

Internetnutzungsstörungen – Erscheinungsformen, Diagnostik, Risikofaktoren

Dr. Kai W. Müller | Dipl.-Psych. Ambulanz für Spielsucht, Universitätsmedizin Mainz kai.mueller@unimedizin-mainz.de

7. Fachtag (SCHEIN)WELT Sucht Thema: MEDIEN ... SUCHT. Wann werden Medien zur Gefahr?



Unsere Arbeitsfelder

Forschung

Epidemiologie

Neurowissenschaften

Risikofaktoren

Therapieeffektivität

Diagnostik



ambulantes Setting

kognitiv-behavioral

Gruppen- und Einzelintervention



Typische Beschwerden und Beeinträchtigungen bei unseren Patienten

Schulabbrüche / Arbeitslosigkeit

Konzentrationsdefizite

Antriebslosigkeit

Schlafstörungen

Überschuldung

Depressive Verstimmung

Soziale Vereinsamung

Interessenverlust Schulverweigerung

Soziale Unsicherheit

Motivationsverlust



MANUALISIERTE VERHALTENSTHERAPIE

Störungsspezifisch	ne Psychotherapie		
Herausgegeben von Anil Batra und Gerhard Buchkremer		Indikations-	Diagnose Komorbidität
Wölfling, Jo, Bengesser, Beutel, Müller		stellung	psychosoziale Ressourcen
Computerspiel-			Motivationsabklärung
und Inte	Störungsspezifische Psychotherapie Herausgegeben von Anil Batra und Alexandra Philipsen	Probatorik	Motivationsförderung
Ein kognitiv-bel Behandlungsma	Wölfling/Beutel/Bengesser/Müller		Zielvereinbarung
	Computerspiel-		Psychoedukation
	und Internetsucht	Intervention	Verhaltensanalysen
	Ein kognitiv-behaviorales		kognitives Umstrukturieren
	Behandlungsmanual		Emotionsdiskrimination
			Soziales Kompetenztraining
Content	2., erweiterte und überarbeitete Auflage	Rückfall-	Exposition
	Kohlhammer	prophylaxe	Notfallpläne



FACHVERBAND MEDIENABHÄNGIGKEIT: FACHINFORMATIONEN UND HILFEN



Fachverband Medienabhängigkeit e.V.

www.fv-medienabhaengigkeit.de



[hintergründe zu internetbezogenen störungen]

