

# Pathologischer PC/Internetgebrauch

## Klinisches Störungsbild

Dr. Jörg Petry

Arbeitsgruppe „pathologischer PC/Internetgebrauch“  
der AHG Allgemeinen Hospitalgesellschaft 2016.

# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Ausgangspunkt)

- Biopsychosoziales Bedingungs- und Veränderungsmodell
- Allgemeinpsychologisches Handlungsmodell
- Integration medienpsychologischer und entwicklungspsychopathologischer Erklärungsansätze
- Kasuistik (N = 100) und klinische Pilotstudien



# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Psychopathologie)

**Pathologischer PC/Internetgebrauch als „andere näher bezeichnete Persönlichkeits- und Verhaltensstörung“ (ICD-10: F68.8): Entwicklungspsychopathologische Störung des sozialen Beziehungsverhaltens; unter 18 Jahren „nicht näher bezeichnete emotionale Störung des Kindesalters“ (F93.9) oder „nicht näher bezeichnete Verhaltens- oder emotionale Störungen mit Beginn in der Kindheit und Jugend“ (F98.9)**

**Exzessive Onlineaktivität, speziell vom Gaming-, Chatting- und Surfing/Streaming-Typ**

**Reduzierte Handlungskontrolle durch automatisierte PC/Internaktivität mit eingeschränkter Medienkompetenz**

**Überwertiges Immersionserleben mit Kontrollerlebnisse und dem Wunsch nach sozialer Anerkennung durch virtuelle Partner**

**Sozialer Rückzug und Abbruch naher Beziehungen mit sozial-phobischen Vermeidungstendenzen**

**Erhöhte „Inkonsistenz“ im Sinne der Neuropsychotherapie mit ausgeprägter Selbstwertstörung**

**Verminderte Gewissenhaftigkeit, d. h. geringe planerische Durchhaltefähigkeit in Alltag, Schule und Beruf.**

**Typische Konstellation negativer körperlicher, psychischer und sozialer Folgen**

**Hohe Komorbiditätsrate, insbesondere depressive Störungen, soziale Phobie und missbräuchliches oder abhängiges Suchtverhalten (Tabak, Alkohol, Cannabis)**

# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Ätiologie)

- Störung der sozialen Identitätsentwicklung durch umweltbedingte Deprivationen (vgl. Pfeiffer et al., 2007)
- Unsichere Bindungsorganisation im Sinne Bowlbys (1993<sup>4</sup>)
- Neuropsychologische Inkonsistenz im Sinne Grawes (2004)

Bowlby, J. (1993<sup>4</sup>) A secure base: Clinical applications of attachment theory. London: Routledge.

Grawe, K. (2004). Neuropsychologie. Göttingen: Hogrefe.

Pfeiffer, C. et al. (2007). Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Pathogenese)

- Regressiver Rückzug in die kindliche Phantasiewelt des Spielens zur Kompensation im Sinne Adlers (1974)
- Passgenaue Verbindung frustrierter Grundbedürfnisse und medialen Angeboten
- Das Arbeitsmittel PC/Internet wird zum Lieblingsspielzeug mit hoher subjektiver Valenz (Oerter, 1993)

# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Chronifizierung)

- Zunehmende Einschränkung von Handlungsoptionen durch die Online-Aktivität mit Vernachlässigung alternativer Ressourcen
- Gewohnheitsbildung zu einem weniger bewussten, impulsiveren und reizgesteuertem Handlungsmodus
- Teufelskreisartige Verstärkung durch negative Konsequenzen, insbesondere den sozialen Rückzug

Six, U., Gleich, U. & Schröder, A. (2005). Determinanten funktionalen bis dysfunktionalen-süchtigen Internetgebrauchs. In K.-H. Renner, A. Schütz & F. Machilek (Hrsg.): Internet und Persönlichkeit (S. 223 – 237). Göttingen: Hogrefe.

# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Nosologie)

Es handelt sich um eine entwicklungspsychopathologische Störung des zwischenmenschlichen Beziehungsverhaltens. Dies entspricht einer „anderen näher bezeichneten Persönlichkeits- und Verhaltensstörung“ (ICD 10: F68.8).

Es erfolgt eine differentialdiagnostisch Abgrenzung vom pathologischen Internetglücksspielen (F63.0) und der Hypersexualität (F52.7).

