

Risikofaktoren für Internetsucht und die Situation in Großbritannien

**Dr Mark Griffiths
Professor of Gambling Studies
International Gaming Research Unit
Nottingham Trent University**

mark.griffiths@ntu.ac.uk

ÜBERBLICK ÜBER DIE PRÄSENTATION

- Sucht (Kernfragen und Definitionen)
 - Technologische Süchte
 - Internetsucht: Konzeptuelle Themen
 - Typische, Internetsüchte begünstigende Risikofaktoren
 - Internetsucht in Großbritannien
 - Risikofaktoren bei Internetsucht
 - Typologie der Internetsucht
 - Onlinespielsucht
 - Schlussfolgerungen
-

KERNFRAGEN DER SUCHT

(Griffiths, 1998)

- Was ist Sucht?
- Existiert Internetsucht?
- Wenn Internetsucht existiert – wovon sind die Patienten abhängig?

SUCHTKOMPONENTEN

(Griffiths, 1995; 1996; 2005; 2009)

- **Salienz**
- **Stimmungs-
modulierung**
- **Entzug**
- **Konflikt**
- **Rückfall**

TECHNOLOGISCHE SÜCHTE

(Griffiths, 1995; 2008)

- Technologische Süchte sind operational definiert als nicht-chemische (verhaltensgebundene) Süchte, die exzessive Mensch-Maschine-Interaktionen beinhaltet
- Beinhalten typischerweise auslösende und verstärkende Merkmale, die zur Förderung von Suchttendenzen beitragen können
- Zeigen alle Kernkomponenten für Süchte

INTERNETSUCHT: DIE DEBATTEN

(Griffiths, King & Demetrovics, in press)

- Forschung über verschiedene Onlinesüchte hat stark zugenommen
- Vor der Publikation des letzten DSM-5 durch die *American Psychiatric Association* gab es eine Debatte darum, ob "Internetsucht" als eine separate Störung eingeführt werden sollte
- Außerdem gab es Uneinigkeiten darüber, ob diejenigen, die im Feld der Onlinesüchte forschen, generelle Internetnutzung und/oder die potenzielle süchtigen Aktivitäten, die ins Internet eingebunden sein können (z.B. Spielen, Videospielen, Sex, Shopping etc.)
- Die Substance Use Disorder Work Group (SUDWG) empfahl, dass der DSM-5 einen Subtypus "problematische Internetnutzung" (z.B. Internetsuchtstörung ("Internet Use Disorder; IUD) in Sektion 3 beinhalten solle als einen Bereich, der noch zukünftige Forschung erfahren muss, bevor er in zukünftige DSM-Ausgaben aufgenommen werden kann

- Nach Petry und O'Brien (2013) wird ISS nicht als eine eigene psychische Störung beinhaltet werden, solange
 - (i) Die definierenden Merkmale von ISS nicht identifiziert worden sind,
 - (ii) Die Reliabilität und Validität von spezifischen ISS-Kriterien nicht kulturübergreifend gezeigt wurden,
 - (iii) Prävalenzraten in repräsentativen Stichproben weltweit nicht erhoben wurden,
 - (iv) Ätiologie und assoziierte biologische Merkmale nicht evaluiert wurden.
 - Einer der Hauptgründe, warum ISS nicht in den Haupttext des DSM-5 aufgenommen wurde, war dass das SUDWG feststellte, dass in den vielen Studien keine standardisierten diagnostischen Kriterien genutzt wurden, um Spielsucht zu diagnostizieren.
-

TYPISCHE BEGÜNSTIGENDE RISIKOFAKTOREN FÜR INTERNETSUCHT

(Griffiths, 2003)

- Verfügbarkeit
- Erschwinglichkeit
- Anonymität
- Annehmlichkeit
- Enthemmung
- Flucht
- Soziale Akzeptanz

INTERNETSUCHT IN GROSSBRITANNIEN

- Relativ wenige Studien zu genereller Internetsucht in Großbritannien – nur zwei Studien haben generelle Internetsucht mit Stichproben über 1000 Teilnehmern untersucht

