



seit 1558

„Implicit Wanting“ und „Implicit Liking“ im Kontext von problematischem Computerspielverhalten

Lu Elektra Steinhauer, Patricia Kirova, Maximilian Stock, Friederike Busch, Lennart Kapinos
Leitung: Elisabeth Brückner und Dr. Nicolas Koranyi

Einleitung

Am 15. 6. 2018 wurde Computerspielsucht in den Katalog der offiziellen Krankheiten aufgenommen, was die steigende Relevanz der Thematik in der Gesellschaft widerspiegelt.

Es ist bereits bekannt, dass ein wesentliches Merkmal substanzgebundener Süchte darin besteht, dass es zwar einerseits ein starkes Verlangen nach der Substanz gibt („**implicit wanting**“; Berridge, Robinson, & Aldridge, 2009), die Konsumierung jedoch nicht mehr mit einem positiven Erleben („**implicit liking**“) verbunden ist. Diese Studie untersucht, ob genannte Differenzierung auch bei problematischem Computerspielverhalten nachzuweisen ist.

*Hypothese: Probanden mit problematischem Computerspielverhalten unterscheiden sich von Probanden ohne problematischem Spielverhalten insbesondere hinsichtlich eines höheren impliziten Begehrens („**implicit wanting**“) und weniger hinsichtlich einer positiven Bewertung („**implicit liking**“) des Computerspielens.*

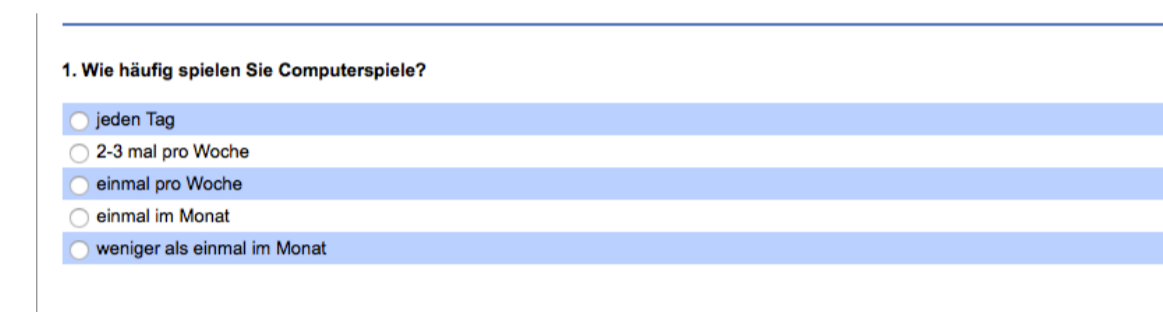
Methode

Stichprobe:

- Schüler verschiedener Schulen der Klasse 10 bis 13
- $N = 8$ (2 männlich)
- Durchschnittliches Alter = 17 Jahre (SD = 1,2)

Ablauf:

