

Nicht – stoffgebundene Abhängigkeit: Internet- und Computerspielsucht

Mediensucht, Evangelische Gesellschaft Stuttgart und Release e. V.
24. März 2009

Dr. Dipl. – Psych. P. Peukert

(Psychologisch - psychotherapeutischer Leiter der
Suchtambulanz)

**Universitätsklinik für Psychiatrie und
Psychotherapie Tübingen**



Nicht – stoffgebundene Abhängigkeit: Internet- und Computerspielsucht



Nicht – stoffgebundene Abhängigkeiten: Internet- und Computerspielsucht

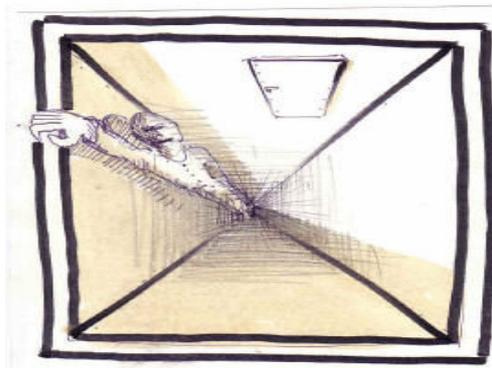
Das Problem und dessen Beschreibung :

- Epidemiologie : Prävalenzraten – ein Problemfeld von Kindern- und Teenagern ?
- Diagnostik : Impulskontrollstörung vs. Computer- und Internetsucht als „Verhaltensabhängigkeit“ ?
- Verhaltenstheoretisches- und neurobiologisches Ätiologiemodell – Gibt es Parallelen zu stoffgebundenen Abhängigkeiten ?
- Interventionsstrategien

P. Peukert

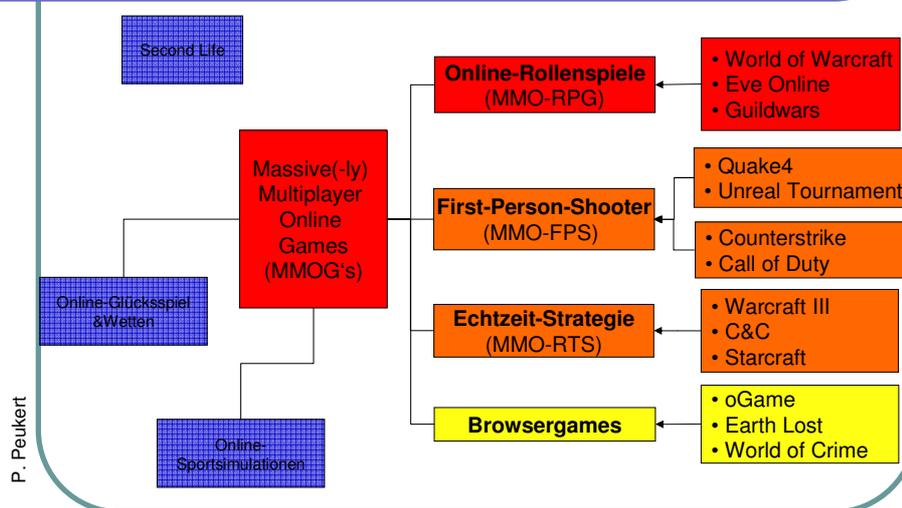
I. Computerspielabhängigkeit: Definition, Wirkung, Folgen

Computerspielabhängigkeit: Definition , Wirkung, Folgen



P. Peukert

Exkurs : Online – Games: Genres



Exkurs : Massively Multiplayer Online Role - Playing Game (MMORPG)

- P. Peukert
- über das Internet spielbares Computer-Rollenspielgenre
 - gleichzeitig mehrere tausend Spieler „bevölkern“ eine persistente, virtuelle Welt
 - Der besondere Schwerpunkt liegt auf der Interaktion zwischen den Spielern und Spielergruppen (Gilden).
 - Der Spieler spielt mit einer eigenen Spielfigur (Avatar), deren Eigenschaften (Stärke, Charakter etc.) der Spieler selbst festlegt und während des Spiels weiterentwickelt
 - durch das Lösen von Aufgaben / Missionen (Quests) bzw. das Töten von Mobs (zumeist Monster) werden Punkte gesammelt. Die Punkte werden dafür verwendet um neue Fähigkeiten des Avatars zu bekommen
 - Spiel endet quasie nie
 - Viele Aufgaben können nur in der Gruppe gelöst werden
 - Verstärker zu Beginn häufig, dann zunehmend zeitintensiv



Exkurs : MMORPG – World of Warcraft (WoW)

- 2005 erschienen
- Innerhalb von 5 Wochen 200 000 mal in Deutschland verkauft
- Seit Beginn 2008 vermeldete Blizzard Entertainment 10 Mio. Spieler weltweit
- Investition für jeden Spieler monatlich zwischen 15 und 25 Euro (je nach Anbieter)



→ Aber : „Kosten“ der MMORPG sind nicht nur monetär zu betrachten.

