



Frühintervention und Psychotherapie der Internetsucht bei Jugendlichen

Dr. Kai W. Müller | Dipl.-Psych.
Ambulanz für Spielsucht, Universitätsmedizin Mainz
muellka@uni-mainz.de

Vortrag im Rahmen der „Fachtagung zum Medienalltag junger Menschen“,
Marsberg, 08. März 2017

UNSERE ARBEITSFELDER

Forschung &

- ➔ Epidemiologie
- ➔ Neurowissenschaften
- ➔ Risikofaktoren
- ➔ Therapieeffektivität
- ➔ Diagnostik

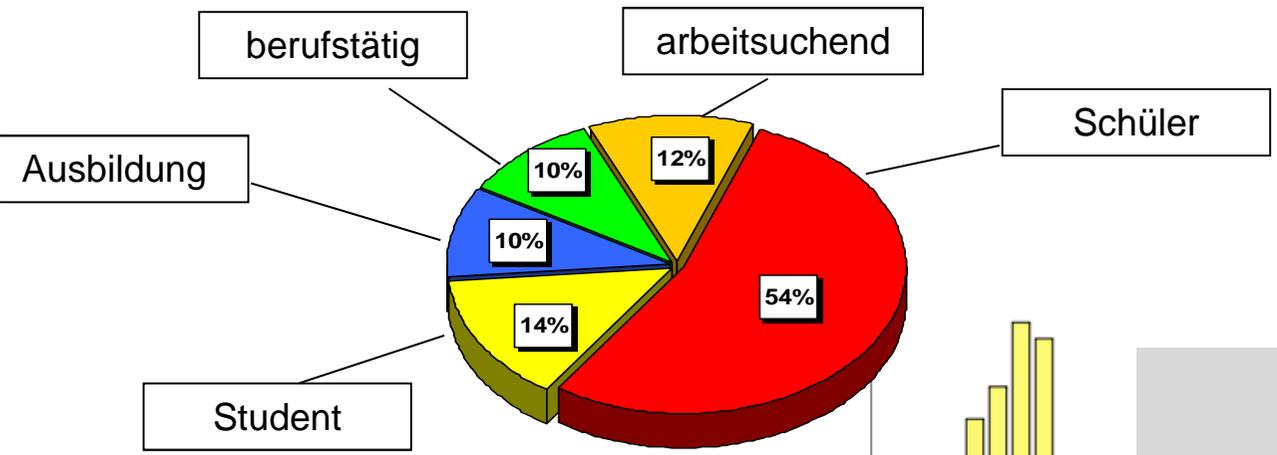
Therapie

- ➔ ambulantes Setting
- ➔ kognitiv-behavioral
- ➔ Gruppen- und Einzelintervention

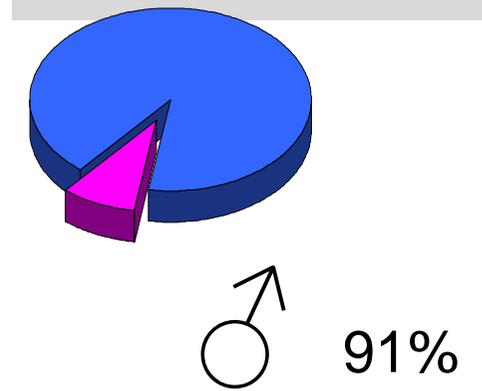


SOZIODEMOGRAPHIE UNSERER AMBULANTEN PATIENTEN

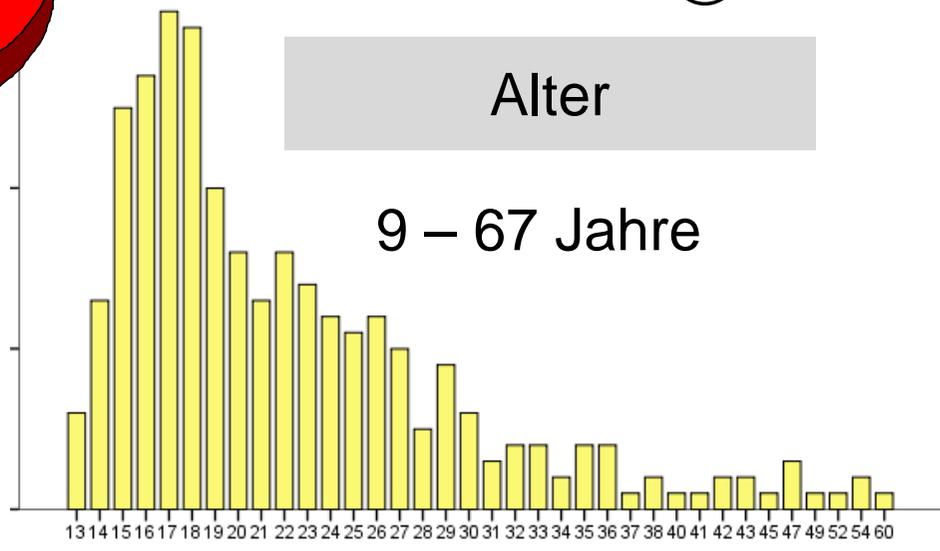
Ausbildungsstand



Geschlecht



Alter



MANUALISIERTE AMBULANTE VERHALTENSTHERAPIE BEI INTERNETSUCHT

Störungsspezifische Psychotherapie
Herausgegeben von Anil Batra
und Gerhard Buchkremer

