

# Diagnostik nicht-stoffgebundener Süchte – PPG



**B.Sc. Rehabilitationspsychologie  
M 4.3 Wahlpflicht  
M.Sc. Rehabilitationspsychologie  
Projektplattform**

**Gabriele Helga Franke  
Hochschule MD-SDL**

**Juni 2014**

**Zuletzt bearbeitet 20.6.14**



# Problematischer bis Pathologischer PC-/Internetgebrauch (PPG)

2

1. Einführung
2. Formen
3. Epidemiologie
4. Komorbidität
5. Diagnostik
6. Therapie
7. Computerspiele



<http://www.bliv.de/uploads/pics/Computerspielsucht1.jpg>  
[http://www.medizinpopulaer.at/uploads/pics/016\\_HandschellenCollage.jpg](http://www.medizinpopulaer.at/uploads/pics/016_HandschellenCollage.jpg)

# 1. Einführung

- ❖ <http://www.buffed.de/buffedde-Brands-143860/News/In-Real-Life-WoW-Machinima-ueber-Spielsucht-1058047/>

# 1. Einführung

- ❖ Pionierin auf dem Gebiet der Forschung zur „Internet Addiction“ war die amerikanische Psychologin Kimberly S. Young



[http://www.sbu.edu/uploadedImages/image\\_gallery/Young\\_Kimberly%20web%20profile.jpg](http://www.sbu.edu/uploadedImages/image_gallery/Young_Kimberly%20web%20profile.jpg)

- ❖ 1996 formulierte sie erstmalig Kriterien für Internetabhängigkeit, basierend auf denen des Pathologischen Glücksspiels
- ❖ 1998 veröffentlichte sie ihr Buch „Caught in the Net“, was maßgeblich dazu beitrug, das Phänomen der breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen
- ❖ heute leitet sie das Selbsthilfeportal [netaddiction.com](http://netaddiction.com)

(Mücken et al., 2010; Young, 2011)

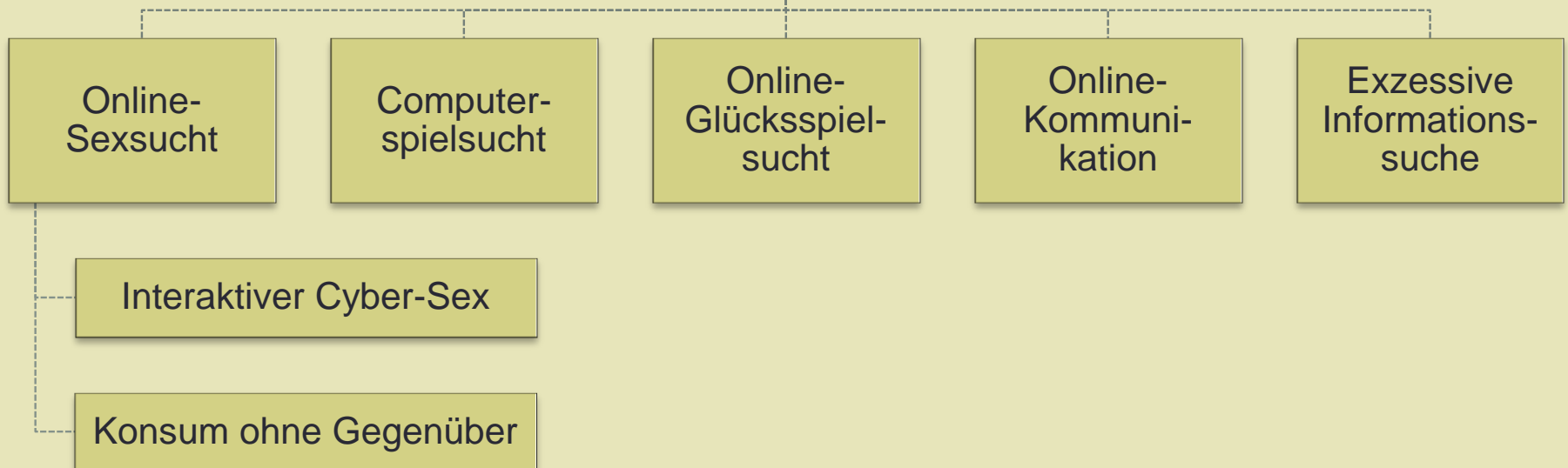
# 1. Einführung

- ❖ Internetsucht ist kulturell bedingt: in asiatischen Ländern ist die Problematik deutlich stärker ausgeprägt (Japan, China, Südkorea) als in den westlichen Nationen (Mücken et al., 2010)
- ❖ Als einzige Verhaltenssucht wurde im DSM-5 die „Glücksspielstörung“ definiert, da sie in Bezug auf Neurobiologie, Komorbidität und Behandlung große Gemeinsamkeiten mit Substanzgebrauchsstörungen aufweist
- ❖ Die „Internetspielstörung“ wurde als Forschungskategorie aufgenommen, da sie klinisch besonders relevant erscheint (APA, 2013)