Bei Jugendlichen unter 18 Jahren sollte die Einordnung als „nicht näher bezeichnete emotionale Störung des Kindesalters“ (F93.9) erfolgen oder „nicht näher bezeichnete Verhaltens- oder emotionale Störungen mit Beginn in der Kindheit und Jugend“ (F98.9).

Dilling, H. et al. (Hrsg.). (1991). Internationale Klassifikation psychischer Störungen: ICD 10, Kapitel V (F). Bern: Hans Huber.

Remschmidt, H. et al. (Hrsg.). (2006). Multiaxiales Klassifikationsschema für psychische Störungen des Kindes- und Jugendalters nach ICD-10 und DSM-IV. Bern: Huber.

# (Nosologie)

Fortgesetzter oder wiederkehrendes Internetspielen (gaming), das zu bedeutsamen Einschränkungen oder Nachteilen führt.

Nach dem DSM-5 (APA, 2013) wird die Kategorie „Internet Gaming Disorder“ in das Kapitel III zur weiteren Forschung aufgenommen und mit 9 klassischen Suchtkriterien operationalisiert. Es müssen 5 von 9 Kriterien innerhalb von 12 Monaten erfüllt sein.

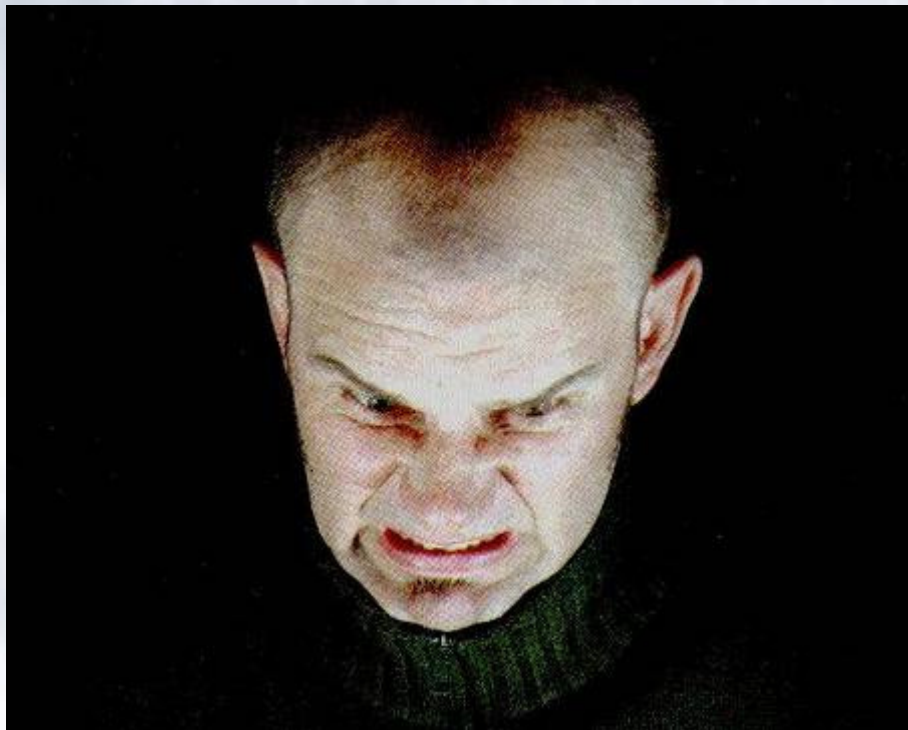
Das Störungsbild bezieht sich nicht auf Glücksspiele und nicht auf sexuelle Inhalte im Internet.

Die in Bezug auf den Suchtdiskurs diskutierte Kritik (Kategorienfehler mit Bedeutungsverschiebung) zeigt sich besonders deutlich bei dem widersprüchlichen Versuch „Entzug“ ohne körperliche Entzugserscheinungen zu definieren („Withdrawal symptoms when Internet gaming is taken away ....there are no physical signs of pharmacological withdrawal.“ (a. a. O.: S. 795).



# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Typologie)

Das häufigste Erscheinungsbild ist das männliche  
Gamen.



Quelle des Fotos: „Sogar der Müll wird besser.“ Interview mit Steven Johnson  
mit Bildern von Phil Toledano, NEON, April 2006, S. 154-158.