Wölfling, Jo, Bengesser, Beutel, Müller

Computerspiel- und Internetsucht

Ein kognitiv-behaviorales
Behandlungsmanual

Content ^{PLUS}

Kohlhammer

Indikations-
stellung

Diagnose | Komorbidität

psychosoziale Ressourcen

Probatorik

Motivationsabklärung

Motivationsförderung

Zielvereinbarung

Intervention

Psychoedukation

Verhaltensanalysen

kognitives Umstrukturieren

Emotionsdiskrimination

Soziales Kompetenztraining

Rückfall-
prohylaxe

Exposition

Notfallpläne

PROGRAMM „MEDIENTRAINING“



Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Ambulanz für Spielsucht

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

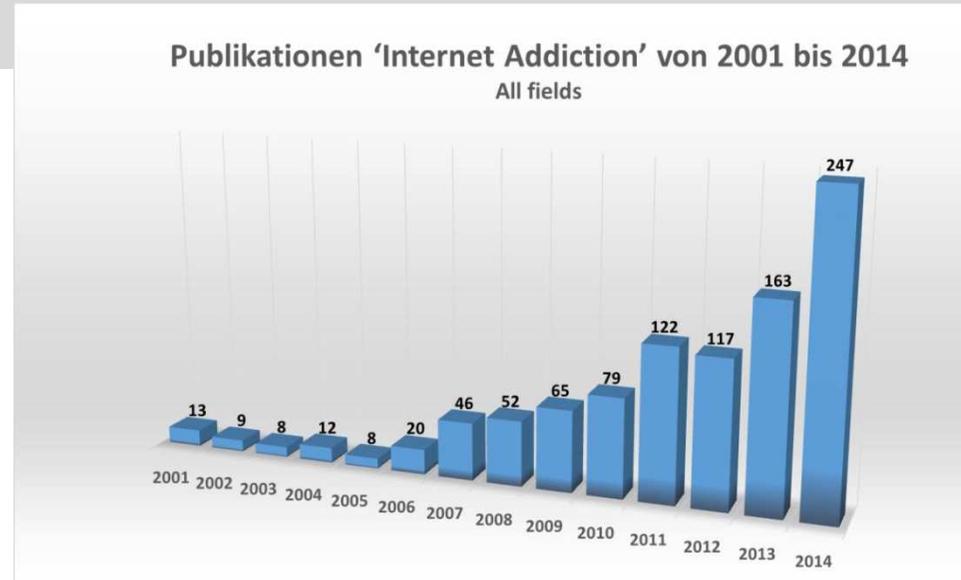
[was ist internetsucht?]

INTERNET- UND COMPUTERSPIELSUCHT: „HISTORISCHE“ ENTWICKLUNG

Erstmalig scherzhaft von einem Psychiater erwähnt im Jahre 1995

Kurz darauf erste klinische Fallbeschreibungen von Young (1998)

Im Jahre 2016 zunehmend mehr Publikationen zu unterschiedlichsten Aspekten des Themas



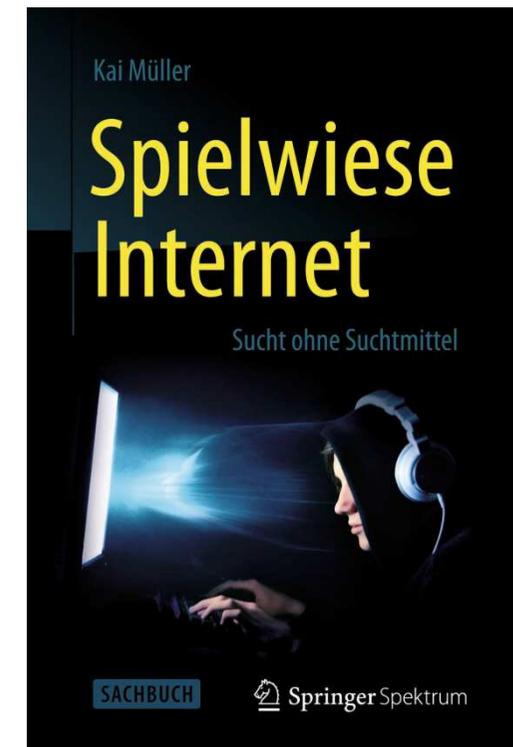
Goldberg I (1995) Internet addiction disorder. <http://www.cog.brown.edu/brochure/people/duchon/humor/internet.addiction.html>

Young KS (1998) Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol Behav* 1: 237244

EIN NEUES STÖRUNGSBILD

„Eine zunehmend exzessiver werdende und über einen längeren Zeitraum bestehende Beschäftigung mit Online-Computerspielen, die im Laufe der Zeit andere Interessensfelder verdrängt, vom Betroffenen kaum noch bewusst kontrolliert werden kann und negative Konsequenzen in verschiedenen Bereichen nach sich zieht“

Quelle: Müller, K. (2013). Spielwiese Internet. Sucht ohne Suchtmittel. Heidelberg Berlin: Springer Spektrum



INTERNET- UND COMPUTERSPIELSUCHT: KLASSIFIKATION

Bereits in frühen Arbeiten Verweis auf Nähe zu Substanzabhängigkeiten und Pathologischem Glücksspiel

Entsprechend starke Gewichtung von assoziierten Symptomen wie

- Fortführung des Konsums trotz negativer Konsequenzen
- Kontrollverlust
- Toleranzentwicklung
- Entzugssymptome
- Dominantes Konsumverlangen

zudem Evidenz aus den Neurowissenschaften (Übertragbarkeit des Prinzips der Incentive Sensitization; Robinson & Berridge, 2008)

