

Leiden Glücksspieler und Computerspieler an der selben Sache?



**Medizinische Hochschule
Hannover**

Leiden vom pathologischen Glücksspiel Betroffene und abhängige Computerspieler an der selben Sache?



**Medizinische Hochschule
Hannover**

Leiden vom pathologischen Glücksspiel Betroffene und abhängige Computerspieler auf gleiche Weise?



**Medizinische Hochschule
Hannover**

Leiden vom pathologischen Glücksspiel Betroffene und Internetabhängige auf gleiche Weise?



**Medizinische Hochschule
Hannover**

Hintergrund

Pathologisches Glücksspiel kann als Impulskontrollstörung, als Sucht, als neurotisches Verhalten oder als Verhaltenssucht klassifiziert werden.

Die nosologische Klassifizierung des Symptomenkomplexes rund um interaktive Internetangebote (Onlinespiele, Chatten, Suchen) ist nach wie vor völlig unklar.

Die inflationäre Wahrnehmung exzessiver Verhaltensweisen als „Sucht“ hat Auswirkungen auf den Bestand des pathologischen Glücksspiels als eigene Kategorie.

Um die Unterschiede und Gemeinsamkeiten herauszuarbeiten, muss man sich zunächst etwas mit Krankheitskonzepten beschäftigen.

Pathologisches Glücksspiel als Impulskontrollstörung

- P. G. ist in die ICD-10 im Bereich der Impulskontrollstörungen angesiedelt.
- Die Kategorie der Impulskontrollstörungen ist heterogen: Pyromanie, Klemptomanie, Trichotillomanie
- Gemeinsames Merkmal dieser Krankheiten ist, dass vor dem Verhalten eine Anspannung empfunden wird und nach Beendigung des Verhaltens eine (zeitweise) Erleichterung. – Dies ist beim P. G. nicht der Fall.
- Erhöhte Impulsivität ist ein Prädispositionsfaktor für P. G., dies ist aber auch wahr für die meisten anderen psychischen Störungen.
- Pyromanie und Klemptomanie bezeichnen zudem pathologische Ausprägungen sozial inakzeptabler Verhaltensweisen

Suchtkonzept der ICD-10

- Zwanghaftes Verlangen nach Konsum
- Übermaß, Nicht-mehr-aufhören-können
- Körperliche Entzugssymptome
- Benötigen immer größerer Mengen, damit Wirkung eintritt (Toleranzentwicklung)
- Großer Zeitaufwand für Beschaffung, Konsumieren und dem Sich-davon-erholen
- Fortdauernder Gebrauch der Substanz(en) wider besseren Wissens und trotz eintretender schädlicher Folgen.

Pathologisches Glücksspiel als „Reinform süchtigen Verhaltens“

(Meyer & Bachmann, 2005)

Kontrollverlust (über Beginn und Ende des Konsums)

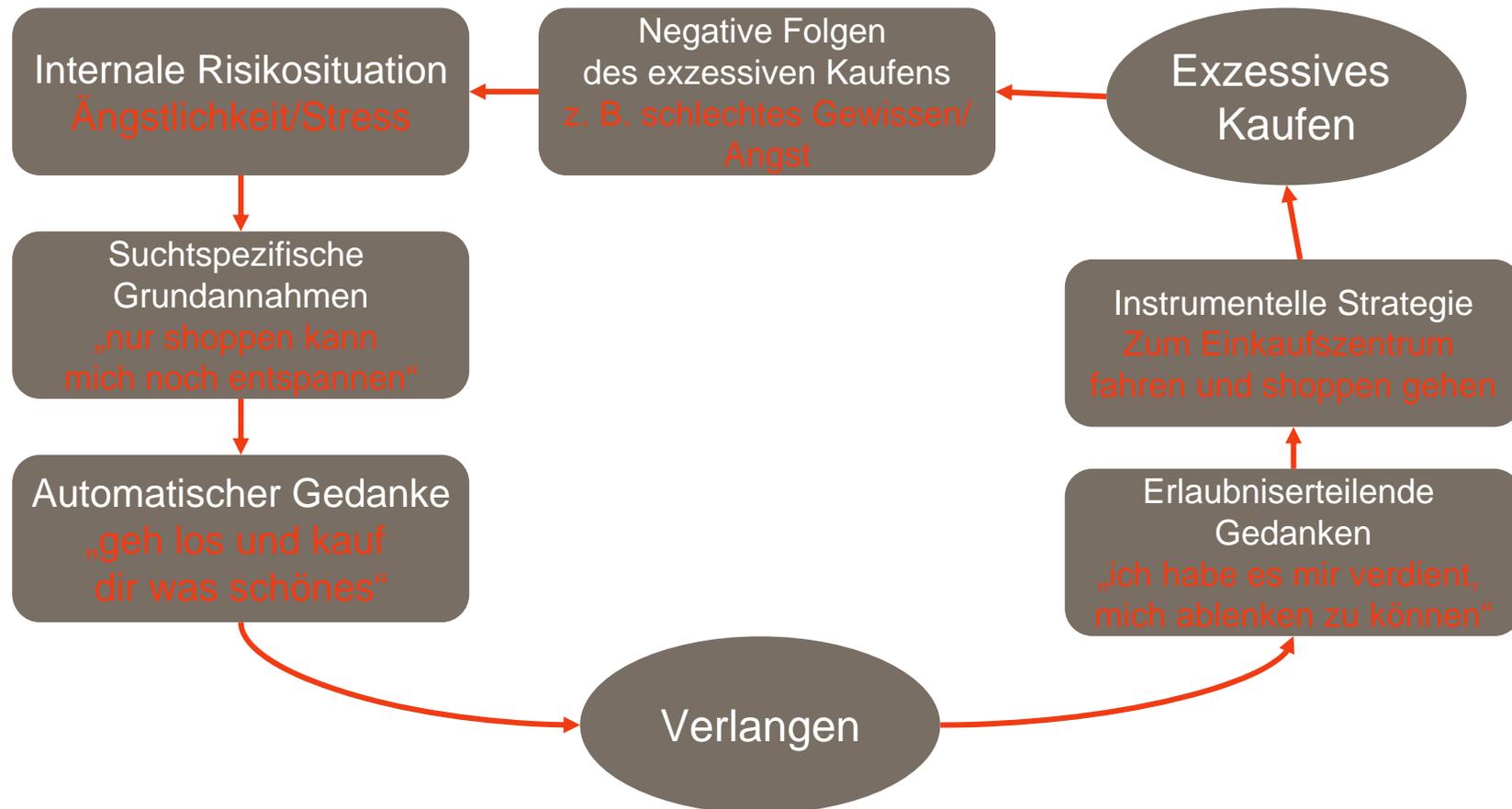
Bindung an das Suchtmittel

Eigendynamik (Ein Verlauf besteht mit zunehmender
Einengung der Lebensvollzüge und abnehmender
Befriedigung bei zunehmender Quantität)

Keine Interferenz mit körperlicher Abhängigkeit

„Sucht ist ein unabweisbares Verlangen nach einem
bestimmten Erlebniszustand. Diesem Verlangen werden die
Kräfte des Verstandes untergeordnet. **Es beeinträchtigt die
freie Entfaltung der Persönlichkeit und zerstört die sozialen
Bindungen und Chancen des Individuums.**“ (Klaus Wanke
1985)

Verhaltenssuchtkonzept



Beck, Wright, Newman, Liese 1993/1997

Verhaltenssucht?

Im Verhaltenssuchtkonzept kommt an zentraler Stelle die **negative Verstärkung** vor.

Dies meint u. a. Angstregulation, Stressregulation usw.

Die **Toleranzentwicklung** wird nicht so zentral genannt, wie bei den Substanzabhängigkeiten

Was ist denn nun Internetabhängigkeit?

- exzessiver „privater“ PC-/Internet-Gebrauch
- “time sink“
- Entwicklungsbeeinträchtigung bei Heranwachsenden
- schwere Beeinträchtigung des Lebensvollzugs
- überwertige Bindung an die Online-Aktivität

Was ist denn nun Internetabhängigkeit?