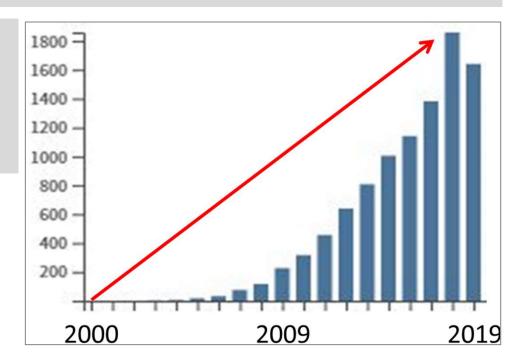


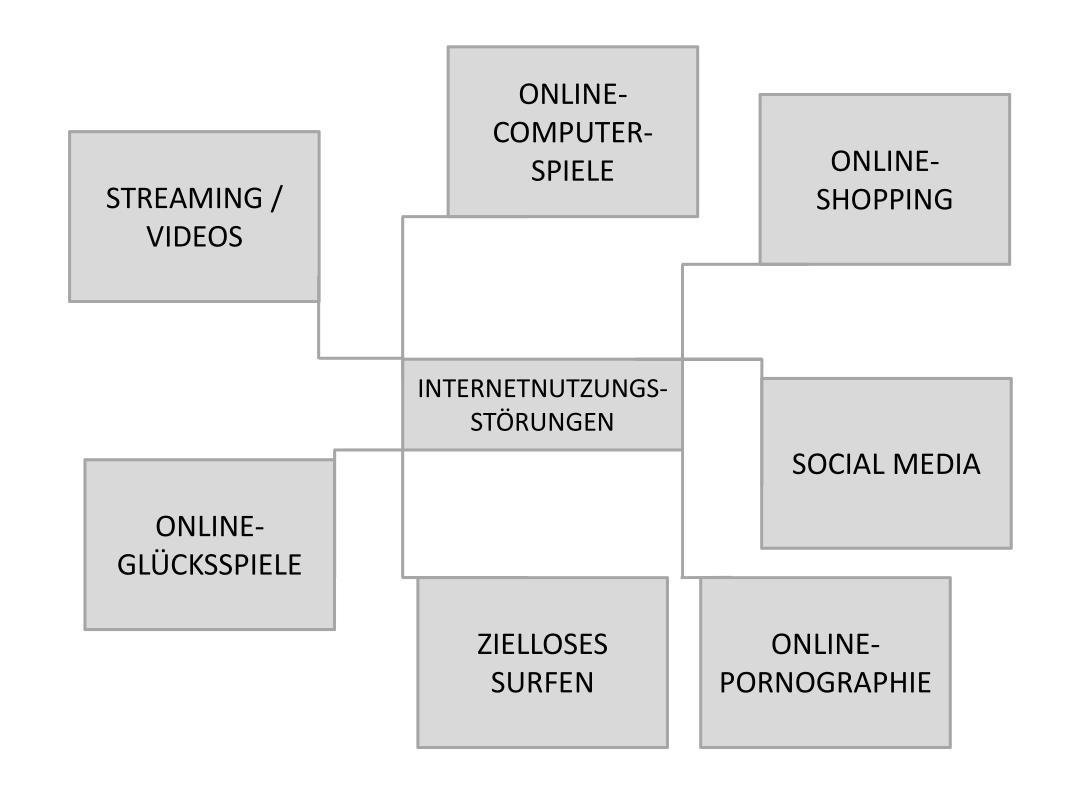
"INTERNETSUCHT" – ANFÄNGE EINES NEUEN STÖRUNGSBILDES

1995: Der Psychiater Goldberg erwähnt in einer E-Mail den Verdacht, bald an einer "Internetsucht" zu leiden – ein Scherz von ihm

1996: Veröffentlicht die Psychotherapeutin K. Young einen ersten Aufsatz, der ein Fallbeispiel einer Patientin umfasst – kein Scherz von ihr

In der Folge ist ein kontinuierlicher und bis heute anhaltender Anstieg an wissenschaftlichen Publikationen zu diesem Thema zu verzeichnen







BEFUNDE ZUR KLINISCHEN EVIDENZ

Die Erfüllung der diagnostischen Kriterien einer Internetsucht geht mit einer erhöhten psychopathologischen Symptombelastung einher

Auch ohne vorbestehende Komorbidität kann eine Internetsucht auftreten

Betroffene mit Internetsucht weisen ein deutlich vermindertes psychosoziales Funktionsniveau auf

Internetsucht ist kein flüchtiges Phänomen, es weist in Längsschnittstudien eine substanzielle Stabilität über die Zeit auf

Neurobiologisch bestehen eindeutige Ähnlichkeiten zu "klassischen" Abhängigkeitserkrankungen



INTERNETBEZOGENE STÖRUNGEN – UNSER WISSEN WÄCHST!

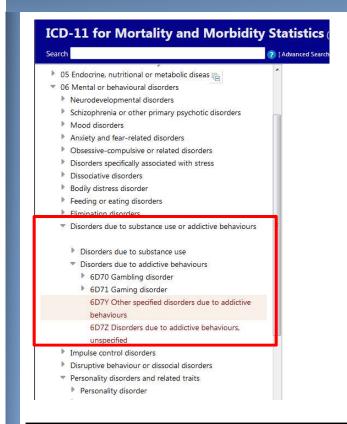
Bei internetbezogenen Störungen haben wir es mit ähnlichen Aktivierungs- und Reizverarbeitungs-mechanismen zu tun, wie bei "klassischen" Suchterkrankungen

Auch die beteiligten neurochemischen Reaktionen, insbesondere die striatale Dopaminausschüttung unterstreichen die Einordnung als Suchterkrankung

Betroffene zeigen gegenüber suchtassoziierten Reizen eine automatisierte Aufmerksamkeitszuwendung (cue Sensitivity); entsprechende Hinweisreize werden als positiver bzw. belohnungsanzeigend verarbeitet (incentive sensitization). Dies hinterlässt auch Spuren in relevanten Gedächtnisspeichern



WHO ERKENNT DIE COMPUTERSPIELSUCHT ALS KRANKHEIT AN





1995

1996 - 2006

ab ca. 2006

2013

Scherz Internetsucht erste Welle Forschung steigende Patientenzahlen zweite Welle Forschung

DSM-5



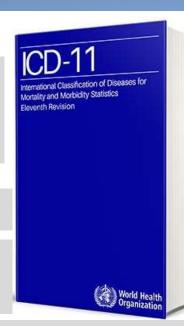
"GAMING DISORDER" IM ICD-11

Die Störung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wiederauftretendes Nutzungsverhalten von online oder offline Computerspielen. Dieses ist gekennzeichnet durch

- 1 | verminderte Kontrolle über die Verhaltensausführung
- **2** | überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessensfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt
- 3 | fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen

Das Verhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus

Die Symptome halten über einen Zeitraum von 12 Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann





[diagnostik von internetbezogenen störungen]



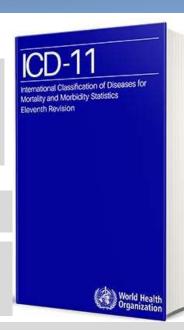
"GAMING DISORDER" IM ICD-11

Die Störung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wiederauftretendes Nutzungsverhalten von online oder offline Computerspielen. Dieses ist gekennzeichnet durch