VORLÄUFIGE KRITERIEN „INTERNET GAMING DISORDER“ IM DSM-5

Computerspielnutzung als dominierende Beschäftigung

Entzugssymptome bei Konsumverhinderung

Toleranzentwicklung

Kontrollverlust

Interessenverlust

Fortführung des Konsums trotz negativer Konsequenzen

Verheimlichung des Nutzungsausmaßes

Emotionsregulation durch die Computerspielnutzung

Gefährdung wichtiger zwischenmenschlicher Beziehungen

**[verbreitung und risikofaktoren
der internetsucht im
jugendalter]**

INTERNET GAMING DISORDER UNTER EUROPÄISCHEN JUGENDLICHEN

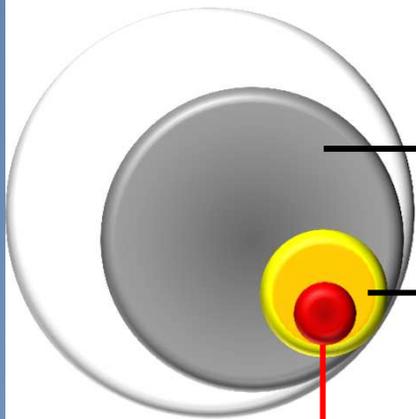


Fragebogenerhebung an einer repräsentativen Stichprobe von n=12938 Jugendlichen im Alter zwischen 14 – 17 Jahren aus sieben europäischen Ländern

Messinstrumente:

- Skala zum Onlinesuchtverhalten | gaming (OSV-S_{gaming})
- Youth Self Report (YSR)