# 2. Formen

6

## Internetsucht



(Farke, 2011; Grüsser & Thalemann, 2006)

# 3. Epidemiologie

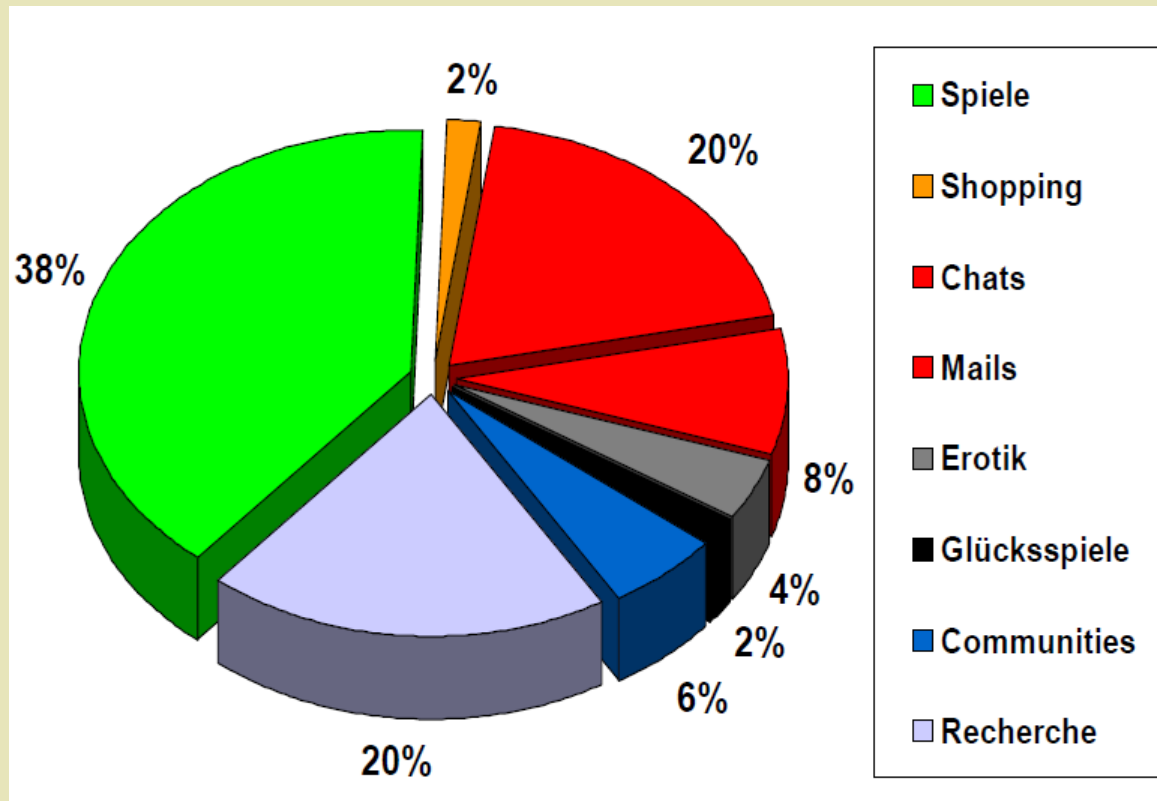
- ❖ Größte bisherige Erhebung im deutschen Raum war die PINTA-Studie (**P**rävalenz der **I**nternet**A**bhängigkeit; Rumpf et al., 2011), ein von der Drogenbeauftragten der Bundesregierung, Mechthild Dyckmans, initiiertes Projekt
  - ❖ telefonbasierte Erhebung von 15.024 Personen im Alter zwischen 14 bis 64 Jahren (November 2010 - Februar 2011)
  - ❖ gesamte Stichprobe wies eine Prävalenz der Internetabhängigkeit von 1,5% auf (geschätzt nach dem Cut-Off-Wert des CIUS)
  - ❖ in der Gruppe der 14-24-Jährigen erhöhte sich diese auf 3,8% (N=2.937)