- 1 | verminderte Kontrolle über die Verhaltensausführung
- **2** | überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessensfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt
- 3 | fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen

Das Verhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus

Die Symptome halten über einen Zeitraum von 12 Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann





WHO ERKENNT VERHALTENSSÜCHTE ALS NEUE STÖRUNGSKATEGORIE AN



Störungen auf Grund abhängiger Verhaltensweisen

Störung durch Computerspielen (vorwiegend offline vs. vorwiegend online)

Störung durch Glücksspielen (vorwiegend offline vs. vorwiegend online)

Andere spezifische Störungen auf Grund abhängiger Verhaltensweisen

Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung

Online-Pornografie-Nutzungsstörung

Shoppingstörung (online)

FORTFÜHRUNG DES VERHALTENS TROTZ NEGATIVER FOLGEN

leistungssozial körperlich psychisch bezogen allg. Rückzug Leistungsabfall Depressivität Unwohlsein Konflikte **Prokrastination Stoffwechsel Angst** Kopf/Glieder/ Selbstwert Vereinsamung Stagnation Skelettsystem kognitive Finanzeinbußen Neurochemie Misstrauen Einbußen Motivationsdefi Unsicherheit zite Internet-bezogene Abnahme Störung Paranoia Lebensqualität



STUDIE: INTERNETBEZOGENEN STÖRUNGEN, FUNKTIONSNIVEAU UND KÖRPERLICHE SYMPTOME

FORSCHUNGSFRAGE:

Weisen Patienten mit einer IS mehr Schmerzsymptome, dysfunktionale gesundheitsbezogene Lebensgewohnheiten und eine geringere psychosoziale Funktions- und Arbeitsfähigkeit auf?

Design:

N=286 Patienten mit IRD

N=106 Patienten mit GD

N=95 mit exzessiver, aber nicht suchtartiger Internetnutzung



KARGER

© 2019 S. Karper AG, Basel

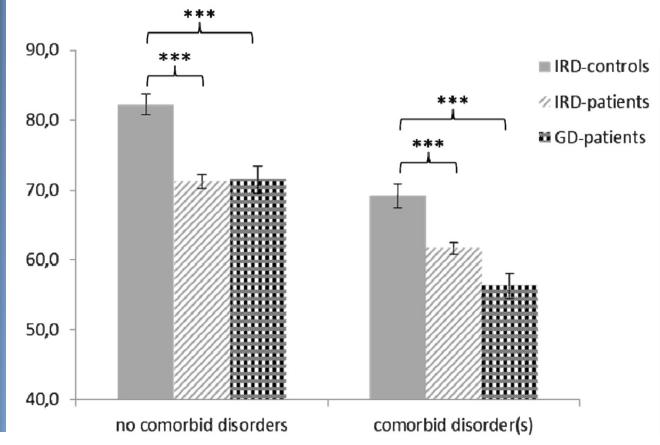
addictive online behaviors, patients diagnosed with IRD displayed higher somatic symptoms, and more sleep problems This implies that psychotherapeutic interventions should also consider physical and psychosomatic problems when treating patients. Among patients with IRD, significant social and occupational deficits were comparable to patients with

The release of the DSM-5 in 2013 [1] has brought conel of functioning and work ability using standardized self- (IGD) has been added to section III. In 2018, the World reports, and clinical ratings, Results; Patients with IRD dif-Health Organization [2] announced to make similar fered from nonclinical controls by higher somatic com- changes in the upcoming ICD-11 (International Statistiplaints, a lower level of functioning, and a higher degree of cal Classification of Diseases and Related Health Prob impairment in social and occupational contexts. Only few lems) and to introduce the chapter "disorders due to addifferences were found between patients with IRD and GD. dictive behaviors". Unlike the DSM-5, the ICD-11 will not Conclusions: Compared to individuals with excessive, not only include (Internet) Gaming Disorder but also offer



STUDIE: INTERNETBEZOGENEN STÖRUNGEN, FUNKTIONSNIVEAU UND KÖRPERLICHE SYMPTOME

Vergleich der Im Global Assessment of Functioning (GAF) erzielten Werte zum psychosozialen Funktionsniveau



Unterschiede im Gesamtergebnis des Global
Assessment of
Functioning (y-Achse)
bei IS-Patienten,
GD-Patienten und
Personen mit exzessiver,
nicht suchtartiger
Internetnutzung
(IRS-controls) kontrolliert
für andere komorbide
Störungen;
***p<.001



STUDIE: INTERNETBEZOGENEN STÖRUNGEN, FUNKTIONSNIVEAU UND KÖRPERLICHE SYMPTOME

Vergleich der selbsteingeschätzten Beeinträchtigung in zentralen Lebensbereichen über die Sheehan Disability Scale (SDS)

