



# Aktueller Forschungsstand und Diagnostik von problematischer Mediennutzung

Dr. Kai W. Müller | Dipl.-Psych.  
Ambulanz für Spielsucht, Universitätsmedizin Mainz  
kai.mueller@unimedizin-mainz.de

Fachtag #verlorenimnetz – Prävention problematischer Mediennutzung der Fach- und Koordinierungsstelle Suchtprävention Sachsen, Dresden, 08.11.2023

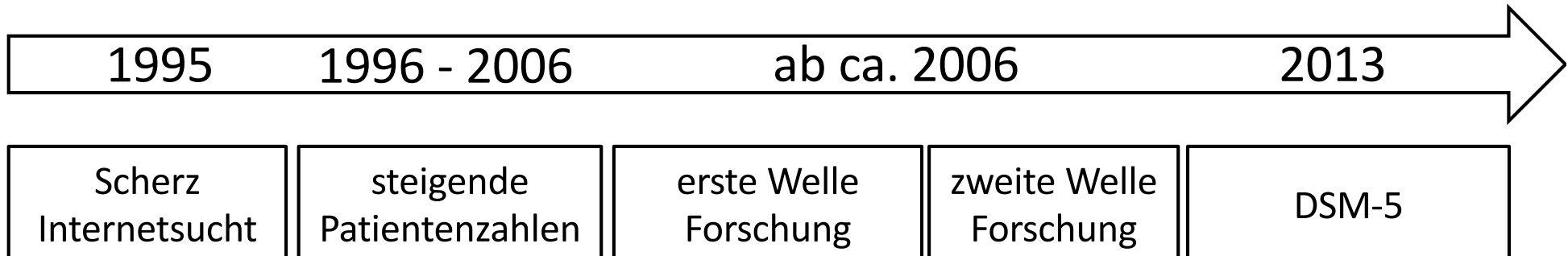
**[internetnutzungsstörungen –  
phänomenologie & klassifikation]**

## EIN JUNGES STÖRUNGSBILD

**ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics**

Search  | Advanced Search

- ▶ 05 Endocrine, nutritional or metabolic diseases
- ▼ 06 Mental or behavioural disorders
  - ▶ Neurodevelopmental disorders
  - ▶ Schizophrenia or other primary psychotic disorders
  - ▶ Mood disorders
  - ▶ Anxiety and fear-related disorders
  - ▶ Obsessive-compulsive or related disorders
  - ▶ Disorders specifically associated with stress
  - ▶ Dissociative disorders
  - ▶ Bodily distress disorder
  - ▶ Feeding or eating disorders
  - ▶ Elimination disorders
  - ▼ Disorders due to substance use or addictive behaviours
    - ▶ Disorders due to substance use
    - ▼ Disorders due to addictive behaviours
      - ▶ 6D70 Gambling disorder
      - ▶ 6D71 Gaming disorder
      - 6D7Y Other specified disorders due to addictive behaviours
      - 6D7Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified
    - ▶ Impulse control disorders
    - ▶ Disruptive behaviour or dissocial disorders
  - ▼ Personality disorders and related traits
    - ▶ Personality disorder



## WHO ERKENNT VERHALTENSÜCHTE ALS NEUE STÖRUNGSKATEGORIE AN



### *Störungen durch Verhaltenssüchte*

Störung durch Computerspielen  
(vorwiegend offline vs. vorwiegend online)

Störung durch Glücksspielen  
(vorwiegend offline vs. vorwiegend online)

*Sonstige näher  
bezeichnete  
Störungen durch  
Verhaltenssüchte*

Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung

Online-Pornografie-Nutzungsstörung

Shopping-Buying-Störung (online)



### PHÄNOMENOLOGISCHE ABGRENZUNG

**Für die Praxis**

Das Suchtverhalten bezieht sich i.d.R. nicht wahllos auf verschiedene Onlineaktivitäten oder gar Geräte, sondern lässt sich konkret eingrenzen

**[internetnutzungsstörungen –  
diagnostik]**

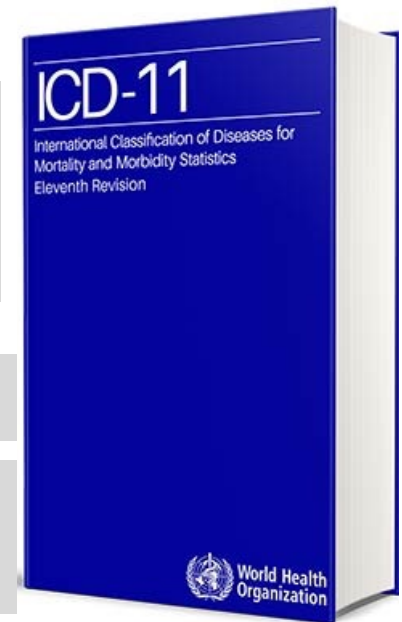
# COMPUTERSPIELSTÖRUNG IN DER ICD-11

Die Störung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wieder auftretendes Nutzungsverhalten von online oder offline Computerspielen. Dieses ist gekennzeichnet durch

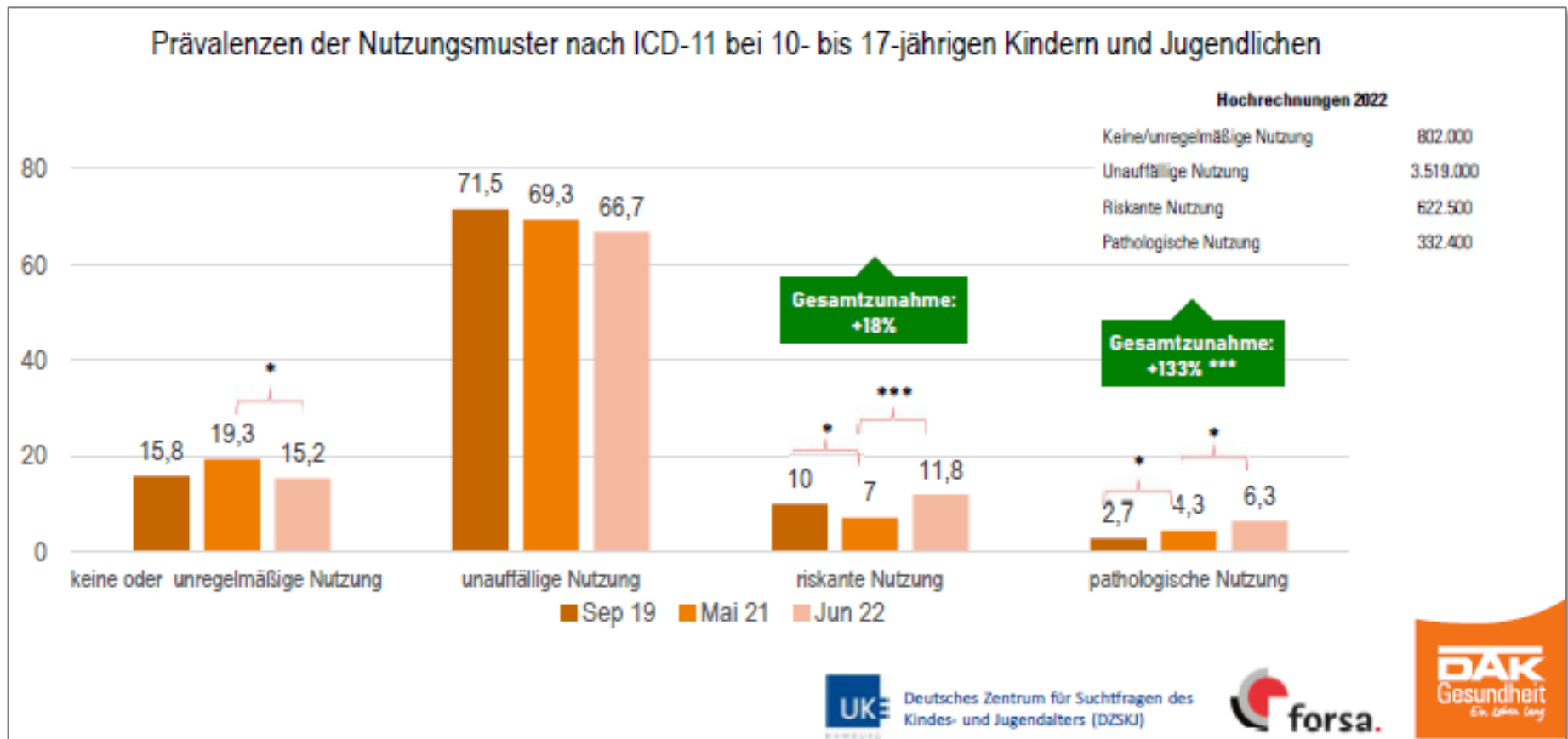
- 1 | verminderte Kontrolle über die Verhaltensausführung
- 2 | überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessensfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt
- 3 | fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen

Das Verhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus

Die Symptome halten über einen Zeitraum von 12 Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann

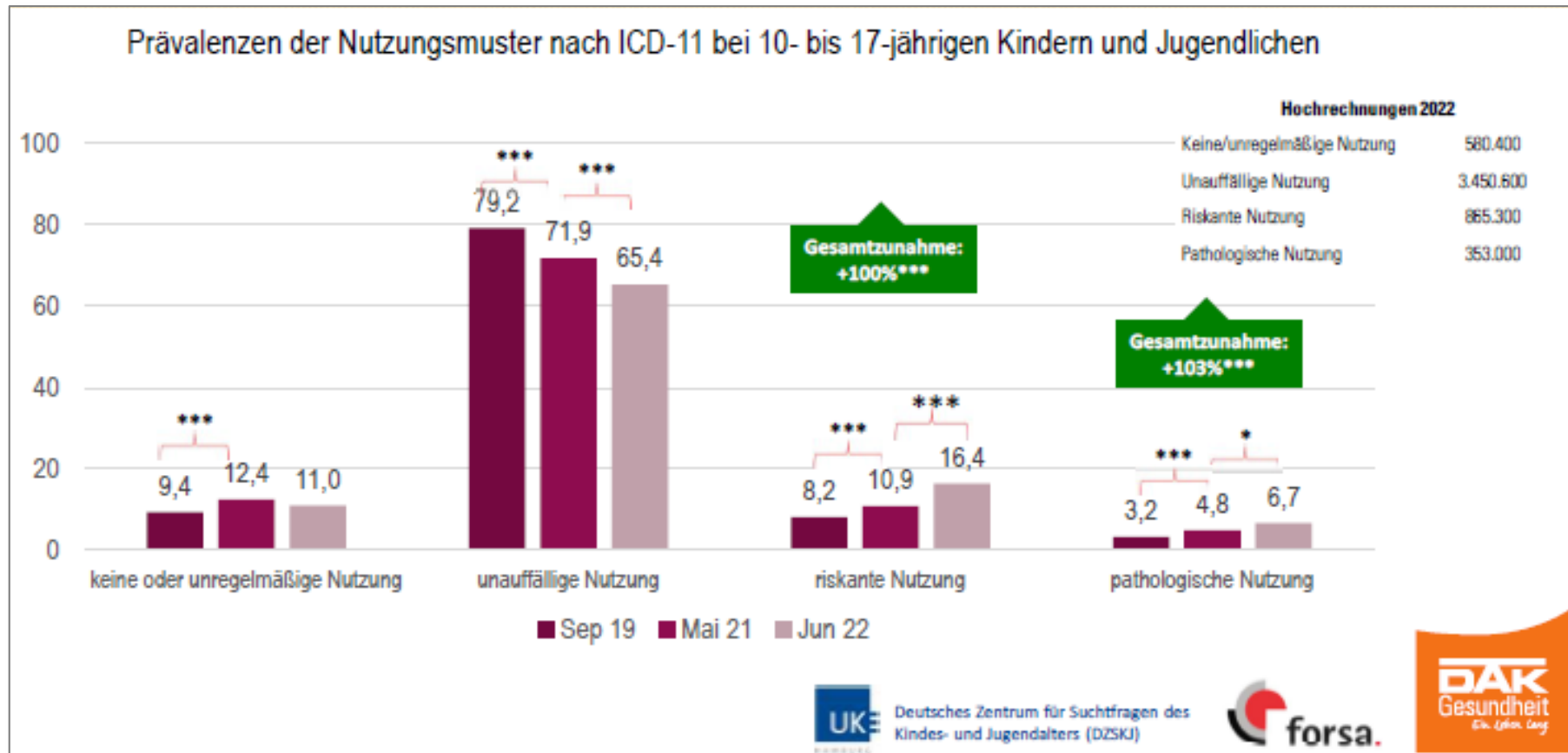


## PRÄVALENZ DER COMPUTERSPIELSTÖRUNG IN DEUTSCHLAND IM ZEITLICHEN VERLAUF DER COVID-19-PANDEMIE



Quelle: Mediennutzung in Zeiten der Pandemie. Das Nutzungsverhalten von Gaming, Social Media und Streaming bei 10- bis 17-Jährigen

## PRÄVALENZ DER SOZIALE-NETZWERKE-NUTZUNGSSTÖRUNG IN DEUTSCHLAND IM ZEITLICHEN VERLAUF DER COVID-19-PANDEMIE



Quelle: Mediennutzung in Zeiten der Pandemie. Das Nutzungsverhalten von Gaming, Social Media und Streaming bei 10- bis 17-Jährigen

## KURZ-SCREENER ZU INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNGEN

Short Compulsive Internet Use Scale (Short CIUS)

Bitte beschreiben Sie die folgenden Aspekte der Internetnutzung so genau wie möglich. Die Punkte werden dann nach dem Grad der Übereinstimmung mit den Aussagen im Folgenden vergeben.

	1	2	3	4	5
1. Ich nutze das Internet zu oft.					
2. Ich nutze das Internet zu lange.					
3. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu lösen.					
4. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu vermeiden.					
5. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu vergessen.					
6. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu ignorieren.					
7. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu überleben.					
8. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu überwinden.					
9. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu überdauern.					
10. Ich nutze das Internet zu oft, um meine Probleme zu überleben.					

**Short CIUS** (Short Compulsive Internet Use Scale; Bischof et al., 2016)

OSV-S  
Skala zum Driftsichtverhalten

Von M. Wölfling, M. Storz, S. Breda und H. Hoffmann

**Zweck:** Die Skala zum Driftsichtverhalten (OSV-S) ist ein Kurztest zur Erfassung von Driftsichtverhalten (OSV) bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Sie ist ein Teil der AICA-Sshort (Scale for the Assessment of Internet and Computer game Addiction, Wölfling et al., 2016).

**Skala:** Die Skala zum Driftsichtverhalten (OSV-S) ist ein Kurztest zur Erfassung von Driftsichtverhalten (OSV) bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Sie ist ein Teil der AICA-Sshort (Scale for the Assessment of Internet and Computer game Addiction, Wölfling et al., 2016).

**Skala:** Die Skala zum Driftsichtverhalten (OSV-S) ist ein Kurztest zur Erfassung von Driftsichtverhalten (OSV) bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Sie ist ein Teil der AICA-Sshort (Scale for the Assessment of Internet and Computer game Addiction, Wölfling et al., 2016).

**AICA-Sshort** (Scale for the Assessment of Internet and Computer game Addiction, Wölfling et al., 2016)

## STRUKTURIERTE FREMDANAMNESE BEI COMPUTERSPIELSTÖRUNG – GADIS-P

### Gaming Disorder Scale for Parents (GADIS-P)



UKE  
HAMBURG

Sucht - was ist das? Hilfe bei Sucht Tipps für Angehörige Studienergebnisse Für Behandler

— ZURÜCK ZUR STARTSEITE

### Elternfragebogen zur Gamingsucht (GADIS-P)

Alles noch just for Fun?

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSK)

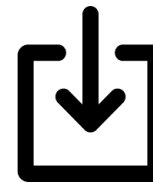
#### Alles noch "Just For Fun"?

Ob Ihr Kind einen problematischen Umgang mit Computerspielen hast, können Sie mit diesem Fragebogen herausfinden. Es folgen 10 Fragen über die Nutzung von (Offline- und Online-) Games. Am Ende des Fragebogens erhalten Sie eine Einschätzung und Tipps zum Umgang Ihres Kindes mit Computerspielen.

Einen Fragebogen zur Erfassung eines problematischen Social Media-Konsums finden Sie [hier](#).

Die folgenden Aussagen beziehen sich auf die Nutzung digitaler Spiele Ihres Kindes. Damit gemeint sind online- oder offline-Games, die am Smartphone, Tablet, Computer oder einer Konsole gespielt werden.

Wenn Sie an die letzten 12 Monate denken, wie sehr stimmen Sie den folgenden Aussagen zu?



