



Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Ambulanz für Spielsucht

Wenn exzessives Spielen oder der exzessive
Gebrauch von PC und Internet süchtig machen

Internetsucht – Gibt es das wirklich?

Fachtagung
“Internet und Medienabhängigkeit“
der LWL-Koordinationsstelle Sucht

14. September 2011, Bielefeld

Dipl.-Psych. Kai W. Müller

Ambulanz für Spielsucht

Gründung im März 2008 als Teil des übergeordneten Netzwerks „Kompetenzzentrum Verhaltenssucht“

Zielsetzungen:

- 1) (Angehörigen-) Beratung und kognitiv-behaviorale Therapie bei Pathologischem Glücksspiel und Internetsucht
- 2) Wissenschaftliche Forschung zu Verhaltenssuchten, insbesondere Pathologisches Glücksspiel und Internetsucht



Ambulanz für Spielsucht

1 – Forschungsansätze

- Epidemiologische Erhebungen (Prävalenz, Risikofaktoren)
- Neurowissenschaftliche Studien
- Entwicklung von Therapieansätzen
- Klinische Studien zur Komorbidität und Therapiewirksamkeit
- Entwicklung diagnostischer Instrumente

Ambulanz für Spielsucht

2 – Psychotherapeutische Intervention

- ambulante Behandlung
- gemischtes Design
(Gruppentherapie und Einzelsitzungen)
- kognitiv-behaviorale Therapie unter Berücksichtigung klassischer Therapieelemente bei stoffgebundener Abhängigkeit und bei Pathologischem Glückspiel



Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Ambulanz für Spielsucht

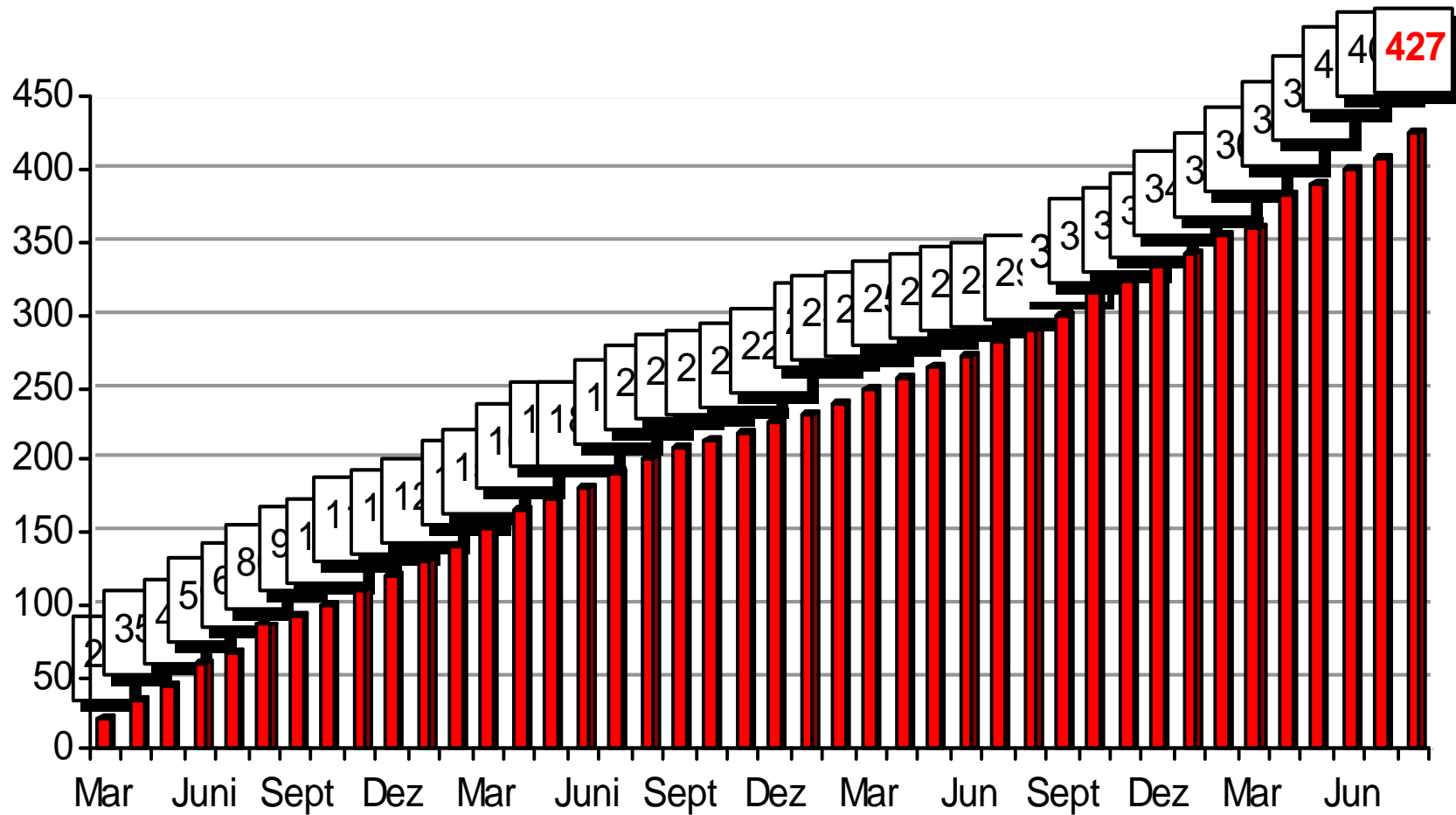
Ambulanz für Spielsucht

3 – Prävention & Beratung

- Bundesweite Beratungs-Hotline
- Supportive Angehörigenberatung und sozialpädagogische Betreuung
- Durchführung von Mitarbeiterschulungen, Workshops und Informationsveranstaltungen für verschiedene Zielgruppen