In den Ausprägungsformen als:

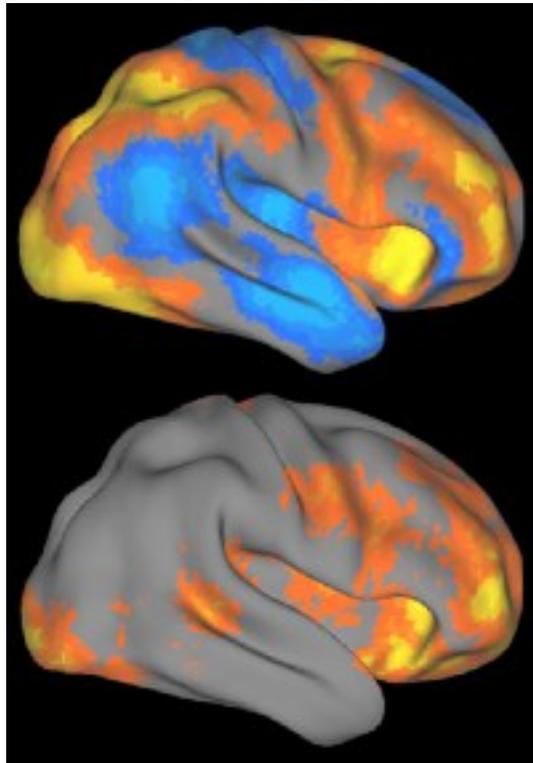
- Pathologisches Gaming
(Rollen, Strategie + Action-Spiele)
- Pathologisches Chatting (meist erotisch)
- *Pathologisches Surfing,*
Pathologisches E-Bay-Verhalten

Wie gebahnt?

„Die intensive elektronische Mediennutzung durch naturgegeben neugierige und explorationsfreudige Kinder und Jugendliche begründet sich gleichermaßen im Streben nach Ausgleich und Wohlbefinden wie im Ausloten von Risiken und Grenzerfahrungen.“

(Böning in Grüsser/Thalemann, 2005)

Lediglich die Glücksspielabhängigkeit ist hinreichend untersucht



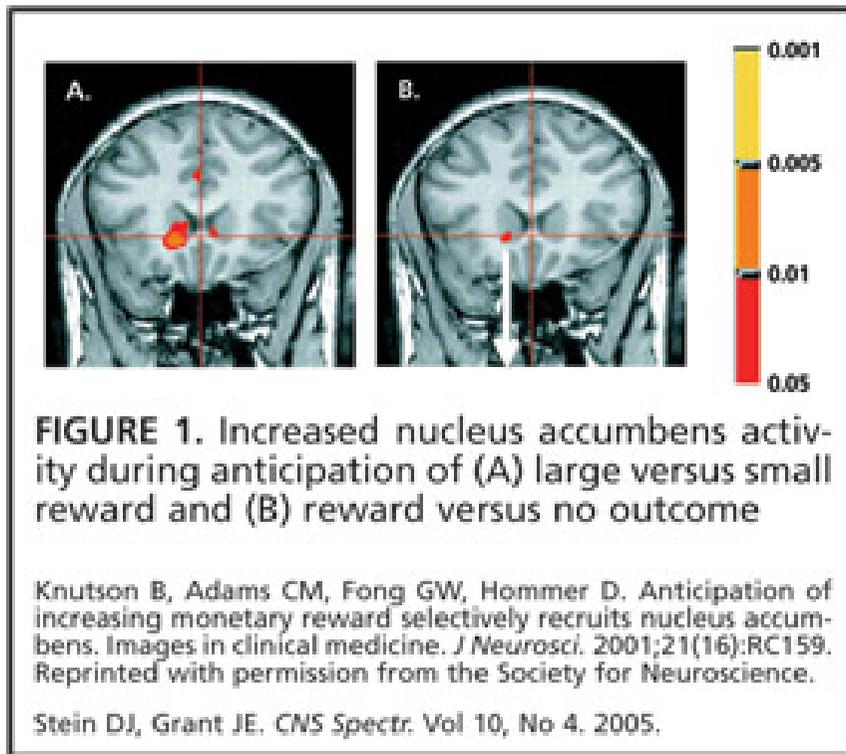
Ein neurobiologisches Korrelat ist bekannt:

Glücksspiel erzeugt starke Aktivierungen im präfrontalen Kortex und im Mittelhirn

Poldrack, 2007

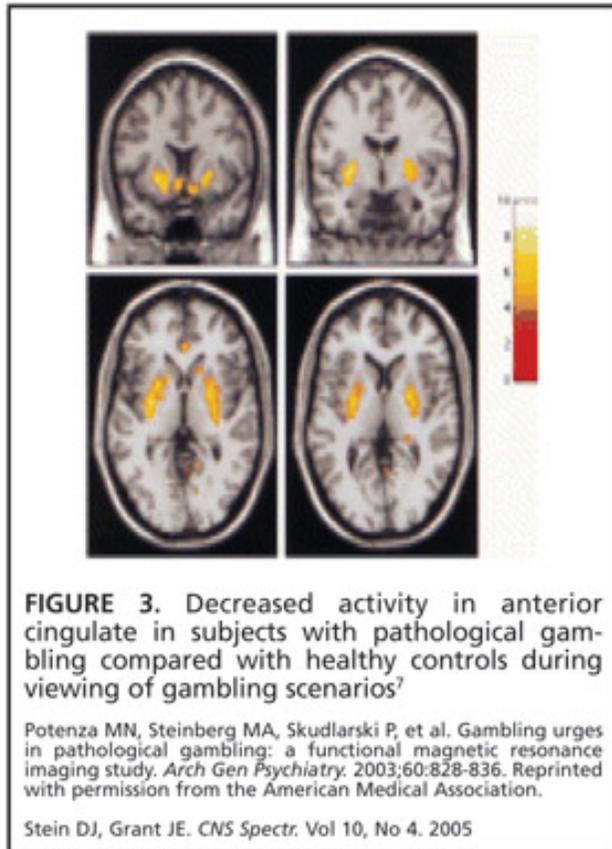
Science, 2007, 315, 515-518

Neurobiologische Korrelate



Aktivität im
Belohnersystem beim
Erwarten eines Gewinns

Neurobiologische Korrelate

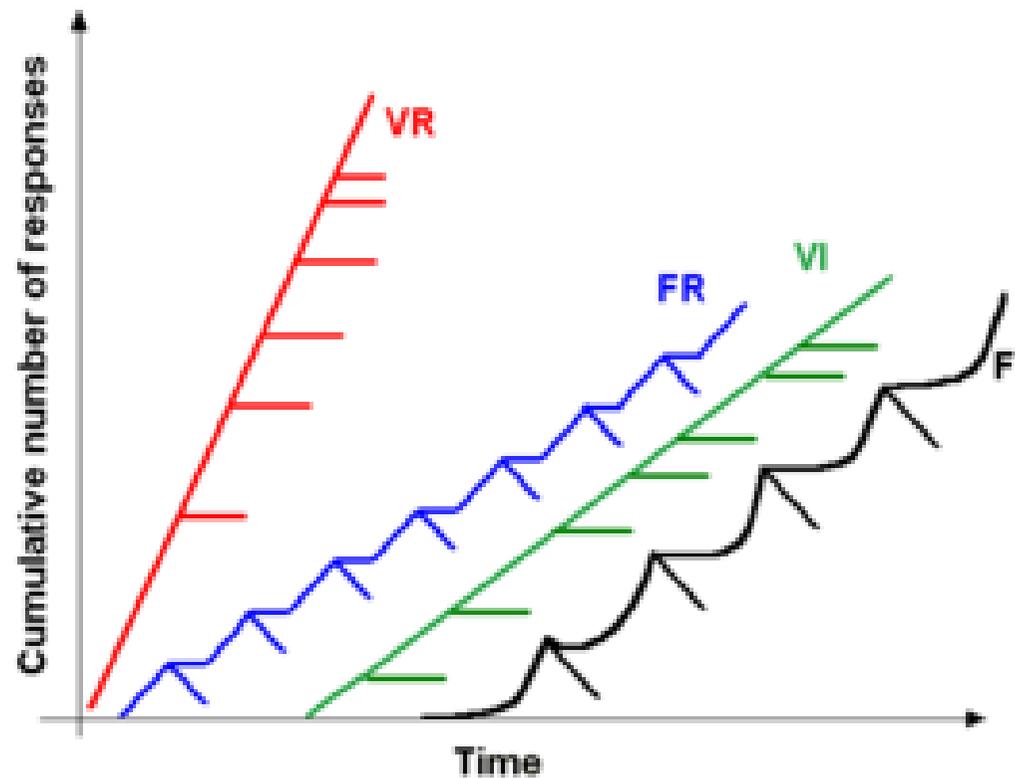


Das Ausmaß der Verminderung der Reizantwort auf Glücksspielszenen bei pathologischen Glücksspielern zeigt eindrucksvoll die Gewöhnung an den Stimulus.