- ***Morrison and Gore*** (2010)

(n=1,319; durchschnittl. Alter 21 Jahre) – 1.2% als Internetsüchtige klassifiziert anhand IAT (*Young, 1998*)

- ***Kuss, Griffiths and Binder*** (2013)

(n=2,257; durchschnittl. Alter 23 Jahre) – 3.2% als Internetsüchtige klassifiziert anhand des Assessment for Computer and Internet Addiction-Screener (*Wölfling, Müller, & Beutel, 2010*)

RISIKOFAKTOREN BEI INTERNETSUCHT

- **Morrison & Gore (2010)** – Internetsüchtige depressiver als Kontrollpersonen
- Internetsucht häufiger bei Männern und jungen Menschen; Teilnahme an Spielen, Chat und Onlinesexgenugtuung
- **Kuss, Griffiths & Binder (2013)** – Kombination von Onlinespielen und Offenheit für Erfahrungen erhöhte Risiko für Internetsucht
- Regelmäßige Nutzung von Onlineshopping und sozialen Onlineaktivitäten, hoher Neurotizismus und niedrige Verträglichkeit erhöhte signifikant das Risiko, internetsüchtig zu sein
- Eine Kombination von Onlineshopping und Neurotizismus reduzierte das Risiko für Internetsucht

INTERNETSUCHT: WELTWEITE ZUSAMMENFASSUNG *(Kuss, Griffiths, Karila, Billieux, 2013)*

- Review von 68 epidemischen Studien über Internetsucht, publiziert nach 2000 und mit Minimum von 1000 Teilnehmern:
- Kein Goldstandard für Klassifikation von Internetsucht, nachdem 21 verschiedene Einschätzungsinstrumente identifiziert wurden
- Sie übernehmen offizielle Kriterien von substanzgebundenen Süchten oder Pathologischem Glücksspiel, keine oder wenige die relevant für eine Suchtdiagnose sind, die Zeit die online verbracht wird oder resultierende Probleme