Anzahl Erstgespräche seit 2008



* Es handelt sich um kumulierte Daten

Stand: 31.08.2011

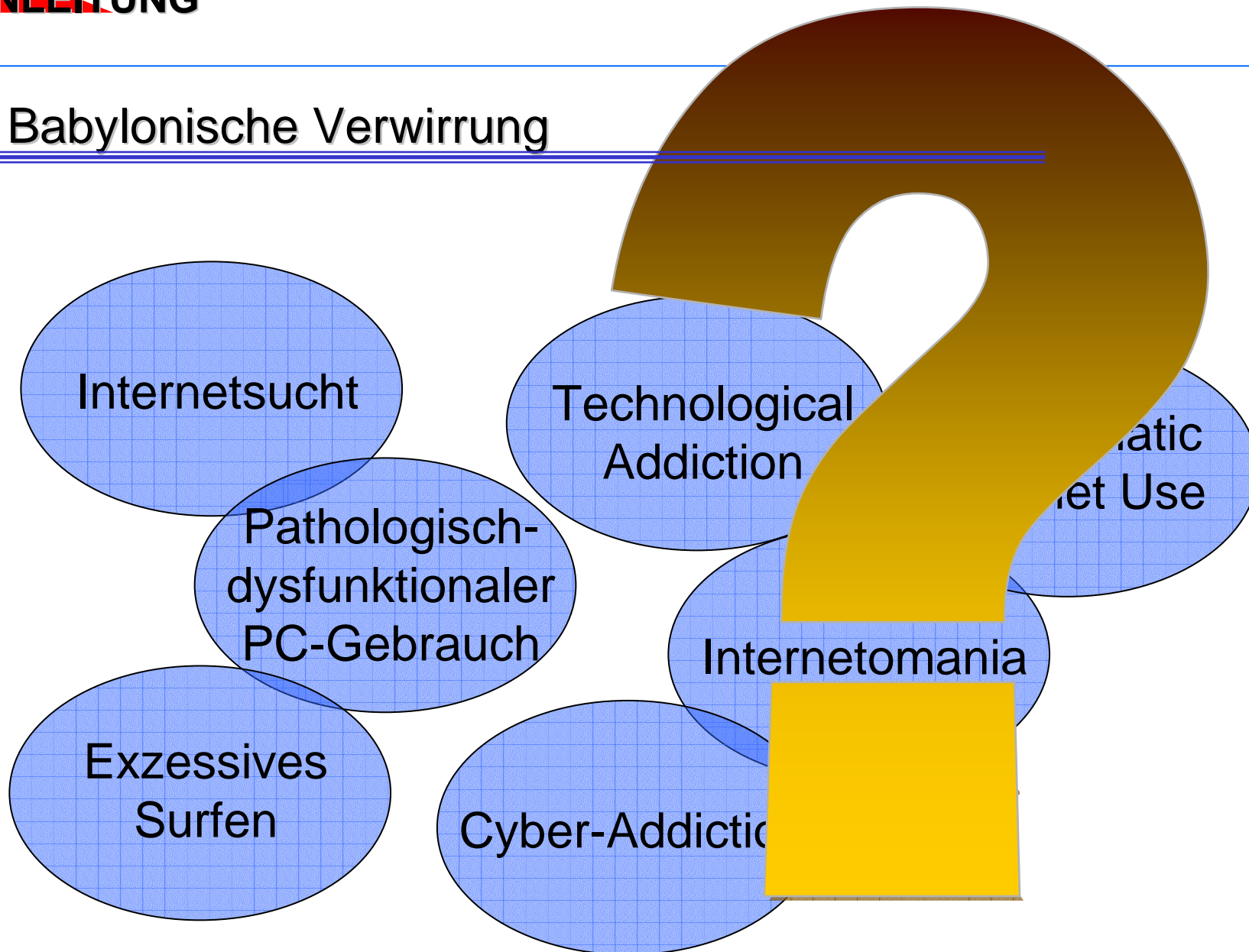
Was ist Internetsucht



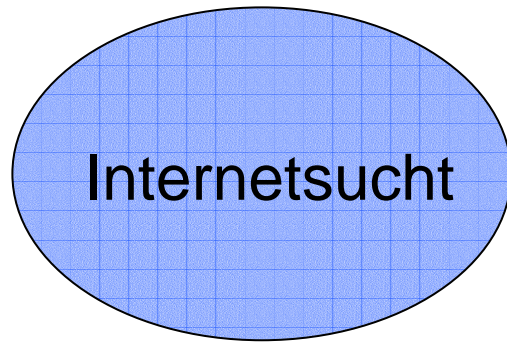
Entgleitende Verhaltensweisen

Unkontrolliert ausgeführte Verhaltensweisen, wie z.B. ungezügelter Kaufverhaltensweisen oder Glücksspielen sind verhältnismäßig alte Phänomene, die auch im psychiatrischen Kontext schon früh dokumentiert wurden (bspw. Ferenczi, 1919)

Die Babylonische Verwirrung



Die Babylonische Verwirrung



Verhaltenssucht

Exzessiv ausgeführte belohnende Verhaltensweisen, die die Kriterien einer Abhängigkeit erfüllen können

Mit Ausnahme des Pathologischen Glückspiels (F63.0) sind Verhaltenssüchte nicht als eigenständige Störungsbilder in ICD-10 oder DSM-IV verankert

Bevorstehende Neuerungen im DSM-V

- ➔ **„Substance Use and Addictive Disorders“** als neue Bezeichnung des bisherigen Kapitels „Substance-Related Disorders“
- ➔ **Pathologisches Glückspiel** (bzw. „Gambling Disorder“) als erste Verhaltenssucht im DSM-V in diesem Kapitel
- ➔ **Internetsucht** („Internet Addiction“) soll zunächst im Anhang des DSM-V aufgeführt werden

Internetsucht – Eine Arbeitsdefinition


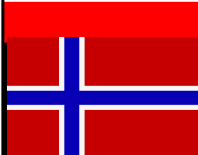

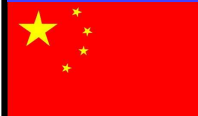



nach Shaw & Black (2008)

„**Exzessive** und **unzureichend kontrollierbare** Eingenommenheit, Drang oder Verhalten bezüglich des Computergebrauchs und der Internetnutzung, welche zu einer **Funktionsbeeinträchtigung** und **Stressbelastung** führt.“



Wie häufig kommt Internetsucht vor



Punktprävalenz der Internetsucht in Hochrisikopopulationen

	Batthyány, Müller, Benker & Wölfling (2009)	2.7%
	Johanson & Götestam (2004)	1.9%
	Konstantinos et al. (2008)	5.9%
	Deng et al. (2007)	5.5%
	Kim et al. (2006)	1.6%
	Rehbein et al. (2010)	3.1%
	Ghassemzadeh et al. (2008)	3.8%

Punktprävalenz der Internetsucht: Ergebnisse repräsentativer Studien

	Müller et al. (2010)	0.5%
	Aboujaoude et al. (2006)	0.7%

Ist Internetsucht bei Jugendlichen nur eine vorübergehende Entwicklungskrise



Aktuelle Längsschnittstudie (Gentile et al., 2011)

N = 3034 Kinder und Jugendliche aus
Asien

Laufzeit von 2 Jahren
mit 3 Messzeitpunkten

PEDIATRICS®

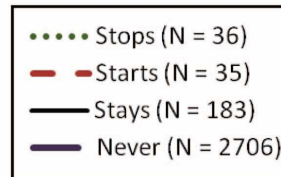
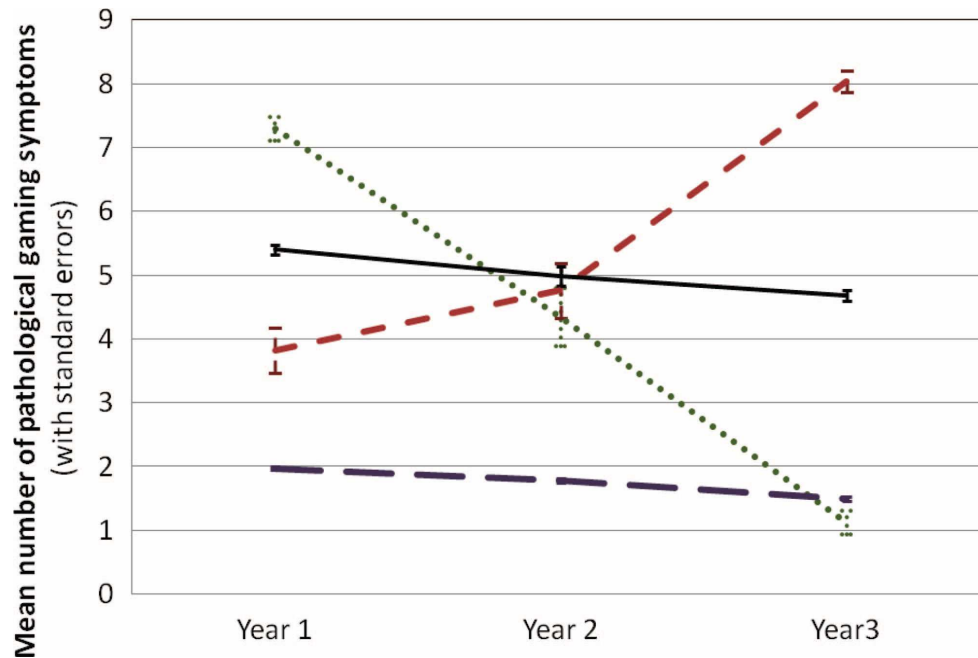
OFFICIAL JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS

Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study
Douglas A. Gentile, Hyekyung Choo, Albert Liau, Timothy Sim, Dongdong Li,
Daniel Fung and Angeline Khoo
Pediatrics published online Jan 17, 2011;
DOI: 10.1542/peds.2010-1353

The online version of this article, along with updated information and services, is
located on the World Wide Web at:
<http://www.pediatrics.org>

PEDIATRICS is the official journal of the American Academy of Pediatrics. A monthly publication, it has been published continuously since 1948. PEDIATRICS is owned, published, and trademarked by the American Academy of Pediatrics, 141 Northwest Point Boulevard, Elk Grove Village, Illinois, 60007. Copyright © 2011 by the American Academy of Pediatrics. All rights reserved. Print ISSN: 0031-4005. Online ISSN: 1098-4275.

Aktuelle Längsschnittstudie zur Computerspielsucht (Gentile et al., 2011)



PEDIATRICS
OFFICIAL JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS

Pathological Video Game Use Among Youth: A Two-Year Longitudinal Study
Douglas A. Gentile, Hyeonkyung Choo, Albert Lim, Timothy Sun, Dougdown Li, Daniel Fung and Angelique Khoo
Pediatrics published online Jan 17, 2011;
DOI: 10.1542/pech.2010-1353

The online version of this article, along with updated information and services, is located on the World Wide Web at:
<http://www.pediatrics.org>

PEDIATRICS is the official journal of the American Academy of Pediatrics. A monthly publication, it has been published continuously since 1910. PEDIATRICS is owned, published, and trademarked by the American Academy of Pediatrics, 141 Northwest Point Boulevard, Elk Grove Village, Illinois, 60007. Copyright © 2011 by the American Academy of Pediatrics. All rights reserved. Print ISSN: 0031-4005; Online ISSN: 1099-4775.

Ergebnisse

Punktprävalenz: 9.9%

1-Jahres-Inzidenz: 1.3%

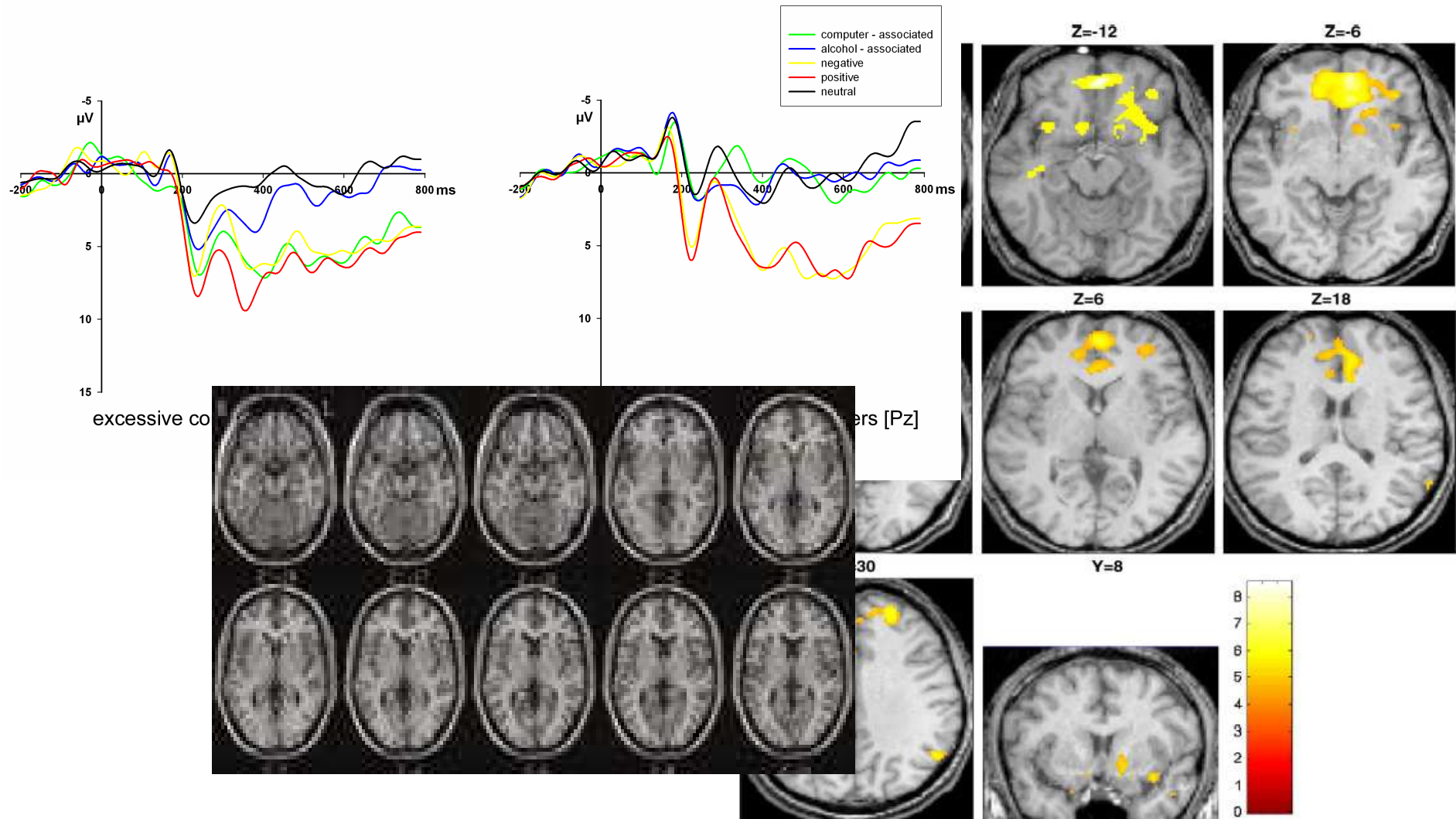
Spontanremission: 16.4%

83.8% der suchartigen Computerspieler mussten auch nach 2 Jahren noch als computerspielsüchtig klassifiziert werden