Lerntheoretische Erwägungen

Die Rolle von Verstärkerplänen

Die Rolle von Verstärkerplänen bei der Ausprägung
des pathologischen Glücksspiels
(Dickerson, 1977)



VR=Variable Rate

FR=Feste Rate

VI=Variabler
Latenzintervall

FI=Fester Latenzintervall

Menschen sind Sinnsucher

Die Kontrollillusion

Handlung und Wahl können
Spielergebnis beeinflussen
komplexe Spielsysteme
(Langner 1975)

Gefangennahme

eine einmal gefällte Fehlentscheidung wird
beibehalten, um das bereits eingegangene
Engagement zu rechtfertigen
(Brockner et al., 1997)

Falsche Alltagsheuristiken

(Petry 2003)



Auch Computerspiele arbeiten auf vielfältige Weise mit Verstärkerplänen



Talent Tree eines
World of Warcraft-Charakters

Sie bedienen Wünsche nach Abenteuer,
Geborgenheit, Gruppenzugehörigkeit und
ermöglichen Allmachtsphantasien



Pathologische Glücksspieler und Internetabhängige im Vergleich

Pathologische Glücksspieler und Internetabhängige im Vergleich

Je 25 Probanden mit gesichertem pathologischen Glücksspiel (SOGS, DSM-IV-Interview) resp. gesicherter Internetabhängigkeit gem. ISS (Hahn und Jerusalem 2001), die in Behandlung wegen ihrer Störung waren.

Glücksspieler: 22m, 3w; Alter MW 40,7a

Internetabhängige: 20m, 5w, Alter MW 27,3a

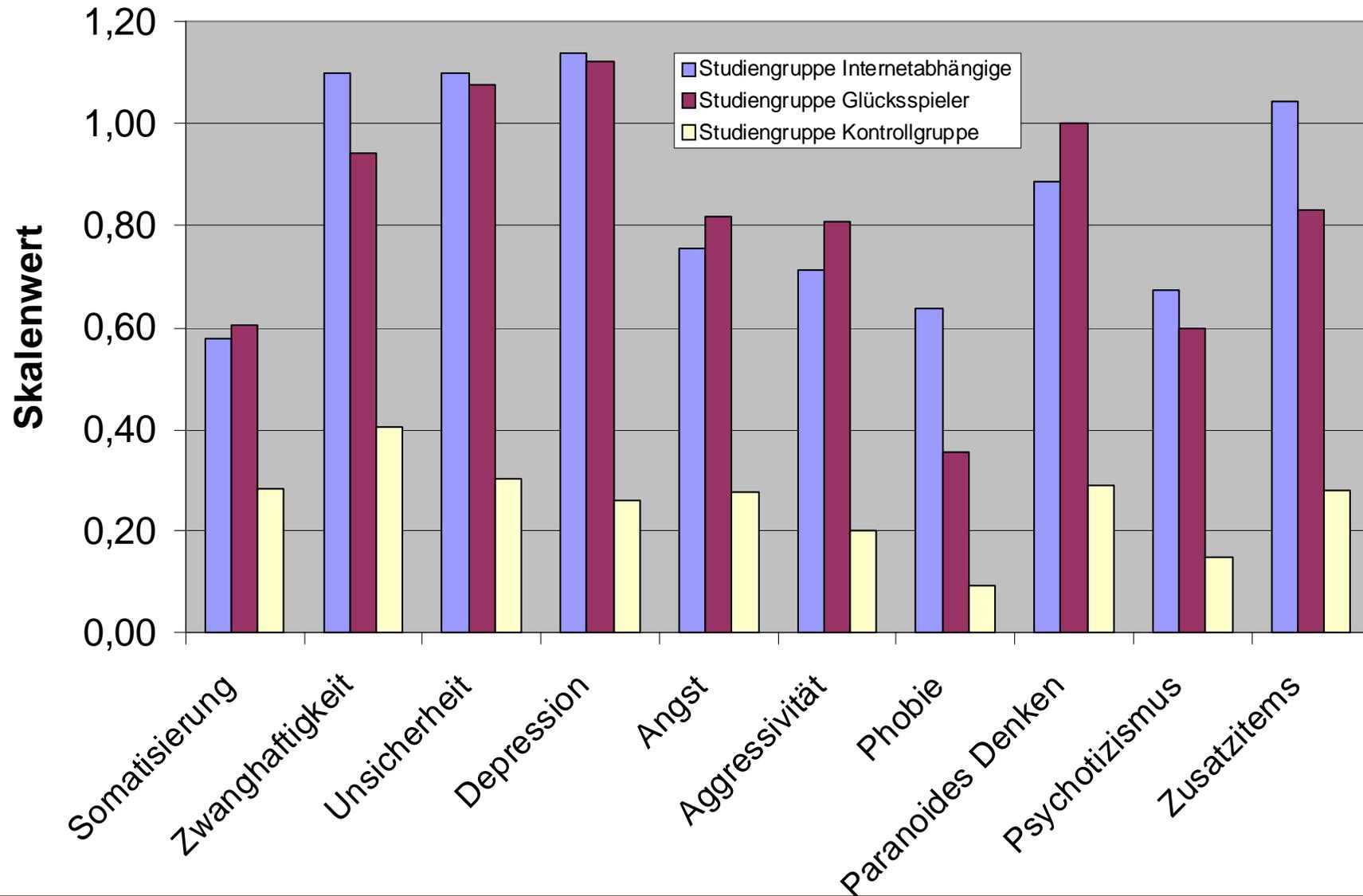
Soziodemografische Daten

	<i>Internet- und PC- Nutzer n = 25</i>	Glücksspieler N=25	<i>Gesundenkollektiv n = 30</i>
<u>Familienstand</u>	%	%	%
<i>alleinstehend</i>	53,3	58,3	30,0
<i>feste Partnerschaft/verheiratet</i>	46,7	41,7	70,0
<u>Schulabschluss</u>			
<i>Schüler/in</i>	6,7	4,2	3,3
<i>Hauptschule</i>	10,0	29,2	10,0
<i>Realschule</i>	43,3	20,8	46,7
<i>Abitur</i>	40,0	45,8	40,0
<u>Ausbildung</u>			
<i>keine Berufsausbildung</i>	30,0	8,3	0
<i>noch in der Ausbildung</i>	13,3	8,3	13,3
<i>abgeschlossene Lehre</i>	26,6	66,7	56,7
<i>abgeschlossenes FH/Universitätsstudium</i>	16,7	8,3	20,0
<i>sonstiges</i>	13,3	8,3	10,0

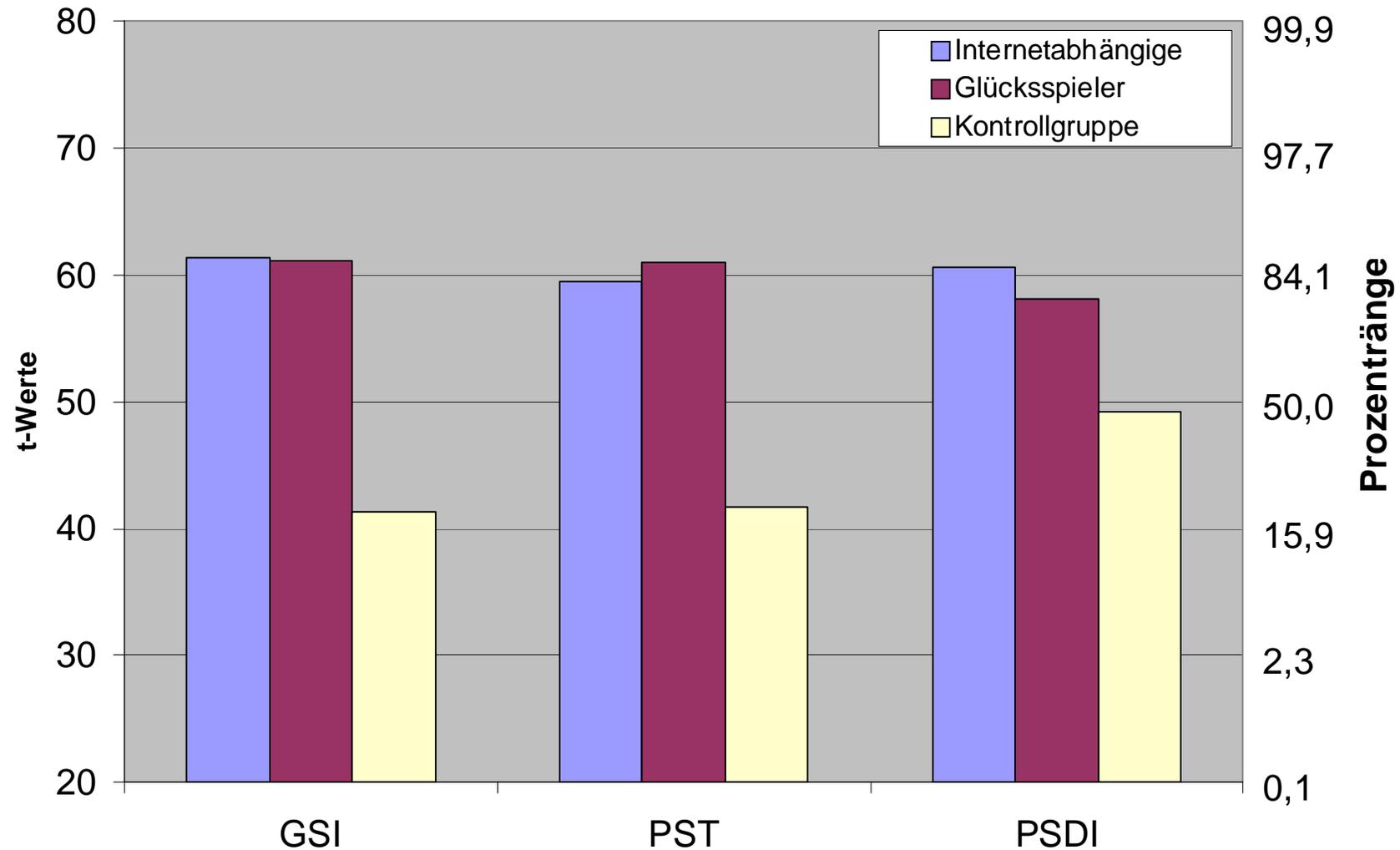
SCL-90-R

- In mehr als 1000 Studien etabliertes Instrument zum Screening des psychischen Befundes
- Drei Hauptgrößen: GSI (Grundsätzliche Belastetheit), PSDI (Schweregrad der angegebenen Symptome), PST (Gesamtzahl der Symptome)
- Neun Unterskalen: Somatisierung, Zwanghaftigkeit, Unsicherheit im Sozialkontakt, Depressivität, Ängstlichkeit, Aggressivität/Feindseligkeit, Phobische Angst, Paranoides Denken, Psychotizismus

Dimensionen psychischer Belastung (SCL-90-R)



SCL-90-R Globale Kennwerte



SCL-90-R - Ergebnisse

In allen Variablen:

signifikante Unterschiede zur Kontrollgruppe
(alle $p < 0,025$)

keine signifikanten Unterschiede zum
jeweils anderen Studienarm
($p > 0,05$)

Zusammenfassung

Ein wesentlicher Unterschied in der Belastetheit der Betroffenen lies sich nicht erkennen. Sowohl Internetabhängige als auch Glücksspieler waren in vielfältiger Weise belastet.

Es stellt sich die Frage, ob diese Belastetheit Ergebnis der durch das Suchtverhalten erlebten Erniedrigung ist.

Beck Depression Inventory

1987 im englischen Sprachraum entwickelt

1994 auf deutsch erschienen (Hautzinger et al. 1994)

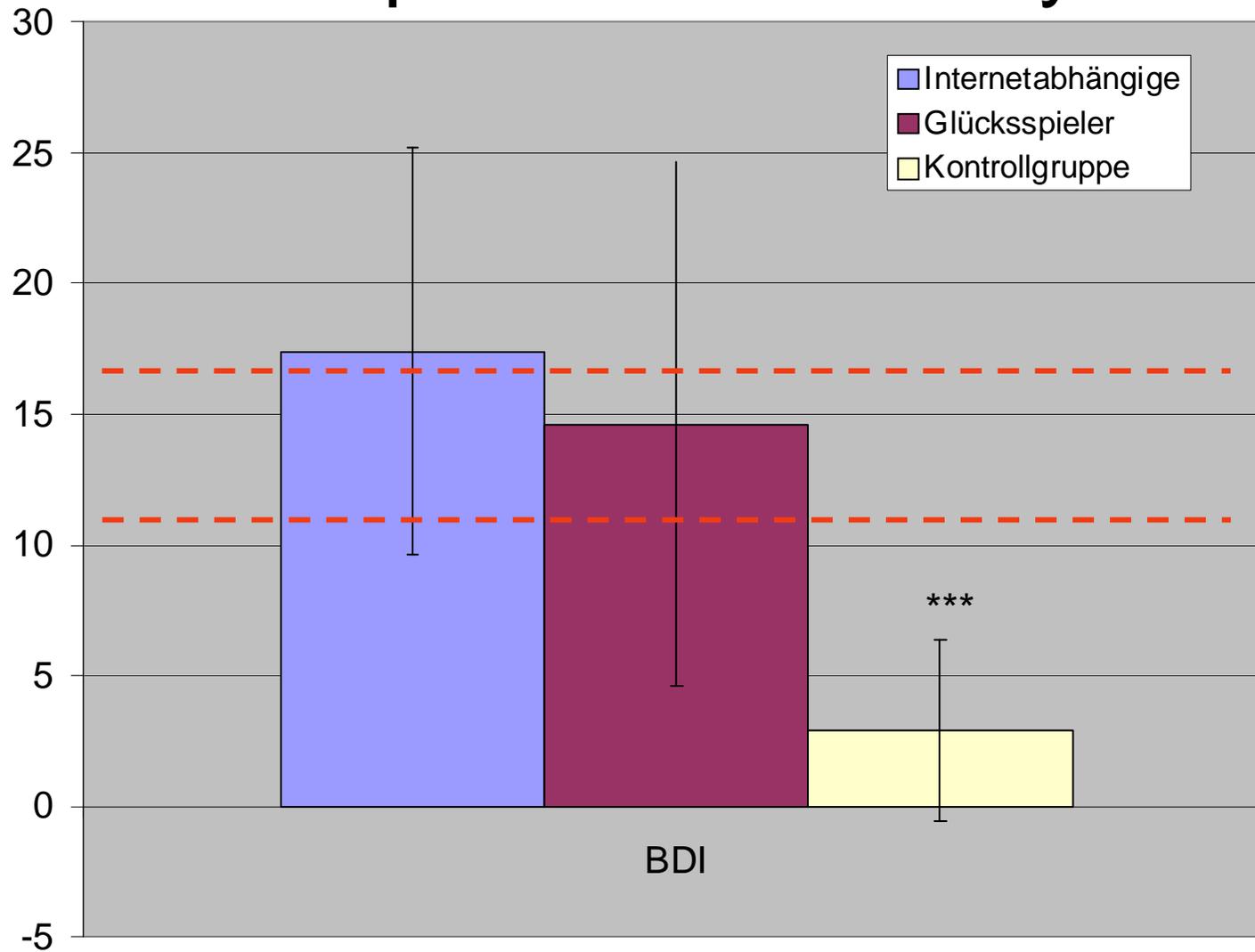
Selbstbeurteilungsfragebogen zur Beurteilung von
Depressivität

Normal <11

mildes depressives Syndrom 11-17

klinisch relevante Depressivität >17

Beck Depression Inventory



BDI

Ausprägung der depressiven Symptomatik

	n	mäßig ausgeprägt	klinisch relevant	unauffällig
Glücksspieler	27	8	8	11
Internetabhängige	25	8	7	10
Kontrollgruppe	25	2	0	23

