



10.09.2019

### **Wissenschaftliche Stellungnahme**

des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V. (KFN) zu den folgenden an den Niedersächsischen Landtag Niedersachsen ergangenen Anträgen:

„eSport in Niedersachsen endlich ernst nehmen!“ der Fraktion der FDP an den Ausschuss für Inneres und Sport – Drs. 18/2566

„Wandel im Sport fördern - eSports-Strukturen unterstützen und gestalten“ der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen – Drs. 18/2692

### ***PD Dr. Florian Rehbein, Dr. Anna Isenhardt***

Beide Anträge (Drs. 18/2566, Drs. 18/2692) sprechen sich für eine Anerkennung des E-Sports als gemeinnützige Sportart aus. Die Anträge stützen sich hierbei insbesondere auf die zunehmende nationale und internationale Bedeutung des E-Sports, eine Stärkung der Vereinsstrukturen und des Vereinslebens sowie die Förderung von Team-, Konzentrations-, Kommunikations-, Reaktions- und Kopplungsfähigkeit sowie der Motorik. Beide Anträge sprechen außerdem Risiken an und betonen, dass auch diese adressiert und entsprechende Maßnahmen umgesetzt werden sollten (z.B. Suchtprävention, Gesundheitsförderung, Medienkompetenztraining und Geschlechtergerechtigkeit).

Das Spielen von Computer- und Videospiele nimmt im Freizeitleben von Kindern- und Jugendlichen – insbesondere von männlichen Personen – einen hohen Stellenwert ein. Parallel zum freizeithlichen Computerspielen gewinnt auch das professionelle Computerspielen im Sinne des E-Sports zunehmend an Bedeutung. Vergleichende Analysen von bundeslandrepräsentativen Schülerbefragungen des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) weisen aus, dass zwischen den Jahren 2000 und 2007 die

durchschnittliche tägliche Spielzeit bei Neuntklässlern von 68 auf 141 Minuten und bei Neuntklässlerinnen von 19 auf 55 Minuten angestiegen ist (Rehbein, 2011). Von 2007 bis 2017 ergab sich bei den Jungen ein neuerlicher Anstieg auf derzeit 186 Minuten täglicher Computerspielzeit, während sich bei Mädchen ein inzwischen seit mehreren Jahren stabiler Rückgang auf ca. 25 Spielminuten pro Tag zeigt (Bergmann, M. C., Kliem, S., Krieg, Y. & Beckmann, L., 2019; Rehbein, 2011; Rehbein, Kliem, Baier, Mößle, & Petry, 2015).

In den meisten Fällen ist das Computerspielen als sozial-adaptives Verhalten aufzufassen. Dies bedeutet, dass es dem weit überwiegenden Anteil der Spieler gelingt, ihr Spielverhalten zu kontrollieren, aus dem zudem keinerlei soziale, gesundheitliche oder leistungsbezogene Beeinträchtigungen resultieren. Ein Teil der Spieler verliert jedoch die Kontrolle über das Spielverhalten und entwickelt eine Computerspielabhängigkeit. In Niedersachsen weisen rund 4 Prozent der Neuntklässler ein gefährdetes und weitere 1,2 Prozent ein abhängiges Computerspielverhalten auf (Rehbein, Kliem et al., 2015). Mit Erscheinen der Revision der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD-11) wird Computerspielsucht unter der Bezeichnung Gaming Disorder als offizielle Suchterkrankung anerkannt. Damit sind Computerspiele zukünftig – vergleichbar mit Glücksspielangeboten – als potentielles Suchtmittel aufzufassen.

Das Störungsbild Gaming Disorder ist durch ein Vorliegen der folgenden vier diagnostischen Kriterien gekennzeichnet:

1. Betroffene Spieler verlieren die Kontrolle über ihr Spielverhalten, indem es ihnen nicht mehr gelingt, ihr Spielverhalten zeitlich einzuschränken oder längerfristig auszusetzen.
2. Betroffene Spieler weisen eine verhaltensbezogene Vereinnahmung auf: Das Spielen wird gegenüber alternativen Handlungen priorisiert und das Interesse an ehemals geschätzten anderen Freizeitverhaltensweisen geht verloren.
3. Betroffene Spieler setzen ihr Verhalten fort, obgleich sie erleben, dass dies mit deutlichen negativen psychosozialen Konsequenzen für sie verbunden ist.
4. Betroffene Spieler weisen aufgrund ihres Spielverhaltens gravierende funktionale Beeinträchtigungen.