Internetsucht – Eine Sucht



Neurowissenschaftliche Befunde

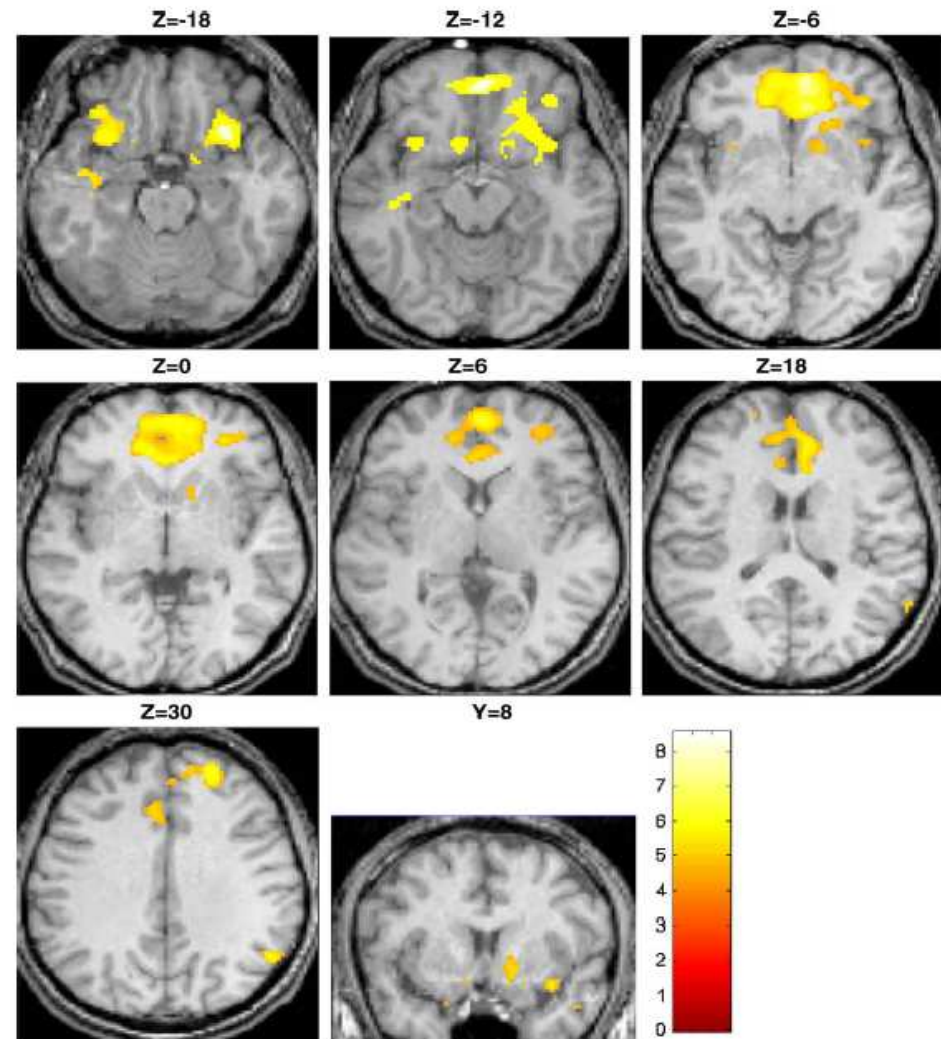


Craving bei Computerspielsucht

Deutliche Unterschiede zwischen Computerspielsüchtigen und regelmäßigen Computerspielern

Es werden spezifische Hirnzentren aktiviert, die für Belohnungserwartung zuständig sind, v.a.

Orbifrontaler Cortex
&
Dorsolateraler Präfrontaler Cortex



Ko et al. (2009)

Craving bei Computerspielsucht

Orbifrontaler Kortex :

1) Generierung und Aufrechterhaltung von Erwartungen hinsichtlich des Belohnungswerts eines Reizes

(Bonson et al., 2002)

2) Auswahl des geeigneten Verhaltens zur Erlangung der entsprechenden Belohnung (Rolls, 2000)



Craving bei Computerspielsucht

Dorsolateraler Präfrontaler Kortex:

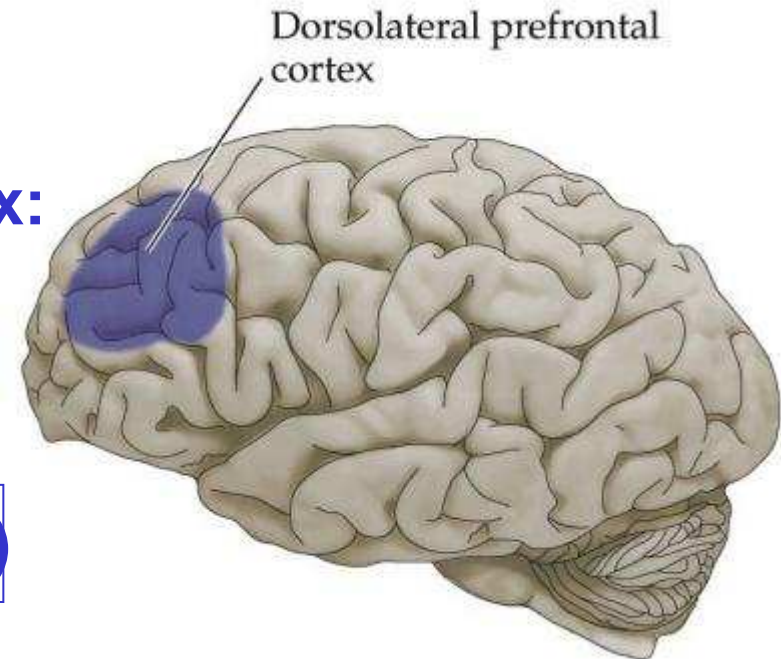
Spezifische Aktivierung steht in Zusammenhang mit:

1.

Aktualisierung
früherer
konsumbezogener
Erfahrungen

2.

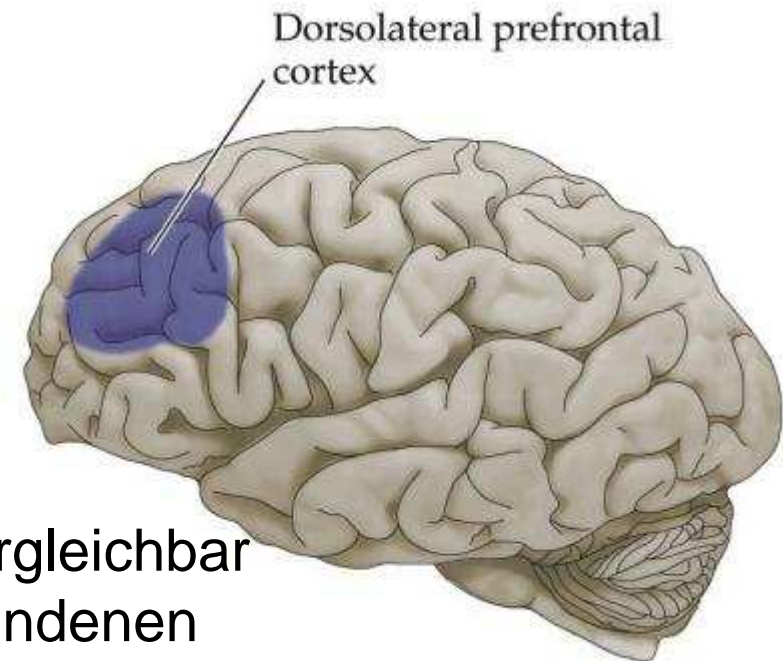
Initiierung
zielbezogener
Handlungen



→ **Belohnungserwartung**

Craving bei Computerspielsucht

Das gefundene Aktivationsmuster ist vergleichbar mit früheren Befunden zu substanzgebundenen Abhängigkeiten
(z.B. für Kokainabhängigkeit: Goldstein & Volkow, 2002)