Beck Depression Inventory

Kein signifikanter Unterschied zwischen beiden Patientengruppen

Hoch signifikante Stichprobenunterschiede ($p < 0,001$) zu der Kontrollgruppe

Sense of Coherence

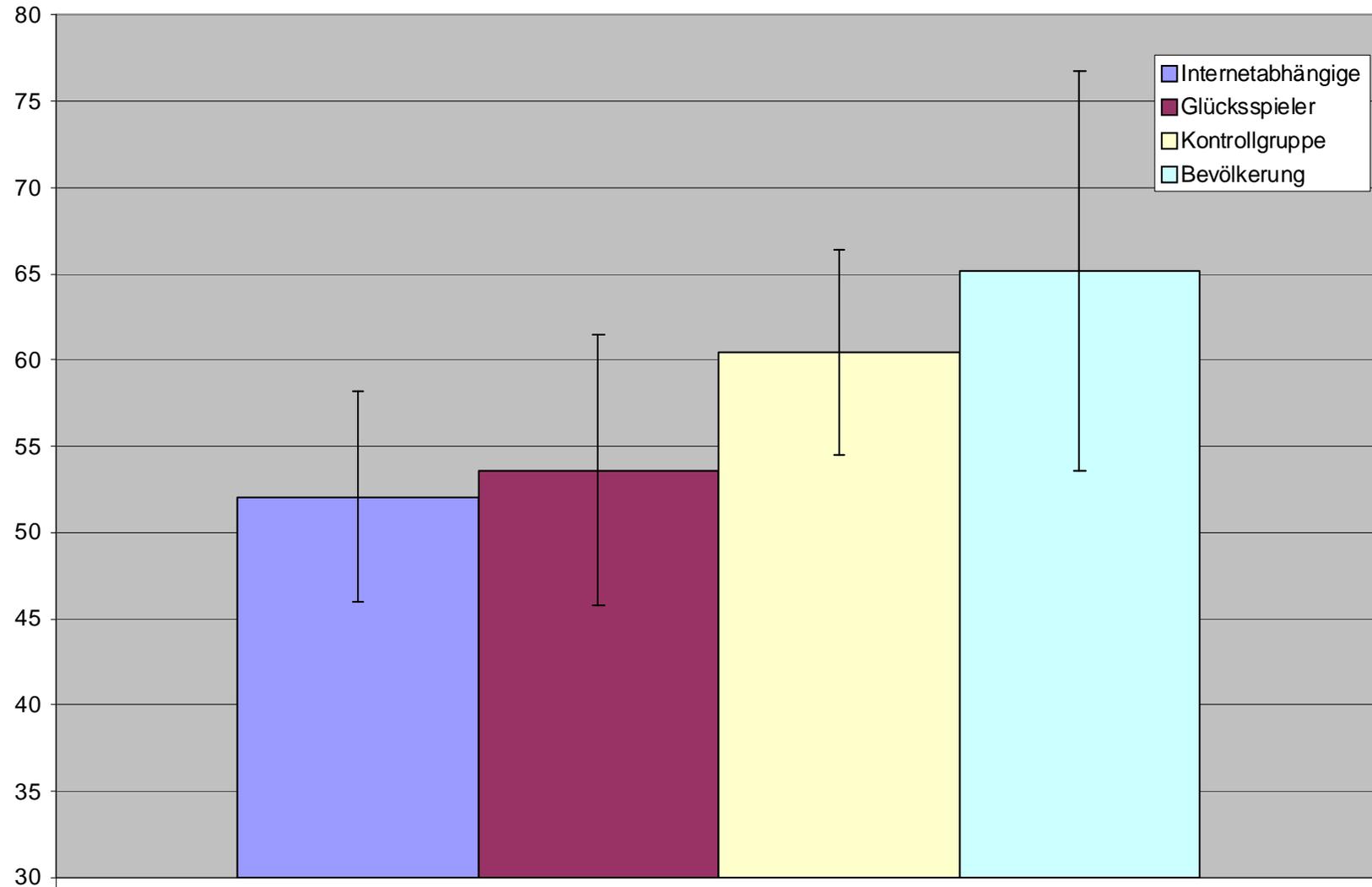
Antonovsky 1979

Welche charakteristischen Faktoren lassen einen Menschen trotz vielfältiger Belastungen gesund bleiben? – Das Empfinden von Selbstkohärenz:

- Manageability – Kontrollierbarkeit – fantasiert oder real- bereits im peritraumatischen Feld
- Comprehensibility- Verständlichkeit dessen, was passiert ist und wird
- Meaning – Sinnhaftigkeit dessen, was passiert ist.

Name	Range	MW	SD	Alpha
SOC-13	13±91	65,17 (5,01)	11,58 (0,89)	0,85

Sense of Coherence



SOC

Sense of Coherence

Deutliche Stichprobenunterschiede sowohl bezogen auf die Kontrollgruppe als auch auf die Bevölkerungsstichprobe (Schumacher 2000; $p < 0,001$)

Keine signifikanten Unterschiede zwischen den Patientengruppen

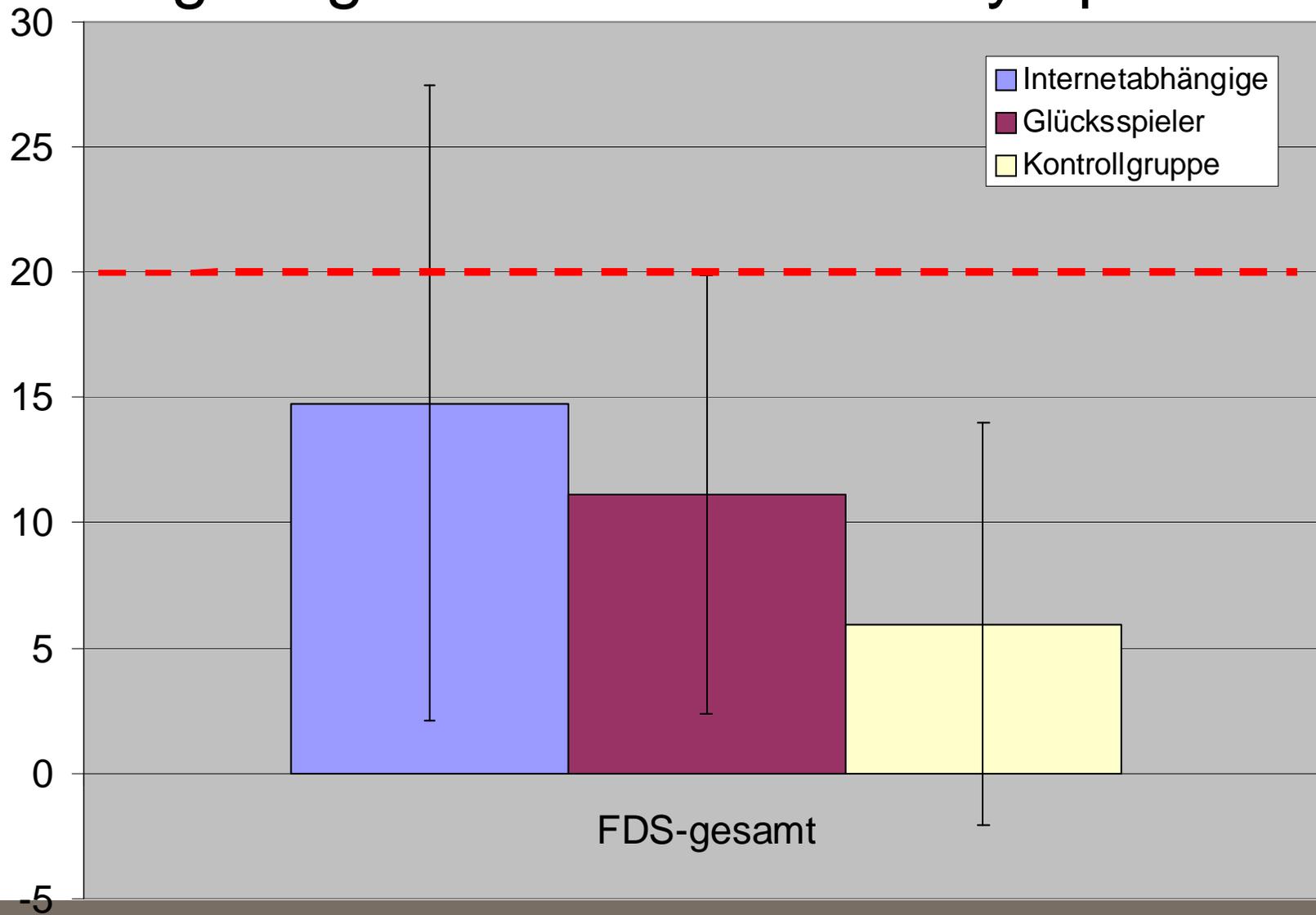
Fragebogen für dissoziative Symptome

Dissoziative Phänomene sind bei intensiven Medienerfahrungen beschrieben (Heim 1996; Suhler 2000). Validierte deutsche Übersetzung (Freyberger 1998).

