

Universität zu Lübeck · Ratzeburger Allee 160 · 23538 Lübeck

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Landeshaus
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Zentrum für Integrative Psychiatrie
(ZIP)

Direktor: Prof. Dr. med. F. Hohagen

Absender: PD Dr. phil. H.-J. Rumpf
Leiter der Forschungsgruppe S:TEP
(Substanzbezogene und verwandte Störungen:
Therapie, Epidemiologie und Prävention)
Universität zu Lübeck
Ratzeburger Allee 160
23538 Lübeck

Tel.: +49 451 500 98751

Fax: +49 451 500 98754

e-mail: hans-juergen.rumpf@uk-sh.de

31.10.18

Schriftliche Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zum Antrag eSport auch in Schleswig-Holstein fördern

Stellungnahme

Sehr geehrte Damen und Herren,
eSport gewinnt zunehmend an Bedeutung und stellt ebenso einen rasch wachsenden Wirtschaftsfaktor dar. Der dort durchgeführte sportliche Wettbewerb im Rahmen von elektronischen Spielen reflektiert die Beliebtheit von Computerspielen in der Bevölkerung und insbesondere unter Jugendlichen. Solche Spiele sind weit verbreitet und stellen für die Mehrzahl der Nutzer keine Gefahr dar, da diese in der Lage sind, in kontrolliertem Ausmaß mit diesem Angebot umzugehen. Das bedeutet, dass die Spielzeit nicht wesentlich mit der Bewältigung von Alltagsanforderungen in Konflikt gerät.

Allerdings entwickelt ein Teil der Spieler ein abhängiges Verhalten, welches die Kontrolle über das Spielen verloren gehen lässt und in der Folge zu schwerwiegenden Beeinträchtigungen führt. Der Anteil dieser Personen in der Bevölkerung liegt zwischen 1% und etwa 5% je nach untersuchter Gruppe und eingesetztem Messverfahren. Darüber hinaus wird von einer mindestens ebenso großen Gruppe ausgegangen, die ein problematisches Spielverhalten zeigt und somit gefährdet ist, eine Abhängigkeit zu entwickeln. Auf Basis dieser Befunde hat sich eine Expertengruppe der Weltgesundheitsorganisation (WHO) mit diesen und ähnlichen internetbezogenen Aktivitäten befasst. Es fanden seit 2014 jährliche Expertentagungen statt, an denen der Autor dieser Stellungnahme beteiligt war. Auf Basis der dort gesichteten wissenschaftlichen Befunde wurde eine Empfehlung ausgesprochen, Computerspielabhängigkeit (Gaming Disorder) in die nächste Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) aufzunehmen. Dieser Empfehlung wurde gefolgt und belegt die klinische Bedeutung dieser Störung und deren Relevanz für das öffentliche Gesundheitswesen. Gaming Disorder ist durch drei wesentliche Kriterien gekennzeichnet:

- A. Die Betroffenen erleben einen **Kontrollverlust** in Bezug auf das Ausmaß des Computerspielens.
- B. Das Spielen wird zur **Priorität im Leben** und verdrängt andere Interessen.
- C. Das Computerspielen erfährt eine **Fortsetzung trotz Erlebens negativer Konsequenzen**.

Weiterhin ist für die Diagnose wesentlich, dass das Computerspielen zu Beeinträchtigungen in Funktionen des Alltags führt.

Studien zeigen, dass Betroffene massive negative Konsequenzen erleben, welche sich auf soziale, psychische und physische Funktionen auswirken. So können sie zu sozialem Rückzug, Versagen in Schule und Beruf, Fehlernährung, mangelnder Bewegung mit Folgen wie Adipositas, körperlicher Schwäche und anderen Gesundheitsbeschwerden führen. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen sind massive Folgen mit Entwicklungshemmungen und -verzögerungen zu beobachten.

Die Entwicklung der Computerspielabhängigkeit ist mit bestimmten Merkmalen von Spielen verbunden. Einige Spiele weisen ein besonders hohes Suchtrisiko auf, allerdings fehlt hier ein Jugendschutz, da das Suchtrisiko nicht in die Empfehlungen zur Altersfreigabe einfließt. Welche Merkmale die Abhängigkeit fördern ist in einer Expertise im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit (BMG) zusammengefasst (https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/2_Themen/2_Suchtstoffe_und_Abhaengigkeiten/5_Onlinespiele-_und_Computersucht/Downloads/Expertise_Suchtfoerdernde_Faktoren_von_Computer-_und_Internetspielen_2017.pdf). Dazu gehören bestimmte Spielgenres oder die Form der Belohnungen, die im Spiel genutzt werden, sowie Merkmale der sozialen Komponenten des Spiels. Gerade solche Spiele sind beim eSport besonders beliebt und werden bei den entsprechenden eSport-Events vorwiegend gespielt.

Die Förderung des eSports birgt die Gefahr, dass das extensive Spielen solcher Games mit Suchtcharakter legitimiert und unterstützt wird. Um eine hohe Leistung beim eSport erzielen zu können, ist eine hohe Spielzeit erforderlich. Computerspieler – insbesondere Kinder und Jugendliche – werden animiert zu „trainieren“, was zu hohen Spielzeiten führt und die Gefahr der Abhängigkeitsentwicklung fördert. Sie eifern den guten Spielern nach und steigern ihre Beschäftigung mit dem Spielen. In anderen Worten: Die Förderung von eSport fördert ebenso die Entwicklung von Computerspielabhängigkeit.

Diese Hintergründe und Zusammenhänge sind aus Expertensicht bei dem Vorhaben des Schleswig-Holsteinischen Landtags dringend zu berücksichtigen. Gerne kann weitergehende Literatur mit den entsprechenden wissenschaftlichen Belegen auf Wunsch bereit gestellt werden. Auch können einzelne Argumente näher erläutert werden.

Mit freundlichen Grüßen

Privatdozent Dr. Hans-Jürgen Rumpf
Leiter der Forschungsgruppe S:TEP
Past President der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht)