

HANDREICHUNG

Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST)

11.-12. Januar 2018, Berlin

Universität zu Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, Research Group S:TEP
In Kooperation mit
Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e.V. (DG-Sucht)

Autoren: Hans-Jürgen Rumpf & Anja Bischof

Lübeck, Mai 2018



UNIVERSITÄT ZU LÜBECK
STIFTUNGSUNIVERSITÄT
SEIT 2015



Ziele

Der „Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST)“ hatte das Ziel, den aktuellen Stand der Forschung im Bereich der Internetbezogenen Störungen zusammenzutragen. Diese Handreichung informiert kondensiert über das Wissen in diesem Gebiet, das auf diesem Workshop zusammengetragen wurde.

Inhalt

Es werden der aktuelle Stand zu den Bereichen Störungskonzepte, Diagnostik, Prävention, Frühintervention und Behandlung dargestellt. Dem liegt eine Literaturrecherche zugrunde, die aktuelle Übersichtsarbeiten ermittelt hat. Die Quellen sind im Anhang aufgeführt. Zu den Themen wurden von nationalen Experten Kurzvorträge gehalten.

Einführung

Internetbezogene Störungen stellen ein noch relativ junges Phänomen dar. Auch wenn derzeit die Erforschung dieser Störungen noch Lücken aufweist, scheint es evident zu sein, dass eine Versorgung dieser Störungen gewährleistet sein muss. Dafür sprechen u.a. die hohen Prävalenzzahlen – insbesondere in jungen Altersgruppen. Das Behandlungssystem hat sich auch bereits auf diese Situation eingestellt und die Anzahl der Beratungs- und Behandlungsangebote hat sich vervielfacht. Für die Versorgung Internetbezogener Störungen sind neben diagnostischen Vorgehensweisen evidenzbasierte Behandlungsverfahren und präventive Maßnahmen notwendig. Einerseits ist das Forschungsfeld an vielen Stellen weit hinter dem Stand zurück, den wir bei anderen Suchterkrankungen vorfinden, andererseits entwickelt sich die Forschung in diesem Bereich rasch, so dass für die Praxis Updates des Forschungsstandes notwendig sind, damit gut untersuchte und aktuelle diagnostische Instrumente eingesetzt werden und evidenzbasierte Interventionen angeboten werden können.

Über EXIST

Am 11. und 12.01.2018 wurde in Berlin im Bundesministerium für Gesundheit in Kooperation mit der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) der „Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST)“ durchgeführt. Es nahmen 37 Expertinnen und Experten aus der Suchtkrankenhilfe, der Forschung und verschiedener Fachverbände teil.

Der Expertenworkshop umfasste 11 thematische Vorträgen zu den folgenden Themen: Störungskonzepte, Epidemiologie, Diagnostik, Screening, Frühintervention, Beratung, ambulante Therapie, stationäre Therapie, Bewertung des Wissenstands, Anforderungen für die Entwicklung einer Leitlinie und internationale Kooperationen. Der State-of-the-Art des internationalen und nationalen Wissens wurde im Plenum diskutiert.

Stand der Forschung

Störungskonzepte

Internetbezogenen Störungen (IBS) beziehen sich auf verschiedene (in der Regel) Internetgebundene Anwendungen, die mit digitalen Endgeräten konsumiert werden. Hierbei stehen die Nutzung von Computerspielen, sozialen Netzwerken, sowie exzessives Kaufverhalten und extensiver Pornografiekonsum im Vordergrund. Auch die offline Nutzung von Computerspielen wird hier aufgrund der Ähnlichkeit der Belohnungsstrukturen dazu gezählt. Es gibt verschiedene Modelle zum Verständnis von IBS. Hierzu zählen Modelle, die von einer Suchterkrankung, einer Impulskontrollstörung oder einer Entwicklungsstörung ausgehen. Die Konzeption von IBS als Suchterkrankung ist in der Literatur dominant, Parallelen zu substanzbezogenen Störungen sind nachgewiesen. Die Diskussion über die verschiedenen Störungsmodelle hält weiterhin an, während sich jedoch auf Basis eines Expertenkonsenses das Suchtmodell durchsetzt. Hierfür spricht die Entscheidung der American Psychiatric Association im Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders in der aktuellen 5. Revision (DSM-5), Internet Gaming Disorder als einen Vorschlag für eine Diagnose mit weiterem Forschungsbedarf aufzunehmen. Noch weitergehend ist der aktuelle Vorschlag für die International Classification of Diseases in der 11. Revision (ICD-11), in der Gaming als Verhaltenssucht aufgenommen werden soll. In beiden Entscheidungen ist zu berücksichtigen, dass der Stand im Bereich der Computerspiele die beste Evidenz aufweist, während andere Störungen noch weiter untersucht werden müssen. Für die Klassifizierung weiterer Verhaltenssuchten hält das ICD-11 in der jetzigen Beta-Version eine generische Verschlüsselung für andere spezifizierte Verhaltenssuchten bereit.