Fünf Dimensionen: FDS-Gesamt, Amnesie, Absorption, Derealisation, Konversion

Eine Verdacht auf eine dissoziative Störung besteht bei einem FDS-Gesamtwert oberhalb von 20.

Fragebogen für dissoziative Symptome

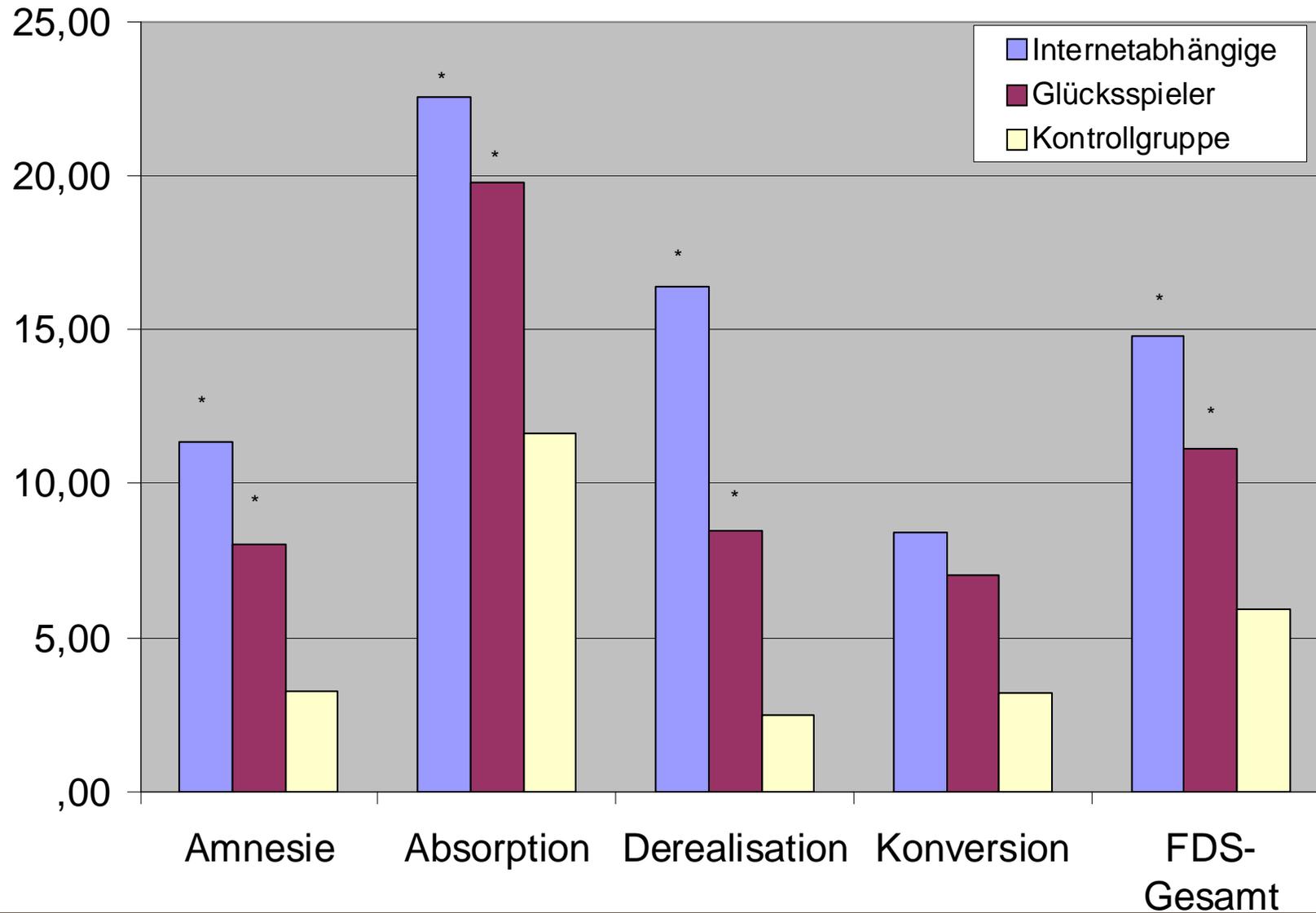


Fragebogen für dissoziative Symptome

	FDS-gesamt	SD	Anzahl	gesund	Störungsverdacht	
Internet-abhängige	14,76	12,69	22	17	5	p<0,025
Glücksspieler	11,11	8,73	26	22	4	p<0,05
Kontrollgruppe	5,94	8,02	25	23	2	

Signifikante Unterschiede bestehen zur Kontrollgruppe allerdings nicht zwischen den Patientengruppen

FDS Subskalenauswertung



FDS

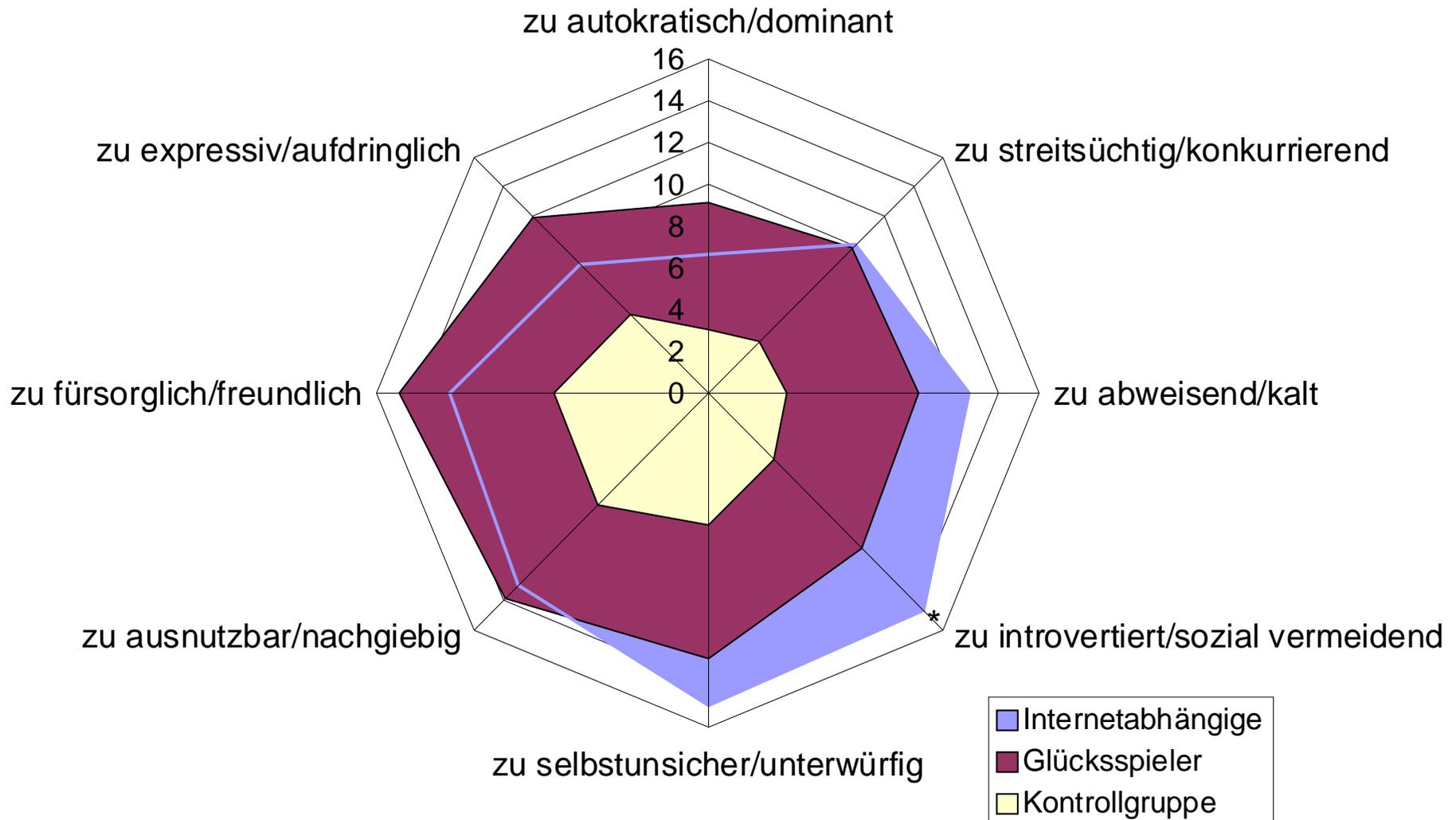
Sowohl bei Internetabhängigen als auch bei Glücksspielern signifikant höhere Werte in den Skalen „Absorption“, „Derealisation“ und „Amnesie“.