(Mücken et al., 2010; Rumpf et al., 2011)

# 3. Epidemiologie: Praxis

## Ambulanz für Spielsucht Mainz

❖ Pilotstudie Therapieevaluation (N=42; 100% männlich)



(Jäger et al., 2012)



# 3. Epidemiologie: Praxis

## HSO (Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht)

❖ Erfahrungen der Beratungspraxis [www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de)

60% online-sexsüchtig

- 95% männlich
- davon 80% Studenten zwischen 26 und 29 Jahren

30% online-spielsüchtig

- 80% männlich
- Alter zwischen 12 und 24 Jahren

10% online-chatsüchtig

- 90% Frauen im Alter zwischen 29 bis 56 Jahren

(Farke, 2011)

## 4. Komorbidität

10

- ❖ Die Computer(spiel)- und Internetabhängigkeit – als Forschungskategorie im DSM-5 – stellt eine eigenständige Störung dar
- ❖ Es existieren verschiedene Zusammenhänge mit anderen psychischen Störungen und psychologischen Konstrukten:
  - ❖ substanzgebundene Störungen
  - ❖ Affektstörungen
  - ❖ Persönlichkeitsstörungen (vor allem Borderline-Persönlichkeit)
  - ❖ verringerte Impulskontrolle und ADHS
  - ❖ körperliche Folgestörungen
  - ❖ vermeidende Stressbewältigungsstrategien

(Farke, 2011; Grüsser & Thalemann, 2006; Mücken et al., 2010)

# 5. Diagnostik

- ❖ derzeitige diagnostische Instrumente weisen sehr große Heterogenität bezüglich ihrer Konstruktion auf
- ❖ größtenteils werden Screening- und Fragebogeninstrumente entwickelt
- ❖ in Deutschland wird neben der Entwicklung eigener Instrumente (ISS, CSV bzw. OSVe, AICA) oftmals auf die Übersetzung internationaler Verfahren gesetzt, um Forschungsergebnisse international vergleichbar machen zu können (IAT, CIUS)

(Mücken et al. (Hrsg.), 2010; Steffen et al. 2012)

# 6. Therapie

- ❖ nur wenige Berichte und kaum publizierte Studien
- ❖ Behandlung orientiert sich derzeit noch an suchtspezifischer Therapie
- ❖ international gilt die kognitiv-behaviorale Therapie als „Methode erster Wahl“
- ❖ in Deutschland gibt es kaum ausgebildetes Fachpersonal in Beratungs- und Behandlungsstätten
- ❖ erste Hinweise zur Therapie liefert die Meta-Analyse zu kurzfristigen Therapieeffekten von Winkler et al. (2013)

(Grüsser & Thalemann, 2006; Mücken et al., 2011)

Winkler, A., Dörsing, B., Rief, W., Shen, Y. & Glombiewski, J.A. (2013). Treatment of internet addiction: A meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 33(2), 317-329.



## Treatment of internet addiction: A meta-analysis



Alexander Winkler <sup>\*,1</sup>, Beate Dörsing <sup>1,2</sup>, Winfried Rief <sup>3</sup>, Yuhui Shen <sup>4</sup>, Julia A. Glombiewski <sup>5</sup>

University of Marburg, Department for Clinical Psychology and Psychotherapy, Gutenbergstraße 18, 35032 Marburg, Germany

### HIGHLIGHTS

- ▶ Psychological and pharmacological treatments for internet addiction were examined.
- ▶ Meta-analytic methods were applied to quantify the treatment efficacy.
- ▶ Special emphasis was given to the inclusion of studies from non-western countries.
- ▶ Most effect sizes were high, robust, and maintained over follow-up.
- ▶ Several variables moderating the effect sizes were identified.

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received 14 June 2012

Received in revised form 17 November 2012

Accepted 27 December 2012

Available online 5 January 2013

#### Keywords:

Addiction

Internet

Meta-analysis

Psychological

Treatment

Review

### ABSTRACT

Internet addiction (IA) has become a widespread and problematic phenomenon. Little is known about the efficacy of treatment approaches for IA. Therefore, our objective was to perform an effect size analysis of psychological and pharmacological interventions for IA. We conducted a literature search using PsycINFO, PSYINDEX, MEDLINE, EMBASE, PQDT OPEN, WorldCat, Cochrane Clinical Trials Library, and manual searches. Our meta-analysis was based on 16 studies, covered a total of 670 participants, and used a random effects model. Special emphasis was given to the inclusion of studies from “non-western” countries. Effect size estimates suggest that psychological and pharmacological interventions were highly effective for improving IA ( $g = 1.61$ ), time spent online ( $g = 0.94$ ), depression ( $g = 0.90$ ) and anxiety ( $g = 1.25$ ) from pre- to post-treatment in the overall sample. Moderator analyses revealed that studies including individual treatments, a higher number of female participants, older patients, or a North-American sample had larger effect sizes for some outcome variables. Most effect sizes were high, robust, unrelated to study quality or design, and maintained over follow-up. Due to a small number of included studies and methodological limitations the results of this meta-analysis should be regarded as preliminary.

