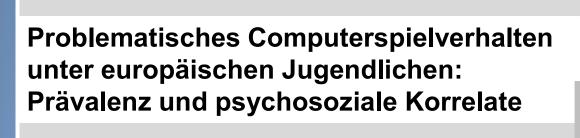


UNIVERSITĀTS**medizin.**

UNIVERSITĀTS**medizin**



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

24. Wissenschaftliches Symposium des Norddeutschen Suchtforschungsverbund e.V., 18.04.2018, Hannover



UNSERE ARBEITSFELDER

Forschung

Epidemiologie

Neurowissenschaften

Risikofaktoren

Therapieeffektivität

Diagnostik





ambulantes Setting

kognitiv-behavioral

Gruppen- und Einzelintervention

hintergrund.



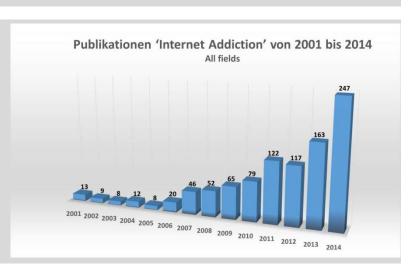
INTERNET- UND COMPUTERSPIELSUCHT: "HISTORISCHE" ENTWICKLUNG

Erstmalig scherzhaft von einem Psychiater erwähnt im Jahre 1995

Etwas später erste klinische Fallbeschreibungen von K. Young (1998)

In den Folgejahren zunehmend mehr Publikationen zum Thema

Internetsucht bzw. Internetbezogene Störungen wird als Sammelbegriff verstanden, der sich auf unterschiedliche Onlineaktivitäten beziehen kann (z.B. Computerspiele, Social Media, Onlinepornographie etc.)



Goldberg I (1995) Internet addiction disorder. http://www.cog.brown.edu/brochure/people/duchon/humor/internet.addiction.html Young KS (1998) Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Cyberpsychol Behav 1: 237244



Vorläufige Kriterien "Internet Gaming Disorder" im DSM-5

Eingenommenheit vom Verhalten

Entzugssymptome bei Konsumverhinderung

Toleranzentwicklung

Kontrollverlust

Interessenverlust

Fortführung des Konsums trotz negativer Konsequenzen

Verheimlichung des Nutzungsausmaßes

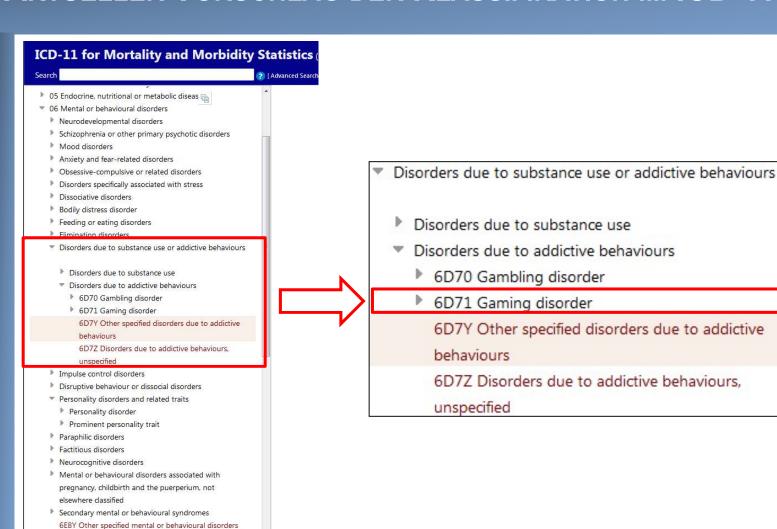
Emotionsregulation durch die Computerspielnutzung

Gefährdung wichtiger Beziehungen / Perspektiven

6E8Z Mental or behavioural disorders, unspecified



AKTUELLER VORSCHLAG DER KLASSIFIKATION IM ICD-11



methode.



"INTERNET ADDICTIVE BEHAVIOR AMONG EUROPEAN ADOLESCENTS"

Projektziele: eu.net.adb

Quantitative und qualitative
Beschreibung des
Internetnutzungsverhaltens
Jugendlicher aus 7
europäischen Ländern.
Ermittlung der Prävalenz von
Internet- und
Computerspielsucht, sowie
damit assoziierter Faktoren







"INTERNET ADDICTIVE BEHAVIOR AMONG EUROPEAN ADOLESCENTS"

Quantitativer Arm

Fragebogenbasierte Erhebung an einer für das jeweilige Land repräsentativen Stichprobe Jugendlicher; N=12.938





Qualitativer Arm

Qualitative Tiefeninterviews
zum Internetnutzungsverhalten
an einer Sub-Stichprobe von
Intensivnutzern;
N=124

Research
on Internet Addictive Behaviours
among European Adolescents

Editors: Artemis Tsitsika, Eleni Tzavela, Foteini Mavromati
and the EU NET ADB Consortium



SAMPLING UND STICHPROBENMERKMALE

Ziehung von stratifizierten Zufallsstichproben von Jugendlichen im Alter zwischen 14 und 17 Jahren in allen 7 Ländern; die Stratifizierung erfolgte gemäß Region (NUTS-System) und Populationsdichte

Erhebung von insgesamt 13.708 Fragebogen; nach Datacleaning effektive verbleibende Stichprobe von N=12.938 Datensätzen

Socio-demographic variable	N	%					
Gender							
Male	6284	52.7%					
Female	7000	47.3%					
Age*							
14-15 years	8156	61.4%					
16-17 years	5128	38.6%					
Migration background	Migration background						
No	12546	94.4%					
Yes	685	5.2%					
Marital status of parents							
Married / living together	10348	77.9%					
Separated / divorced	1933	14.6%					
Other	628	4.7%					

Inhalte Gesamtfragebogen:

- Internetnutzung & Internetsucht
- Computerspielnutzung & Computerspielsucht
- Glücksspielnutzung & problematische Glücksspielteilnahme
- Mobbing & Cyberbullying
- Psychopathologische Symptombelastung



FORSCHUNGSFRAGEN

- Wie hoch ist die Prävalenz der Computerspielsucht (Internet Gaming Disorder) unter europäischen Jugendlichen?
- Welche soziodemographischen Prädiktoren lassen sich für Computerspielsucht identifizieren?
- Geht Computerspielsucht mit einer höheren psychopathologischen Symptombelastung einher und wie stellt sich diese qualitativ dar?

DOI 10.1007/s00787-014-0611-2



ORIGINAL CONTRIBUTIO

Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates

K. W. Müller · M. Janikian · M. Dreier K. Wölfling · M. E. Beutel · C. Tzavara

Received: 17 April 2014/Accepted: 23 August 2014/Published online: 5 September 2014 © Springer-Verlag Berlin Heklelberg 2014

Abstract Excessive use of online computer games which leads to functional impairment and distress has recently been included as Internet Gaming Disorder (IGD) in Section III of the DSM-5. Although posological classification of this phenomenon is still a matter of debate, it is argued that IGD might be described best as a non-substancerelated addiction. Epidemiological surveys reveal that it affects up to 3 % of adolescents and seems to be related to heightened psychosocial symptoms. However, there has been no study of prevalence of IGD on a multi-national level relying on a representative sample including standardized psychometric measures. The research project EU NET ADB was conducted to assess prevalence and psychopathological correlates of IGD in seven European countries based on a representative sample of 12,938

K. W. Müller (☑) · M. Dreier · K. Wölfling · M. E. Beutel Outpatient Clinic for Behavioral Addiction, Department of Psychosomatic Medicine and Psychotherapy, University Medical stre. Johannes Gutenberg University Mainz, Unters Zahlbacher Straße 8, 55131 Mainz, Germany

Deree College, The American College of Greece, 6, Gravias Str. 153-42 Aghia Paraskevi, Athens, Greece

C. Tzavara Themistokli Sofouli 39, Neo Psychiko, Athens, Greece

Panteion University of Social and Political Sciences, Athens,

Adolescent Health Unit (A.H.U.), 2nd Department of Pediatrics, P. and A. Kyriakou Children's Hospital, University of Athens, 24, Mesogeion Avenue, 115 27 Athens, Greece

adolescents between 14 and 17 years 1.6 % of the adole scents meet full criteria for IGD, with further 5.1 % being at risk for IGD by fulfilling up to four criteria. The prevalence rates are slightly varying across the participating countries. IGD is closely associated with psychopathological symptoms, especially concerning aggressive and rulebreaking behavior and social problems. This survey demonstrated that IGD is a frequently occurring phenomenon among European adolescents and is related to psychosocial problems. The need for youth-specific prevention and treatment programs becomes evident