INTERNET GAMING DISORDER UNTER EUROPÄISCHEN JUGENDLICHEN

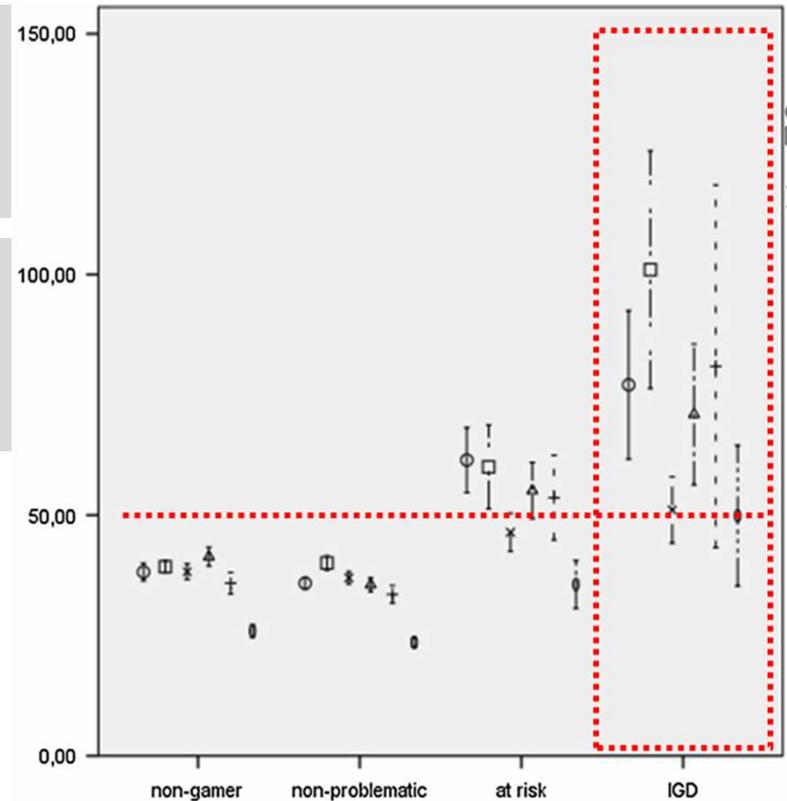


Regelmäßige
Computerspielnutzung:
60.54%

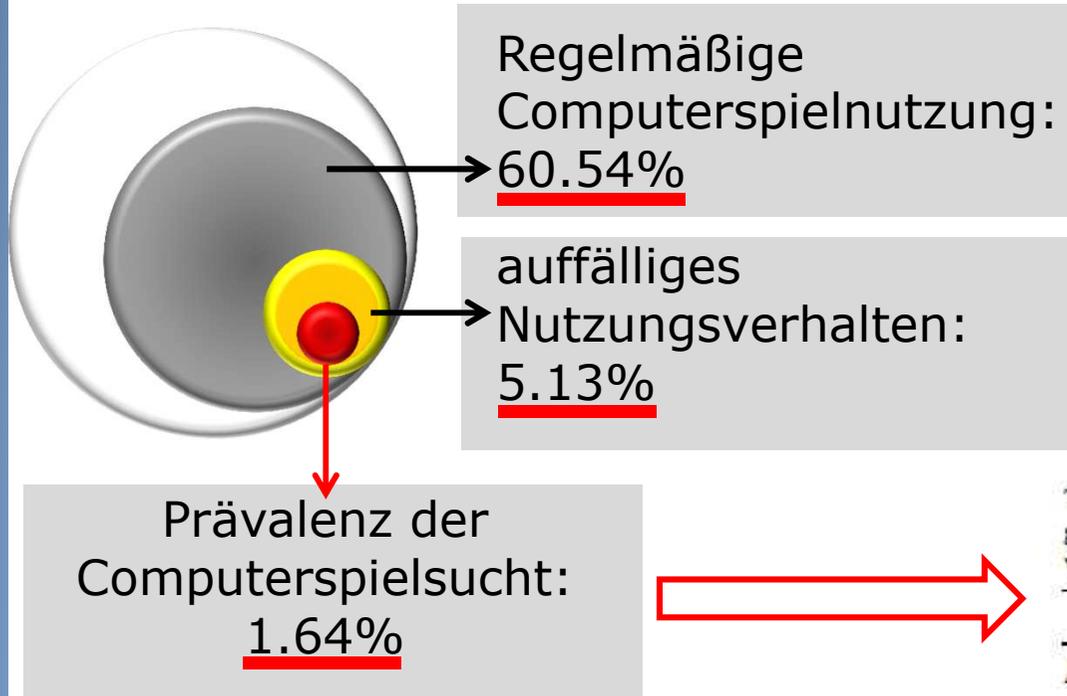
auffälliges
Nutzungsverhalten:
5.13%

Prävalenz der
Computerspielsucht:
1.64%

3.1% männlich
0.3% weiblich
($\chi^2=2384.19; p \leq .001$)



INTERNET GAMING DISORDER UNTER EUROPÄISCHEN JUGENDLICHEN



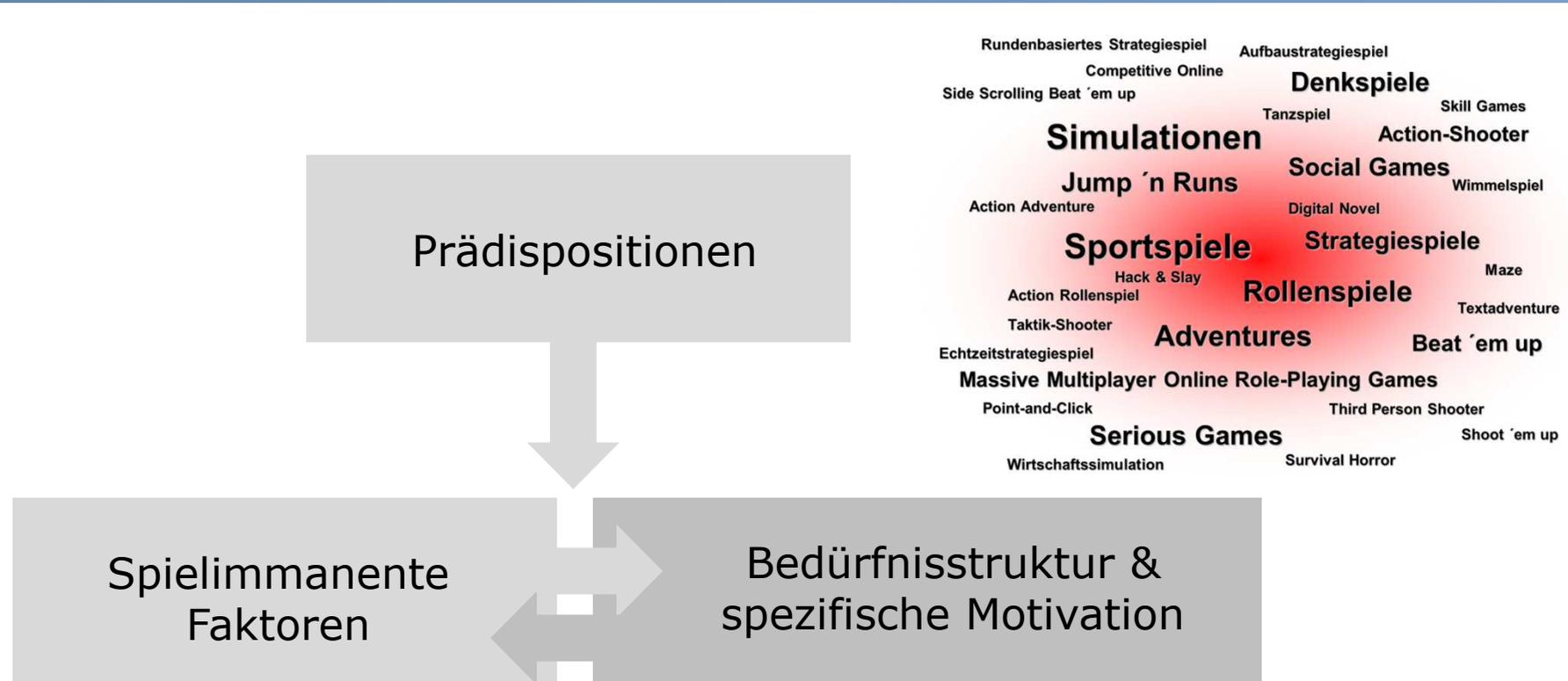
3.1% männlich
0.3% weiblich
($\chi^2=2384.19$; $p \leq .001$)

Table 3 Results of multiple linear regression analysis with game genres and age as predictors and AICA-S-gaming score as dependent variable

	<i>B</i>	<i>SE B</i>	β	<i>p</i>
Age	0.070	0.036	0.015	0.05
Single player games	0.153	0.028	0.046	0.001
MMORPGs	0.627	0.031	0.214	0.001
First-person shooters	0.762	0.028	0.271	0.001
Strategy games	0.460	0.033	0.138	0.001

$N = 12,938$ Model $F(5, 11,918) = 1,022.47$, $p \leq 0.001$, $R^2 = 30$
B regression coefficient, *SE B* standard error of *B*, β standardized beta coefficients, *p* level of significance, *MMORPGs* Massively Multi-player Online Role-Playing Games