# Der Reiz des Gamens

Die Games dienen dem Erleben von Gefühlen (Von Brincken & Konietzny, 2012) bei der Bearbeitung von Entwicklungsthemen im Identifikationsprozess mit dem virtuellen Stellvertreter (**Avatar**).

Die Mehrpersonen Onlinespiele (McGonigal, 2012) beziehen sich auf Kampf und Wettbewerb und die Übernahme einer Rollen als Teil von etwas Größerem (**episches Narrativ**).

Aufgrund der Interaktivität des Spielablaufs mit einem schnellen Handlungsfluss entstehen Glücksgefühle (**Flow**) und Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Durch die Vernetzung mit den Mitkämpfern bildet sich ein Gefühl der Zugehörigkeit mit **sozialer Anerkennung** (Gee, 2007).

Gee, J.P. (2007). What Video Games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave.

McGonigal, J. (2012). Besser als die Wirklichkeit! München: Heyne.

Von Brincken, J. & Konietzny, H. (Hrsg.). (2012). Emotional Gaming. München: Epodium.

# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Typologie)

Das zweithäufigste Erscheinungsbild ist das weibliche Chatten.



„Im Internet weiß niemand, dass Du ein Hund bist!“

# Der Reiz des Chats

Die Anonymität, zeitliche Kontrolle und der unkörperliche Kontakt sind für Mädchen und Frauen attraktiv, da durch die hergestellte Distanz besonders intime, Beziehungen entstehen können. Nach Walters (1996) ermöglichen die idealisierenden wechselseitigen Projektionen **„hyperpersonale Beziehungen“**.

Der Chat ermöglicht den Austausch von Erlebnissen, Gedanken und Gefühlen und eine freie Selbstdarstellung (dies besonders durch Profile in sozialen Gemeinschaften). Jenseits von traditionellen Rollenvorstellungen können nach Döring (2010) sonst nicht zugebilligte Bedürfnisse in einem geschützten Rahmen ausgelebt werden. Dies gibt insbesondere für den Flirt bei Mädchen und den erotischen Austausch bei Frauen.

Döring, N. (2010). Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaft. In W. Schweiger, K. Beck (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation (S. 159 – 183). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Walther, J.B. (1996). Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaktion. Communication Research, 23, 3-43.

# Ein klinisch-heuristisches Störungsmodell (Pathoplastik)

Augrund der Weiterentwicklung der Neuen Medien ist mit einem historischen Wandel des Störungsbildes im Sinne pathoplastischer Veränderungen des Erscheinungsbildes zu rechnen.

Die JIM-Studie 10 bestätigt die anhaltende Dominanz von Games bei Jungen und dem Chatten bei Mädchen.

Aufgrund des früheren Einstiegs sind die Identitätsentwicklung und die soziale Beziehungsbildung viel stärker von der virtuellen Erlebnisweise bestimmt.

# Epidemiologie

Nach der repräsentativen Bevölkerungsbefragung von Rumpf und Mitarbeitern (2011) werden 1,5% (CIUS-Cut-off-Point 28) bzw. 1% (Latent Class-Analyse) als „Internetabhängig“ geschätzt.

Eine neuere repräsentative Befragung von Ferstl und Mitarbeitern (2013) stellt für die Hauptgruppe der Gamer lediglich bei 0,2% der Befragten eine Computerabhängigkeit fest.

Diese epidemiologischen Befunde sind bisher jedoch nicht klinisch validiert worden.

Ferstl, R.; Scharkow, M. & Quandt, T. (2013). Problematic Computer Game Use Among Adolescents, Younger and Older Adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.

Rumpf, H.-J.; Meyer, C.; Kreuzer, A. & John, U. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Lübeck und Greifswald: Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit.

# Soziale Lage

Von Pfeiffer und Mitarbeitern (2007) und Rehbein und Mitarbeiter (2009) konnte mittels der Befragung von repräsentativen Schülerkohorten eindrücklich gezeigt werden, dass neben dem männlichen Geschlecht vor allem ein niedrigeres Bildungsniveau der Eltern und ein vorhandener Migrationshintergrund mit einer höheren Ausstattung mit technischen Medien, deren häufigerer Nutzung, insbesondere auch in Bezug auf gewaltbezogene Inhalte, einhergeht.