	IRD-patients	IRD-controls	GD-patients
SDS-dimension	(n=276)	(n=91)	(n=90)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)
Impairment of work/school	6.3 (3.14) ^a	3.9 (3.32) b	→ 4.1 (3.55) ^b
Impairment of social life	5.9 (3.03) ^a	3.5 (3.10) ^b	5.1 (3.09) ^a
impairment of family life	5.9 (3.00) ^a	3.8 (2.98) ^b	5.4 (2.93) ^a



STUDIE: INTERNETBEZOGENEN STÖRUNGEN, FUNKTIONSNIVEAU UND KÖRPERLICHE SYMPTOME

Vergleich der Belastungswerte zu körperlichen Beschwerden und Schmerzsymptomen über die Somatic Symptom Scale (SSS-8)

problems or pain concerning	IRD-patients (n=276)	Intense internet users (n=91)	GD-patients (n=90)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)
stomach	0.61 (0.84) ^a	0.33 (0.60) ^b	0.94 (1.08) ^a
back / spine	0.89 (0.97) ^a	0.55 (0.80) ^b	1.34 (1.21 a
extremities	0.57 (0.87) ^a	0.33 (0.63) b	1.15 (1.24) ^c
head	0.81 (0.94)	0.56 (0.74)	1.17 (1.20)
chest	0.33 (0.67)	0.13 (0.34)	0.57 (0.91)
vertigo	0.37 (0.65)	0.32 (0.64)	0.58 (0.94)
fatigue	1.96 (1.26) a	1.02 (1.07) ^b	1.76 (1.36) ^a
sleep	1.39 (1.35) a	0.63 (1.04) ^b	1.42 (1.39) a



FÜR DIE PRAXIS - KURZ-SCREENER ZUR INTERNETSUCHT



Short CIUS (Short Compulsive Internet Use Scale; Bischof et al., 2016)



s-IAT (Short Version Internet Addiction Test; Pawlikowski et al., 2013)



AICA-S (Scale for the Assessment of Internet and Computer game Addiction, Wölfling et al., 2016)



AICA-SKI:IBS - FREI ERHÄLTLICH

Basierend auf den vorgenannten Ergebnissen wurde an der AfS Mainz ein klinisches Interview entwickelt und über den Fachverband Medienabhängigkeit allen mit Betroffenen arbeitenden Personen frei zugänglich gemacht

http://www.fvmedienabhaengigkeit.de/fileadmin/imag
es/Dateien/AICASKI_IBS/FVM_Diagnostikinstrument_2017
.pdf



[neurowissenschaftliche befunde]



Neurowissenschaftliche Forschung zu internetbezogenen Störungen

Zunehmende Fülle an entsprechenden Forschungsarbeiten; Hauptbefunde zeigen, dass bei internetbezogenen Störungen ...

... ähnliche neurochemische Dysbalancen, v.a. im dopaminergen System vorliegen wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen

... ähnliche kortikale Strukturen eine (reizspezifische) Über- oder Unteraktivierung aufweisen wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen

... das Belohnungssystem (chemisch und strukturell) im Verlauf der Suchterkrankung zunehmend unbalanciert bzw. einseitig sensitiviert wird

... im Verlauf der Erkrankung altbekannte neuropsychologische Defizite auftreten (einseitige Aufmerksamkeitszuwendung, Belohnungserwartung etc.)



STUDIE: KORTIKALE MUSTER BEI PATIENTEN VS. PROFISPIELERN

Forschungsfrage:

Sind im Vergleich zwischen Patienten mit Computerspielsucht und Personen, die Computerspiele sehr intensiv, jedoch ohne Suchtsymptomatik nutzen, Unterschiede in der kortikalen Aktivierung bestimmter Gehirnareale zu finden?

Journal of Psychiatric Research 46 (2012) 507-515



Contents lists available at Sc/Verse ScienceDirect Journal of Psychiatric Research



journal homepage: www.elsevier.com/locate/psychire

Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers

Doug Hyun Han a, In Kyoon Lyoo b, Perry F. Renshaw C

*Department of Psychiatry, Chung Ang University, College of Medicine, Seoul, South Korea *Department of Psychiatry, Seoul National University Hospital, Seoul, South Korea *Bulin Institute, University of Utah, Sult Lake City, USA

5 January 2012 Accepted 5 January 2012

A B S T R A CT.