Gibt es diagnostische Kriterien



Vorgeschlagene Kriterien für Internetsucht (nach Young, 1996, Tao et al. , 2010, Wölfling et al., 2010)	
Craving	Unkontrollierbarer Wunsch Starke (gedankliche) Eingenommenheit
Toleranzentwicklung	Zunahme in Frequenz, Intensität bzw. Dauer / Konsumsteigerung
Entzug	Aversive Zustände bei Konsumverhinderung
Fortgeführter Konsum	Konsumkontinuität trotz des Eintretens negativer Konsequenzen
Kontrollverlust	Geringe / fehlende Steuerungsmöglichkeit über Konsumhäufigkeit & Konsumdauer
Emotionsregulation	Intendierte Beeinflussung des Affektes durch den Konsum
Interessenverlust	Internetverhalten als dominanter Lebensinhalt
Exzessive Nutzung	Zeitlich ausufernde Beschäftigung mit Internetanwendungen

Adaptierte Suchtkriterien

NEGATIVE KONSEQUENZEN

„Ich wurde in der Schule immer schlechter“

„Wegen ständiger Fehlzeiten wurde ich abgemahnt“

„Ich verlor völlig das Gefühl für die Tageszeit“

„Es gab deswegen ständig Streit“

„Ich hab dauernd vergessen, etwas zu essen“

**= Probleme im sozialen, leistungsbezogenen
und gesundheitlichen Bereich**

Adaptierte Suchtkriterien

KONTROLLVERLUST & EXZESSIVE NUTZUNG

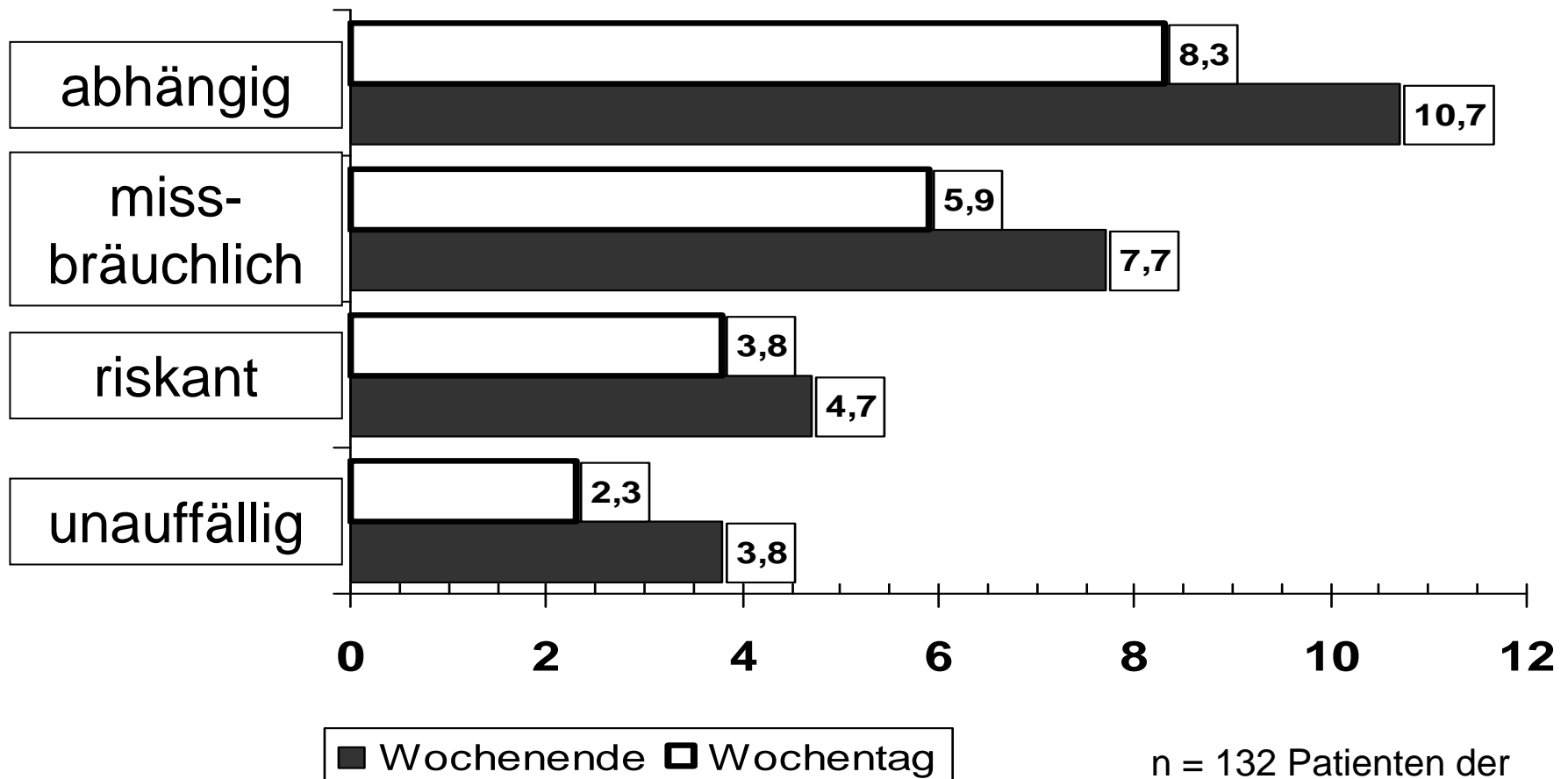
„Ich hab es oft mit Zeitbeschränkungen versucht – jedesmal ohne Erfolg“

„Ich verlor völlig des Gefühl dafür, wie viel Zeit ich online war “

„Immer wenn ich das Spiel gelöscht hatte, war es nach kurzer Zeit wieder re-installiert“