<https://www.computersuchthilfe.info/fragebogen-gadis-p>

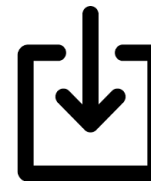


## STRUKTURIERTE FREMDANAMNESE BEI SOZIALE-METZWERKE-NUTZUNGSSTÖRUNG – SOMEDIS-P

### Social Media Use Disorder Scale for Parents (SOMEDIS-P)



The screenshot shows the website for the 'Elternfragebogen zur Social-Media-Sucht (SOMEDIS-P)'. The header includes the UKE Hamburg logo and navigation links: 'Sucht - was ist das?', 'Hilfe bei Sucht', 'Tipps für Angehörige', 'Studienergebnisse', and 'Für Behandler'. Below the header, there is a link to 'ZURÜCK ZUR STARTSEITE' and the title 'Elternfragebogen zur Social-Media-Sucht (SOMEDIS-P)' with the subtitle 'Alles noch just for fun?'. A decorative horizontal line with colored dots is present. On the right side, it says 'Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)'. The main content area starts with the heading 'Alles noch "Just for Fun"?' followed by a paragraph: 'Ob Ihr Kind einen problematischen Umgang mit sozialen Medien hat, können Sie mit diesem Fragebogen herausfinden. Es folgen 10 Fragen über die Nutzung von sozialen Medien. Am Ende des Fragebogens erhalten Sie eine Einschätzung und Tipps zum Umgang Ihres Kindes mit Sozialen Medien.' Below this is another paragraph: 'Einen Fragebogen zur Erfassung eines problematischen Umgangs mit Computerspielen finden Sie [hier](#).' The next paragraph states: 'Die folgenden Aussagen beziehen sich auf die Nutzung sozialer Medien Ihres Kindes. Damit sind Plattformen gemeint, auf denen Ihr Kind aktiv kommuniziert, postet, kommentiert und „liked“, zum Beispiel Instagram, TikTok, Snapchat, WhatsApp, Telegram usw.' The final sentence asks: 'Wenn Sie an die letzten 12 Monate denken, wie sehr stimmen Sie den folgenden Aussagen zu?'



<https://www.computersuchthilfe.info/fragebogen-somedis-p>

## AICA-SKI:IBS

Adaptives strukturiertes klinisches Interview zur Diagnostik von Internetnutzungsstörungen sowie der Bestimmung des Schweregrades

Erhebung der 9 DSM-Kriterien von Internetnutzungsstörungen in einer strukturierten Exploration



Fachverband  
Medienabhängigkeit e.V.

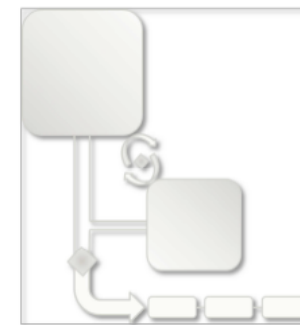
Fachverband Medienabhängigkeit

---

### Strukturiertes Klinisches Interview zu Internetbezogenen Störungen (AICA-SKI:IBS)

---

Leitfaden zu einem halb-strukturierten  
diagnostischen Interview zur klinischen  
Klassifikation von Internetbezogenen Störungen



---

Autoren: Dr. Kai W. Müller, Prof. Dr. Manfred E. Beutel, Dr. Klaus Wölfling

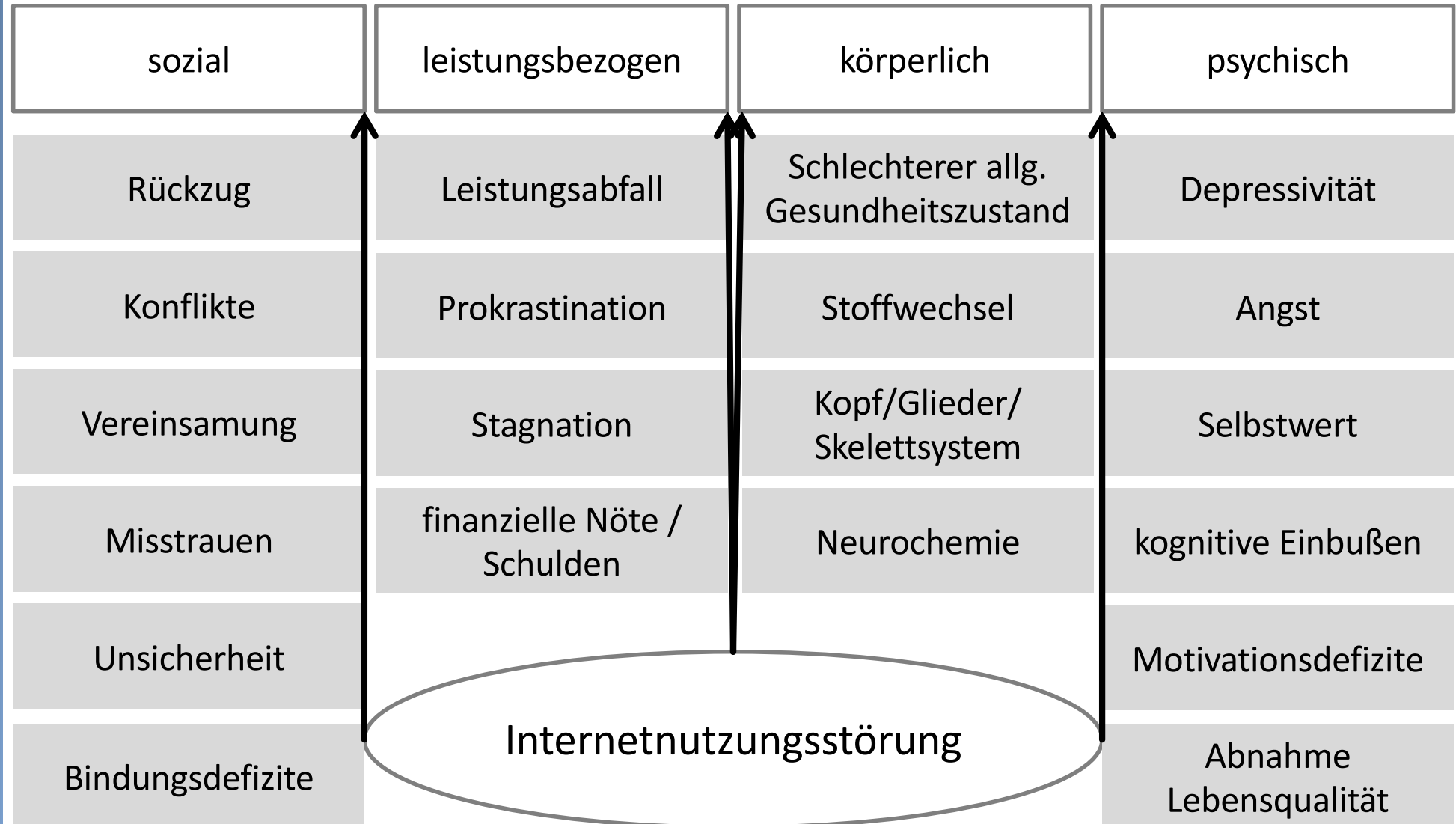
### DIAGNOSTISCHE ABGRENZUNG

**Für die Praxis**

Die reinen Nutzungszeiten sagen noch nichts über ein etwaiges Suchtverhalten aus. Sie können lediglich Indikator für einen exzessiven Gebrauch sein oder aber einen beginnenden Risikokonsum ankündigen

**[internetnutzungsstörungen –  
klinische merkmale]**

## ASSOZIIERTE PROBLEMLAGEN UND SYMPTOME



## INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNGEN ALS KOMORBIDE ERSCHEINUNG

Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie, 40 (5), 2012, 331-339

Originalarbeit

**Suchtartige Internetnutzung als komorbide Störung im jugendpsychiatrischen Setting**

Prävalenz und psychopathologische Symptombelastung

Kai W. Müller<sup>1</sup>, Marcella Ammerschläger<sup>2</sup>, Franz Joseph Freisleder<sup>2</sup>, Manfred E. Beutel<sup>1</sup> und Klaus Wölfling<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Grüsser-Sinopoli-Ambulanz für Spielsucht Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität, Mainz  
<sup>2</sup>Heckscher-Klinikum, München

**Zusammenfassung, Einleitung:** Die exzessive suchtarartige Internetnutzung bei Kindern und Jugendlichen, welche sich in inhaltlichen Symptomen äußern kann wie klassische Abhängigkeitsstörungen, ist ein Phänomen, dem Wissenschaft und Praxis immer mehr Beachtung schenken. Prävalenzen von 3 % unter Kindern und Jugendlichen deuten auf ein häufig vorkommendes Problem hin, das bei Betroffenen zu Funktionsstörungen führt und mit hohem Leidensdruck einhergeht. Unklar ist, wie häufig Internet suchtarartige Nutzung unter Patienten jugendpsychiatrischer Einrichtungen auftritt. **Methodik:** Zur erstmaligen Bestimmung der Prävalenz von Internet suchtarartiger Nutzung bei behandelten Jugendlichen wurde ein standardisiertes Screening-Instrument (OIV-S) zur Klassifikation der Internetnutzung an 81 Patienten zwischen 8 und 17 Jahren eingesetzt. Eine weitere klinische Beschreibung erfolgte mittels des Youth Self-Report und der Child Behavior Checklist. **Ergebnisse:** 11,3 % der Patienten erfüllten die Kriterien der Internet suchtarartigen Nutzung. Diese Patienten haben ein höheres Durchschnittsalter und wiesen erhöhte Werte in Ängstlichkeit und Depressivität auf. **Schlussfolgerungen:** Diese Prävalenz verdeutlicht, dass in jugendpsychiatrischen Einrichtungen komorbide Internet suchtarartige Nutzung vorkommt. Patienten mit komorbider Internet suchtarartiger Nutzung durch spezifische Symptombelastungen aus. Eine gezielte störungspezifische Psychotherapie ist zu diskutieren.

**Schlüsselwörter:** Kinder- und Jugendpsychiatrie, Komorbidität, Prävalenz, Psychopathologie, suchtarartige Internetnutzung

**Abstract, Addictive internet use as a comorbid disorder among clients of an adolescent psychiatry – prevalence and psychopathological symptoms**

**Objective:** Excessive and addictive internet use fulfilling criteria of substance-related addictive disorder is increasingly being discussed by scientists and clinicians alike. Its prevalence of about 3 % among minors points to a relatively frequent phenomenon that can lead to functional impairment and distress. However, there is still no evidence concerning its prevalence among inpatient patients in psychiatric treatment. **Method:** 81 patients between the age of 8 and 17 years were screened by a standardized instrument for internet addiction (OIV-S) to assess the prevalence of internet addiction among minors being treated in psychiatric inpatient settings. Their clinical symptoms were examined using Youth Self-Report and Child Behavior Checklist. **Results:** 11,3 % of the patients fulfilled the criteria of addictive internet use. These patients were older and more often affected by anxiety and depression than patients without internet addiction. **Conclusions:** Data suggest that internet addiction is a relevant factor among minors in psychiatric institutions. Those with comorbid internet addiction show distinct patterns of psychopathology and may require disorder-specific treatment.

**Keywords:** child and adolescent psychiatry, co-morbidity, internet addiction, prevalence, psychopathology, symptoms

DOI: 10.1007/s40201-012-0010-9 Z. Kinder-Jugendpsychiatr. Psychother. 40 (5) © 2012 Verlag Hans Huber, Hogrefe AG, Bern

Ca. **12%** Betroffene unter Patient\*Innen einer Kinder- und Jugendpsychiatrie

286 Originalarbeit

**Komorbide Internetsucht unter Patienten der stationären Suchtrehabilitation: Eine explorative Erhebung zur klinischen Prävalenz**

Internet Addiction as a Co-Morbid Disorder Among Patients of German Addiction Rehabilitation Facilities: An Exploratory Investigation of Clinical Prevalence

**Autoren:** Kai W. Müller<sup>1</sup>, Andreas Koch<sup>1</sup>, Markolf C. Dostal<sup>1</sup>, Ulrike Edenhorn<sup>1</sup>, Jan Malowald<sup>1</sup>, Klaus Wölfling<sup>1</sup>

**Institute:** Die Institute sind am Ende des Artikels gelistet.

**Schlüsselwörter:**  Diagnostik,  Internetsucht,  Komorbidität,  Prävalenz,  stationäre Sucht-rehabilitation

**Keywords:**  comorbidity,  diagnostic criteria,  internet addiction,  prevalence,  rehabilitative facility

**Zusammenfassung:** **▼** Anliegen: Die exzessive Nutzung des Internets wird als substanzgebundene Form einer Abhängigkeitserkrankung diskutiert. Laut Prävalenzschätzungen ist 1 % der deutschen Bevölkerung betroffen. Ungeklärt ist, inwieweit Internetsucht komorbid unter Patienten der stationären Suchtrehabilitation auftritt.

**Methodik:** In 15 Kliniken wurden alle innerhalb eines halben Jahres aufgenommenen Patienten auf das Vorliegen von Internetsucht gescreent.

**Ergebnisse:** 4,2 % der Patienten erfüllten die Kriterien. Diese waren häufiger männlich mit den Primärdiagnosen Cannabisabhängigkeit und pathologisches Glücksspiel.

**Schlussfolgerungen:** Dies verdeutlicht den Bedarf an entsprechenden Konsumverrats innerhalb von Rehab-Kliniken.

**Einleitung:** Seit Vossigi (1) erster Beschreibung aus dem Jahr 1999 wurden zunehmend wissenschaftliche Beiträge zum Thema „Internet Addiction“ (Internetsucht) veröffentlicht. Die Erkenntnis, dass Internetsucht mit zahlreichen negativen Konsequenzen hinsichtlich psychosozialer Merkmale (z.B. soziale Vereinsamung, Einbuße des Leistungs-niveaus; (1, 2)) und gesundheitlicher Probleme (z.B. körperliche Beschwerden; (3)) in Verbindung steht, wird die Frage auf, ob Internetsucht als eigenständiges Störungsbild angesehen werden sollte. Insbesondere im Zuge der bevorstehenden Revision des DSM, welche eine Neu-zeption und Ergänzung des Kapitels der Abhängigkeitserkrankungen um das pathologische Glücksspiel als substanzgebundene Abhängigkeitserkrankung vorsieht, wurde die Debatte um einen eigenständigen Diagnosestatus der Internetsucht weiter angeheizt (4).

Trotz der verzeichnenden Zunahme von Publikationen zur Internetsucht ist der Kenntnisstand über Nomenklatur und klinische Klassifikation nach wie vor unzureichend. Unstetigkeit herrscht beispielsweise darüber, ob Internetsucht als eigenständiges Störungsbild anzusehen ist oder als sekundäres Syndrom einer anderen Erkrankung. Bisherige Studien hierzu weisen tendenziell auf eine hohe Komorbidität zwischen Internetsucht

und affektiven bzw. Angststörungen hin (5-7), wobei die Frage nach der Kausalität mit Querschnittsuntersuchungen nicht zu beantworten ist. Eine der bislang seltenen Längsschnittuntersuchungen (8) an computergespielenden Jugendlichen lässt darauf schließen, dass Internetsucht als spezielle Variante der Internetsucht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit für das Auftreten depressiver und angstbezogener Symptomatik bedingt und demnach nicht als bloße Konsequenz dieser anzusehen ist.

Auf Symptombereiche wird angenommen, dass sich Internetsucht in ähnlicher Weise wie substanzgebundene Abhängigkeitserkrankungen oder pathologisches Glücksspiel äußert. Demgegenüber scheinen auch die vorgeschlagenen diagnostischen Kriterien übertragbar (9), wobei einschneidend zu erwähnen ist, dass eine empirische Prüfung dieses Sachverhalts bislang nur im Rahmen einer klinischen Studie in Asien vorgenommen wurde (10). Neben der zeitlich ausgedehnten Internetnutzung stellen die Fortführung des Konsums trotz negativer Konsequenzen, zunehmende Intensivierung des Nutzungsverhaltens (Dürstentwicklung), starke Eigennom-menheit (Craving), mangelnde Fähigkeit, den Konsum zu regulieren ( Kontrollverlust), sowie das Auftreten aversiver Zustände (z.B. Gereiztheit, Disphorie) bei Konsumabbruch (Frei-zug) zentrale Kriterien der Internetsucht dar. Un-

Ca. **5%** Betroffene unter Patienten der stat. Rehabilitation bei Substanzabhängigkeit

UNIVERSITÄTSmedizin. **IBSfemme**

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie | Ambulanz für Spielsucht

Internetbezogene Störungen bei weiblichen Betroffenen: Nosologische Besonderheiten und deren Effekte auf die Inanspruchnahme von Hilfen (IBSfemme)

Schlussfolgerungen: Dies verdeutlicht den Bedarf an entsprechenden Konsumverrats innerhalb von Rehab-Kliniken.

Abstractbericht zum Projekt ZMW1-2517F58804

Geleitet durch: Bundesministerium für Gesundheit

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Stand: 28.10.2019 Seite 1 von 78

Ca. **18%** Betroffene unter Patientinnen verschiedener Versorgungsbereiche

### DIFFERENZIALDIAGNOSTIK & ERGÄNZENDE DIAGNOSTIK

**Für die Praxis**

Auch bei Betroffenen mit anderen psychischen Erkrankungen sollte ergänzend eine etwaige Internetsucht exploriert werden.

Eine hohe Dunkelziffer besteht etwa bei Mädchen und Frauen



## INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNGEN BEI FRAUEN UND MÄDCHEN



### \* INTERV

Entwicklung und Verbreitung geschlechtssensibler Aufklärungsstrategien über Internetnutzungsstörungen

Erprobung einer geschlechtssensiblen Kurzzeitintervention für weibliche Betroffene



Fachverband  
Medienabhängigkeit e.V.