P. Peukert

I. Epidemiologie : Computerspiele – ein Problem von Kindern und Teenagern ?



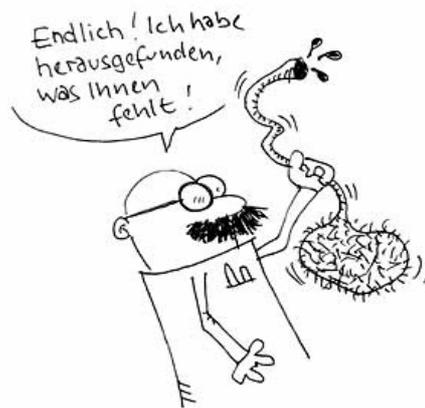
Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter
Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale

Florian Rehbein, Matthias Kleimann, Thomas Mölle
2009

- Befragung von **N =44 610 Schülern der 9. Klasse 2007 & 2008 bzgl. Computerspielen**
- 4.3 % ♀ & ~ 15 % ♂ **exzessives Computerspiel (> 4.5 Stunden täglich)**
- Nach ICD – 10 : Kriterien :
 - **3 % ♂ abhängig & 4.7 % gefährdet**
 - **0.3 % ♀ abhängig & 0.5 % ♀**
- WoW mit dem stärksten Abhängigkeitspotential

P. Peukert

II. Diagnose Computerspielabhängigkeit – Hinweise für eine Verhaltenssucht



P. Peukert

II. Diagnose Computerspielabhängigkeit – Elektrophysiologische Befunde ?

- N = 15 abhängige vs. N = 15 Gelegenheitsspieler
- $M_{\text{Alter}} = 28.75$ years (SD = 6.11)
- Abhängige Spieler erfüllten die DSM – IV Kriterien
- \emptyset - Spieldauer : $M=4.31$ vs. $M=0.26$ h / d. [$p < .001$]

- Zufällige Darbietung der Bildreize (3,000 ms; Interstimuliintervall (2,000 ms) unter EEG – Ableitung
- In jeder Kategorie wurden 5 Bildreize dargeboten (mit 10 maliger Wiederholung)



Grüsser et al. (2009)



Lang et al. 1999



Lang et al. 1999



Lang et al. 1999

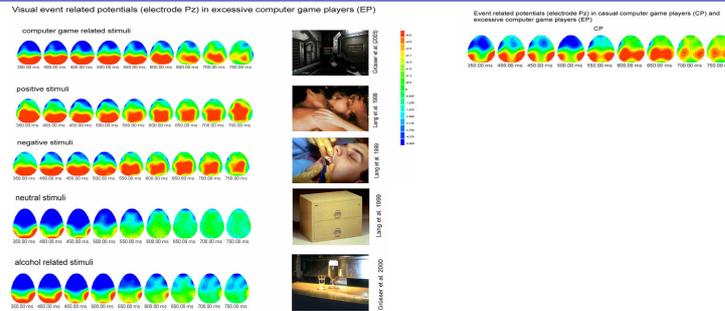


Grüsser et al. 2000

[Thalemann et al. (2007). Behavioral Neuroscience. Vol. 121, No. 3, 614-618.]

P. Peukert

II. Diagnose Computerspielabhängigkeit – Elektrophysiologische Befunde ?



- Nicht abhängige Spieler zeigen keine unterschiedliche Reaktion bei neutralen vs. Computerspielreizen
- Abhängige Spieler zeigten eine signifikant höhere reizinduzierte cortikale Positivierung auf Computerspielreize als nicht abhängige Spieler der parietal zentralen Elektrode Pz [$F(1,28) = 7.48, p = .009$]
- Die Autoren interpretieren diesen Befund dahingehend, dass Computerspielreize bei Abhängigen eine intrinsisch motivationale Relevanz haben und Zeichen einer Abhängigkeit darstellen

[Thalemann et al. (2007). Behavioral Neuroscience. Vol. 121, No. 3, 614-618.]