# 6. Meta-Analyse

- ❖ analysiert wurden sowohl östliche als auch westliche Therapiestudien (nur quantitative)
- ❖ als Outcome-Variablen wurden Status der Internetabhängigkeit, online verbrachte Zeit, Depression und Ängstlichkeit bestimmt
- ❖ Ausschlusskriterien: Fallstudien, kein Volltext vorhanden, mangelnde Qualität der Ergebnisdarstellung, keine der Outcome-Variablen wurde berichtet
- ❖ insgesamt wurden 17 Studien einbezogen
  - ❖ 4 westliche (USA), Rest östliche
  - ❖ 80% der N=506 Probanden waren männlich

(Winkler et al., 2013)

# 6. Meta-Analyse

- ❖ als Maß der Effektstärke wurde Hedges  $g$  verwendet (klein  $\leq .02$ ; mittel  $\leq .05$ ; groß  $\leq .08$ )
- ❖ berichtete Effektstärken waren generell groß und robust für die Outcome-Variablen Status der Internetabhängigkeit (SIA), online verbrachte Zeit (Z) und Depression (D):
  - ❖ für jegliche psychologische Interventionen  $1.06 (D) \geq g \leq 1.73 (SIA)$
  - ❖ für pharmakologische Interventionen  $0.12 (D) \geq g \leq 1.26 (SIA)$  (allerdings schwer vergleichbar, da nur 3 Studien Pharmakotherapie verwandten und dabei jeweils andere Medikamente einsetzten)
  - ❖ kognitiv-behaviorale Therapie (CBT) allein wies die größten Effektstärken von  $1.48 (SIA) \geq g \leq 2.38 (T)$  auf

(Winkler et al., 2013)

# 6. Therapie: Praxis

- ❖ derzeit wird in der Ambulanz für Spielsucht Mainz eine erste Therapieevaluation für eine verhaltenstherapeutische Kurzzeittherapie mit dem Namen STICA (Short-term Treatment of Internet and Computer game Addiction) durchgeführt
- ❖ es handelt sich um eine randomisierte kontrollierte Studie, welche im Februar 2012 begonnen hat und deren letzte Messungen voraussichtlich im Juni 2014 abgeschlossen sein werden
- ❖ mehr Informationen zu der Studie gibt es auf der Seite [www.stica.de](http://www.stica.de)

(Jäger et al., 2012b)



# 7. Computerspiele

17



# 7. Fallbeispiele

## Kasten 4.2.2: Fallbeispiel 1

Der Vater berichtet über seinen 12-jährigen Sohn: «Wenn der nach Hause kommt, also, der erste Gang ist zum Fernseher oder zur Playstation. Der trittet an mir vorbei und macht den Knopf an, wie im Traum und dann starrt er nur noch auf den Bildschirm und reagiert überhaupt nicht, wenn man ihn anspricht. Er kommt auch nicht zum Essen ... es ist wie eine Sucht!»

## Kasten 4.2.3: Fallbeispiel 2

Die Mutter eines 13-jährigen Jungen berichtet: «Sie können sich, glaube ich, gar nicht vorstellen, wie das ist! Der Junge spielt nur noch den ganzen Tag. Eigentlich müsste ich seine und meine Zimmertür nachts offen lassen, damit ich ihn höre, wenn er wieder aufsteht um weiterzuspielen. Er isst nicht mehr mit mir am Tisch, sondern nur alleine in seinem Zimmer. In seiner Schultasche liegen verschimmelte Brote und sein Zimmer sieht aus... Ich weiß auch nicht, ob er so seine Schule noch schafft, obwohl er ein kluger Junge ist. Er hat nichts anderes mehr als seinen Computer im Kopf! Wenn ich ihm den Computer wegnehmen will, ... also ja, er hat mich auch schon mal angegriffen, aber ich prügele mich doch nicht mit meinem Jungen!»

