

Studieninformation für Eltern von Jugendlichen < 16 Jahre



Universitätsklinikum
Tübingen

Studie „Breaking the Game“

Studieninformation für Eltern von Jugendlichen < 16 Jahre

Version 2 vom 13.11.2025

Hallo liebe Eltern!

Sie möchten, dass Ihr Kind an der Studie „Breaking the Game“ und dem damit verbundenen digitalen Angebot „Breaking the Game“ teilnimmt. Das geht nur mit Ihrer Zustimmung. Im Folgenden finden Sie wichtige Informationen zum Angebot „Breaking the Game“ und der damit verbundenen Studie. Zur Sicherstellung, dass die Einwilligung zur Studie von Ihnen kommt, möchten wir Sie zu einem kurzen videobasierten Onlinekontakt (verschlüsselt über Zoom) einladen. Gerne können Sie bei diesem Termin all Ihre Fragen zur Studie stellen.

Kontakt:

Universitätsklinik Tübingen

Abteilung Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie im Kindes- und Jugendalter

Osianderstraße 14

72076 Tübingen

E-Mail: onlinebruecke@med.uni-tuebingen.de

Verantwortliche Studienleiterin: Dr. Isabel Brandhorst (isabel.brandhorst@med.uni-tuebingen.de)

Was ist „Breaking the Game“?

„Breaking the Game“ ist ein digitales Angebot, das anonym, ohne Login und jederzeit über einen Browser erreicht werden kann. Nutzende können optional über die Eingabe ihrer Postleitzahl einen Hinweis über eine regional verfügbare Suchtberatungsstelle erhalten, die sich mit dem Thema Mediensucht beschäftigt. „Breaking the Game“ bietet Informationen zu verschiedenen Themen, die möglicherweise hilfreich sein können, wenn Probleme mit der kontrollierten Nutzung von digitalen Spielen bestehen:

- Lernen von Ursachen für unkontrolliertes Computerspielverhalten
- Wichtigkeit des Findens persönlicher Ziele
- Ideen zur Förderung der Selbstkontrolle
- Informationen zur Steigerung der Emotionsregulationskompetenz
- Möglichkeiten des Ausbaus der sozialen Kompetenz

Die Inhalte werden durch Texte, Comics und spielerische Elemente vermittelt. In „Breaking the Game“ veranschaulicht der Protagonist Jade eine mögliche Übertragung der theoretisch gelernten Informationen in den praktischen Alltag. Jade verändert sein Computerspielverhalten, nachdem ein Wissenschaftswettbewerb zum Scheitern droht, da Aufgaben vernachlässigt werden. Die drei Freunde

Val, Jade und Mio versuchen bei diesem Wissenschaftswettbewerb einen Hamster ins All zu teleportieren.

„Breaking the Game“ ist ein digitales Browser-basiertes Angebot der indizierten Prävention für Jugendliche und junge Erwachsene, die sich fragen, ob ihre Nutzung von digitalen Spielen noch gesund ist. In „Breaking the Game“ werden spielerisch Informationen vermittelt, die zum Nachdenken anregen und die Ideen geben können, wie man die Nutzung digitaler Spiele besser kontrollieren kann.

In „Breaking the Game“ werden keine Diagnosen gestellt und es gibt kein Feedback über eine möglicherweise vorliegende Symptomatik. Auch werden keine individuellen Handlungstipps gegeben. „Breaking the Game“ ist ein Informations- und kein Therapieangebot und ersetzt keine individuelle Beratung oder Behandlung. Während dem Training steht das Studienteam lediglich für technische Fragen zur Verfügung. Sollten Sie für Ihr Kind persönliche Unterstützung wünschen, wenden Sie sich bitte an eine Beratungsstelle oder Ärzte in Ihrer Umgebung.

„Breaking the Game“ kann aktuell nur im Rahmen der Studie genutzt werden.

Wer kann an der begleitenden Studie teilnehmen?