P. Peukert

II. Diagnostische Kriterien der Verhaltenssucht

Tab. 1 Vergleich von Übereinstimmungen der diagnostischen Kriterien für Verhaltenssucht in Anlehnung an die diagnostischen Kriterien für Abhängigkeit (ICD-10) und pathologisches Glücksspiel (DSM-IV-TR) [9, 10]

Verhaltenssucht [10]	Pathologisches Glücksspiel [26]	Abhängigkeit [6]
Unwiderstehliches Verlangen, das Verhalten ausüben zu wollen/müssen	Unwiderstehlicher Drang zu spielen	Starker Wunsch bzw. Zwang (Verlangen)
Das Verhalten wird länger, häufiger und intensiver durchgeführt, um den gewünschten Effekt zu erhalten, bei gleich bleibender Intensität und Häufigkeit des Verhaltens bleibt die gewünschte Wirkung aus	Muss mit immer höheren Einsätzen spielen, um die gewünschte Erregung zu erreichen	Toleranzentwicklung, d. h. Dosissteigerung, um den gewünschten Substanzeffekt zu verspüren
Psychische und physische Entzugserscheinungen, konditionierte Reaktionen	Ist unruhig und gereizt beim Versuch, das Spielen einzuschränken oder aufzugeben	Körperliches Entzugssyndrom
Kontrollverlust bezüglich Dauer, Häufigkeit, Risiko und Intensität bei der Verhaltensdurchführung	Hat wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben; kehrt, nachdem er beim Glücksspiel Geld verloren hat, oft am nächsten Tag zurück, um den Verlust auszugleichen	Verminderte Kontrollfähigkeit
Fortsetzung des exzessiven Verhaltens trotz schädlicher Folgen (gesundheitlich, beruflich, sozial)	Hat eine wichtige Beziehung, seinen Arbeitsplatz, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen wegen des Spielens gefährdet oder verloren; belügt Familienmitglieder, den Therapeuten oder andere, um das Ausmaß seiner Verstrickung in das Spielen zu vertuschen	Vernachlässigung sozialer und beruflicher Aktivitäten

P. Peukert

II. Diagnostische Kriterien Internetsucht [K. Young]

- | | Ja | Nein |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1. Ich beschäftige mich gedanklich viel mit dem Internet, auch wenn ich nicht online bin. Ich denke über künftige Online-Aktivitäten nach oder freue mich schon auf die nächste Online-Session. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Die Zeiten, in denen ich das Internet nutze, werden immer länger. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Ich habe vergeblich versucht, meine Internet-Nutzung zu kontrollieren, zu vermindern oder zu stoppen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Wenn ich nicht ins Internet kann, werde ich unruhig, launisch, depressiv oder reagiere gereizt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Meist bin ich länger online als ursprünglich vorgesehen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Durch das Internet habe ich eine wichtige Beziehung, meine Arbeit, meine Ausbildung, das Studium oder eine andere Karriere-Möglichkeit riskiert oder sogar verloren. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Ich habe schon Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Menschen belogen, um das Ausmaß meiner Internet-Nutzung zu verheimlichen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Ich nutze das Internet, um vor Problemen zu fliehen oder meine schlechte Stimmung zu regulieren, also Gefühle wie Hilflosigkeit, Schuld, Angst oder Depression. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Quelle: Diagnostische Kriterien nach Dr. K. Young, Center for Internet Addiction Recovery, Bradford, USA / Dr. K. Beard, Marshall University, Huntington, USA

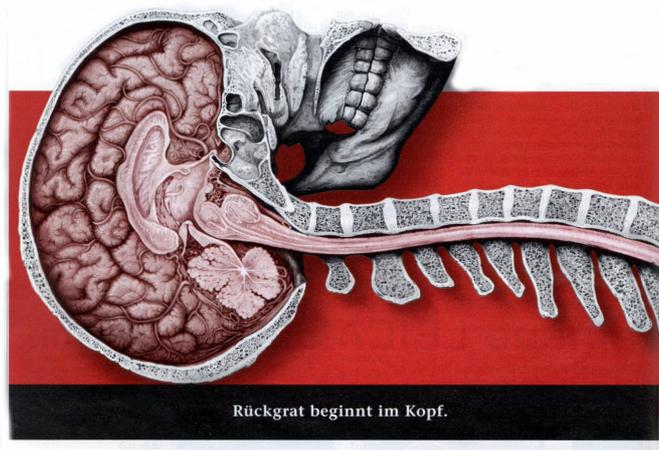
P. Peukert

II. Psychopathologische Diagnostik - Instrumente

- Depressivität : Beck – Depressions – Inventar (BDI)
- Ängstlichkeit : Stait – trait – Anxiety – Inventory (STAI)
- ADHS – Check – Liste
- Freiburger – Persönlichkeitsinventar (FPI – R)
- SCL – 90 – R (z. B. Depressivität, Ängstlichkeit, Psychotizismus, Paranoia usw. – aber auch globale Indizes zur psychischen Belastung)
- Adaptierte Suchtkriterien nach ICD – 10
- Internet – Addiction – Skala (n. Young)