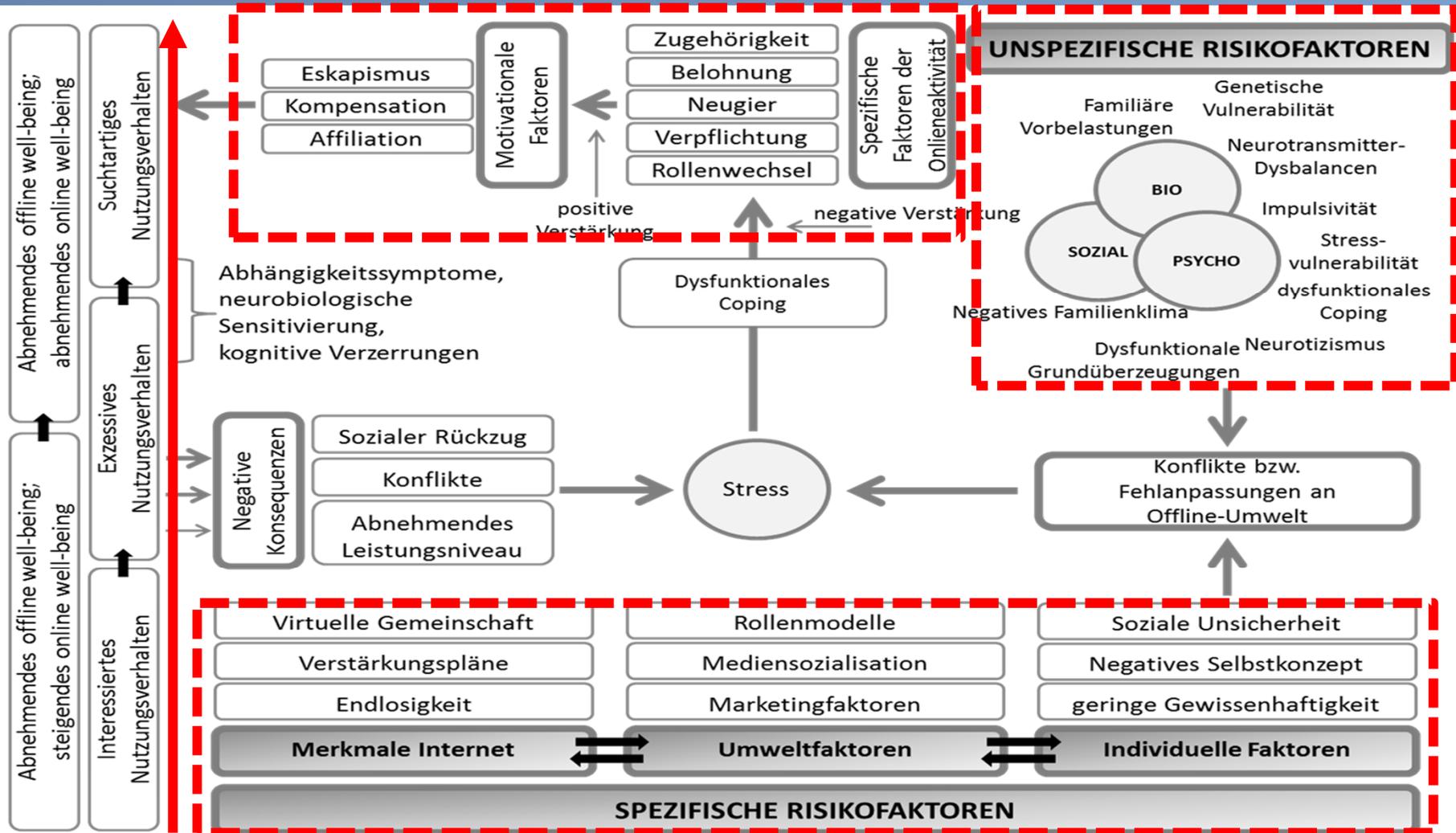
MODELLANNAHMEN ZUR SUCHTENTWICKLUNG



- Avatar
- soziale Community
- Grafik / Programmierung
- Verstärkerpläne
- Monetarisierung

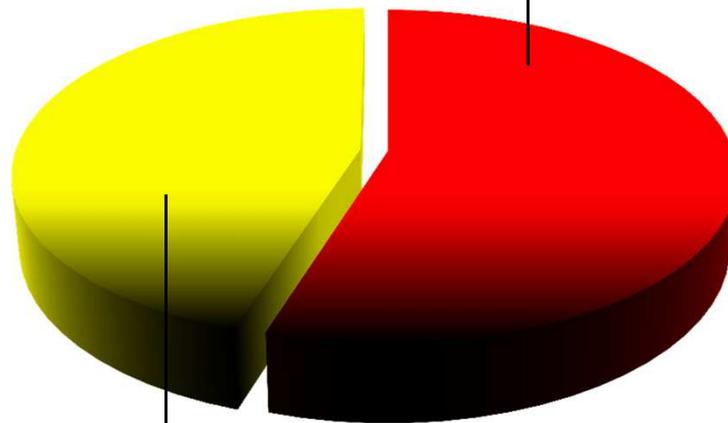
- Neugier
- Belohnungssuche
- Soziale Affiliation / Verpflichtung
- Eskapismus
- Wettbewerb

INTEGRATIVES PROZESSMODELL DER INTERNETSUCHT



[klinische Merkmale]

EIN ÜBERBLICK ZU UNSEREM AMBULANTEN PATIENTENKLIENTEL (NUR JUGENDLICHE BIS 16. LEBENSJAHR)



54.9% suchtartig

97.7% männlich
Zunahme der Diagnose Internetsucht
ab dem 16. Lebensjahr

Durchschnittliche aktive
Nutzungszeit:
7.8 Stunden pro Tag (SD=3.95)