Gefördert durch:



Bundesministerium  
für Gesundheit

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

**[internetnutzungsstörungen –  
psychotherapie ... und prävention]**

## NEUROWISSENSCHAFTLICHE FORSCHUNG ZU INTERNETBEZOGENEN STÖRUNGEN

Zunehmende Fülle an entsprechenden Forschungsarbeiten; Hauptbefunde zeigen, dass bei internetbezogenen Störungen ...

... ähnliche neurochemische Dysbalancen, v.a. im dopaminergen System vorliegen wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen

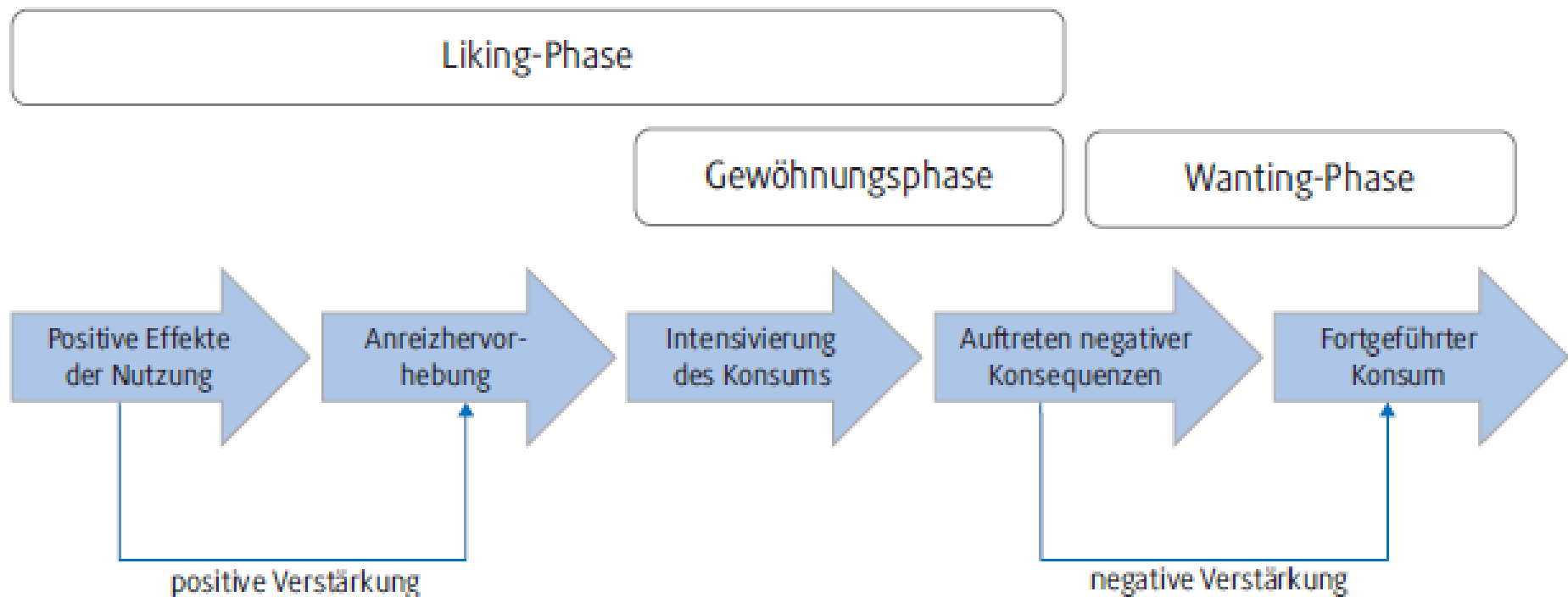
... ähnliche kortikale Strukturen eine (reizspezifische) Über- oder Unteraktivierung aufweisen wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen

... das Belohnungssystem (chemisch und strukturell) im Verlauf der Suchterkrankung zunehmend unbalanciert bzw. einseitig sensitiviert wird

... im Verlauf der Erkrankung altbekannte neuropsychologische Defizite auftreten (einseitige Aufmerksamkeitszuwendung, Belohnungserwartung etc.)

## SUCHTENTWICKLUNG GEMÄS LIKING-WANTING-MODELL

Die Entwicklung einer suchtartigen Nutzung ist ein Prozess, der Zeit erfordert



# ÜBERSICHT ZU BISHER VERÖFFENTLICHTEN BEHANDLUNGSSTUDIEN

Standardisiertes Literatur-Review anhand der CONSORT-Kriterien (King et al. 2011 u. 2017)

Überwiegend erhebliche methodische Mängel, welche die Generalisierbarkeit der Ergebnisse einschränken

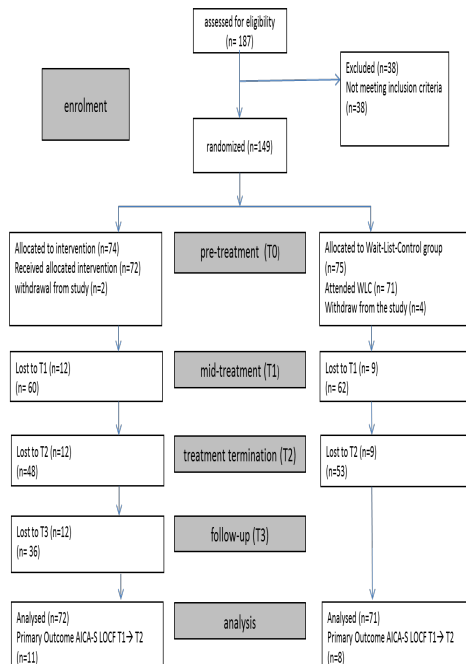


	Title of abstract	Background	Participants	Interventions	Objectives	Outcomes	Sample size	Randomization	Allocation	Implementation	Blinding	Statistics	Participant flow	Recruitment	Baseline data	Numbers analysis	Outcomes	Ancill. analyses	Adverse events	Interpretation	Generalizability	Overall evidence	Other information
Du et al. (2010)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	○	○	●	●	●	●
Han et al. (2009)	○	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	○	○	●	●	●	○	○	●	●	●	●
Han et al. (2010)	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	●	●	●	●
Kim (2008)	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	●	●	●	●
Orzack et al. (2006)	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Shek et al. (2009)	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Su et al. (2011)	●	●	●	●	●	●	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Young (2007)	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Note: ● present; ○ present, with some limitations; ○ not present.

King, Delfabbro, Griffiths, Gradisar (2011). Assessing clinical trials of internet addiction treatment: A systematic review and CONSORT evaluation. Clinical Psychology Review, 31, 1110–1116.

## EINE RANDOMISIERTE KONTROLLIERTE KLINISCHE STUDIE (RCT) ZUR BEHANDLUNGSWIRKSAMKEIT



**Störungsspezifische Psychotherapie**  
Herausgegeben von Anil Batra und Gerhard Buchkremer

Wölfling, Jo, Bengesser, Beutel, Müller

# Computerspiel- und Internetsucht

Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual

Content <sup>PLUS</sup> Kohlhammer

Research

JAMA Psychiatry | Original Investigation

### Efficacy of Short-term Treatment of Internet and Computer Game Addiction A Randomized Clinical Trial

Klaus Wölfling, PhD; Karl W. Müller, PhD; Michael Dreier, Dipl-Soc; Christian Ruckes, Dipl-Math; Oliver Deuster, PhD; Anil Batra, MD; Karl Mann, MD; Michael Musalek, MD; Andreas Schuster, PhD; Tagrid Lemenager, PhD; Sara Hanke, Dipl-Psych; Manfred E. Beutel, MD

**IMPORTANCE** Internet and computer game addiction represent a growing mental health concern, acknowledged by the World Health Organization.

**OBJECTIVE** To determine whether manualized cognitive behavioral therapy (CBT), using short-term treatment for internet and computer game addiction (STICA), is efficient in individuals experiencing internet and computer game addiction.

**DESIGN, SETTINGS, AND PARTICIPANTS** A multicenter randomized clinical trial was conducted in 4 outpatient clinics in Germany and Austria from January 24, 2012, to June 14, 2017, including follow-ups. Blinded measurements were conducted. A consecutive sample of 143 men was randomized to the treatment group (STICA; n = 72) or wait-list control (WLC) group (n = 71). Main inclusion criteria were male sex and internet addiction as the primary diagnosis. The STICA group had an additional 6-month follow-up (n = 36). Data were analyzed from November 2018 to March 2019.

**INTERVENTIONS** The manualized CBT program aimed to recover functional internet use. The program consisted of 15 weekly group and up to 8 two-week individual sessions.

**MAIN OUTCOMES AND MEASURES** The predefined primary outcome was the Assessment of Internet and Computer Game Addiction Self-report (AICA-S). Secondary outcomes were self-reported internet addiction symptoms, time spent online on weekdays, psychosocial functioning, and depression.

**RESULTS** A total of 143 men (mean [SD] age, 26.2 [7.8] years) were analyzed based on intent-to-treat analyses. Of these participants, 50 of 72 men (69.4%) in the STICA group showed remission vs 17 of 71 men (23.9%) in the WLC group. In logistic regression analysis, remission in the STICA vs WLC group was higher (odds ratio, 10.10; 95% CI, 3.69-27.65), taking into account internet addiction baseline severity, comorbidity, treatment center, and age. Compared with the WLC groups, effect sizes at treatment termination of STICA were  $d = 1.19$  for AICA-S,  $d = 0.88$  for time spent online on weekdays,  $d = 0.64$  for psychosocial functioning, and  $d = 0.67$  for depression. Fourteen adverse events and 8 serious adverse events occurred. A causal relationship with treatment was considered likely in 2 AEs, one in each group.

**CONCLUSIONS AND RELEVANCE** Short-term treatment for internet and computer game addiction is a promising, manualized, short-term CBT for a broad range of internet addictions in multiple treatment centers. Further trials investigating the long-term efficacy of STICA and addressing specific groups and subgroups compared with active control conditions are required.

**TRIAL REGISTRATION** ClinicalTrials.gov identifier: NCT01434589

JAMA Psychiatry. doi:10.1001/jamapsychiatry.2019.1676  
Published online July 10, 2019.

© 2019 American Medical Association. All rights reserved.

Downloaded From: <http://jamanetwork.com/> by a University of Mainz User on 07/11/2019

Wölfling, K. & Müller, K.W., Dreier, M., Ruckes, C., Deuster, O., Batra, A., Mann, K., Musalek, M., Schuster, A., Lemenager, T., Hanke, S. & Beutel, M.E. (2019). Efficacy of Short-term Treatment of Internet and Computer game Addiction (STICA): A multicenter randomized controlled trial. JAMA Psychiatry, 76(10), 1018-1025

## MANUALISIERTE VERHALTENSTHERAPIE BEI INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNGEN

### Störungsspezifische Psychotherapie

Herausgegeben von Anil Batra  
und Gerhard Buchkremer

Wölfling, Jo, Bengesser, Beutel, Müller

### Computerspiel- und Internet

Ein kognitiv-behaviorales  
Behandlungsmanual

Content<sup>PLUS</sup>

Störungsspezifische Psychotherapie  
Herausgegeben von Anil Batra  
und Alexandra Philipsen