„Absorption“ für Glücksspieler bedeutsamste Skala, allerdings auch insgesamt

Die Skala „Konversion“ führt nicht zu weiterführenden Ergebnissen

Suchen die Glücksspieler die Absorption oder werden sie vom Glücksspiel absorbiert?

Inventar interpersoneller Probleme



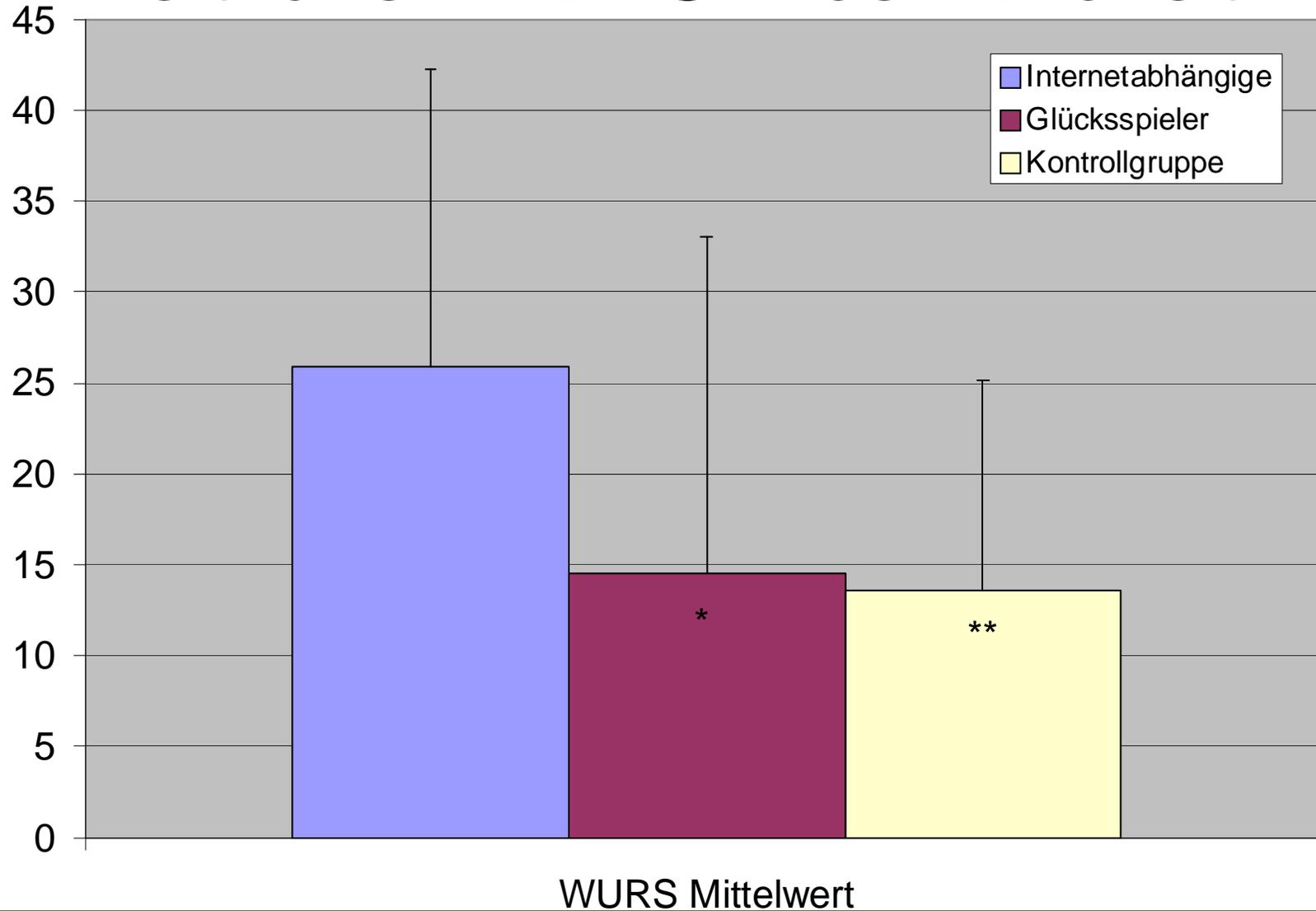
IIP

Computerspieler erleben sich als zu abweisend, sozial vermeidend, selbstunsicher

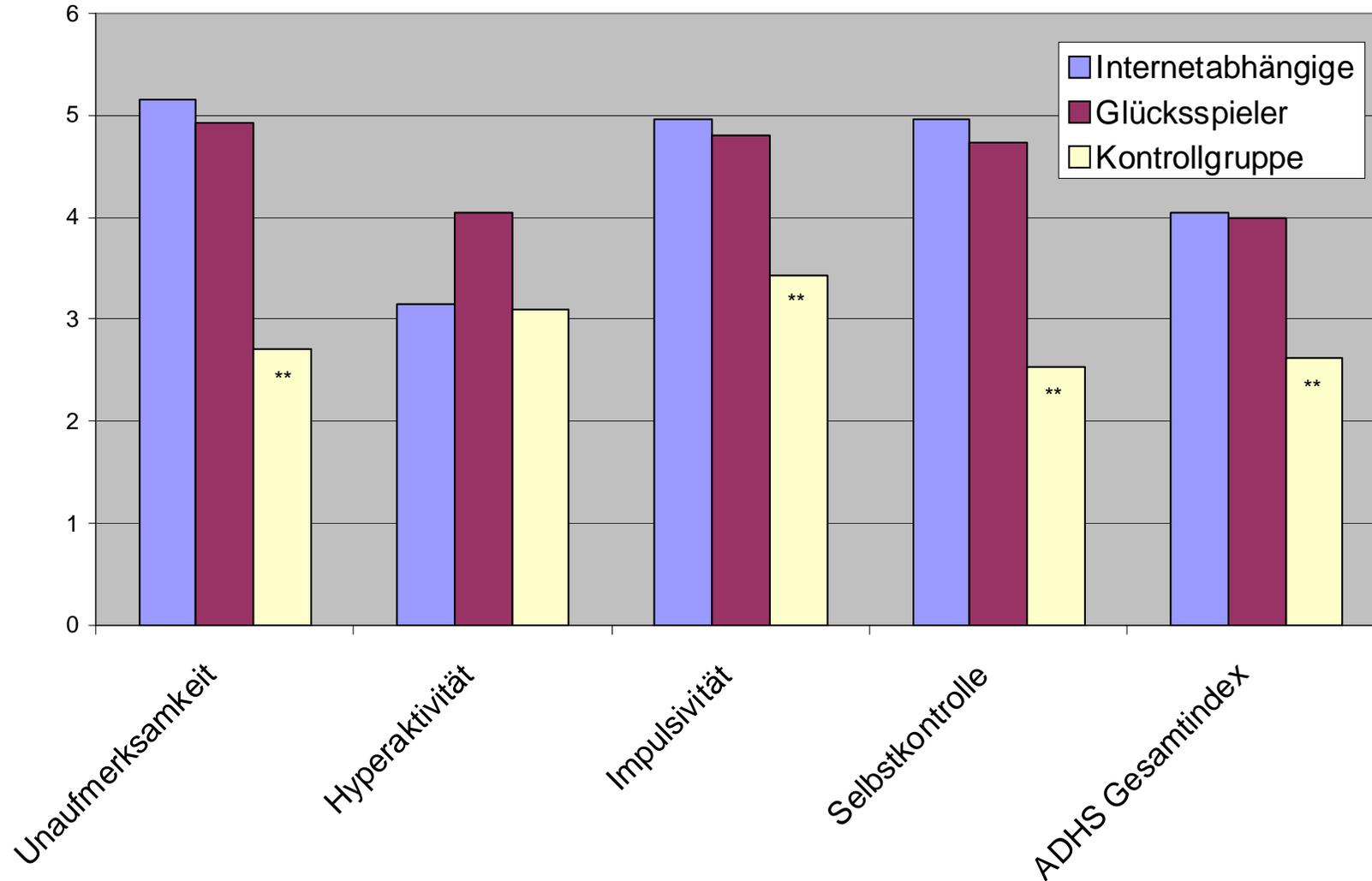
Glücksspieler erleben sich vorwiegend als zu fürsorglich und ausnutzbar