Patients with on-line game addiction (TOCA) and professional video game players play video game for extended periods of time, but expresses every different consequence for their co-time game play, frain regions consisting of anterior cinguits, thathamus and occipie—imposal areas may increase the Medicabod of becoming a pre-game or POCA. Twenty POCA, seventeen por-games, and eighteen healthy companions subjects (III) were percented. All magnetic resonance imaging (MSIA) was performed on a 1.3 first largue MIS examer (SIAMNO, Edurgen, Certainy), Word-wise comparisons of gap matter mapping (STRA). Compared to Fold: POCA group thoward increased impalsers and persevariate errors, and volume in 16th inferior temporal gar, right middle copical gap in a significant copical gap in a compared with IX. Programes showed increased gays matter volume in 16th citizend gap in a significance of the compared gap in the compared gap in the compared with IX. Programes showed increased gays matter volume in 16th citizend gap in a strength with IX. Additionally, and gap in the compared gap in the compared gap in the compared gap in the compared with IX. Professional gap in matter volume in 16th distinguishment of gap in the compared gap in the compare

1.1 The comparison between patients with on-line game addiction, pro-gamers, and healthy comparison subjects

Internet addiction may be harmful enough to be categorized as Internet addiction may be harmful enough to be categorized as a "psychiatric disorder" (Gant et al., 2010; Shapira et al., 2000; Dell'Usso et al., 2008). Grant et al. (2010) have proposed that Internet addiction should be classified as one category of behavioral addiction' considering its natural course, clinical symptoms, tolerance, comordiddy, and neurobiological aspects. Other authors of the control of th have referred to Internet addiction as a subtype of impulse control disorder (Shapira et al., 2000; Dell'Osso et al., 2008), Among Asian ountries with a high incidence of Internet addiction (Fitzpatrick, 2008), South Korea is one of the most endemic areas.

Corresponding author. Tel: +1801 587 1216; fax: +1801 585 5375; E-mail address: perry_renshaw@yahoo.com (PF. Renshaw).

0022-3956/5 - see front matter © 2012 Elsevier Ltd. All rights reserved doi: 10.10 16/j.jpsychines. 2012. 01.004

In parallel with patients who suffer from on-line game addicin parallel with patients who suffer from on-line game addition, there is another population in South Korne characterized by extensive on-line game playing, professional gamers (pro-gamers), who do not meet criteria for addiction. There are currently 259 StarCraft pro-gamers on twelve StarCraft pro-gamers pro-gamers on twelve StarCraft pro-gamers on twelve StarCraft pro gamers have contracts, an annual salary, and belong to teams in gamers have contracts, an annual salary, and belong to teams in a gamer's village. To become a pro-gamer, candidates must complete a two step processing including a competition involving 3000 aspirants to select 1 pro-gamer. During team practice, pro-gamers practice SurtCarl 7–10 h/day (9:00AM-5:00PM, 7:00PM—10:00PM). Eath team has one general manager and two or three strategy coaches. As noted above, there are definite differences between patients with on-line addiction and progames in terms of regular file patterns, meeting criteria for addiction, and game playing ability (as evidenced by the difficult process of becoming a pro-gamer). Given the above findings, we thought that differences in the

regional brain volumes might play a critical role in determining a POGA. In the 12 month follow up study with 75 patients alcohol



STUDIE: KORTIKALE MUSTER BEI PATIENTEN VS. PROFISPIELERN

Methode:

N=20 Patienten mit Computerspielsucht

N=17 Profi-Gamer

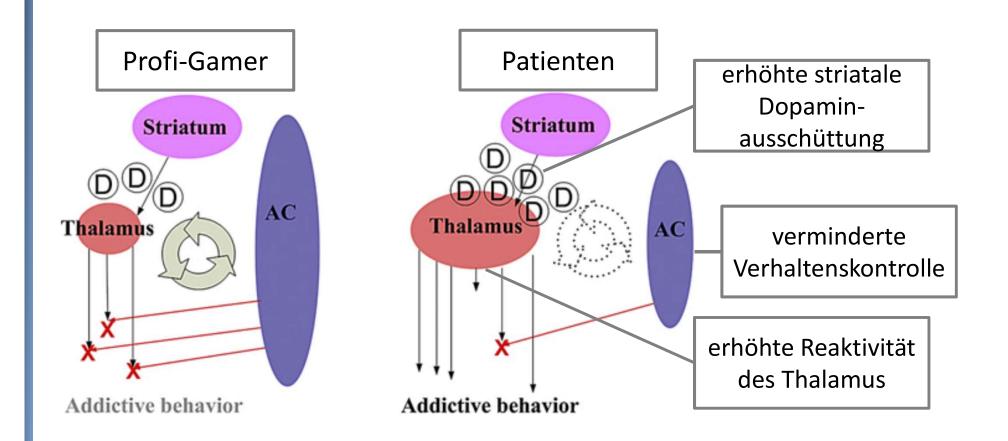
N=18 Kontrollprobanden

Datenerhebung mittels voxel-basierter Morphometrie

Voxel-basierte Morphometrie = nichtinvasive Volumendichtemessung (z.B. Anteil Graue und Weiße Substanz) des Gehirns mittels Magnetresonanztomographie