Wölfling/Beutel/Bengesser/Müller

### Computerspiel- und Internetsucht

Ein kognitiv-behaviorales  
Behandlungsmanual

2., erweiterte und  
überarbeitete Auflage

Kohlhammer

Indikations-  
stellung

Diagnose | Komorbidität

psychosoziale Ressourcen

Probatorik

Motivationsabklärung

Motivationsförderung

Zielvereinbarung

Intervention

Psychoedukation

Verhaltensanalysen

kognitives Umstrukturieren

Emotionsdiskrimination

Soziales Kompetenztraining

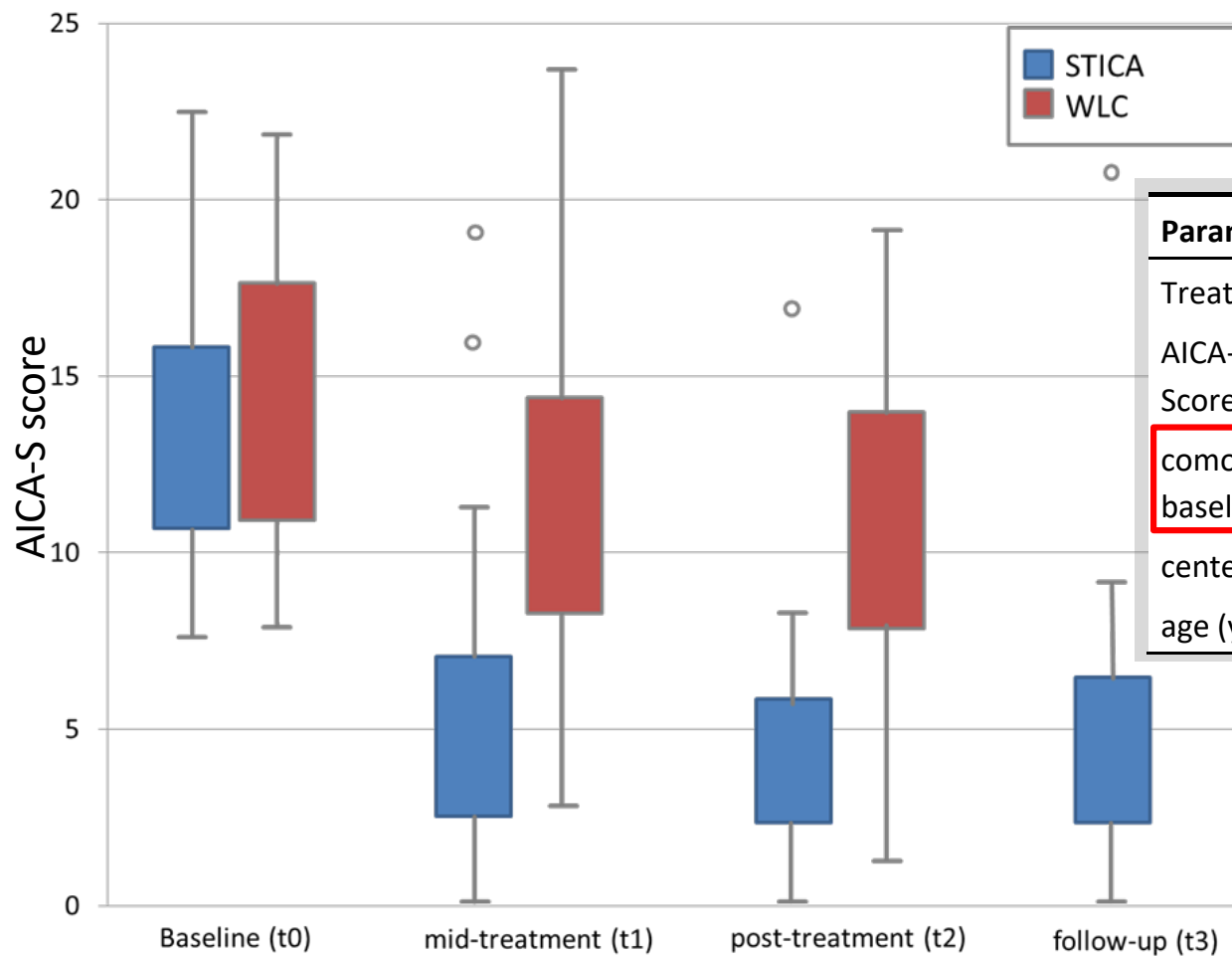
Rückfall-  
prophylaxe

Exposition

Notfallpläne



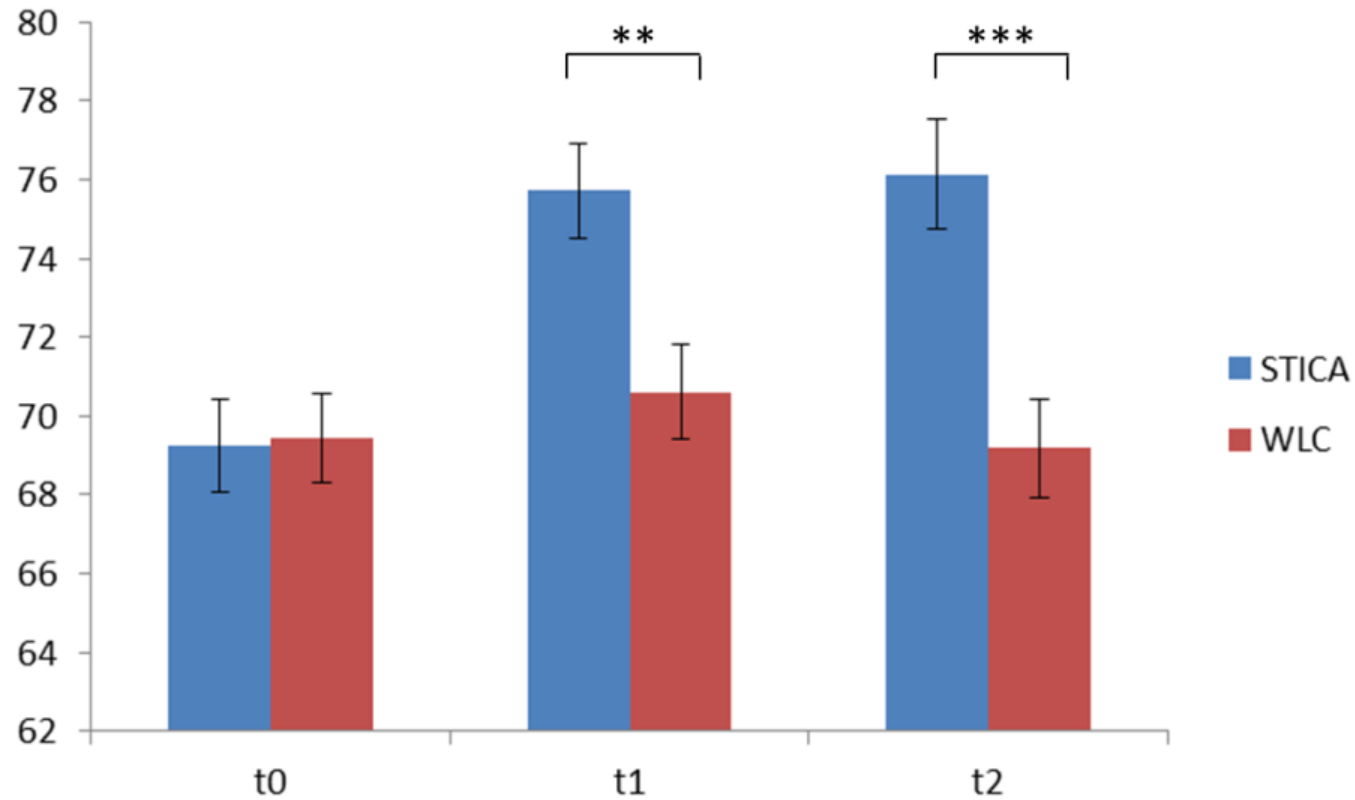
## ERGEBNISSE (1): SYMPTOME DER INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNGEN



Parameter	OR	95%-CI	p-value
Treatment	10.43	4.248 - 25.611	≤.001
AICA-S Baseline Score	0.818	0.742 - 0.924	0.0013
comorbidity at baseline	0.793	0.343 - 1.830	0.5860
center-ID	1.046	0.732 - 1.494	0.8044
age (years)	1.008	0.958 - 1.061	0.7540

In der Behandlungsgruppe weisen nach Therapieende **69.4%** eine Remission der Symptome auf, verglichen mit **23.9%** der Kontrollgruppe

## ERGEBNISSE (2): GLOBALES FUNKTIONSNIVEAU



	<b>STICA</b>	<b>WLC</b>
Within-subjects	$F(2,110)=17.19, p \leq .001$	n.s.
t0 vs. t1	$d_z = .637$	n.a.
t1 vs. t2	n.s.	n.a.



## BESONDERS WIRKSAME THERAPIEELEMENTE

Identifikation von spezifischen Triggern  
(Craving auslösende Reize)

Mein Rückblick auf den _____2020	Habe ich heute ein Verlangen nach meiner Internetaktivität verspürt?	Ja, auf einer Skala von 0 bis 100 entsprach mein Verlangen der Stärke [.....]	Ich habe die Internetaktivität für [.....] Minuten ausgeführt
	In welcher <i>Situation</i> befand ich mich, als das Verlangen auftauchte?		
	Was <i>dachte</i> ich in dieser Situation?		
	Welche <i>Gefühle</i> erlebte ich in dieser Situation?		
	Wie fühlte sich mein <i>Körper</i> in dieser Situation an?		
	Was <i>erwartete</i> ich mir in dieser Situation von der Internetnutzung?		

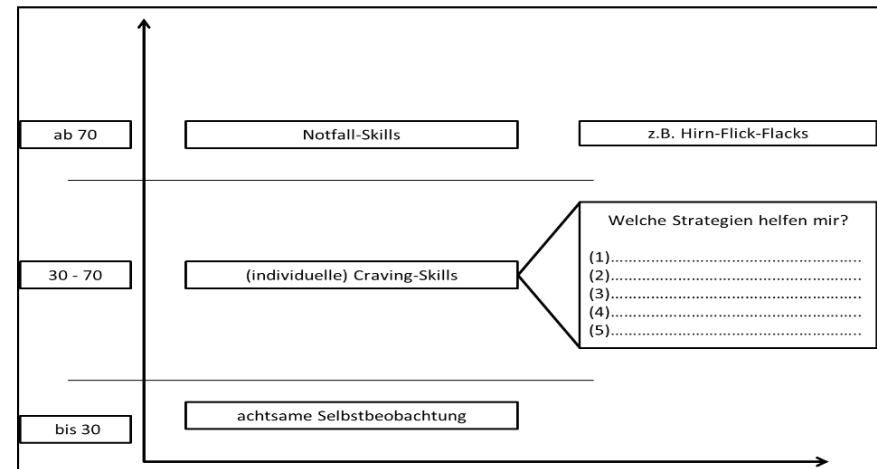
Ausarbeiten von konkreten  
Abstinenzplänen

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
08:00 - 09:00					
09:00 - 10:00					
10:00 - 11:00					
11:00 - 12:00					
12:00 - 13:00					
13:00 - 14:00					

## BESONDERS WIRKSAME THERAPIEELEMENTE

Einsatz verschiedener Expositionstechniken (Craving-Habituation; Langeweile-Exposition)



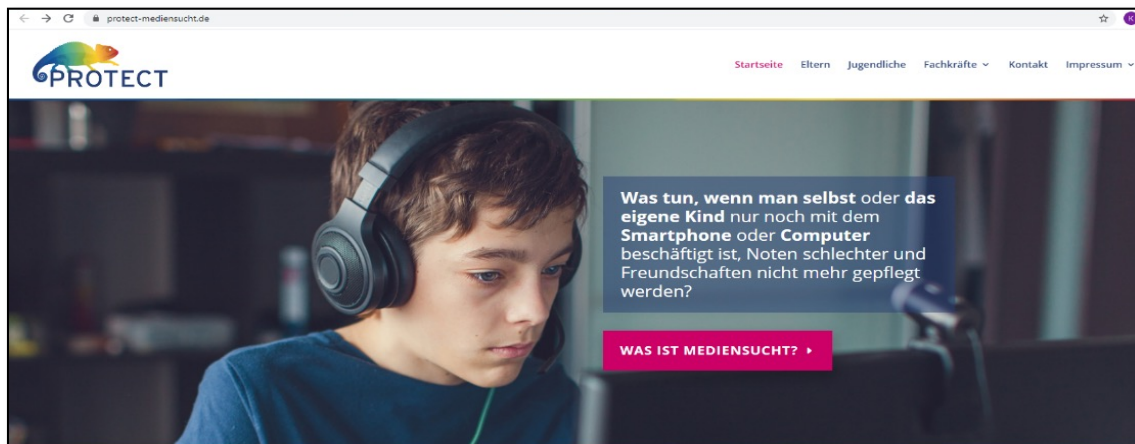
Psychische Mobilisierung und Aktivitätsaufbau

### Persönliche Freizeitaktivitäten

Was?			
Wann?			
Wo?			
Mit wem?			

# WIRKSAMKEIT EINER STANDARDISIERTEN FRÜHINTERVENTION

Gute Wirksamkeit in einer RCT nachgewiesen für ein verhaltenstherapeutisches Frühinterventionsprogramm bei 12- bis 18-jährigen Jugendlichen



JAMA Network | **Open.**

Original Investigation | Psychiatry

## Effectiveness of Cognitive Behavioral Therapy–Based Intervention in Preventing Gaming Disorder and Unspecified Internet Use Disorder in Adolescents: A Cluster Randomized Clinical Trial

Katjoun Lindenberg, PhD; Sophie Kindt, MSc; Carolin Szász-Janocha, MSc

**Abstract**

**IMPORTANCE** Behavioral addictions were introduced as novel mental disorders in the *International Classification of Diseases, 11th Revision*, based on evidence that human behavior itself can become addictive, similar to addiction to substances. However, previous studies on prevention of gaming disorder and unspecified internet use disorder lacked randomization, follow-up measurements, and diagnostic interviews that assessed incidence rates; this trial was intended to fill this gap.

**OBJECTIVES** To investigate whether the PROTECT (Professioneller Umgang mit technischen Medien [Professional Use of Technical Media]) intervention can reduce the symptom severity and prevent full syndrome and subthreshold onset of gaming disorder and unspecified internet use disorder in at-risk adolescents.