Pfeiffer, C.; Mößle, T.; Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsum. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Rehbein, F.; Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

# Soziodemographie

## **Pilotstudie (N = 42)**

- Vorwiegend Männer (85,7 %)
- Hohe Arbeitslosigkeit (45,2 %)
- Hohe Partnerlosigkeit (73,8 %)

## **Vergleichsstudie (N = 395)**

- Durchschnittlich jüngere Patienten (30 J.)
- Vorwiegend Männer (90 %)
- Hohe Arbeitslosigkeit (66 %)

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.  
Schuhler, P.; Sobottka, B.; Vogelgesang, M.; B.; Fischer, T.; Flatau, M.; Schwarz, S.; Brommundt, A. & Beyer, L. (2012). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.



# Persönlichkeit (Pilotstudie\*)

- Extrem eingeschränkte Seelische Gesundheit (T = 27) bei normaler Verhaltenskontrolle (T = 49) im TPF
- Deutlich eingeschränkter Selbstwert (T-Werte zwischen 32 und 36) in der MSWS
- Verstärkte Furcht vor sozialer Zurückweisung ( T = 62,6) im MMG

\*Konsekutiv stationär behandelte Patienten (N = 29)

Trierer Persönlichkeitsfragebogen (TPF)  
Multidimensionale Selbstwertskala (MSWS)  
Multi-Motiv-Gitter (MMG)

# Komorbidität

## **Pilotstudie (N = 42)**

- Häufige depressive Störung (61,9 %)
- Suchtmittelabhängigkeit (40,04 %)
- Persönlichkeitsstörung (33,3 %)
- Angststörungen (14,3 %)

## **Vergleichsstudie (N = 395)**

- Häufige depressive Störung (26,9 %)
- Suchtmittelabhängigkeit (10,4 %)
- Persönlichkeitsstörung (13,2 %)
- Angststörungen (8,0 %)

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.  
Schuhler, P.; Sobottka, B.; Vogelgesang, M.; B.; Fischer, T.; Flatau, M.; Schwarz, S.; Brommundt, A. & Beyer, L. (2012). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.

# Vergleichende Psychopathologie

Inzwischen verweisen erste Vergleichsuntersuchungen mit unauffälligen PC/Internetnutzern (Kratzer, 2006; Lampen-Imkamp & te Wildt, 2009) und mit klinischen Gruppen von Alkoholabhängigen und depressiven Störungen (Lampen-Imkamp & te Wildt, 2009) auf die Störungsspezifität des neuen Krankheitsbildes.

Kratzer, S. (2006). Pathologische Internetnutzung: Eine Pilotstudie zum Störungsbild. Lengerich: Pabst.

Lampen-Imkamp, S. & te Wildt, B. (2009). Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computersucht. In J. Hardt; U. Cramer-Düncher & m. Ochs (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten (S. 120-131). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