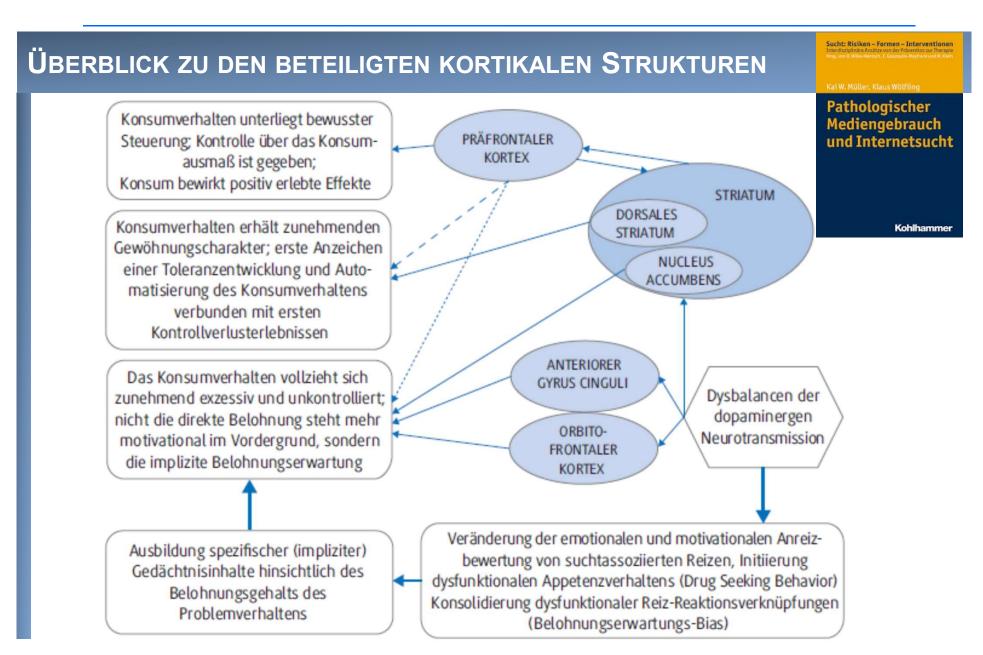


STUDIE: KORTIKALE MUSTER BEI PATIENTEN VS. PROFISPIELERN



Han, D. H., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. Journal of psychiatric research, 46(4), 507-515.

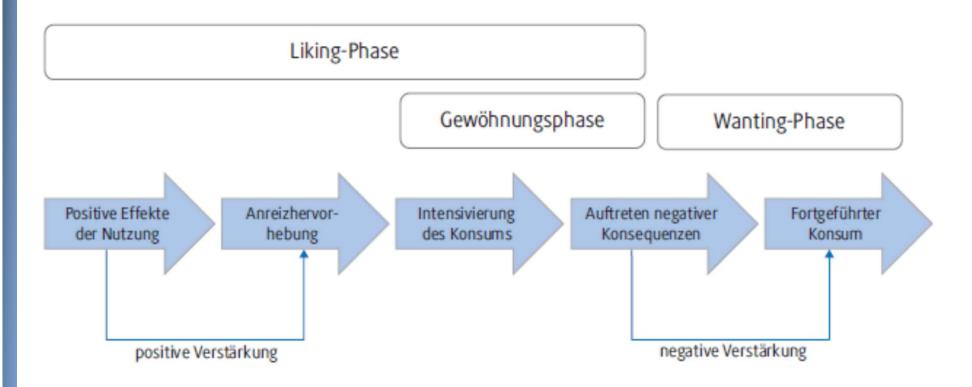






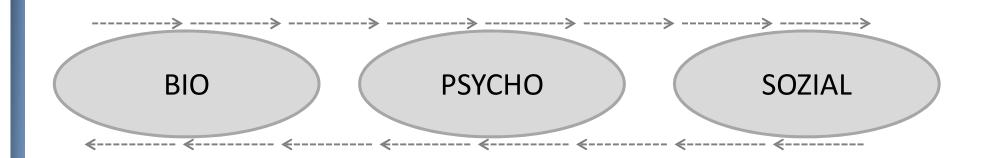
SUCHTENTWICKLUNG GEMÄß LIKING-WANTING-MODELL