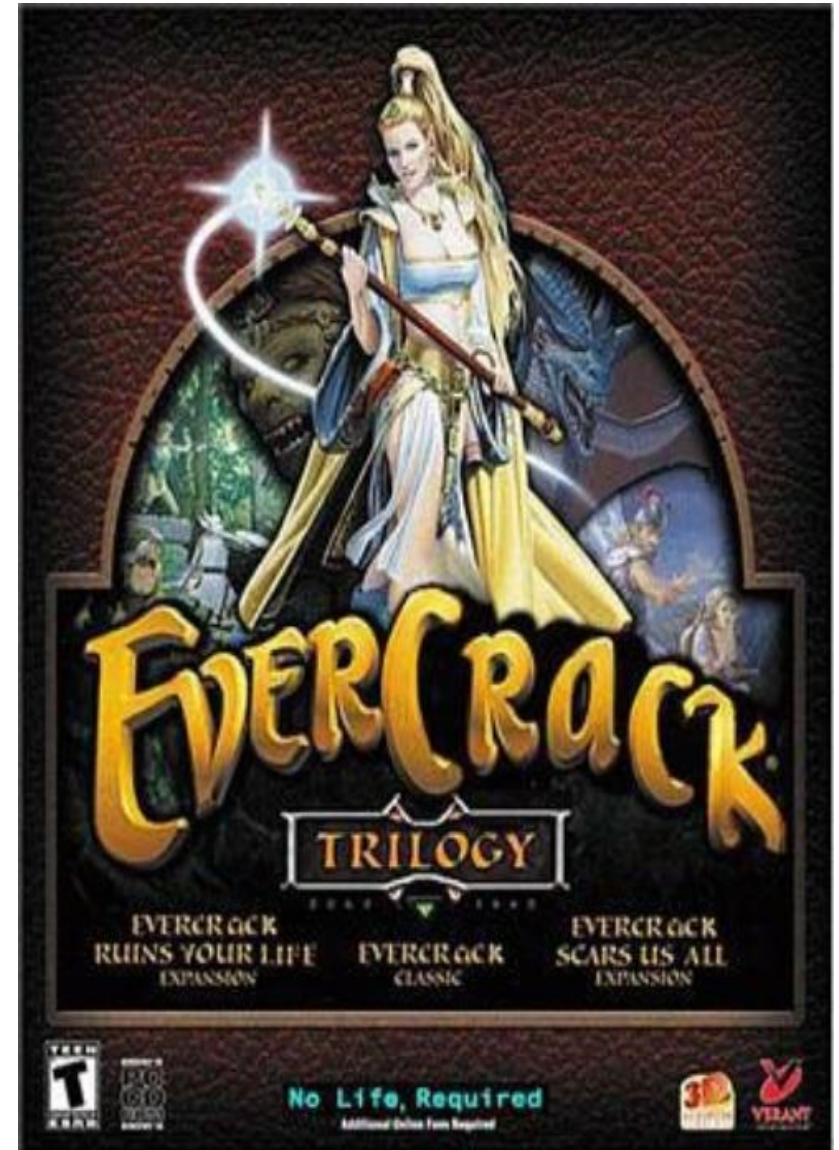
- Berichtete Prävalenzraten variieren als Konsequenz von verschiedenen Assessmenttools und Cut-Offs, rangierend von 0.8% in Italien bis zu 26.7% in Hong Kong.
 - Internetsucht war mit einer Zahl von soziodemografischen (männlich) Variablen, Typen der Internetnutzung (Spielen, Sex) und psychosozialen Faktoren assoziiert, sowie als komorbide Symptome oder Störungen bei Jugendlichen und Erwachsenen (niedrige Selbstkontrolle, Impulsivität, Sensationseeking)
 - Die Ergebnisse deuten an, dass eine Zahl von Kernsymptomen (z.B. zwanghafte Nutzung, negative Outcomes und Salienz) für eine Diagnose relevant sind
 - Dies impliziert eine Konzeptualisierung als Syndrom mit ähnlicher Ätiologie und Komponenten, aber anderen Darstellungsweisen von Süchten
-

TYPOLOGIE INTERNETSUCHT

(Young 1999)

- ***Cybersexuelle Sucht:*** Zwanghafte Nutzung von Websites für Erwachsene für Cybersex und Cyberponografie
- ***Cyber-Beziehungs-Sucht:*** Überengagement in Onlinebeziehungen
- ***Netz-Zwänge:*** Obsessives Onlinespielen, Shoppen
- ***Informationsüberladung:*** Zwanghaftes Websurfen oder Datenbankensuche
- ***Computersucht:*** Obsessives Computerspielen (z.B. *Doom, Myst, Solitaire* etc.)

- Viele dieser exzessiven Nutzer sind keine "Internetsüchtigen"
- Nutzen nur das Internet exzessiv **als Medium, um andere Süchte** zu schüren
(Griffiths, 1999, 2000)
- Das Internet ist nur der Ort, wo sie ihr Verhalten ausführen
- Es gibt Fallstudien, wo Individuen vom Internet selbst abhängig zu sein scheinen
(Griffiths, 2000b; Young, 1998)



- Dies sind gewöhnlich Menschen, die Internetchaträume benutzen oder Fantasierollenspiele spielen (Aktivitäten, die sie ohne die Existenz des Internets nicht nutzen würden)
- Sind in textbasierte virtuelle Realitäten einbezogen und nehmen andere Persönlichkeiten und soziale Identitäten an um ihren Selbstwert zu stärken
- Das Internet mag eine alternative Realität bieten und erlaubt ihnen so Gefühle von Eintauchen und Anonymität

ONLINESPIELSUCHT(1)