Problembereiche:
77.3% Online-Computerspiele
10.9% unspezifisches Muster
6.7% Offline-Computerspiele
3.4% Soziale Netzwerke

45.1% nicht suchtartig

Durchschnittliche aktive
Nutzungszeit:
5.5 Stunden pro Tag (SD=3.16)

PROGRAMM „MEDIENTRAINING“



Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Ambulanz für Spielsucht

Medientraining für Kinder
und Jugendliche

Zielgruppe

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

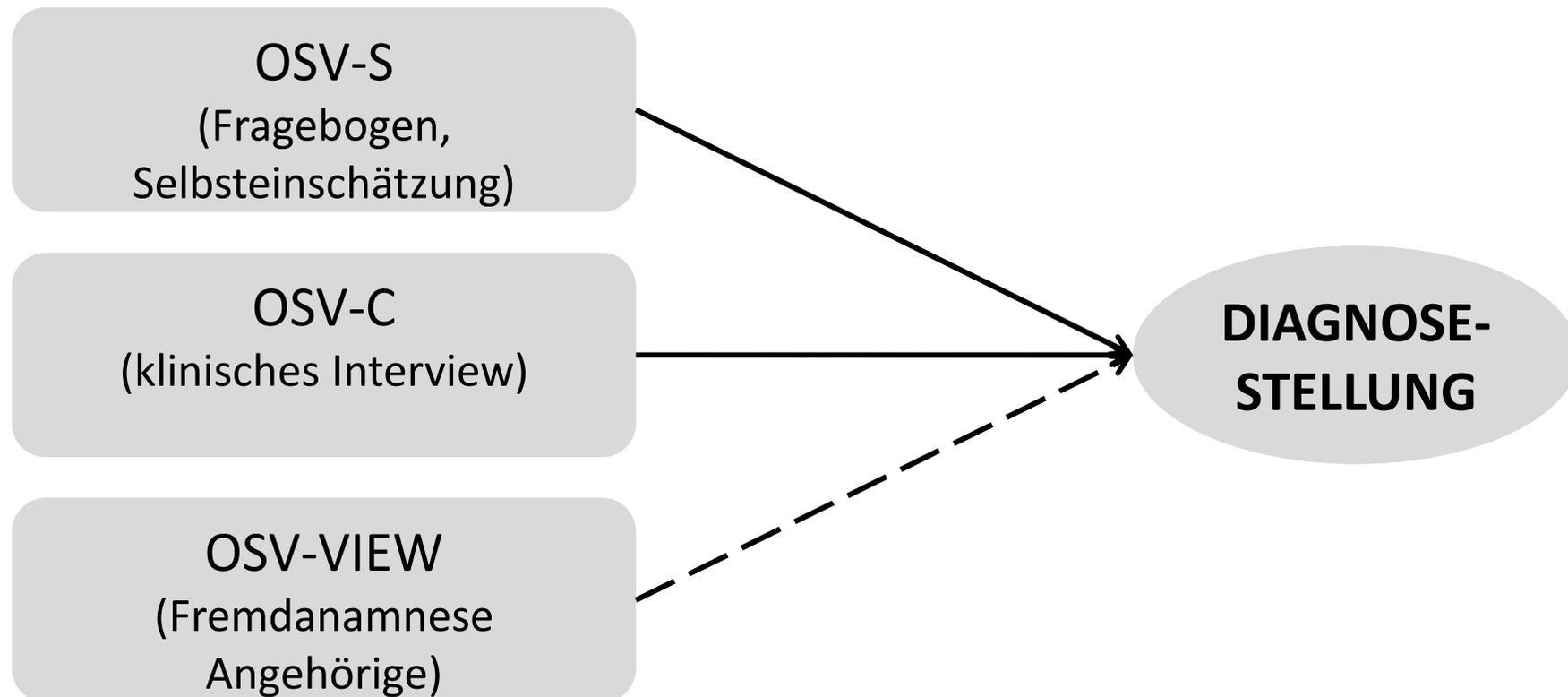
Inhalt des Angebots

- 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

DIAGNOSTISCHES VORGEHEN DER AfS MAINZ



OSV-S: SKALA ZUM ONLINESUCHTVERHALTEN

OSV-S

Skala zum Onlinesuchtverhalten

Autoren des
Testverfahrens

Kai W. Müller, Manfred E. Beutel und Klaus Wölfling

Quellen

Das Verfahren wurde unter anderem publiziert in:
Wölfling, K., Müller, K. & Beutel, M. (2010). Diagnostische Testverfahren: Skala zum Onlinesuchtverhalten bei Erwachsenen (OSVe-S). In D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein & B. te Wildt (Hrsg.), *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit* (S. 212–215). Lengerich: Pabst.

Die spezifische Version GSV-S in der Jugendversion findet sich in:
Wölfling, K., Müller, K. W. & Beutel, M. E. (2011). Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (GSV-S). *Psychotherapie, Psychosomatik, Medizinische Psychologie*, 61, 216–224.

Beide Verfahren, in der jeweiligen Version für Kinder/Jugendliche und Erwachsene, können über die Testautoren bezogen werden.

Vorgänger-/
Originalversionen

Das Verfahren beruht auf dem Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern (CSVK; Thalemann et al., 2004), einer Langversion, die speziell zur Erfassung (suchtartiger) Computerspielnutzung durch Kinder konzipiert wurde.

Kurzversionen

Es existiert eine Kurzversion (OSV_{SHORT-S}) des Verfahrens, welche fünf Items beinhaltet und an einer repräsentativen Stichprobe validiert wurde.