= Unfähigkeit den Spielkonsum bewusst zu steuern bzw. einzuschränken

Durchschnittliche aktive Nutzungsstunden pro Tag



n = 132 Patienten der Ambulanz für Spielsucht

Adaptierte Suchtkriterien

INTERESSENVERLUST / EINSCHRÄNKUNGEN

„Außer spielen macht mir nichts mehr Spaß“

„Hobbies und so haben irgendwann völlig an Reiz verloren“

„Das Spiel ist erstmal wichtiger als sich mit Freunden zu verabreden“

**= Verlust von Interessen und Aufgeben von
vormals beliebten Hobbies; sozialer Rückzug**

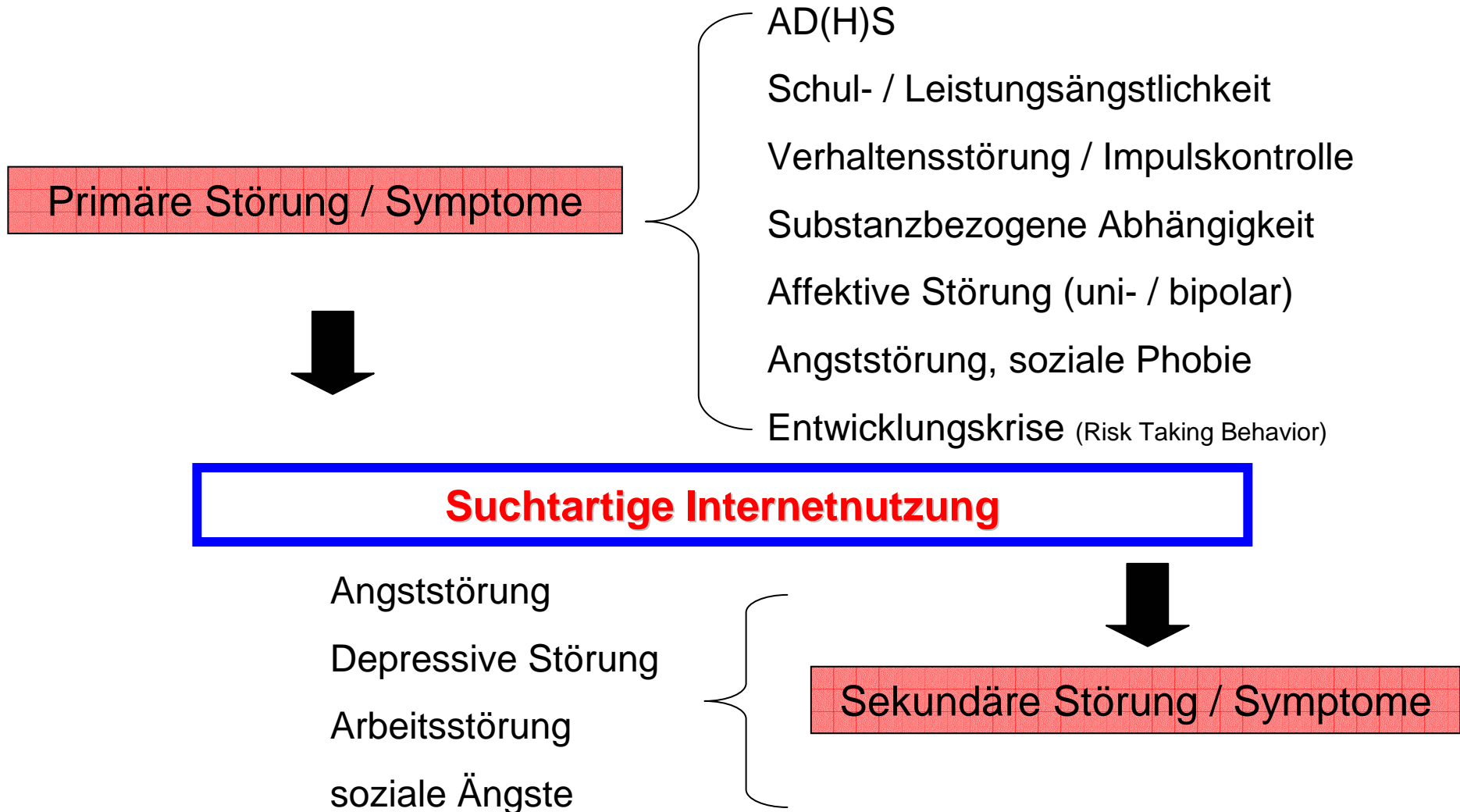
Adaptierte Suchtkriterien

Nur wenn

- 1) mehrere Suchtkriterien
- 2) über einen längeren Zeitraum

erfüllt sind, ist es legitim von einer Internetsucht zu sprechen

Differenzialdiagnostik



CSV-Skala

&

OSV-Skala

Originalarbeit

Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S)

Reliability and Validity of the Scale for the Assessment of Pathological Computer-Gaming (CSV-S)

Autoren

Klaus Wölfling, Kai W. Müller, Manfred Beutel

Institut

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ambulanz für Spielsucht, Universitätsmedizin Mainz

Schlüsselwörter

- CSV-S
- Klassifizierung
- Computerspielverhalten
- Validität
- Reliabilität

Keywords

- CSV-S
- classification
- computer-gaming

Zusammenfassung

In der Praxis mehren sich Fälle exzessiv computerspielender Jugendlicher. Unter Forschern und Therapeuten bestehen Unsicherheiten über Klassifikation, Diagnostik und Epidemiologie dieses neuartigen Störungsbildes. In der vorliegenden Studie wird ein Instrument zur Erfassung des Computerspielverhaltens vorgestellt, das sich an den adaptierten Kriterien der Abhängigkeitser-

Abstract

Growing numbers of young adults are preoccupied with excessive computer gaming. Nevertheless the scientific sight on classification, diagnostics and prevalence of the so called computer game addiction isn't yet clarified. This study was conducted to introduce a validated instrument (CSV-S) with sound psychometric properties to distinguish between regular and excessive com-

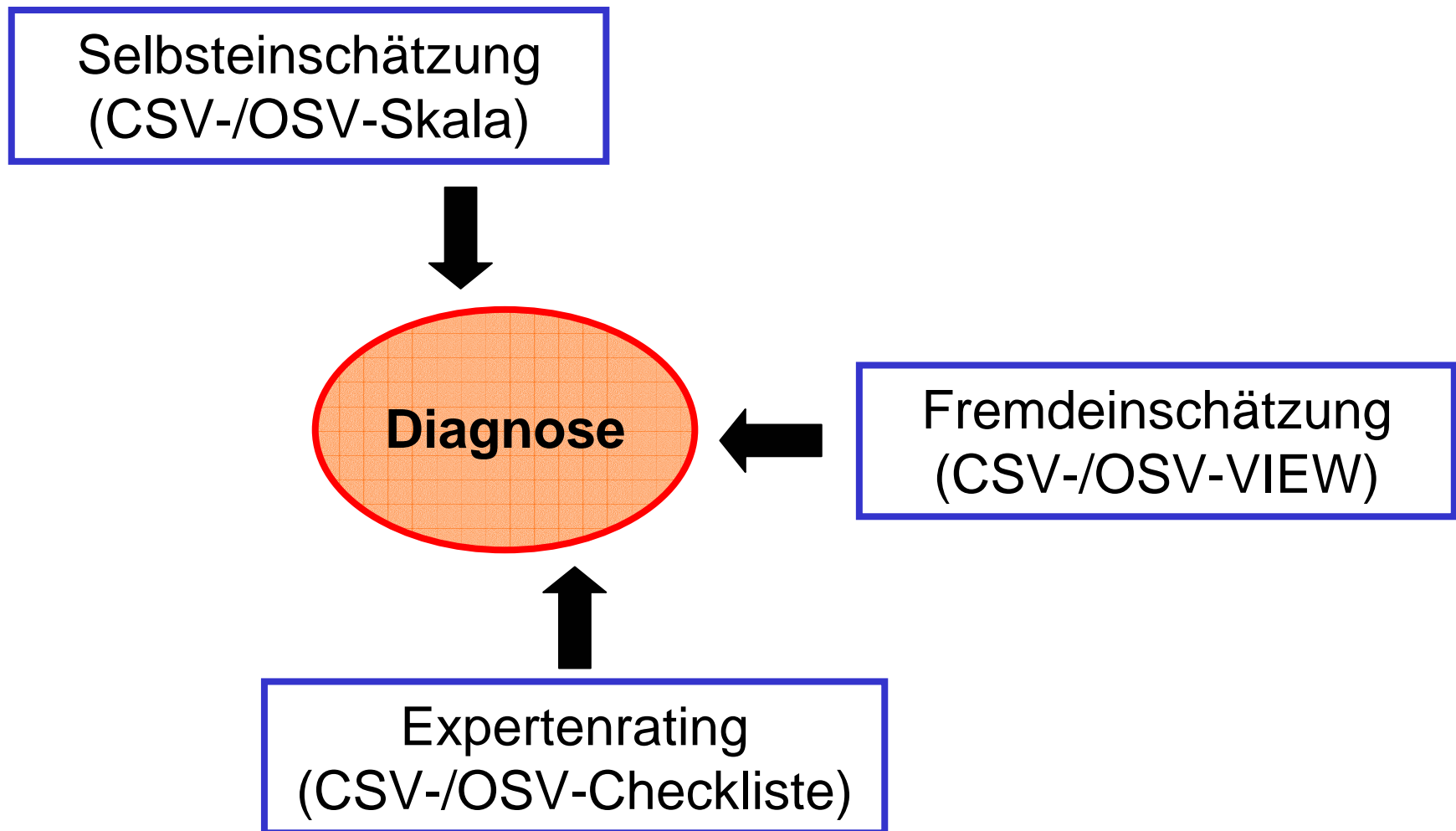
erst. Urheberrechtlich geschützt.