Keywords Computer games - Europe - Internet Gaming Disorder · Prevalence · Psychopathology

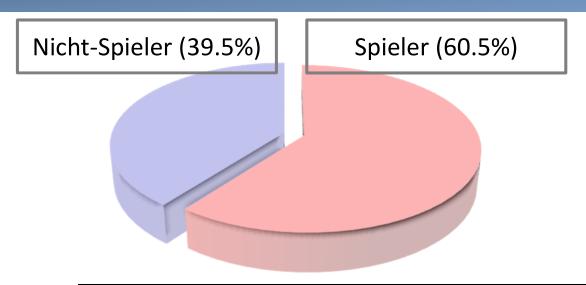
In recent years, debates on the health-related effects of computer gaming behavior have emerged. Besides reports on positive effects of moderate computer gaming, e.g., on improved visual short-term memory [43] and increased quality of friendships [42], a lot of literature deals with the harmful effects of excessive and addictive gaming behavior [26]. The American Psychiatric Association (APA) [6] has decided to include Internet Gaming Disorder (IGD) in Section III of the DSM-5 as a condition warranting more scientific research and clinical experience before being considered as a full mental disorder, leading to both commendation and criticism among experts [36, 48].

It has been proposed that IGD has to be conceived as one subtype of addictive use of the internet (Internet Addiction, IA: [47]). As proposed by Young [47], IA can be understood as a multifactorial construct encompassing different kinds of online addictions [26] and

ergebnisse.



KLASSIFIKATION DES COMPUTERSPIELVERHALTENS (AICA-SGAMING)



Internet Gaming Disorder	Problematische Nutzung		J
1.64% CI-95=1.4-1.8	5.1 CI-95=		93.25% L.8 CI-95=92.4-93.8
Signifikanter Geschle 3.1% männlich 0.3% weiblich $(\chi^2=2384.19; p\leq.001)$			Kein Alterseffekt 1.61% 14-15 Jahre 1.65% 16-17 Jahre $(\chi^2=0.15; ns)$



KLASSIFIKATION DES COMPUTERSPIELVERHALTENS (AICA-SGAMING)

Prävalenz der Computerspielsucht nach Ländern

Prevalence of IGD						
		Gender		Age		
Country	Total sample (n,%)	Boys (n,%)	Girls (n,%)	14-15 yrs (n,%)	16-17 yrs (n,%)	
	(N=12938)	(N=6097)	(N=6841)	(N=7968)	(N=4970)	
Germany	37 (1.6%)	33 (3.1%)	4 (0.3%)	20 (1.5%)	17 (1.7%)	
Greece	49 (2.5%)	42 (4.4%)	7 (0.7%)	34 (2.5%)	15 (2.5%)	
Iceland	34 (1.8%)	31 (3.4%)	3 (0.3%)	30 (1.8%)	4 (1.8%)	
The Netherlands	13 (1.0%)	12 (1.9%)	1 (0.2%)	2 (0.4%)	11 (1.4%)	
Poland	40 (2.0%)	34 (3.6%)	6 (0.6%)	29 (2.0%)	11 (2.2%)	
Romania	24 (1.3%)	23 (2.8%)	1 (0.1%)	5 (1.0%)	19 (1.4%)	
Spain	12 (0.6%)	11 (1.2%)	1 (0.1%)	10 (0.8%)	2 (0.3%)	
Total sample	209 (1.6%)	186 (3.1)	23 (0.3%)	130 (1.6%)	79 (1.6%)	

Statistisch kleiner Effekt $(\chi^2=44.07; p \le .001, Cramers V=.05)$



SYMPTOMBELASTUNG IN DEN GRUPPEN (YSR)

