

## Therapeutisches Zocken: Wirken Videospiele in der kinder- und jugendpsychiatrischen Behandlung?

**Datum:** 09.11.2021

**Original Titel:**

Therapeutic and Preventive Use of Video Games in Child and Adolescent Psychiatry: A Systematic Review

**Kurz & fundiert**

- Können „serious games“ ein ernsthaftes Element in der Kinder- und Jugendpsychiatrie sein?
- Systematische Recherche zu Videospiele bei Behandlung und Prävention psychiatrischer Erkrankungen bei Kindern und Jugendlichen
- Vielversprechende Daten, aber keine langfristigen Daten und kaum klare Strukturen und Standards zum Vergleich

**MedWiss - Ernsthaft gemeinte Spiele, sogenannte „serious games“, stellen eine große Chance bei psychiatrischen Erkrankungen junger Menschen dar - motivierend, mit Spaß und positivem Effekt auf die Psyche - aber wirken sie auch? Eine systematische Recherche fand nun vielversprechende Daten für therapeutisches Zocken als mögliche Ergänzung bestehender Therapieansätze, betonte aber auch den Mangel an langfristiger Forschung und klaren Standards zum Vergleich der Ergebnisse.**

---

Im letzten Jahrzehnt hat sich der Bereich kommerzieller “serious games”, also ernsthaft gemeinter Spiele zum Einsatz bei psychiatrischen Erkrankungen junger Menschen deutlich erweitert. Können diese Spiele aber relevante Alternativen oder Ergänzungen zu traditioneller Psychotherapie sein? Dazu müsste erst ihre Wirksamkeit bestätigt werden.

**Können „serious games“ ein ernsthaftes Element in der Kinder- und Jugendpsychiatrie sein?**

Forscher führten nun eine systematische Recherche der Forschungsliteratur durch, um die Wirksamkeit solcher Spiele bei Behandlung und Prävention psychiatrischer Erkrankungen bei Kindern und Jugendlichen zu ermitteln. Dazu durchsuchten sie die medizin-wissenschaftliche Datenbank Medline nach Artikeln, die zwischen 2012 und 2019 veröffentlicht wurden und vergleichend Behandlungen von Kindern und Jugendlichen mit psychiatrischen Erkrankungen untersuchten.

**Systematische Recherche zu Videospiele bei Behandlung und Prävention psychiatrischer**

## **Erkrankungen bei Kindern und Jugendlichen**

Die Wissenschaftler fanden 22 Studien, in denen ein breites Spektrum an psychiatrischen Problemen betrachtet wurde. 14 Studien evaluierten "serious games", also speziell zur Behandlung konzipierte Spiele, 8 Studien betrachteten kommerzielle Spiele. Alle Studien wurden randomisiert, kontrolliert durchgeführt, aber nur zwei Studien verglichen die Videospiele-Intervention mit dem psychotherapeutischen Goldstandard. Die übrigen Studien nutzten Kontrollgruppen ohne Intervention oder mit einem alternativen Spiel. 18 Studien berichteten signifikante Verbesserungen der Symptome und jeweils ermittelten Testwerte.

### **Vielversprechende Daten, aber keine langfristigen Daten und kaum klare Strukturen und Standards zum Vergleich**

"Serious games", also zur Behandlung konzipierte und gezielt entwickelte Videospiele, sowie kommerzielle erhältliche Videospiele können ein relevantes Element in der Kinder- und Jugendpsychiatrie sein, entweder als Ergänzung zu oder Vorbereitung von einer psychotherapeutischen Behandlung. Allerdings fehlen langfristige Studien, die ermitteln, ob kurzfristig gemessene Effekte auch nachhaltig gefunden werden. Ebenso gibt es bislang kaum klare Strukturen und Standards, um die Wirksamkeit der Spiele konkret zu messen und zu vergleichen. Obwohl also viele Chancen in diesem Bereich zu sehen sind, sehen die Autoren auch noch viele offene Fragen.

#### **Referenzen:**

Zayeni, Darius, Jean-Philippe Raynaud, and Alexis Revet. "Therapeutic and Preventive Use of Video Games in Child and Adolescent Psychiatry: A Systematic Review." *Frontiers in Psychiatry* 11 (February 6, 2020). <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.00036>.