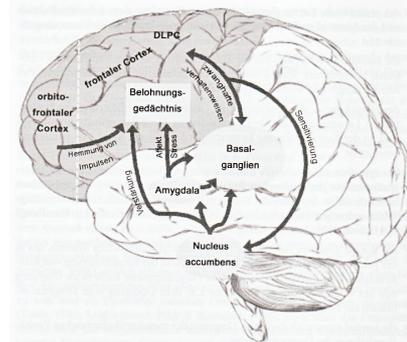
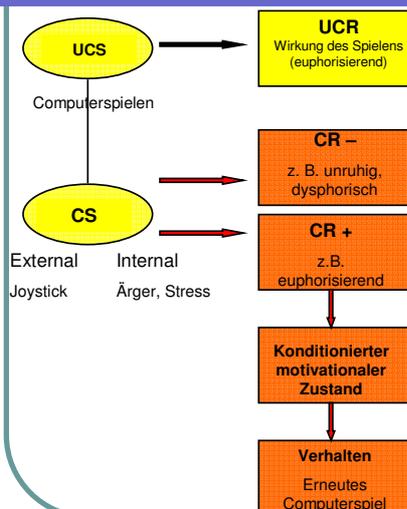
P. Peukert

III. Ätiologische Modellvorstellungen



P. Peukert

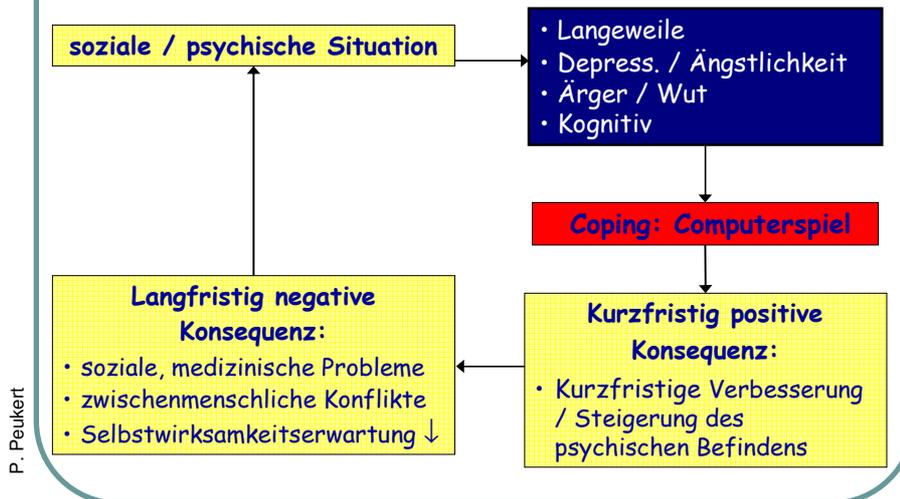
III. Verhaltenstheoretisches - / Neurobiologisches Modell der Verhaltenssucht



Belohnungssystem des Gehirns
(Anton, 1999)

P. Peukert

III. Verhaltenstheoretisches - / Neurobiologisches Modell Behaviorales Teufelskreismodell des Spiels



III. Verhaltenstheoretisches - / Neurobiologisches Modell Motivationale Faktoren zum Computerspiel

Yee (2006) : **N = 5509** online – Spieler beantworteten 40 Items auf einer 5 – Punkt Likert – Skala

Bsp. – Items : „I like to feel powerful in the game“
„I like to be immersed in a fantasy world“

Explorative Faktorenanalyse mit 5 Faktoren:

- Faktor „Beziehung“: Wunsch mit anderen Benutzern in Beziehung zu sein
- Faktor „Manipulation“ : Manipulation anderer für eigene Ziele
- Faktor „Immersion“: Eintauchen in eine Fantasiewelt
- Faktor „Escapism“ : Vergessen, Vermeiden realer Aufgaben / Gefühle
- Faktor „Achievement“: Wunsch, mächtig zu werden / zu sein