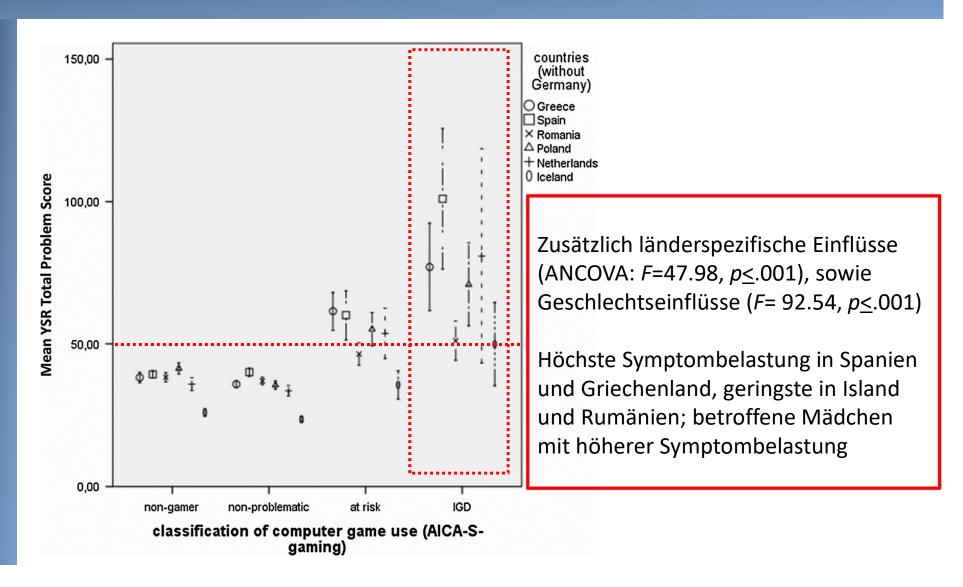
Subskalen Youth Self Report	IGD (<i>M, SD</i>)	problematisch (<i>M, SD</i>)	unauffällig (<i>M, SD</i>)	Nicht-Spieler (<i>M, SD</i>)	main effect (<i>F</i> , η², <i>p</i>)
Angst/Depressivität	8.35 (7.38)1	6.45 (5.33) ²	4.44 (4.45) ³	5.48 (4.45)4	58.57; .028, p<.001
Sozialer Rückzug	5.95 (4.62) ¹	4.36 (3.39) ²	2.90 (2.64) ³	3.14 (2.73)4	73.08; .030, p<.001
Somatische Beschwerden	5.34 (5.69) ¹	3.67 (3.88) ²	2.57 (2.78) ³	3.21 (3.26) ²	37.38; .023, p<.001
Soziale Probleme	6.22 (5.64) ¹	4.58 (3.88) ²	2.90 (2.61) ³	2.99 (2.60) ³	59.89, .037, <i>p</i> <.001
Schizoid/zwanghaft	7.26 (6.31) ¹	4.96 (4.30) ²	3.09 (3.14) ³	2.30 (3.15) ³	53.76, .037, p<.001
Aufmerksamkeitsprobleme	8.44 (4.54) ¹	6.87 (3.53) ²	5.04 (3.17) ³	5.34 (3.40)4	76.92, .029, <i>p</i> <.001
Dissoziales Verhalten	10.47 (7.38) ¹	7.34 (4.91) ²	4.43 (3.87) ³	4.22 (3.85) ³	69.92, .059, <i>p</i> <.001
Aggressivität	14.29 (9.03) ¹	10.07 (6.29) ²	6.71 (5.08) ³	6.87 (5.26) ³	92.41, .047, p<.001

Zusätzliche signifikante Einflüsse der Variablen "Land" und "Geschlecht"

Durchgängig höhere Symptombelastung in allen erfassten Bereichen in der Gruppe Computerspielsucht