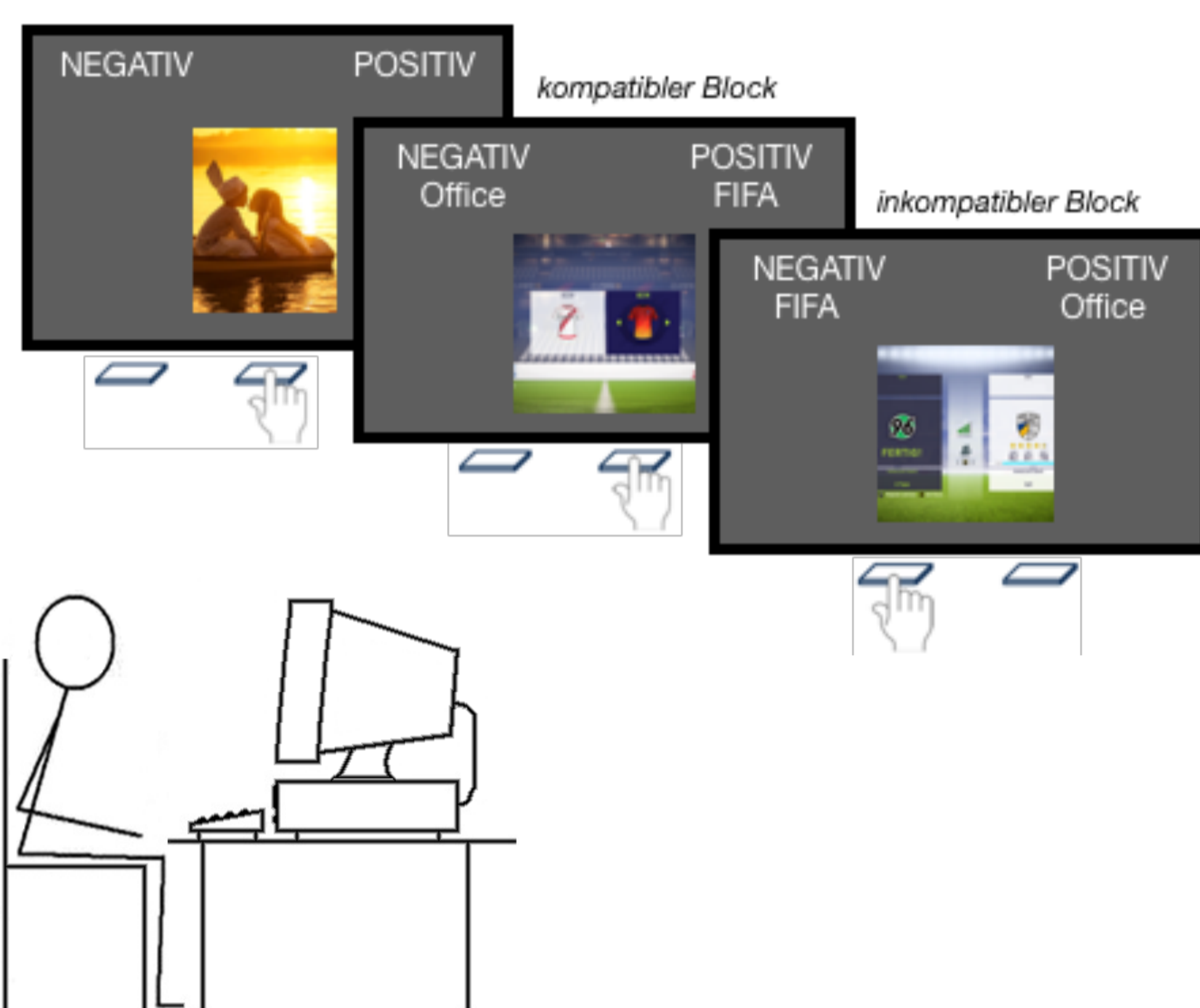
1. Screeningverfahren



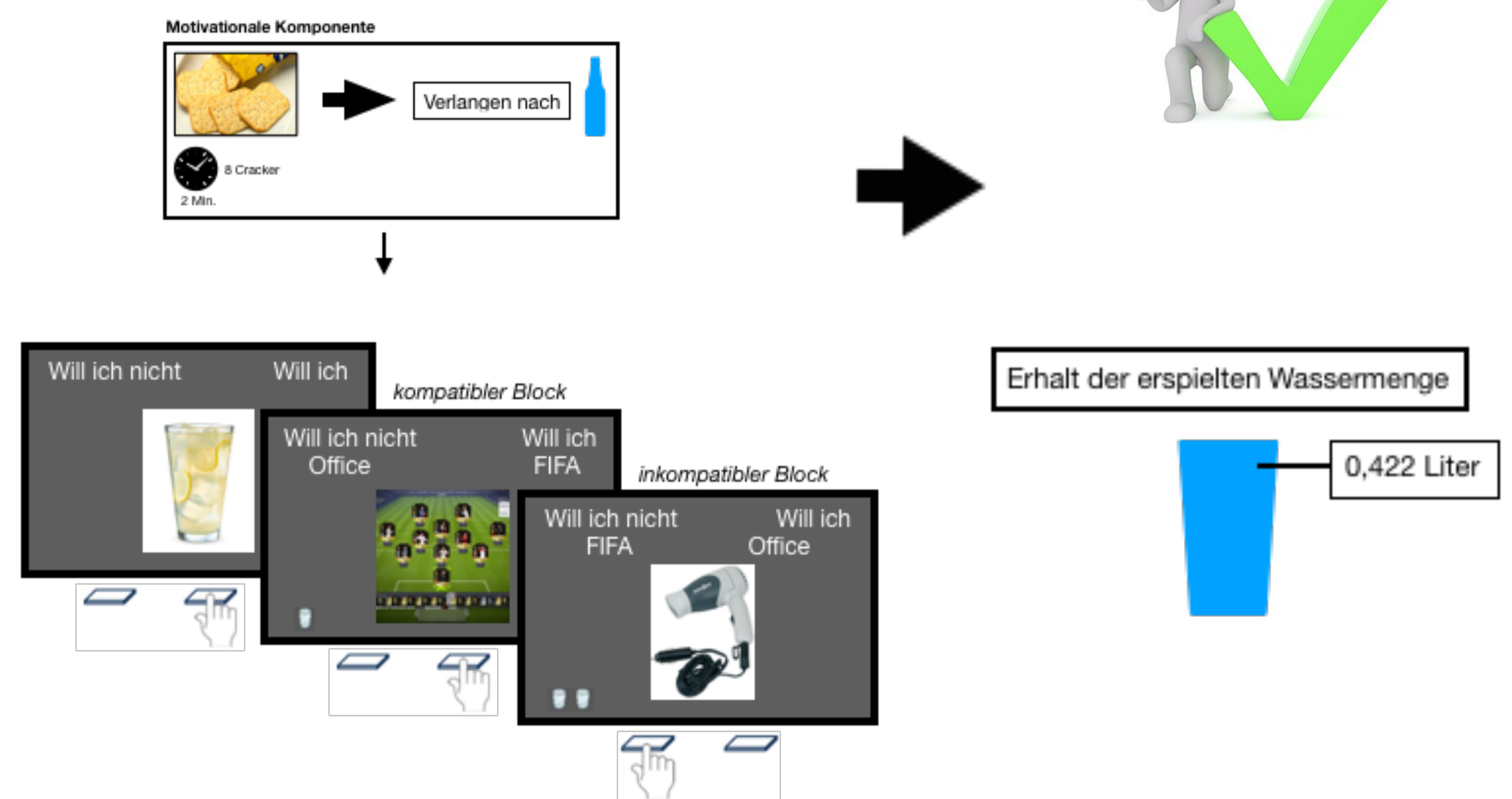
Mittels eines resultierenden Scores wurden die Probanden der Gruppe der *Vielspieler* oder der *Wenigspieler* zugeteilt (Cut-Off-Wert: 4)