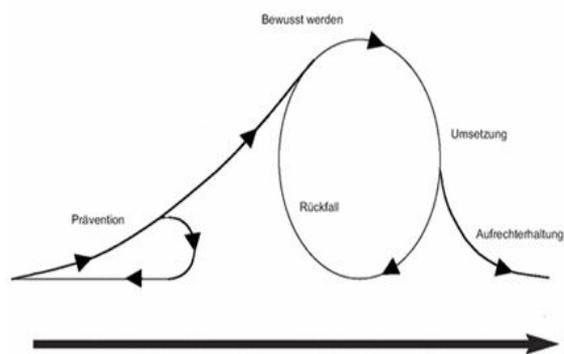
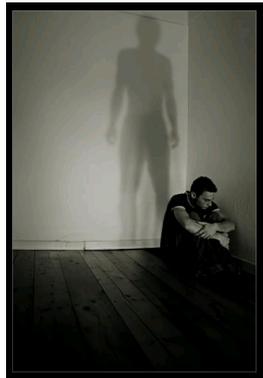
P. Peukert

IV. Intervention bei Computerspielabhängigkeit



P. Peukert

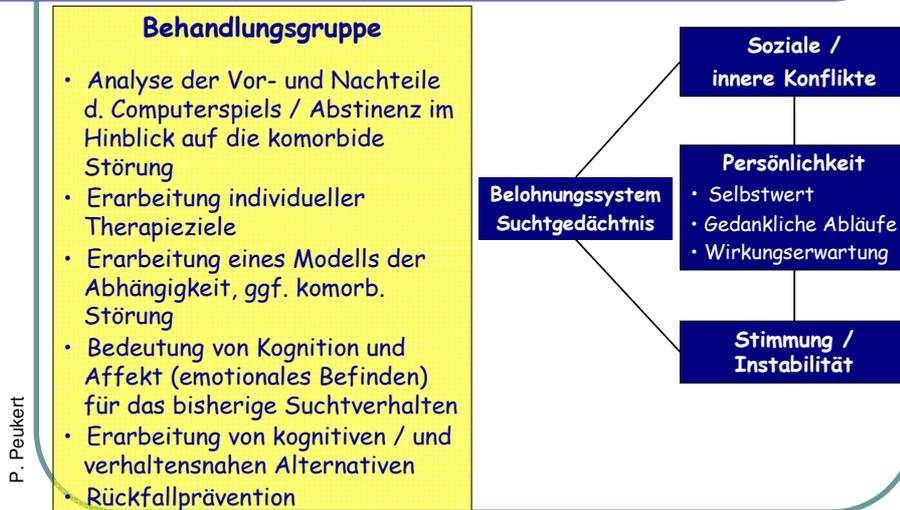
IV. Behandlungsmodul Veränderungsmotivation (Prochaska & DiClemente, 1992)



Gelegentliches Spiel Regelmäßiges / Riskantes Spiel Abhängiges Spiel Abstinenz

P. Peukert

IV. Behandlungsmodule : Kognitives Modell & Gruppentherapie



Zusammenfassung

- P. Peukert
1. Prävalenzschätzung zwischen 1 – 3 % abhängiger Spieler und bis zu 6 % exzessiv gefährdeter Spieler (insbesondere MMPOG)
 2. Computerspielabhängigkeit i. S. einer Verhaltenssucht ist bis weit ins Erwachsenenalter hinein von klinischer Relevanz
 3. Komorbid depressive / ängstliche Symptome verstärken das Craving
 4. Es ergeben sich sowohl verhaltensbezogen / elektrophysiologisch klare Hinweise für eine Einordnung der Störung in Richtung einer „Verhaltenssucht“
 5. Die ätiologischen Mechanismen & die klinischen Daten weisen auf eine Analogie zu den stoffgebundenen Abhängigkeiten hin
 6. Die zur Anwendung kommenden Interventionsstrategien lehnen sich an die bereits etablierten Therapieelemente im Bereich der stoffgebundenen Abhängigkeiten an

AG Computerspiel- & Internetsucht

Leitung : Prof. Dr. A. Batra &
Dr. P. Peukert

J. ElKasmi

Dr. S. Schlipf

G. Travers

Prof. Dr. D. Wildgruber

Klinik für Psychiatrie und
Psychotherapie im Kindes-
& Jugendalter

Dr. G. – M. Barth

Dr. S. Sieslack

P. Peukert



Universitätsklinik für
Psychiatrie und Psychotherapie

&

Universitätsklinik für
Psychiatrie & Psychotherapie im Kindes-
und Jugendalter



Angehörigengruppe
der Ambulanz für
Computer- und
Internetabhängigkeit

Universitätsklinik für
Psychiatrie und Psychotherapie



Ambulanz
für
Computerspiel- und
Internetabhängigkeit