Teilnehmen können Jugendliche und junge Erwachsene im Alter zwischen 12 und 25 Jahren, die gemäß ihrer eigenen Einschätzung Probleme mit der kontrollierten Nutzung von digitalen Spielen haben. Teilnehmen kann nur, wer die Einwilligungserklärung zur Studienteilnahme bestätigt und in die Verarbeitung der Daten (siehe Datenschutzinformation) einwilligt. Jugendliche unter 16 Jahren können nur mit der Einwilligung eines Sorgeberechtigten an der Studie teilnehmen. Zum Zeitpunkt der Einwilligung dürfen die Teilnehmenden nicht aufgrund ihrer Nutzung von digitalen Spielen in Behandlung oder Beratung sein. Zur Durchführung der Studie wird eine E-Mailadresse benötigt.

Wie läuft die Studie ab?

Wenn Sie der Teilnahme an der Studie zustimmen und das Einwilligungsformular absenden, werden wir uns per E-Mail bei Ihnen melden, um das bereits erwähnte kurze Online-Gespräch zu vereinbaren. In dieser E-Mail erhalten Sie außerdem Informationen dazu, wie – bei geteiltem Sorgerecht – die Einwilligung der weiteren sorgeberechtigten Person eingeholt wird. Ihr Kind kann an diesem Gespräch teilnehmen, muss es aber nicht. Anschließend kann die Einwilligung Ihres Kindes erfolgen. Sobald der Einwilligungsprozess abgeschlossen ist, erhält Ihr Kind per E-Mail einen Link zu einem kurzen Fragebogen, der weitere Teilnahmevoraussetzungen prüft. Sie werden darüber informiert, ob ein Studieneinschluss möglich ist oder nicht. Falls ja, erhält Ihr Kind einen weiteren Link mit einem etwas längeren Fragebogen (ca. 30 Minuten). Im Anschluss wird Ihr Kind zufällig in eine von zwei Gruppen zugelost.

Die eine Gruppe erhält für 8 Wochen direkt Zugang zu „Breaking the Game“ und füllt im Anschluss noch einmal dieselbe Befragung aus (ca. 30 Minuten). Während der Nutzung von „Breaking the Game“ werden wir Ihr Kind außerdem wöchentlich um ein kurzes Feedback (maximal 5 Minuten) zu „Breaking the Game“ und seinen Nutzungszeiten digitaler Spiele bitten.

Die zweite Gruppe muss zunächst 8 Wochen warten, dann noch einmal eine Befragung (ca. 30 Minuten) ausfüllen und erhält dann erst den Zugang zu „Breaking the Game“. Auch in der zweiten Gruppe werden die Teilnehmenden während der Nutzung von „Breaking the Game“ wöchentlich um

ein kurzes Feedback gebeten. Die beiden Gruppen werden vom Studienteam am Ende miteinander verglichen.

Alle Befragungen finden digital statt. Die Themen der Befragung sind: Grundlegende persönliche und soziale Angaben (wie Alter, Schule oder Beruf), Erfahrungen und Einstellungen Ihres Kindes zu Computerspielen, das Wissen Ihres Kindes über Gaming und mögliche Risiken, die Bewertung von „Breaking the Game“ sowie die allgemeine Lebensqualität und das psychische Wohlbefinden Ihres Kindes.

Die Teilnahme an der Studie ist absolut freiwillig. Sie oder Ihr Kind können Ihr Einverständnis jederzeit ohne Angaben von Gründen formlos durch Information an das Projektteam (onlinebruecke@med.uni-tuebingen.de) widerrufen.

Risiko und Nutzen:

Ein positiver Einfluss von „Breaking the Game“ ist möglich, kann aber nicht zugesichert werden. Da eine Wirksamkeit von „Breaking the Game“ noch nicht wissenschaftlich nachgewiesen ist, könnte es sein, dass Ihr Kind Zeit und Mühe investiert, jedoch nicht davon profitiert. Vielleicht lösen die Informationen und die Reflexionsfragen in „Breaking the Game“ in Ihrem Kind Sorgen oder unangenehme Gefühle aus. Ihr Kind wurde gebeten sich in diesem Fall an Sie als Eltern oder eine andere Bezugsperson zu wenden, oder an Beratungsstellen oder ärztliche Versorger in seiner Umgebung. Außerdem wurde Ihr Kind auf die anonyme und kostenfreie „Nummer gegen Kummer“ (Telefon: 116 111; Messenger unter www.nummergegenkummer.de) hingewiesen.