2-4 Stunden

4-6 Stunden

mehr als 6 Stunden

Diagnostik aus 3 Blickwinkeln

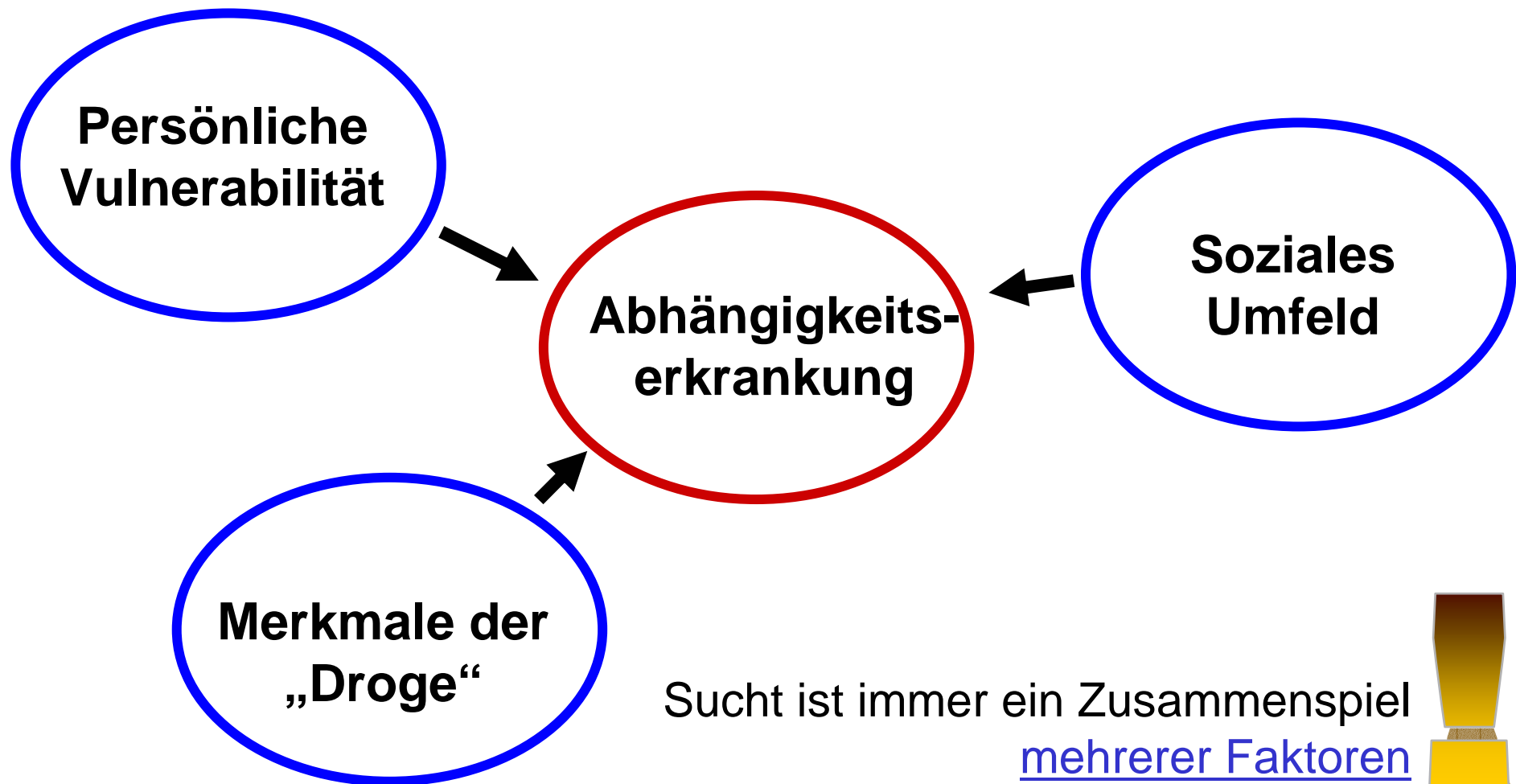


Gibt es spezifische Risikofaktoren

Ein erstes Modell zur Erklärung
der Computerspielsucht



Suchttrias (nach Ladewig & Kielholz)



Gibt es spezifische Risikofaktoren

Ein erstes Modell zur Erklärung der Computerspielsucht

(nach Müller & Wölfling, 2011;
Wölfling & Müller, 2010)



Sucht/444/25.3.2011/Macmillan Schwerpunktthema 1

Computerspiel- und Internetsucht: Diagnostik, Phänomenologie, Pathogenese und Therapie
Computer Game and Internet Addiction: Aspects of Diagnostics, Phenomenology, Pathogenesis, and Therapeutic Intervention

Autoren: K. W. Müller, K. Wölfling
Institut: Ambulanz für Spielsucht, Stink- und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

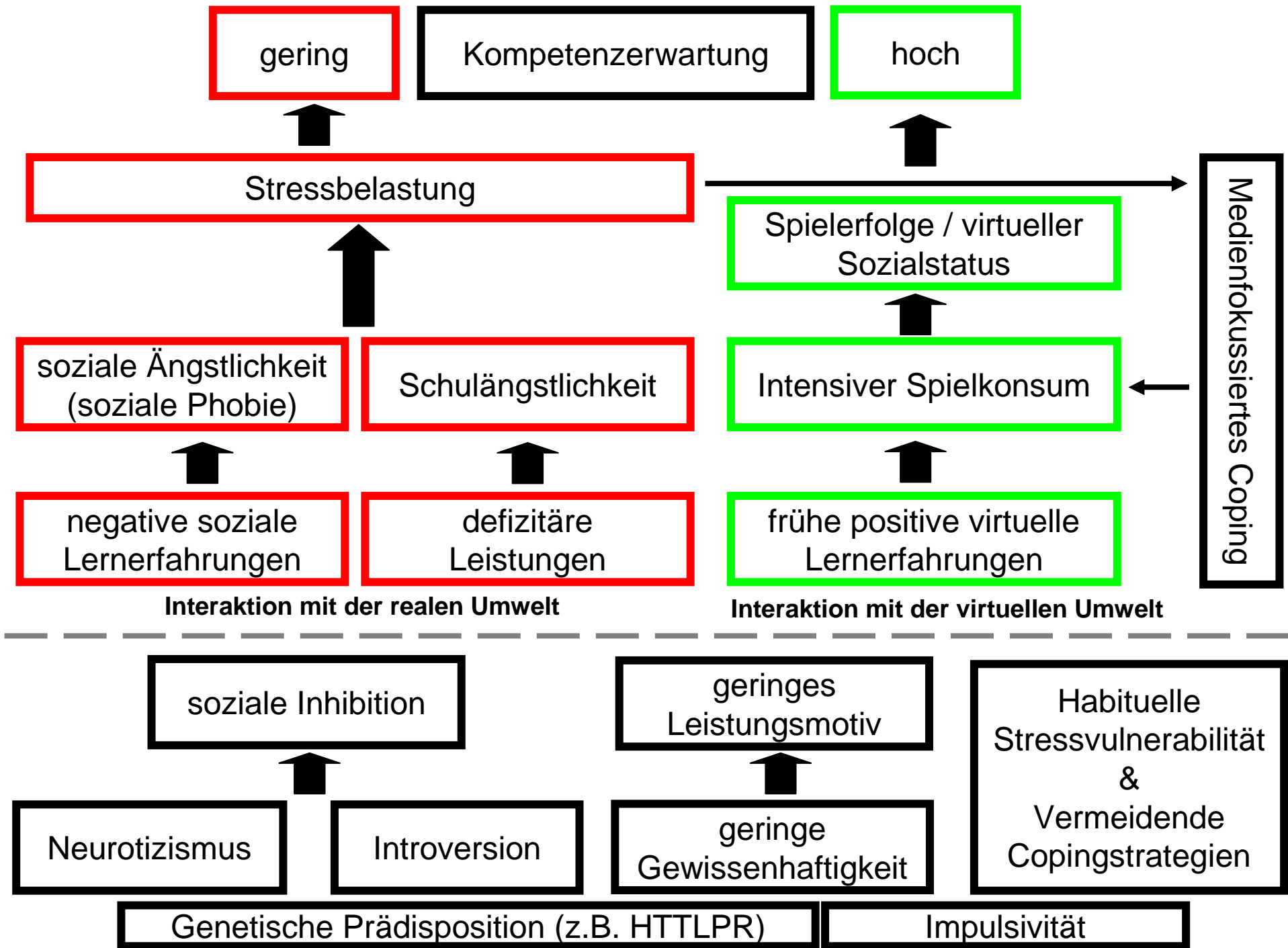
Schlüsselwörter
 • Spielsucht
 • Computerspiel- und Internetsucht
 • Diagnostik
 • psychotherapeutische Intervention