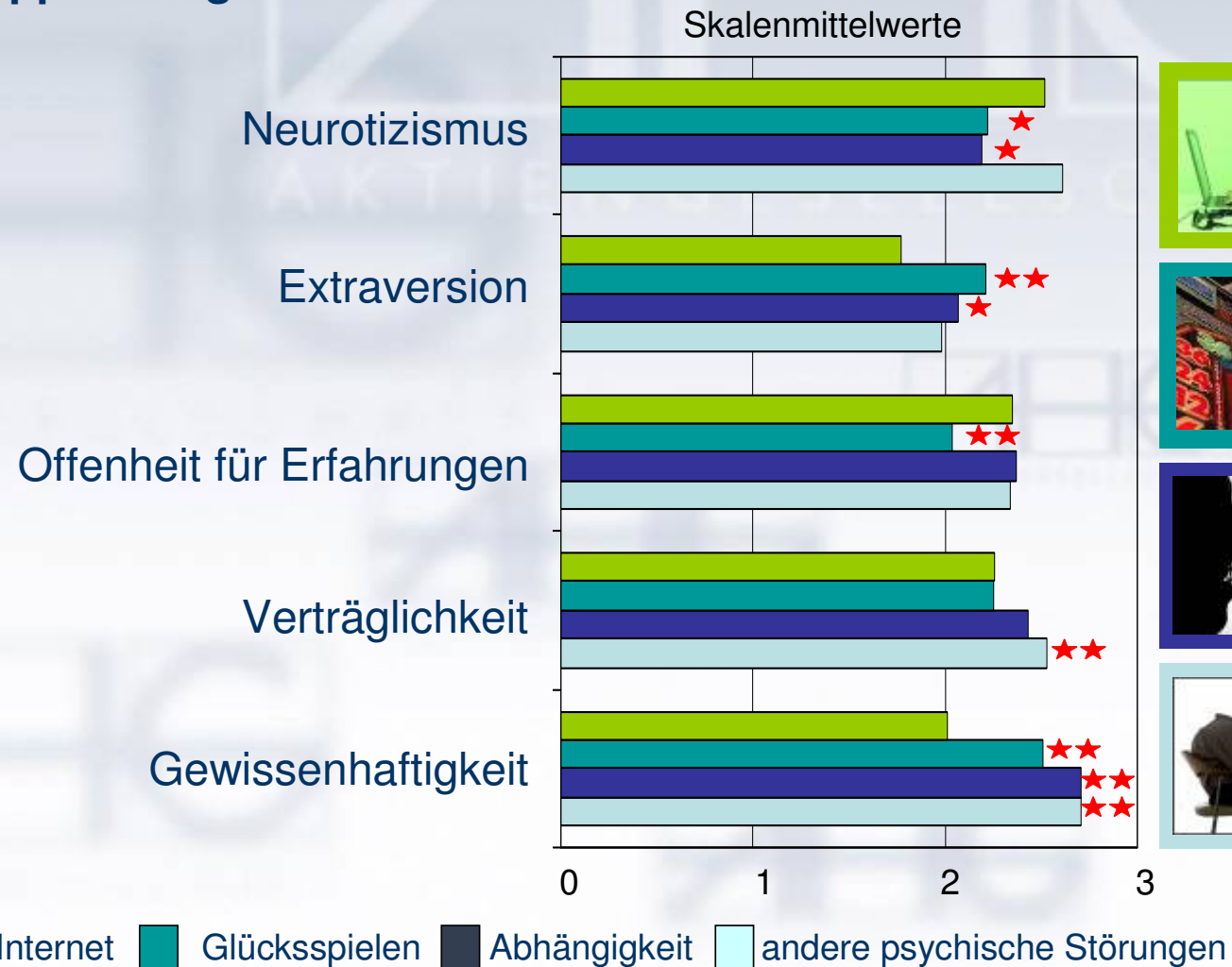
# Vergleichende Psychopathologie

Die AHG Kliniken Münchwies und Schweriner See führen im Auftrag der DRV-Bund eine Vergleichsuntersuchung von pathologischen PC-/Internetgebern, pathologischen Glücksspielern, Alkoholabhängigen und psychosomatischen Erkrankten durch (Schuhler et al.,2009).

N = 100	N = 100	N = 100	N = 100
Pathologische PC-/Internet-gebräucher	Pathologische Glücksspieler	Alkoholabhängige	Psychosomatisch Erkrankte

# Ergebnisse

## Persönlichkeitsvariablen (NEO-FFI) Vier-Gruppen-Vergleich



# Spezifische Vulnerabilität

Ein zentrales Merkmal der psychischen Vulnerabilität scheint das Merkmal einer **reduzierten Gewissenhaftigkeit** zu sein. Es handelt sich um ein Merkmal der **Big Five**, das die Fähigkeit zur planerischen und ausdauernden Verfolgung von Zielen im Alltag und im schulischen und beruflichen Bereich beinhaltet.

- Wölfling, K. & Müller, K.W. (2009). Computerspielsucht. In D. Batthyany & A. Pritz (Hrsg.): Rausch ohne Drogen – Substanzungebundene Süchte. Wien: Springer.
- Schuhler, P.; Sobottka Vogelgesang, M.; & B.; Fischer, T. (2013). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.
- Müller, K.W.; Koch, A.; Dickenhorst, U.; Beutel, M.E.; Duven, E. & Wölfling, K. (2013). Addressing the Question of Disorder-Specific Risk Factors of Internet Addiction. BioMed Research International, Vol. 2013 Article ID 546342.

Das alles und noch viele  
mehr:

[www.computersucht.help](http://www.computersucht.help)