Neben leistungsbezogenen Belastungen wie einem geringeren schulischen Funktionsniveau, einer erhöhten Schulangst, Schulabsentismus und einem Leistungsabfall können auch

psychosoziale Beeinträchtigungen identifiziert werden. Zu diesen zählen unter anderem eine erhöhte psychische Belastung, Komorbiditäten mit affektiven oder Angststörungen, eine geringere Lebenszufriedenheit, eine erhöhte Aggressivität bzw. Devianz, Einschlafprobleme und eine Beeinträchtigung der sozialen Teilhabe (Petry, Rehbein, Ko, & O'Brien, 2015; Rehbein, Kühn, Rumpf, & Petry, 2015). Da es bislang kaum empirische Untersuchungen zum Zusammenhang von E-Sport und Gaming Disorder gibt, ist es derzeit weder möglich, besondere Gefährdungen von E-Sportlern aufgrund ihres Computerspielverhaltens zu belegen, noch auszuschließen. Verschiedene Gesichtspunkte bedingen jedoch, dass eine Förderung des E-Sports nicht vorbehaltlos befürwortet werden kann:

1. Eine Beteiligung am E-Sport regt über einen längeren kontinuierlichen Zeitraum (von mehreren Jahren) eine hohe Beschäftigungszeit mit dem Spielen bzw. dem Trainieren spezifischer Spiele an, um hierin ein hohes und professionelles Leistungsniveau erreichen zu können (Nielsen & Karhulahti, 2017). Bei körperlich beanspruchenden Sportarten tritt auch bei hoher Leistungsorientierung ab einem gewissen Intensitätslevel eine physiologische Erschöpfung ein, welche zwingend eine Unterbrechung des Trainings und eine Phase physischer Regeneration erforderlich macht. Da dies beim Computerspielen nicht in diesem Ausmaß der Fall ist, kann in einem besonders hohen zeitlichen Ausmaß gespielt bzw. trainiert werden, wodurch der E-Sport ein **zeitlich entgrenztes und exzessives Spielverhalten** anregt. Ein solches Spielverhalten wirkt sich insbesondere dann ungünstig auf den Spieler aus, wenn dabei andere Aktivitäten deutlich eingeschränkt und Beeinträchtigungen zugunsten des Spielens in Kauf genommen werden. In Folge dessen besteht das Risiko, dass vulnerable Spieler ein problematisches Spielverhalten im Sinne einer Gaming Disorder entwickeln.
2. Computerspiele unterscheiden sich in Hinblick auf ihr Gefährdungspotential. Spieler der Genrekategorien Online-Rollenspiel, Online-Shooterspiel und Online-Strategiespiel sind besonders gefährdet, eine Computerspielabhängigkeit zu entwickeln (Batthyány, Müller, Benker, & Wölfling, 2009; Berle, Starcevic, Porter, & Fenech, 2014; Elliott, Golub, Ream, & Dunlap, 2012; Elliott, Ream, McGinsky, & Dunlap, 2012; Festl, Scharkow, & Quandt, 2013; Rehbein, Kleimann, & Mößle, 2010; Rumpf, 2017; Smyth, 2007). Es wird angenommen, dass spezifische spielstrukturelle Merkmale

das Risiko für die Entwicklung eines problematischen Spielverhaltens fördern (King, Delfabbro, & Griffiths, 2011; Rehbein, Mößle, Zenses, & Jukschat, 2010; Rumpf, 2017).

**In der E-Sport-Szene konnten sich insbesondere Online-Shooter und Online-Strategiespiele etablieren, die den besonders risikobehafteten Spielformen zuzurechnen sind.**

3. Eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit des E-Sport würde die Annahme voraussetzen, dass dieser „die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos fördert“ (§ 52 Abs. 2 AO). Im Unterschied zu traditionellen Vereinssportarten steht für den E-Sport jedoch in Frage, ob eine solche Förderung postuliert werden kann. Aktuell weisen Jugendliche in Niedersachsen bereits eine hohe tägliche Beschäftigungszeit mit Computerspielen auf (s.o.). Eine Förderung der E-Sport-Szene in Deutschland kommt der Förderung einer noch höheren Beschäftigungszeit mit Computerspielen für eine Auswahl besonders leistungsorientierter und befähigter Spieler gleich. Gleichsam fungieren professionelle Spieler als bedeutsame Verhaltensvorbilder, die auch Jugendliche, die eine E-Sport-Karriere nicht anstreben oder für die eine solche nicht aussichtsreich erscheint, zu einem erhöhten Spielverhalten anregen könnten. **Insbesondere für vulnerable Jugendliche, die bereits psychische und soziale Belastungen sowie schulische Leistungsdefizite aufweisen, kann angenommen werden, dass die verstärkte Vermittlung eines Idealbildes des erfolgreichen Pro-Gamers sowie die Schaffung zusätzlicher Institutionen des E-Sports für diese Jugendlichen mit Entwicklungsrisiken verbunden sein kann.**

Insgesamt ist festzustellen, dass weitere Forschung notwendig erscheint, um die Auswirkungen des E-Sports auf Kinder und Jugendliche hinreichend beurteilen zu können. Ohne entsprechend einschlägige wissenschaftliche Untersuchungen können Vorhaben zur Förderung des E-Sports derzeit noch nicht sachgerecht beurteilt und damit vor dem Hintergrund der oben benannten Überlegungen auch nicht befürwortet werden. Dies betrifft etwa auch die gegenläufige Frage, ob der E-Sport unter bestimmten Voraussetzungen auch ein sinnvolles Instrument darstellen kann, gefährdetes Spielverhalten zu kanalisieren und computerspielbezogene Suchtgefahren zu reduzieren.

## References

- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F., & Wölfling, K. (2009). Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen [Video gaming behavior: Clinical aspects of addiction and abuse in adolescents]. *Wiener Klinische Wochenschrift*, *121*(15), 502–509. <https://doi.org/10.1007/s00508-009-1198-3>
- Bergmann, M. C., Kliem, S., Krieg, Y. & Beckmann, L. (2019). *Jugendliche in Niedersachsen. Ergebnisse des Niedersachsensurveys 2017 (KFN-Forschungsberichte No. 144)*.
- Berle, D., Starcevic, V., Porter, G., & Fenech, P. (2014). Are some video games associated with more life interference and psychopathology than others?: Comparing massively multiplayer online role-playing games with other forms of video game. *Australian Journal of Psychology*, 1–10.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video Game Genre as a Predictor of Problem Use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *15*(3), 155–161. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0387>
- Elliott, L., Ream, G., McGinsky, E., & Dunlap, E. (2012). The Contribution of Game Genre and Other Use Patterns to Problem Video Game Play among Adult Video Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *10*(6), 948–969. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9391-4>
- Festl, R., Scharnow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, *108*(3), 592–599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2011). The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *9*, 320–333.
- Nielsen, R. K. L., & Karhulahti, V.-M. (2017). The problematic coexistence of "internet gaming disorder" and esports. In A. Canossa, C. Harteveld, J. Zhu, M. Sicart, & S. Deterding (Eds.), *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG '17* (pp. 1–4). New York, New York, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/3102071.3106359>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C.-H., & O'Brien, C. P. (2015). Internet Gaming Disorder in the DSM-5. *Current Psychiatry Reports*, *17*(7), in press. <https://doi.org/10.1007/s11920-015-0610-0>
- Rehbein, F. (2011). *Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Untersuchung der Wirkung gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis- und Konzentrationsleistung am Beispiel der Computerspielnutzung*. Baden Baden: Nomos.
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of Internet Gaming Disorder in German Adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a statewide representative sample. *Addiction*, *110*(5), 842–851. <https://doi.org/10.1002/add.12849>

- Rehbein, F., Kühn, S., Rumpf, H.-J., & Petry, N. M. (2015). Internet gaming disorder: A new behavioral addiction. In N. M. Petry (Ed.), *Behavioral Addictions: DSM-5® and Beyond* (Vol. 1, pp. 43–69). Oxford University Press.
- Rehbein, F., Mößle, T., Zenses, E. M., & Jukschat, N. (2010). Zum Suchtpotential von Computerspielen. Onlinerollenspiele wie »World of Warcraft« bergen ein erhöhtes Abhängigkeitsrisiko. *Jugend Medien Schutz-Report*, 33(6), 8–12. <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2010-6-8>
- Rumpf, H.-J. (2017). *Expertise "Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen" im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit*. Lübeck: Universität zu Lübeck.
- Smyth, J. M. (2007). Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 717–721. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9963>