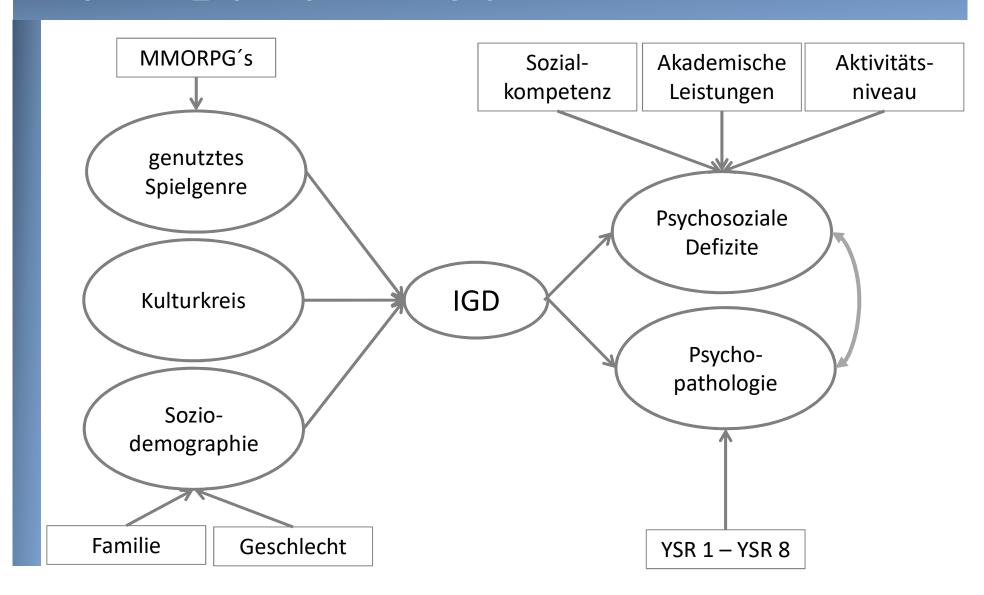


SYMPTOMBELASTUNG IN DEN GRUPPEN - LÄNDEREFFEKTE





INTEGRIERTE ERGEBNISBETRACHTUNG



diskussion.



Was sagen uns die Ergebnisse

Computerspielsucht und problematische Nutzungsmuster stellen unter europäischen Jugendlichen ein verbreitetes Phänomen dar

In beiden Fällen ist eine Erhöhung der psychopathologischen Symptombelastung und eine Abnahme des psychosozialen Funktionsniveaus feststellbar

Männliche Jugendliche sind wesentlich häufiger betroffen als weibliche, wobei weibliche Betroffene eine höhere Symptombelastung aufweisen

Kulturelle Einflüsse scheinen eine bislang nicht genauer beurteilbare Rolle zu spielen, auch wenn dieser Einfluss nicht sehr groß ist

Trotz einer großen Verbreitung von Computerspielen unter Jugendlichen, behalten die meisten Jugendlichen ein "gesundes Maß" in der Nutzung; dies wirft die bislang kaum untersuchte Frage nach Resilienzfaktoren auf

Längsschnittuntersuchungen sind nun dringend notwendig, um die Daten aus Querschnittsbetrachtungen zu validieren und zu ergänzen



IMPLIKATIONEN



Medientraining für Kinder und Jugendliche

Zielgruppe

- Altersgruppe: 12 16 Jahre
- Verdacht auf Online-Computerspiel-/Internetsucht
- Leistungseinbußen in der Schule
- Grundsätzliche Änderungsmotivation

Inhalt des Angebots

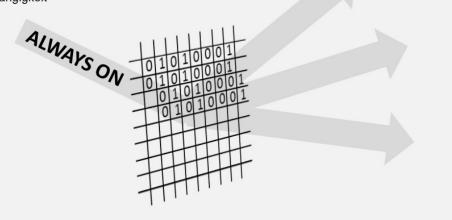
- Wöchentliche Gruppensitzungen mit bis zu 8 Jugendlichen
- Zusätzliche Einzelsitzungen
- Einbezug der Familie

Indikation gegen eine Teilnahme am ambulanten Angebot

- Globales Funktionsniveau (GAF) < 40
- sehr auffällige, unbehandelte ADHS-Symptomatik
- starke Aggressivität gegen Gleichaltrige oder Eltern
- langanhaltende Schulverweigerung
- schwere depressive Episode oder Substanzabhängigkeit

Entwicklung und Evaluation einer spezifischen Frühintervention für Jugendliche mit problematischem Nutzungsverhalten (Mainzer Medientraining)

Derzeit Durchführung einer auf 3 Messzeitpunkten basierenden Längsschnittstudie an Jugendlichen in Rheinland-Pfalz





IMPLIKATIONEN



Charakterisierung Internetbezogener Störungen bei Frauen, Identifikation nosologischer Besonderheiten und Beurteilung deren Bedeutung für die Therapiemotivation

kontakt

Dr. Kai W. Müller, Diplompsychologe

Wissenschaftlicher und klinischer Mitarbeiter

Ambulanz für Spielsucht, Abteilung Medizinische Psychologie

Klinik für Psychosomatische Medizin & Psychotherapie Universitätsmedizin Mainz

Telefon: 06131 – 39-25764 mail: muellka@uni-mainz.de

Fachreferent für Verhaltenssüchte