Mark Griffiths

- Studien haben gezeigt, dass **Spiele Erregung erhöht** (e.g., Segal & Dietz, 1991; Griffiths & Dancaster, 1993; Lim & Lee, 2008)
- Frühe Studien mit Jugendlichen deuten an, dass Spielsucht existiert und dass **5-7% der Kinder Spiele für mehr als 30 Stunden in der Woche** spielen (Fisher, 1994; Griffiths & Hunt, 1995; 1998; Phillips et al, 1995; Griffiths, 1997)
- Aktuelle Studien zu **MMORPGs deuten auch an, dass Spielsucht existiert** (Tejeiro-Delguero & Moran, 2002; Salguero et al, 2002; Chui, et al, 2004; Leung, 2004; Wan & Chiou, 2006; Grusser et al, 2007; Hart et al, 2008; Brody, 2008; Hart et al, 2008; Rehbein et al, 2010; Mehroof & Griffiths, 2010)

ONLINESPIELSUCHT (2)

(Kuss & Griffiths, 2012a; 2012b)

- Review von über 60 empirischen Studien über Internetspielsucht
- Vertreten Meinung, dass Spielsucht einem Kontinuum folgt
- Antezedenzen in Ätiologie und Risikofaktoren, bis zur Entwicklung einer Sucht
- Spielsucht assoziiert mit verschiedenen Persönlichkeitseigenschaften (z.B. Introversion, Sensationseeking, Neurotizismus, State/Trate-Angst, geringe emotionale Intelligenz, soziale Gehemmtheit)

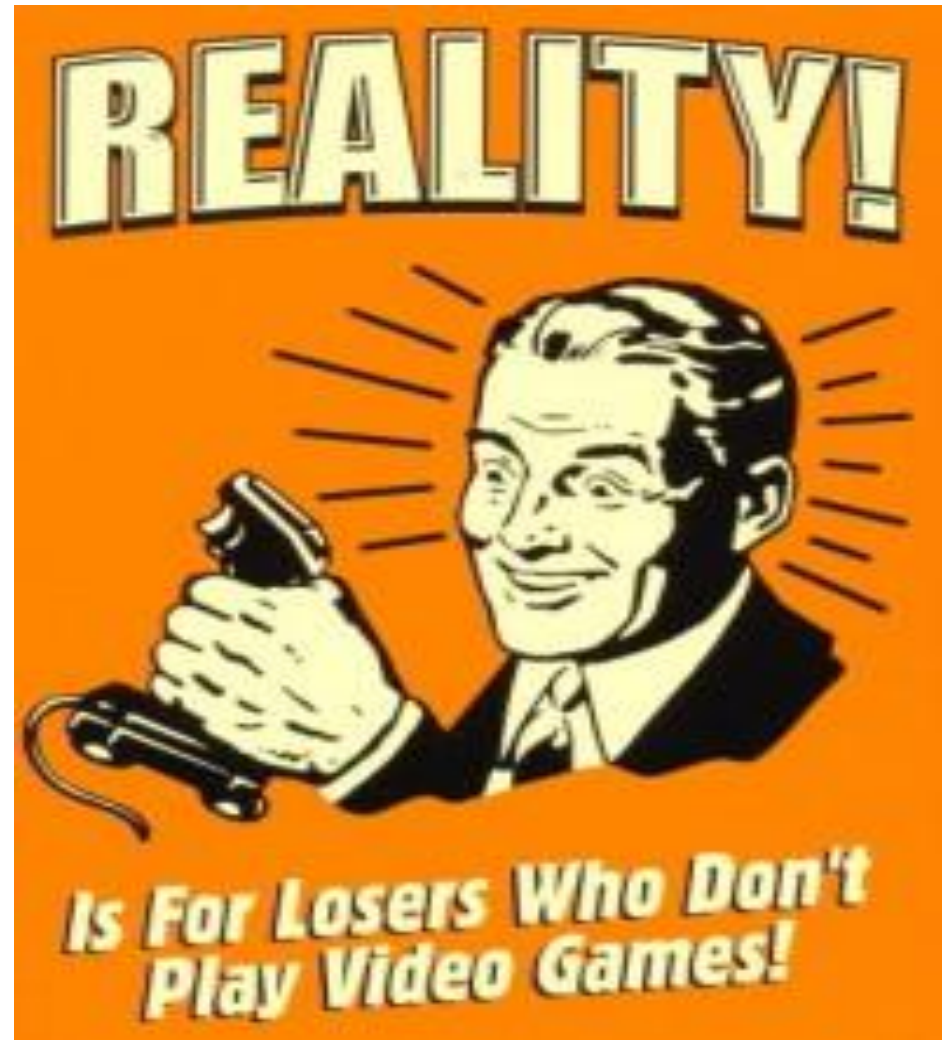
- Terminologien und Erfassung von Sucht war die Variable (z.B. problematisches Videospielen, problematische Internetspielnutzung, Videospielsucht, Onlinespielsucht)
- Exzessive (problematische) Nutzung wurde bei ca. 8-12% der jungen Personen gefunden, während Sucht bei 2-5% der Kinder, Teenager und Studenten zu bestehen scheint.