Key words
 • etiological aspects
 • computer game and internet addiction
 • diagnostics
 • psychotherapy

Zusammenfassung
 Exzessive Computerspiel- und Internetnutzung steht zunehmend im Interesse wissenschaftlicher Forschung und therapeutischen Handelns. Epidemiologische Befunde zeigen, dass gerade unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen exzessive Nutzungsmuster nicht selten zu sein scheinen. Zahlen aus dem deutschen Suchtregister deuten auf eine Zunahme von Klienten hin, die in Bezug auf die Nutzung von Computerspielen und Internetanwendungen Symptome erleben, die jenen klassischer Abhängigkeits-erkrankungen ähneln. Erste neurobiologische Studien konnten hormonelle, Verarbeitung- und Veränderungsprozesse nachweisen, die auch bei pathologischen Konsumenten von psychotropen Substanzen dokumentiert sind. Obgleich derzeit noch eine eindeutige Klassifikation und Diagnosestellung fehlen, scheint „Computerspiel- und Internetsucht“ als Variante substanzungebun- dener Abhängigkeitserkrankungen in Zukunft eine Rolle im Gesundheitssystem zu spielen. Der Beitrag soll einen aktuellen Überblick zu zentralen Themen aus Forschung und Behandlung der Computerspiel- und Internetsucht bieten. Neben epidemiologischen Aspekten werden Fragen der Diagnostik aufgeworfen und erste Überlegungen zur Ätiopathogenese dieser psychischen Störung referiert. Zudem werden erste präventive Maß- nahmen und psychotherapeutische Behand- lungsmuster diskutiert.

Abstract
 Excessive computer gaming and internet use is becoming a growing matter of scientific and therapeutic interest. Results from epidemiologic research show that especially adolescents and young adults are in danger of excessive use patterns. Statistics from German addiction treatment centres reveal a growing number of patients experiencing addiction-like symptoms when using computer games or the internet. The similarity to substance-related addiction is emphasized by first neurobiological studies indicating typical cerebral mechanisms underlying so called Computer Game and Internet Addiction. Despite a lack of consensus concerning classification and diagnostics Computer Game and Internet Addiction may well play a role in psychotherapeutic treatment in future. The paper offers a review of literature on Computergame and Internet Addiction in terms of scientific research and therapeutic intervention. This includes results from epidemiology, queries on diagnostics and etiopathological processes. Moreover aspects of prevention and intervention will be discussed.

Bibliografie
 DOI <http://dx.doi.org/10.1055/s0011-127514>
 Suchttherapie 2011; 12: 1–7
 © Georg Thieme Verlag KG
 Stuttgart · New York
 ISSN 1439-9903



- Internetsucht ist eine **psychische Erkrankung** mit ernstzunehmenden **Begleit- und Folgeerscheinungen**, die sich auf **verschiedene Internetanwendungen** beziehen kann

- Internetsucht kann sowohl in der **Jugend**, als auch im **Erwachsenenalter** auftreten

- Gerade in der Kindheit muss ein vorübergehend exzessives Nutzungsverhalten nicht in eine dauerhafte Suchtproblematik münden. Aktuelle Studien zeigen jedoch, dass es sich bei IS **nicht generell um eine Entwicklungskrise** handelt

- Auf neurowissenschaftlicher Ebene zeigen sich große **Ähnlichkeiten zwischen IS und „klassischen“ Suchterkrankungen**

Literaturempfehlungen

Batthyány & Pritz (Hrsg.): Rausch ohne Drogen – Substanzungebundene Süchte, Springer Verlag, 2009

Grüsser & Thalemann: Verhaltenssucht – Diagnostik, Therapie, Forschung, 2006

Grüsser & Thalemann: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe, 2006

Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F. & Wölfling, K. (2009). Computerspielverhalten – Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. Wiener Klinische Wochenschrift, 121, 502-509.

Müller, K.W. & Wölfling, K. Computerspiel- und Internetsucht: Phänomenologie, Pathogenese, Diagnostik und Therapie (2011). Suchttherapie, 12, 57-63

Wölfling, K., Müller, K.W., Giral, S. & Beutel, M.E. (2011). Emotionale Befindlichkeit und dysfunktionale Stressverarbeitung bei Personen mit Internetsucht. Sucht, 57(1), 27-37.

Wölfling, K. & Müller, K.W. (2008). Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikationen zum Störungsbild Computerspielsucht. Psychotherapeutenjournal, 7 (2), 128-133.

Wölfling, K., Müller, K. W. & Beutel, M. E. (2011). Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S). Psychotherapie Psychosomatik Medizinische Psychologie, 61, 216-224.

Müller, K. W. & Wölfling, K. (2010). Pathologische Computerspiel- und Internetnutzung – Wissenschaftliche Erkenntnisse zu Phänomenologie, Epidemiologie, Diagnostik und Komorbidität. Suchtmedizin, 12, 45-55.

Wölfling, K. & Müller, K. W. (2010). Pathologisches Glücksspiel und Computerspielsucht – Wissenschaftlicher Kenntnisstand zu zwei Varianten substanzungebundener Abhängigkeitserkrankungen. Bundesgesundheitsblatt – Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz, 53, 306-312.

Kontakt:

Dipl.-Psych. Kai W. Müller

Wissenschaftlicher Mitarbeiter –

Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht
Universitätsmedizin Mainz

06131 / 17-4039

kai.mueller@unimedizin-mainz.de

www.verhaltenssucht.de