Beide Gruppen zeigen signifikante Unterschiede zur Kontrollgruppe

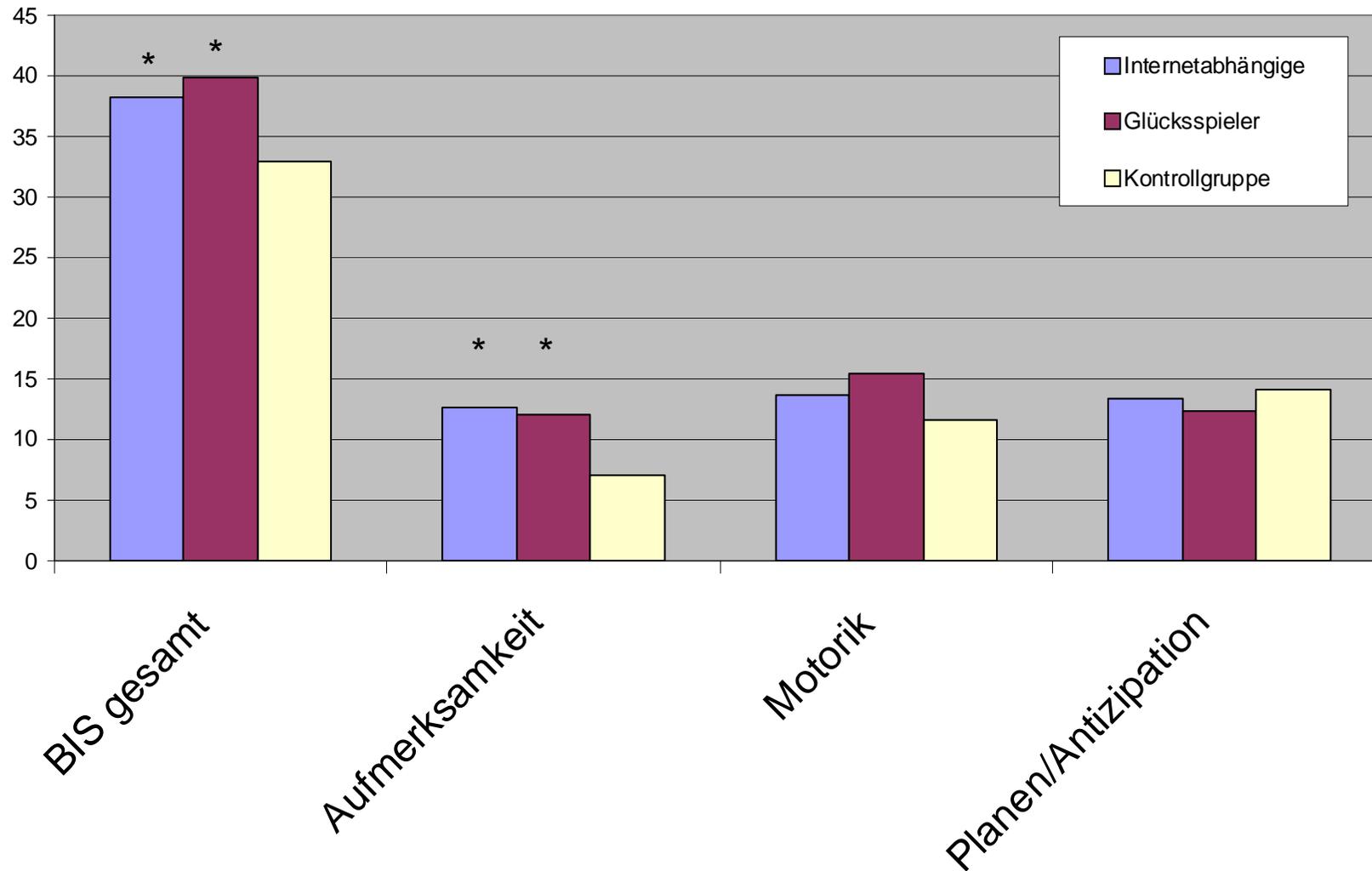
Anhalt für ein ADHS in der Kindheit?



ADHS des Erwachsenenalters? CAARS



Barratt Impulsiveness Scale



Fazit

Fazit zum Glücksspiel

Pathologisches Glücksspiel hat bedeutende neurophysiologische Auswirkungen, die den Suchtcharakter unterlegen und die im Bereich der exzessiven Verhaltensweisen bislang nicht in gleicher Stärke nachgewiesen werden konnten.

Glücksspiel, insbesondere Geldspielautomatenspiel, greift intensiv auf archaische Mechanismen der Konditionierung zurück.

Wie bei allen Impulskontrollstörungen muss in der Therapie großes Augenmerk auf die komorbiden Störungen gelegt werden.

Das Verhaltenssuchtkonzept scheint angesichts der starken neurophysiologischen Wirkungen von Geldgewinnerwartungen nicht vollständig passend.

Fazit zur Internetabhängigkeit

- 1) Solange ein Suchtcharakter der im quantitativen Sinne pathologischen Nutzung der neuen Medien nicht wissenschaftlich erwiesen ist, muss sicherheitshalber in diesem Zusammenhang phänomenologisch von einer Störung der Impulskontrolle ausgegangen werden.
- 2) Störungen der Impulskontrolle im Zusammenhang mit der Nutzung neuer Medien sind als Symptome komplexer psychischer Störungen leichter zu verstehen als als eigene Krankheitsentitäten.
- 3) Der Charakter psychischer Störungen im Zusammenhang mit Medienwirkungen steht in enger Beziehung zu den jeweils konsumierten medialen Formaten und Inhalten.

Fazit zum Gruppenvergleich

In allen Merkmalen, bei denen eine sekundär-pathologische Befundentwicklung möglich war, waren zwischen beiden Gruppen keine Unterschiede erkennbar, was die negativen Auswirkungen beider Suchtmittel unterstreicht.

Computerspieler und Glücksspieler haben eine charakteristische und leicht unterschiedliche Wahrnehmung der eigenen interpersonellen Defizite.

Fazit zum Komplex der Aufmerksamkeit

Es ergibt sich der klinische Anhalt, dass bei Internetabhängigen stärker als bei Glücksspielern Störungen im Bereich des kindlichen ADHS eine Rolle spielen können.

Ist auch das sekundär?

Liegt es an der relativ früheren Exposition?

Fazit

Computerspieler und Glücksspieler leiden in weiten Teilen tatsächlich auf gleiche Weise, aber es ergibt sich nicht genügend Anhalt dafür, dass sie an der gleichen Sache leiden.

Das Team

Medizinische Hochschule Hannover

- Felix Wedegärtner, Bert te Wildt, Bernhard Häring, Wolfgang Schurtzmann

Diakonisches Werk Herford, Landesfachstelle

Glücksspielsucht

- Ilona Füchtenschnieder, Birgit Deppermann, Gudrun Plaumann

Psychosomatische Fachklinik Münchwies

- Jörg Petry, Monika Vogelgesang, Andreas Jung, Wolfgang Bensele, Wolfgang Weich