SPIELSUCHT-SCREENINGS

(King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar & Griffiths, 2013)

- Ein aktuelles Review von Instrumenten zur Erfassung von problematischem, pathologischem und/oder süchtigem Spielen zeigte, dass 18 verschiedene Screenings entwickelt worden waren
- Diese waren in 63 quantitativen Studien, die 58.415 Teilnehmer umfassten.
- Dieses umfassende Review identifizierte sowohl Stärken als auch Schwächen dieser Instrumente.

- Hauptstärken der Instrumente beinhalteten:
- Knappheit und Einfachheit des Punkterzielens
- Exzellente psychometrische Eigenschaften, wie konvergente Validität und interne Konsistenz
- Robuste Daten die helfen werden, standardisierte Normen für jugendliche Populationen zu entwickeln



- Hauptschwächen:
 - Hauptindikatoren für Sucht inkonsistent über Studien hinweg
 - Generelles Fehlen von zeitlicher Dimension
 - Inkonsistente Cut-Off-Scores, in Bezug zu klinischem Status
 - Mangelhafte und/oder inadäquate Interraterreliabilität und prädiktive Validität
 - Inkonsistent und/oder Dimensionalität
-

ANDERE KONZEPTUELLE THEMEN

(Kuss, Griffiths, Karila, Billieux, 2013)

- Die Kriterien für ISS Assessmenttools sind theoretisch basiert auf einer Vielfalt von verschiedenen potenziell problematischen Aktivitäten
- Dies beinhaltet substanzgebundene Störungen, Pathologisches Spielen und/oder andere verhaltensgebundene Suchtkriterien
- Zudem gibt es Belange, die die Settings in denen diagnostische Screens stattfinden, betreffen
- Die, die in der klinischen Praxis genutzt werden könnten eine unterschiedliche Betonung erfordern als die, die in epidemiologischen, experimentellen und neurobiologischen Forschungssettings genutzt werden
- Es gibt auch unterschiedliche Konzeptualisierungen bzgl. der Frage ob IGD ein Subtypus von Videospielsucht ist, oder ein Subtypus von Internetsucht oder eine Mischung aus beidem *(Griffiths, King, Demetrovics, in press)*

INTERNETSPIELSUCHT KRITERIEN (DSM-5; APA 2013)

- Unabhängig vom Modell sind die Komponenten/Dimensionen, die Onlinespielsucht ausmachen den IGD Kriterien im DSM-5 sehr ähnlich
- Zum Beispiel passen die 6 Suchtkomponenten direkt zu den neun vorgeschlagenen Kriterien für IGD
- (Von denen fünf oder mehr bejaht werden müssen und in klinisch signifikanten Störungen resultieren)

INTERNETSPIELSUCHT KRITERIEN (DSM-5; APA 2013)

