaler Kognitionen und Craving im Kontext der Gaming Disorder sollte in longitudinalen Studien eruiert werden. Außerdem sollte untersucht werden ab welchem Punkt dysfunktionale Kognitionen, auch unabhängig von Craving, eine geminderte Kontrolle über das Spielverhalten bedingen könnten.

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.