(Grüsser & Thalemann, 2007, S. 32)

# 7. Identität und Avatare

- ❖ Großteil der Spieler wählt einen sich ähnlichen Charakter (Geschlechterrolle, Geschlecht, Aussehen), da sie scheinbar die Spielfreude steigern
- ❖ die Wahl eines sich unähnlichen Avatars kann unterschiedliche Gründe haben:
  - ❖ oftmals sollen realweltliche Defizite kompensiert werden
  - ❖ Kinder und Jugendliche wählen Charaktere, die mit ihren Eigenschaften ihrer Wunschidentität entsprechen
  - ❖ einige Spieler wählen auch jenen Charakter, der scheinbar im Spiel den größten Erfolg verspricht

(Trepte & Reinecke, 2010)

# 7. Identität und Avatare

20

Anonymität ↔ Identität



[http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_10.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_10.jpg)

# 7. Identität und Avatare

## Rollendiffusion vs. Rollenkohärenz



[http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_07.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_07.jpg)

# 7. Identität und Avatare

**sozialer Status für jedermann erreichbar (Selbstwert)**



[http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_14.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_14.jpg)

# 7. Identität und Avatare

## gruppendynamische Prozesse im Spiel



[http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_01.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_01.jpg)

# 7. Identität und Avatare

## idealisiertes Persönlichkeitsempfinden



[http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_15.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_15.jpg)



# 7. Identität und Avatare

## kompensierendes Persönlichkeitsempfinden



[http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_02.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_02.jpg)

# 7. Identität und Avatare

- ❖ psychische Wirkungen von MMORPG's
  - ❖ Anonymität ↔ Identität
  - ❖ Rollendiffusion bzw. Rollenkohärenz
  - ❖ sozialer Status für jedermann erreichbar (Selbstwert)
  - ❖ gruppendedynamische Prozesse im Spiel
  - ❖ idealisiertes (oder kompensierendes) Persönlichkeitsempfinden
  - ❖ Verdichtung bzw. Ausweitung von Zeiterleben
  - ❖ Möglichkeit, unzählige nicht-reale Beziehungen einzugehen
  - ❖ modulierte Sinneswahrnehmung (Tunnelblick), keine räumlichen und zeitlichen Grenzen

(Wölfling, 2009)

# 7. Suchtgefahr

- ❖ Computerspiele gelten für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene als besonders suchtfördernd
- ❖ Kinder lernen, dass sie durchs Spielen am Computer schnell und effektiv negative Gefühle regulieren bzw. unterdrücken können
- ❖ offen bleibt bislang jedoch, ob die Bedürfnisbefriedigung durch Computerspiele einer gesunden psychischen Entwicklung im Wege steht
- ❖ im Fokus der Forschung stehen vor allem die Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG's)
  - ❖ diese gelten aufgrund ihrer Struktur als besonders gefährdend für die Entwicklung von Internetabhängigkeit

(Farke, 2011; Grüsser & Thalemann, 2006)

# 7. Suchtpotenzial von MMORPG's

- ❖ hohes Maß an Interaktion zwischen den Spielern
- ❖ Anlage eines zweiten Ich (Avatar), der im Spiel weiterentwickelt wird
- ❖ immer wechselnde Konstellationen
- ❖ unmittelbare Wertschätzung
- ❖ gegenseitige Unterstützung
- ❖ sozialer Aufstieg in der virtuellen Gemeinschaft mit immer weiteren Aufstiegschancen
- ❖ Verlust an Ansehen bei zu geringer Spielpraxis
- ❖ starker Gruppendruck
- ❖ Spielethik
- ❖ Verstärker zu Beginn häufig, dann zunehmend zeitintensiv

(Barth et al., 2009, S. 36)

# 7. Therapie mit Kindern

- ❖ Kinder und Jugendliche weisen in den meisten Fällen kein Bewusstsein für das Problemverhalten auf
- ❖ die Haltung des Therapeuten sollte deshalb zum Einen interessiert sein, die Jugendlichen sollten sich in ihrem Tun ernst genommen fühlen und selbst auch Kontrolle über ihre Handlungen übernehmen dürfen
- ❖ zum Anderen sollte eine haltgebende Realität vermittelt werden, indem man klar eine klare Haltung hinsichtlich der schädlichen Folgen zeigt und Zweifel aufnimmt
- ❖ eine moderierte Eltern-Kind-Gruppe scheint erfolgversprechend

(Barth et al., 2009)