- (1) Hauptbeschäftigung mit Internetspielen **[Salienz]**
 - (2) Entzugssymptome wenn das Spiel nicht verfügbar ist **[Entzug]**
 - (3) Das Bedürfnis, immer mehr Zeit mit Spielen zu verbringen **[Toleranz]**
 - (4) Erfolglose Versuche, das Spielen zu Kontrollieren **[Rückfall/Kontrollverlust]**
 - (5) *Verlust an Freude an Hobbies und Interessen als Ergebnis, und bis auf, das Spielen* **[Konflikt]**
-

- (6) andauernde exzessive Nutzung von Internetspielen, trotz des Wissens um psychosozialen Problemen **[Konflikt]**
- (7) Betrug, Belügen von Familienmitgliedern Therapeuten oder anderen bzgl. Des Ausmaß des Spielens **[Konflikt]**
- (8) Nutzung des Internetspielens um negativer Stimmung zu entkommen **[Stimmungsmodifizierung]**
- (9) Verlust einer wichtigen Beziehung, Arbeitsplatz oder Ausbildungs/Karrieremöglichkeit wegen der Teilnahme an Internetspielen **[Konflikt]**

NEUROBIOLOGY OF INTERNET ADDICTION

- A recent systematic review of 18 neuroimaging studies examining internet addiction (Kuss & Griffiths, 2012) noted:
- *"These studies provide compelling evidence for the similarities between different types of addictions, notably substance-related addictions and Internet and gaming addiction, on a variety of levels. On the molecular level, Internet addiction is characterized by an overall reward deficiency that entails decreased dopaminergic activity. On the level of neural circuitry, Internet and gaming addiction lead to neuroadaptation and structural changes that occur as a consequence of prolonged increased activity in brain areas associated with addiction. On a behavioral level, Internet and gaming addicts appear to be constricted with regards to their cognitive functioning in various domains"* (p.347).

ONLINESPIELSUCHT - HILFE

*(Orzack et al, 2006; Young, 2008; Griffiths & Meredith, 2009;
King, Delfabbro & Griffiths, 2010; 2012)*

- “Spielsucht“-Kliniken
- Online-
Unterstützungsforen
- On-Line Gamers
Anonymous
- Verschiedene
Behandlungen

BEHANDLUNG VON ONLINESPIELSUCHT

(King, Delfabbro, Griffiths & Gradisar, 2011; King, Delfabbro & Griffiths, 2012)

- **Kognitiv-Behaviorale Therapie/Motivational Interviewing**

(Orzack et al, 2006; Young, 2007; Du et al, 2010)

- **Pharmakotherapie (Methylphenidate [S] /Bupropion [D])**

(Han et al, 2009; 2010)

- **Beratung (Gruppe/Multimodal)**

(Kim, 2008; Skek et al, 2009)

- **Online Selbsthilfezentren**

(Su et al, 2011)

Total 435 Teilnehmer (302 non-pharmakologische Behandlung)

CONSORT (Consolidating Standards of Reporting Trials) Analysis

BEHANDLUNG - SCHLUSSFOLGERUNGEN

(King, Delfabbro, Griffiths & Gradisar, 2011; King, Delfabbro & Griffiths, 2012)

- Inkonsistenzen bzgl. Definition und Diagnose von problematischer Internetnutzung
- Fehlende Randomisierung und Verblindung
- Fehlende adäquate Kontrollpatienten oder Vergleichsgruppen
- Insuffiziente Information bzgl. Rekrutment, Stichprobencharakteristiken und Behandlungs-Effektgrößen
- Nur eine Studie (z.B. Du et al, 2010) machte eine randomisiertes Kontrollgruppendesign – zeigte Abnahme in problematischem Onlinenutzungsverhalten unter Jugendlichen

SCHLUSSFOLGERUNGEN

- Internetsüchte scheinen zu existieren (abhängig von den genutzten Kriterien)
- Trotz der vielen positiven Konsequenzen können Onlineaktivitäten negativ bei Minoritäten
- In diesem Fall ist das Medium Internet gefährlicher für empfängliche Menschen
- Meiste Forschung zeigt, dass Internetsüchte spezifisch sind (z.B. IGD), und nicht generalisierbar