Screening und Diagnostik

Die vorhandenen Diagnostik-Instrumente bilden überwiegend das übergreifende Konzept „Internetabhängigkeit“ ab. Es sind - insbesondere nach der Einführung von DSM-5 - aber auch eine Reihe von Verfahren entwickelt worden, die spezifisch Computerspielen/Gaming erfassen. Insgesamt ist die Lage unübersichtlich und die Anzahl der Verfahren hoch; es fehlt ein einheitlicher Standard. Die meisten - in der Regel kurzen - Verfahren sind eher als Screening zu verstehen. Insbesondere fehlt es an diagnostischen Interviews, die als Gold-Standard dienen könnten. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat ein internationales Projekt ins Leben gerufen, in dem

Screeningverfahren für Verhaltenssüchte entwickelt werden sollen, wobei der Schwerpunkt auf Gaming und Gambling Disorder liegen soll. Es besteht Handlungsbedarf für eine Harmonisierung von Verfahren und die Setzung von Standards.

Prävention und Frühintervention

Settings für Prävention sind in erster Linie Bildungseinrichtungen, allerdings auch Einrichtungen der Sucht-, Erziehungs- und Familienhilfe. Bislang liegt der Fokus vor allem auf Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Frühinterventionen können prinzipiell in einer Vielzahl von Settings (vergleichbar mit anderen Suchterkrankungen) durchgeführt werden. Die wissenschaftliche Evidenz für entsprechende Programme ist derzeit nicht suffizient, die Methodik der wenigen vorhanden Studien ist meist defizitär. Verhältnispräventive Maßnahmen sind bislang nur unzureichend ausgelotet und angewendet worden. Dabei zeigen Beispiele aus dem Ausland, dass es durchaus Möglichkeiten gibt: In Südkorea gibt es gesetzliche Shut-Down-Regelungen, welche die Verfügbarkeit von Online-Angeboten zu bestimmten Uhrzeiten regulieren. Nur wenige Daten sind zu Frühinterventionsprogrammen verfügbar, auch hier kommen die meisten Studien aus Südostasien. Es besteht Bedarf für eine Ausweitung der Forschung in diesem Bereich.

Behandlung

Generell lassen sich hier Angebote der Beratung sowie ambulanten und stationären Therapie verorten. Das Angebot hierzu hat sich in den vergangenen Jahren in Deutschland vervielfacht. Die Zahl der internationalen Studien zu therapeutischen Angeboten hat sich in den letzten Jahren deutlich erhöht. Es liegen bereits auch mehrere systematische Übersichtsarbeiten vor. Die gesichteten Studien weisen nach wie vor in der Mehrzahl methodische Schwächen wie z.B. das Fehlen von Kontrollgruppen auf. Als Folge davon sind Aussagen auf einem hohen Evidenzlevel nicht möglich. Vielen Studien liegen Konzepte der Kognitiven Verhaltenstherapie zugrunde. Eine entsprechende aktuelle Studie aus Deutschland (Short-term Treatment of Internet and Computer game Addiction; STICA), deren Ergebnisse vor Veröffentlichung stehen, hat mit einer hohen methodischen Güte Wirksamkeitsnachweise für ein ambulantes Gruppenprogramm gefunden. Insgesamt besteht weiterer Forschungsbedarf, insbesondere auch für andere Therapie- oder Beratungsangebote.

Resümee

Die Übersicht verdeutlicht, dass es in vielen Bereichen noch deutlichen Forschungsbedarf gibt. Gleichzeitig besteht Handlungsbedarf, qualifizierte Hilfeangebote für diesen Störungsbereich bereitzuhalten. Die überwiegende Mehrheit der Beteiligten des Expertenworkshops EXIST sprach sich für die Notwendigkeit der Entwicklung von Leitlinien für die Behandlung Internetbezogener Störungen aus. Auf Basis der diskutierten Ergebnisse wird die Entwicklung einer Leitlinie angestrebt, welche den Vorgaben der Arbeitsgemeinschaft Wissenschaftlicher Medizinischer Fachgesellschaften (AWMF) folgt. Angesichts der aktuellen Forschungslage erscheint eine S1-Leitlinie angemessen. Hierzu sollen aus dem Kreis der Experten und Expertinnen unter Hinzuziehung weiterer mit dem Thema befasster Fachgesellschaften Arbeitsgruppen gebildet werden.

Literatur

Die folgende Liste von Übersichtsarbeiten spiegelt den aktuellen internationalen Wissensstand zu IBS wider.

Störungskonzepte

- (1) Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wolfing, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 71, 252-266.
- (2) Carbonell, X., Guardiola, E., Fuster, H., Gil, F., & Panova, T. (2016). Trends in Scientific Literature on Addiction to the Internet, Video Games, and Cell Phones from 2006 to 2010. *International Journal of Preventive Medicine*, 7, 6.