# 8. Abschluss

❖ <http://www.youtube.com/watch?v=e0IAGtfXcPc>

# Quellen

- ❖ American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. Washington, D.C.: American Psychiatric Publishing. SDL-BIBO: SP 551-186
- ❖ Barth, G.M., Sieslack, S., Peukert, P., El Kasmi, J., Schlipf, S., Travers-Podmaniczky, G., Wildgruber, D. & Batra, A. (2009). Internet- und Computerspielsucht bei Jugendlichen. Ein vielgestaltiges Problem. *Psychiatrie*, 2, S. 35-43.
- ❖ Farke, G. (2011) *Gefangen im Netz? Onlinesucht: Chats, Onlinespiele, Cybersex*. Bern: Verlag Hans Huber.
- ❖ Grüsser, S.M. & Thalemann, C.N. (2006). *Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung*. Bern: Verlag Hans Huber.
- ❖ Jäger, S., Müller, K.W., Bengesser, I., Wölfling, K. & Beutel, M.E. (2012a). *Ambulante Psychotherapie bei Internetsucht: Erste Ergebnisse zur Wirksamkeit eines standardisierten Behandlungsprogramms*. Vortrag gehalten am 07.03.2012 auf dem 21. Rehabilitationswissenschaftlichen Kolloquium der DRV in Hamburg.
- ❖ Jäger, S., Müller, K. W., Ruckes, C., Wittig, T., Batra, A., Musalek, M., et al. (2012b). *Effects of a manualized short-term treatment of internet and computer game addiction (STICA): study protocol for a randomized controlled trial*. *Trials*, 13, 43.
- ❖ Mücken, D., Teske, A., Rehbein, F. & te Wildt, B. (Hrsg.) (2010). *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit*. Lengerich: Pabst Science Publisher.

# Quellen

- ❖ Rumpf, H.-J., Meyer, C., Kreuzer, A., John, U., Vermulst, A. & Merkeerk, G.-J. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). *Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit*. Lübeck und Greifswald: Forschungsverbund EARLy INTerventions in health-risk behaviors.
- ❖ Steffen, S., Peukert, P., Petersen, K.U. & Batra, A. (2012) Messverfahren zur Erfassung der Internetsucht. *Sucht, 58 (6)*, S. 401-413.
- ❖ Trepte, S. & Reinecke, L. (2010). Avatar Creation and Video Game Enjoyment. Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar. *Journal of Media Psychology, 22 (4)*, S. 171-184.
- ❖ Wölfling, K. (2009). *Wenn „virtuelle“ Welten menschliche Beziehungen ersetzen – Chancen und Gefahren durch technischen Fortschritt*. Vortrag gehalten am 18.05.2009 auf dem 32. Bundesdrogenkongress in Erfurt.
- ❖ Young, K. (2010). Internet addiction over the decade: A personal look back. *World Psychiatry, 9(2)*, 91.
- ❖ Young, K. & Abreu, C.N. (Eds.) (2011). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, NJ: Wiley. SDL-BiBO SP 432-377



# Quellen

## ❖ Quellen Videos:

- ❖ <http://www.buffed.de/buffedde-Brands-143860/News/In-Real-Life-WoW-Machinima-ueber-Spielsucht-1058047/>
- ❖ <http://www.youtube.com/watch?v=e0IAGtfXcPc>

## ❖ Quellen Bilder:

- ❖ <http://www.bliv.de/uploads/pics/Computerspielsucht1.jpg>
- ❖ [http://www.medizinpopulaer.at/uploads/pics/016\\_HandschellenCollage.jpg](http://www.medizinpopulaer.at/uploads/pics/016_HandschellenCollage.jpg)
- ❖ [http://www.sbu.edu/uploadedImages/image\\_gallery/Young\\_Kimberly%20web%20profile.jpg](http://www.sbu.edu/uploadedImages/image_gallery/Young_Kimberly%20web%20profile.jpg)
- ❖ <http://www.fachinformatiker-ausbildung.info/wp-content/uploads/2010/09/verloren.jpg>
- ❖ [http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_10.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_10.jpg)
- ❖ [http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_07.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_07.jpg)
- ❖ [http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_15.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_15.jpg)
- ❖ [http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_02.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_02.jpg)
- ❖ [http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_01.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_01.jpg)
- ❖ [http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars\\_vs\\_real\\_life\\_photos\\_640\\_14.jpg](http://img.izismile.com/img/img4/20110510/640/avatars_vs_real_life_photos_640_14.jpg)