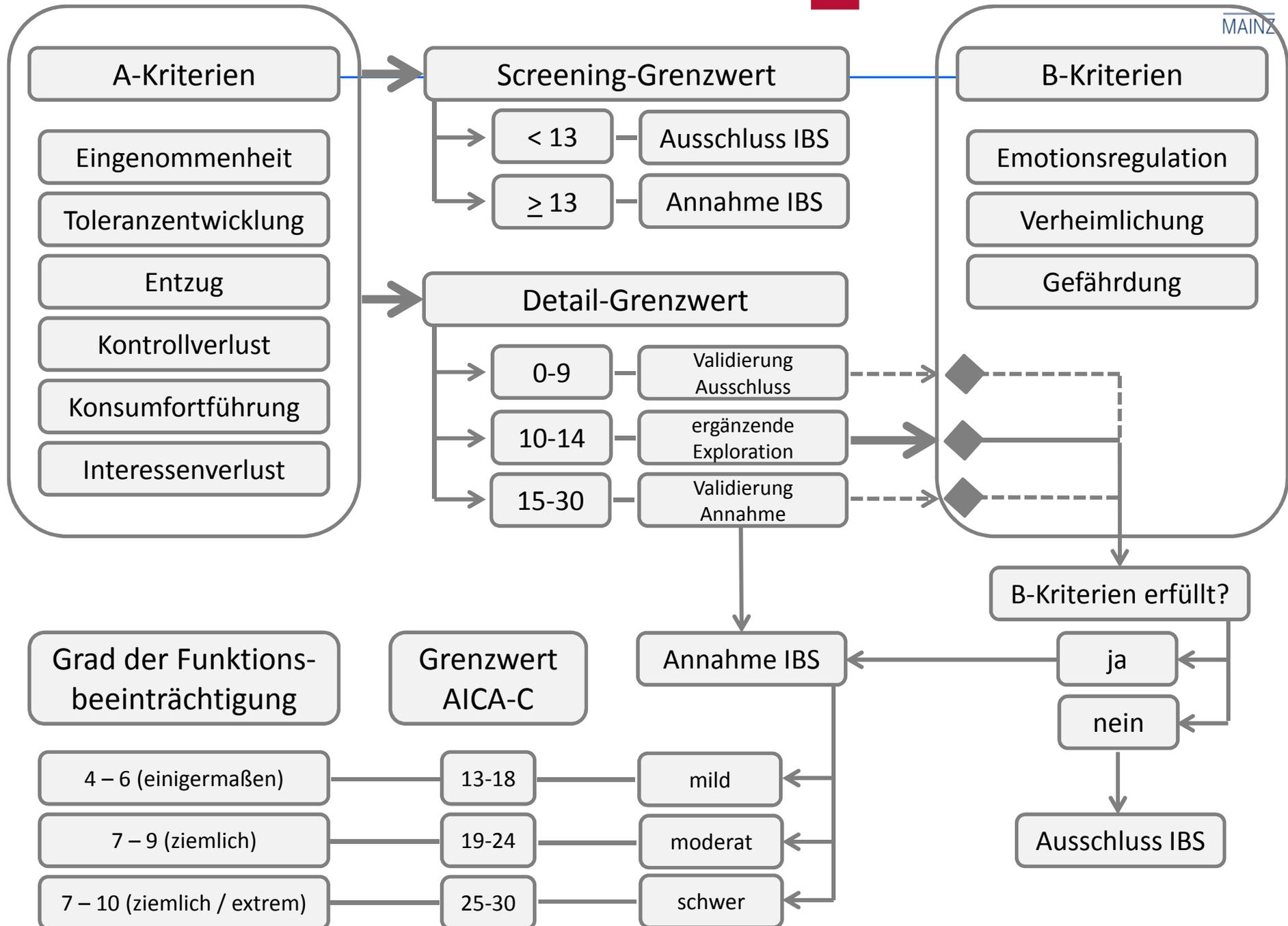
OSVe-S

(Wölfling, K., Müller, K.W. & Beutel, M.E., 2010)

Im Folgenden finden Sie einige Fragen dazu, wie Sie im Allgemeinen mit dem Internet umgehen. Bitte beantworten Sie alle Fragen so aufrichtig und vollständig wie möglich. Denken Sie bitte daran, dass es keine richtigen oder falschen Antworten gibt. Überlegen Sie bei der Beantwortung der einzelnen Fragen also nicht allzu lange, sondern kreuzen Sie diejenige Antwort an, welche Ihnen spontan als passend erscheint.

Bevor Sie die folgenden Fragen beantworten, bitten wir Sie **3.Dinge** zu beachten:

- 1) Alle Fragen nach Ihrem Onlineverhalten beziehen sich *nur* auf die aktive Nutzung des Internets in Ihrer **Freizeit** - und nicht etwa auf eine mögliche Nutzung des Internets aus rein beruflichen Gründen.
- 2) Die Fragen zu den Nutzungszeiten beziehen sich zudem auf die **aktive Nutzung** des Internets, d.h. nur auf die Zeit, in der Sie wirklich aktiv auf Internetinhalte zugreifen und sich nicht mit anderen Dingen beschäftigen (z.B. ein Buch lesen während ein Internetradio spielt).
- 3) Bitte berücksichtigen Sie bei den Fragen zur Nutzungszeit auch die Nutzung von mobilen internetfähigen Geräten (z.B. Smartphones).