Die Entwicklung einer suchtartigen Nutzung ist ein Prozess, der Zeit erfordert





SUCHTENTWICKLUNG AUS BIOPSYCHOSOZIALER PERSPEKTIVE





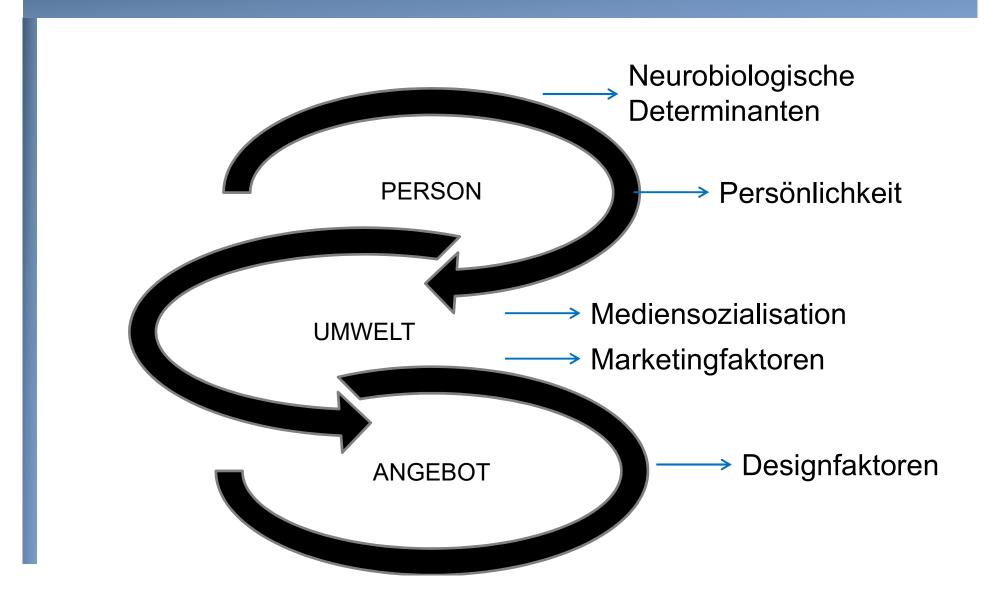
[ausblick]



Wenn erstens etwas zentraler Bestandteil unserer Lebensgestaltung geworden ist und zweitens dieses Etwas uns auch noch dazu oftmals Spaß macht ... und gleichzeitig aber dieses Etwas manche, aber wirklich nicht alle, nicht mal die meisten Menschen, aber doch wieder auch zu viele, ins Unglück stürzt ... wo und wie können wir da präventiv aktiv werden?

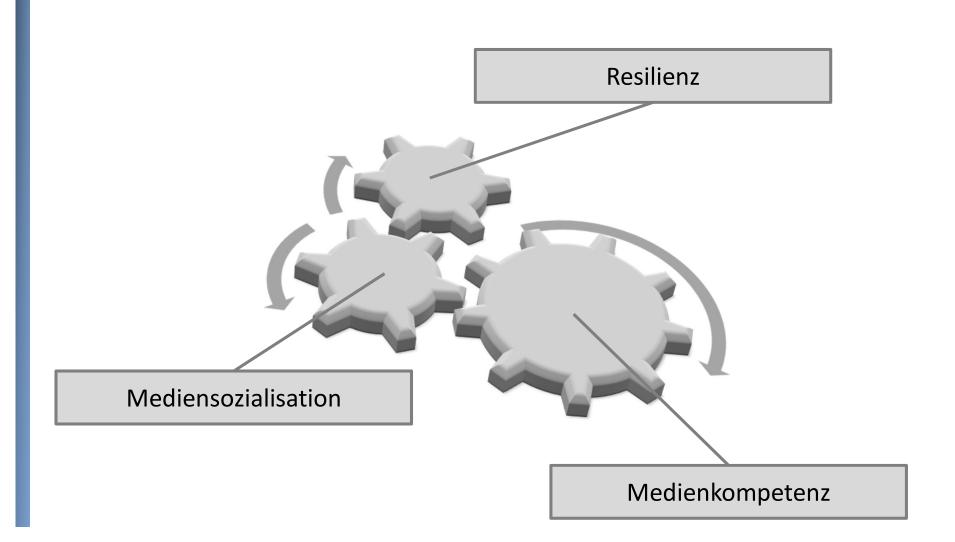


AN DEN URSACHEN DER SUCHT ANSETZEN





MULTIMODALE PRÄVENTION



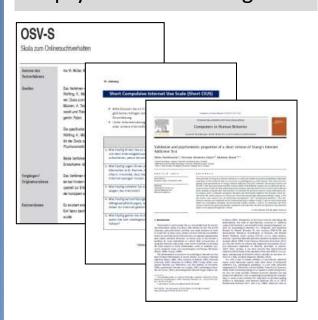


EMPFEHLUNGEN FÜR DIE KLINISCHE PRAXIS

Diagnostische Abklärung einer (komorbiden) internetbezogenen Störung unter Patientinnen und Patienten mit anderen psychischen Störungen

Bei entsprechender
Indikation gegebenenfalls
Mitbehandlung oder
Anbehandlung der
komorbiden
internetbezogenen Störung