Diagnostik

- (3) Bauernhofer, K., Papousek, I., Fink, A., Unterrainer, H. F., & Weiss, E. M. (2016). [Problematic internet use (PIN)--a review of assessment questionnaires and risk factors]. *Neuropsychiatr*, 30(1), 2-9.
- (4) King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: a systematic review of psychometric assessment tools. *Clin Psychol Rev*, 33(3), 331-342.
- (5) Koo, H. J., Han, D. H., Park, S. Y., & Kwon, J. H. (2017). The Structured Clinical Interview for DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and Validation for Diagnosing IGD in Adolescents. *Psychiatry Investigation*, 14(1), 21-29.
- (6) Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Curr Pharm Des*, 20(25), 4026-4052.
- (7) Laconi, S., Rodgers, R. F., & Chabrol, H. (2014). The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties. *Computers in Human Behavior*, 41, 190-202.
- (8) Lortie, C. L., & Guitton, M. J. (2013). Internet addiction assessment tools: dimensional structure and methodological status. *Addiction*, 108(7), 1207-1216.
- (9) Pontes, H. M., Kuss, D., & Griffiths, M. D. (2017). Psychometric assessment of Internet gaming disorder in neuroimaging studies: A systematic review. In C. Montag & M. Reuter (Eds.), *Internet Addiction*: Springer.
- (10) Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Buhler, M., . . . Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *J Behav Addict*, 6(3), 271-279.
- (11) Wartberg, L., Kriston, L., Broning, S., Kegel, K., & Thomasius, R. (2017). Adolescent problematic Internet use: Is a parental rating suitable to estimate prevalence and identify familial correlates? *Computers in Human Behavior*, 67, 233-239.

Prävention

- (12) King, D. L., Delfabbro, P. H., Doh, Y. Y., Wu, A. M. S., Kuss, D. J., Pallesen, S., . . . Sakuma, H. (2017). Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: An International Perspective. *Prev Sci*.
- (13) King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Prevention and policy related to Internet Gaming Disorder. *Curr Addict Rep*, 4(3), 284-292.
- (14) Kiraly, O., Griffiths, M. D., King, D. L., Lee, H. K., Lee, S. Y., Banyai, F., . . . Demetrovics, Z. (2017). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *J Behav Addict*, 1-15.
- (15) Vondrackova, P., & Gabrhelik, R. (2016). Prevention of Internet addiction: A systematic review. *J Behav Addict*, 5(4), 568-579.

Behandlung

- (16) Grant, J. E., Schreiber, L. R., & Odlaug, B. L. (2013). Phenomenology and treatment of behavioural addictions. *Can J Psychiatry*, 58(5), 252-259.
- (17) Hague, B., Hall, J., & Kellett, S. (2016). Treatments for compulsive buying: A systematic review of the quality, effectiveness and progression of the outcome evidence. *J Behav Addict*, 5(3), 379-394.
- (18) King, D. L., Delfabbro, P. H., Wu, A. M. S., Doh, Y. Y., Kuss, D. J., Pallesen, S., . . . Sakuma, H. (2017). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clin Psychol Rev*, 54, 123-133.
- (19) Kuss, D. J., & Lopez-Fernandez, O. (2016). Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research. *World J Psychiatry*, 6(1), 143-176.
- (20) Lam, L. T., & Lam, M. K. (2016). eHealth Intervention for Problematic Internet Use (PIU). *Curr Psychiatry Rep*, 18(12), 107.
- (21) Lourenco Leite, P., Pereira, V. M., Nardi, A. E., & Silva, A. C. (2014). Psychotherapy for compulsive buying disorder: a systematic review. *Psychiatry Res*, 219(3), 411-419.
- (22) Marazziti, D., Presta, S., Baroni, S., Silvestri, S., & Dell'Osso, L. (2014). Behavioral addictions: a novel challenge for psychopharmacology. *CNS Spectr*, 19(6), 486-495.
- (23) Nakayama, H., Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Treatment and risk factors of Internet use disorders. *Psychiatry Clin Neurosci*, 71(7), 492-505.
- (24) Przepiorka, A. M., Blachnio, A., Miziak, B., & Czuczwar, S. J. (2014). Clinical approaches to treatment of Internet addiction. *Pharmacol Rep*, 66(2), 187-191.
- (25) Soares, C., Fernandes, N., & Morgado, P. (2016). A Review of Pharmacologic Treatment for Compulsive Buying Disorder. *CNS Drugs*, 30(4), 281-291.
- (26) Winkler, A., Dorsing, B., Rief, W., Shen, Y., & Glombiewski, J. A. (2013). Treatment of internet addiction: a meta-analysis. *Clin Psychol Rev*, 33(2), 317-329.
- (27) Yeun, Y. R., & Han, S. J. (2016). Effects of Psychosocial Interventions for School-aged Children's Internet Addiction, Self-control and Self-esteem: Meta-Analysis. *Healthc Inform Res*, 22(3), 217-230.

- (28) Young, K. S., & Brand, M. (2017). Merging Theoretical Models and Therapy Approaches in the Context of Internet Gaming Disorder: A Personal Perspective. *Frontiers in Psychology*, 8, 12.
- (29) Zajac, K., Ginley, M. K., Chang, R., & Petry, N. (2017). Treatments for Internet Gaming Disorder and Internet Addiction: A systematic review. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31, 979-994.