2. Implizite Assoziationstests (IAT)

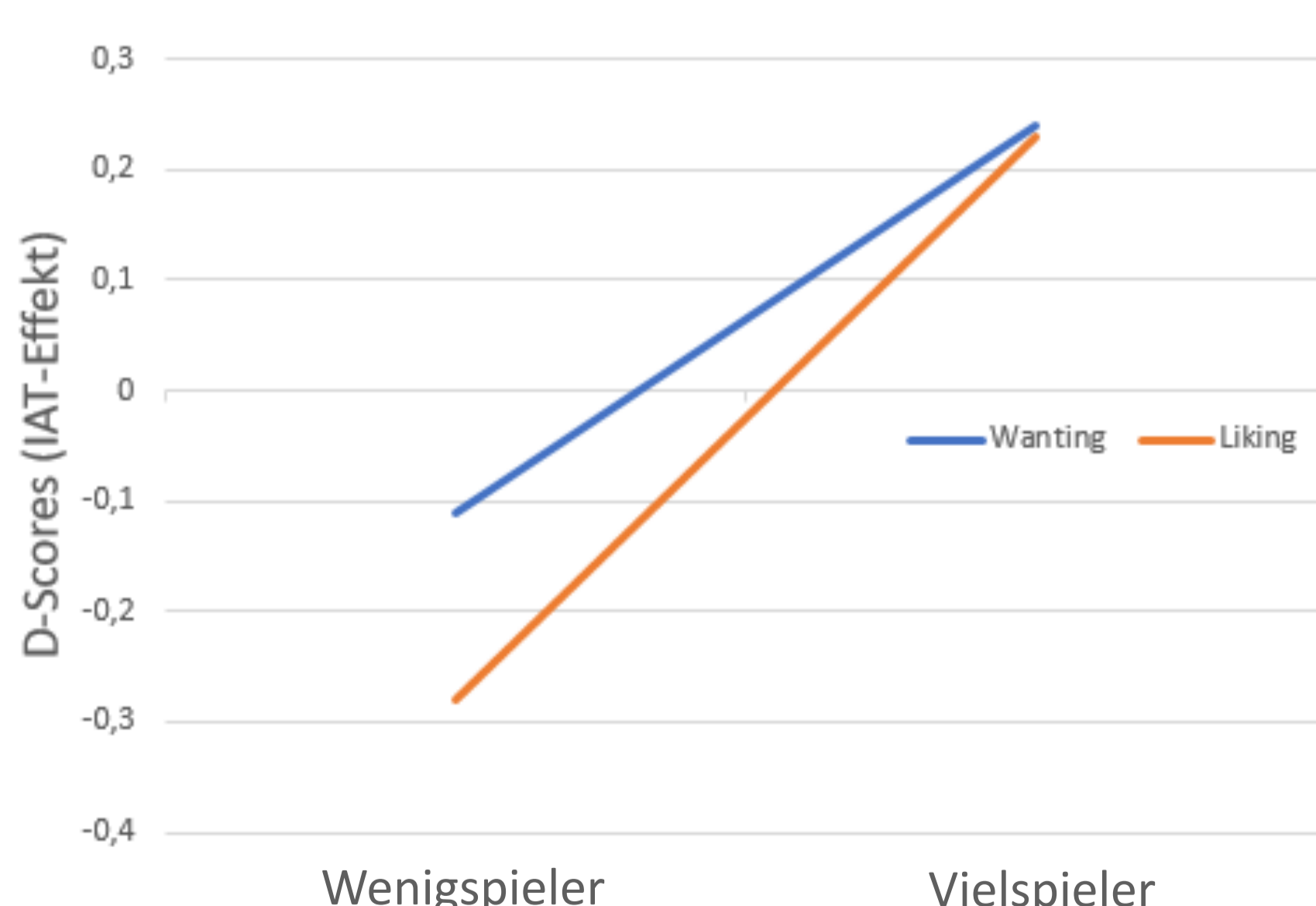
Liking-IAT



Wanting-IAT



Deskriptiv deutet sich ein **Haupteffekt** der Gruppen an



- *Vielspieler* zeigen *höheres „wanting“* und *„liking“* als *Wenigspieler*

Ergebnisse

Aufgrund der *extrem kleinen Stichprobengröße* unterliegen alle Interpretationen der vorliegenden Ergebnisse einer starken Einschränkung. Dem deskriptiven Ergebnismuster können wir entnehmen, dass die Probanden der Experimentalgruppe Computerspiele positiver bewerten und ein größeres Verlangen nach ihnen haben. Unsere Hypothese kann durch diese Daten demnach *nicht* bestätigt werden.

Sollte sich das Experiment mit einer größeren Stichprobe replizieren lassen, könnte dies auf zwei Ursachen hinweisen:

1. Bei gering ausgeprägtem Problemspielverhalten (wie es bei den Probanden der vorliegenden Studie der Fall war) zeigt sich noch keine Dissoziation von „**wanting**“ und „**liking**“.
2. Es liegen gegebenenfalls bei substanzungebundenen Süchten doch andere Mechanismen zugrunde als dies bei substanzgebunden Süchten der Fall ist

Diskussion