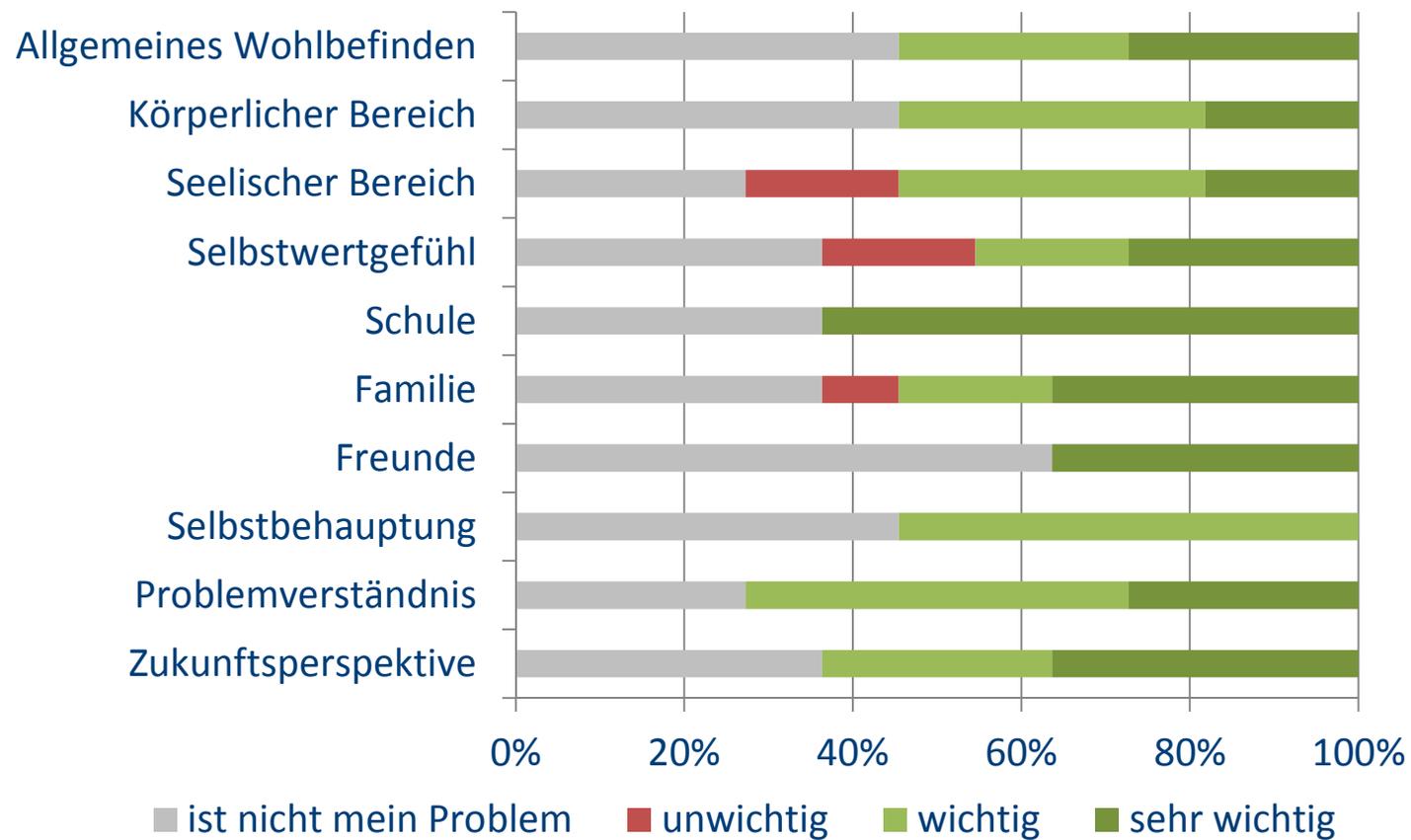


PROGRAMM „MEDIENTRAINING“

Sitzung
1 Kennenlernen, Zielsetzung
2 Teufelskreise erkennen
3 Alternative Aktivitäten
4 Gefühle wahrnehmen
5 Zwischenbilanz
6 Medienkonsum in der Entwicklung
7 Wer bin ich?
8 Kommunikation, Auseinandersetzung mit elterlichen Vorstellungen
9 Elterntausch (Sitzung mit Eltern)
10 Zukunftsperspektiven
11 Rückfallprävention
12 Booster-Session

Behandlungsmotivation
Erwartungen und Behandlungsziele

VERÄNDERUNGSWÜNSCHE JUGENDLICHER PATIENTEN



PROGRAMM „MEDIENTRAINING“

Sitzung
1 Kennenlernen, Zielsetzung
2 Teufelskreise erkennen
3 Alternative Aktivitäten
4 Gefühle wahrnehmen
5 Zwischenbilanz
6 Medienkonsum in der Entwicklung
7 Wer bin ich?
8 Kommunikation, Auseinandersetzung mit elterlichen Vorstellungen
9 Elterntausch (Sitzung mit Eltern)
10 Zukunftsperspektiven
11 Rückfallprävention
12 Booster-Session

Mediennutzungsanamnese
Mediennutzung und Alternativverhalten im
zeitlichen Verlauf

EINE ERSTE KLINISCHE STUDIE ZUR INTERNETSUCHT



Störungsspezifische Psychotherapie
Herausgegeben von Anil Batra
und Gerhard Buchkremer

Wölfling, Jo, Bengesser, Beutel, Müller

Computerspiel- und Internetsucht

Ein kognitiv-behaviorales
Behandlungsmanual

www.STICA.de



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 Verhaltenssuchte

Fachreferent für Stressbelastungssyndrome & Burnout