Gezielte Weitervermittlung
Betroffener an
entsprechende
Facheinrichtungen

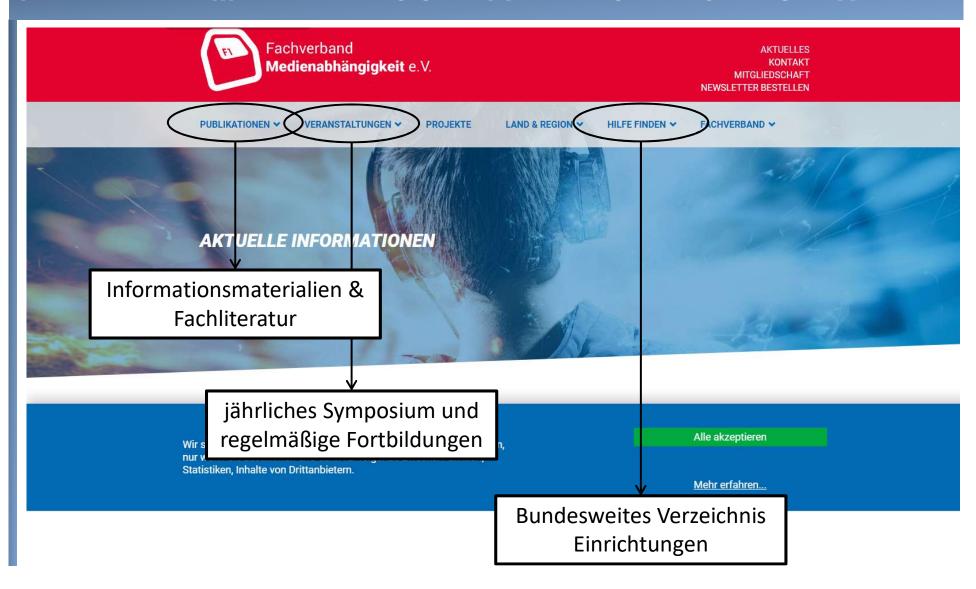






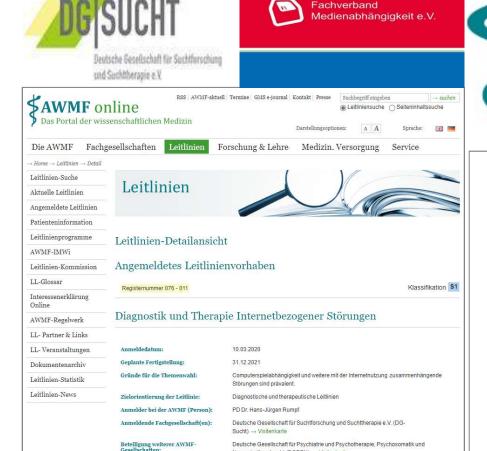


FACHVERBAND MEDIENABHÄNGIGKEIT: FACHINFORMATIONEN UND HILFEN





INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNGEN



Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin e.V. (DGKJ) → Visitenkarte Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendosychiatrie. Psychosomalik und

Deutsches Kollegium für Psychosomatische Medizin e. V. (DKPM) \rightarrow Visitenkarte Deutsche Gesellschaft für Verhaltensmedizin und Verhaltensmodifikation e. V.

Psychotheranie e V (DGK.IP) -- Visitenkarte

Arbeitsgemeinschaft der Wissenschaftlichen Medizinischen Fachgesellschaften e.V.

Beteiligung des Fachverband

Medienabhängigkeit in allen operativen

AG's

Derzeit Finalisierung der Verschriftlichung

Abschließende Konsentierung geplant für Dezember 2023





Eigene Beiträge zum Thema

- Wölfling, K., Jo, C., Bengesser, I., Beutel, M.E. & Müller, K.W. (2013). Computerspiel- und Internetsucht – Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual. Stuttgart: Kohlhammer.
- Müller, K. (2013). Spielwiese Internet. Sucht ohne Suchtmittel. Heidelberg Berlin: Springer Spektrum
- Müller, K.W. (2016). Internetsucht. Wie man sie erkennt und was man dagegen tun kann. Heidelberg,
 Berlin: Springer Spektrum
- Müller, K.W. & Wölfling, K. (2017). Pathologischer Mediengebrauch und Internetsucht. Stuttgart:
 Kohlhammer
- Müller, A., Wölfling, K. & Müller, K.W. (2017). Verhaltenssüchte. Pathologisches Kaufen, Spiel- und Internetsucht. Fortschritte der Psychotherapie. Göttingen: Hogrefe













Kontakt

Dr. Kai W. Müller, Diplompsychologe

Wissenschaftlicher und klinischer Mitarbeiter

Ambulanz für Spielsucht Klinik für Psychosomatische Medizin & Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz

Telefon: 06131-17-4287

Mail: muellka@uni-mainz.de