**DESIGN, SETTING, AND PARTICIPANTS** A multicenter cluster randomized clinical trial conducted recruitment, screening, intervention delivery, and data collection among at-risk adolescents aged 12 to 18 years in 33 high schools in Germany. Inclusion criteria for the study and symptom severity analyses were elevated symptoms of gaming disorder and unspecified internet use disorder. A subsample that met the inclusion criteria for incidence analyses (no full syndrome of gaming disorder or unspecified internet use disorder, depression, or anxiety at baseline) was analyzed for illness onset. Participants were randomized to either the PROTECT intervention group or the assessment-only control group. Participants were assessed at baseline, 1-month follow-up, 4-month follow-up, and 12-month follow-up between October 1, 2015, and September 30, 2018. Based on intent-to-treat principle, data analyses were conducted from February 8, 2019, to May 7, 2021.

**INTERVENTIONS** PROTECT, a theory-driven, manualized, cognitive behavioral therapy–based indicated preventive group intervention that is delivered in 4 sessions by trained psychologists. It targets changes in addictive reward processing and pathological cognitive mechanisms.

**MAIN OUTCOMES AND MEASURES** The primary outcome was symptom severity (measured by CSAS [Computerspielabhängigkeitskala], a modified German video game dependency scale with a score range of 0–56 [higher scores indicating greater pathology]) along with incidence rates (assessed by a structured clinical interview) after 12 months. Secondary outcomes were comorbid psychopathology and problem behaviors.

**RESULTS** A total of 422 at-risk adolescents (mean [SD] age, 15.11 [2.01] years; 229 female participants [54.3%]) were randomized to either the PROTECT intervention group (n = 167; mean [SD] risk score, 29.05 [6.98]) or the assessment-only control group (n = 255; mean [SD] risk score, 26.21 [5.01]) and were included in the symptom severity analyses. Compared with the control group, the PROTECT group showed a significantly greater reduction in symptom severity of gaming disorder

**Key Points**

**Question** Is manualized cognitive behavioral therapy–based indicated prevention effective in reducing symptoms of gaming disorder and unspecified internet use disorder and rates of these disorders in at-risk high school students?

**Findings** In this cluster randomized clinical trial of 422 at-risk adolescents with gaming disorder and unspecified internet use disorder, the PROTECT (Professioneller Umgang mit technischen Medien [Professional Use of Technical Media]) intervention group had a significantly greater reduction in symptoms over 12 months compared with the assessment-only control group (39.8% vs 27.7%). Differences in incidence rates did not reach significance.

**Meaning** Findings of this trial indicate that the PROTECT intervention in high schools is effective in reducing symptoms of gaming disorder and unspecified internet use disorder.

+ Visual Abstract  
+ Invited Commentary  
+ Supplemental content  
Author affiliations and article information are listed at the end of this article.

**Open Access.** This is an open access article distributed under the terms of the CC-BY License.  
JAMA Network Open. 2022;5(2):e2148995. doi:10.1001/jamanetworkopen.2021.48995

February 18, 2022 1/14

Downloaded From: <https://jamanetwork.com/> by a University of Mainz User on 04/27/2023

Lindenberg, K., Kindt, S., & Szász-Janocha, C. (2022). Effectiveness of cognitive behavioral therapy–based intervention in preventing gaming disorder and unspecified internet use disorder in adolescents: a cluster randomized clinical trial. JAMA network open, 5(2), e2148995-e2148995.

## ISES! MODELLPROJEKT DER UNIVERSITÄTSKLINIK TÜBINGEN ZUR BERATUNG VON ANGEHÖRIGEN



The screenshot shows the website for the ISES! project. At the top left is the logo of the Universitätsklinikum Tübingen. To the right is a navigation menu with links for 'DAS KLINIKUM', 'PATIENTEN & BESUCHER', 'MEDIZINISCHE FAKULTÄT', 'KARRIERE', and 'KONTAKT'. Below the navigation is a search bar with the text 'Internationale Patienten | Presse | Suche'. The main header features a photograph of a woman and a young boy looking at a computer screen. Overlaid on the left side of the photo is the text 'Internetbezogene Störungen: Eltern stärken! - ISES!'. Below the photo is the logo for 'forum gesundheitsstandort BW'. The main content area contains the following text:

**Forschungsprojekt zur Unterstützung von Eltern mit Kindern (12 - 21 Jahre), die das Internet problematisch nutzen**

Wird die Internetnutzung eines Familienmitglieds zum Problem, sind auch die Eltern und Angehörigen die Leidtragenden. Versuche, etwas zu verändern, resultieren unabsichtlich in Konflikten, welche die Beziehungen beeinträchtigen. Der/die Betroffene ist oft nicht einsichtig, lehnt Hilfsangebote ab und zieht sich immer weiter in die virtuelle Welt zurück. Damit Eltern in dieser Situation Rat und Begleitung finden, wurde an der Universitätsklinik Tübingen das Forschungsprojekt „Internetbezogene Störungen: Eltern stärken - ISES!“ ins Leben gerufen.

Das Projekt hat im Juni 2020 begonnen und endet im März 2022. Gefördert wird das Projekt vom Ministerium für Soziales und Integration Baden-

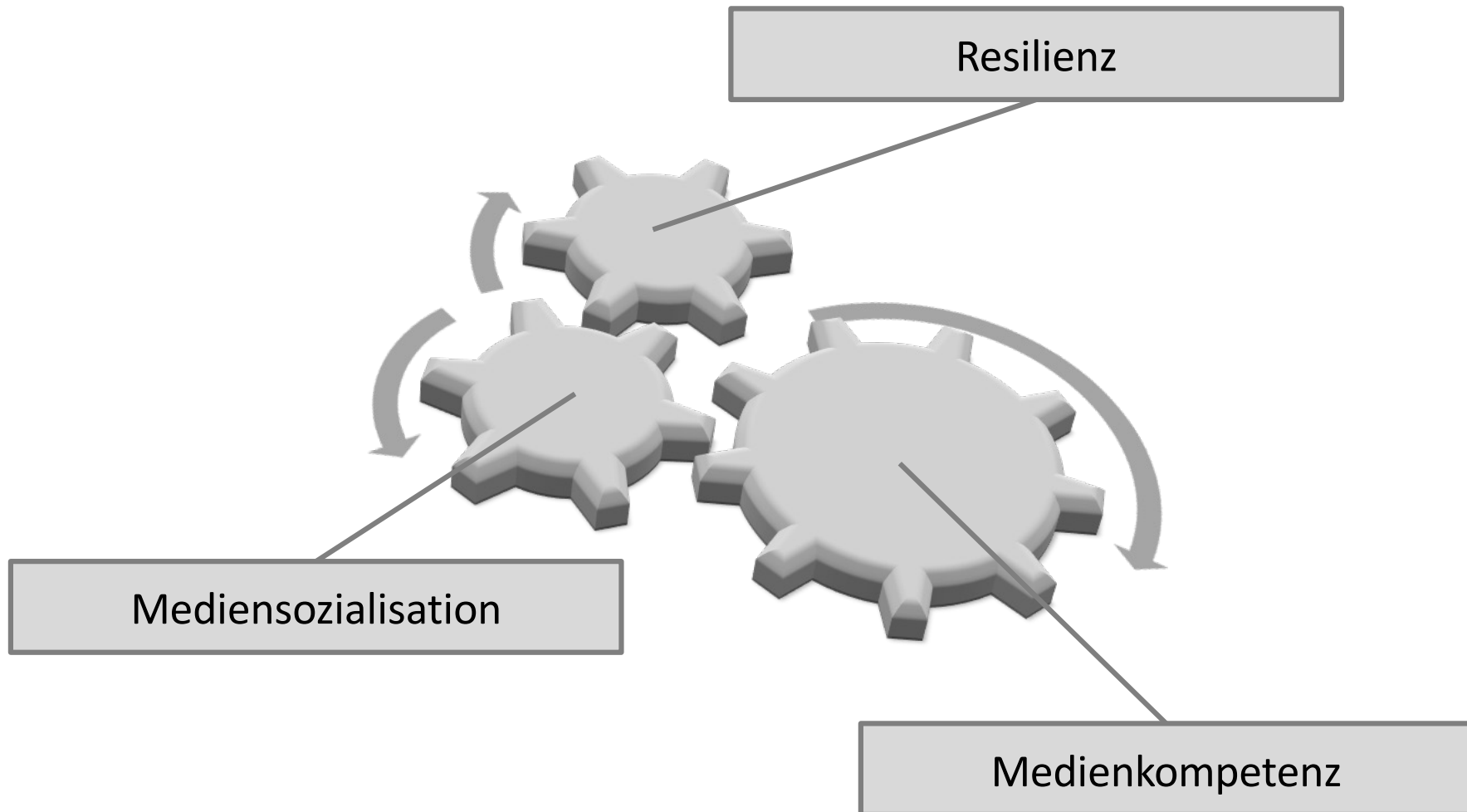
6 Gruppensitzungen a 90 Minuten über 8 Wochen

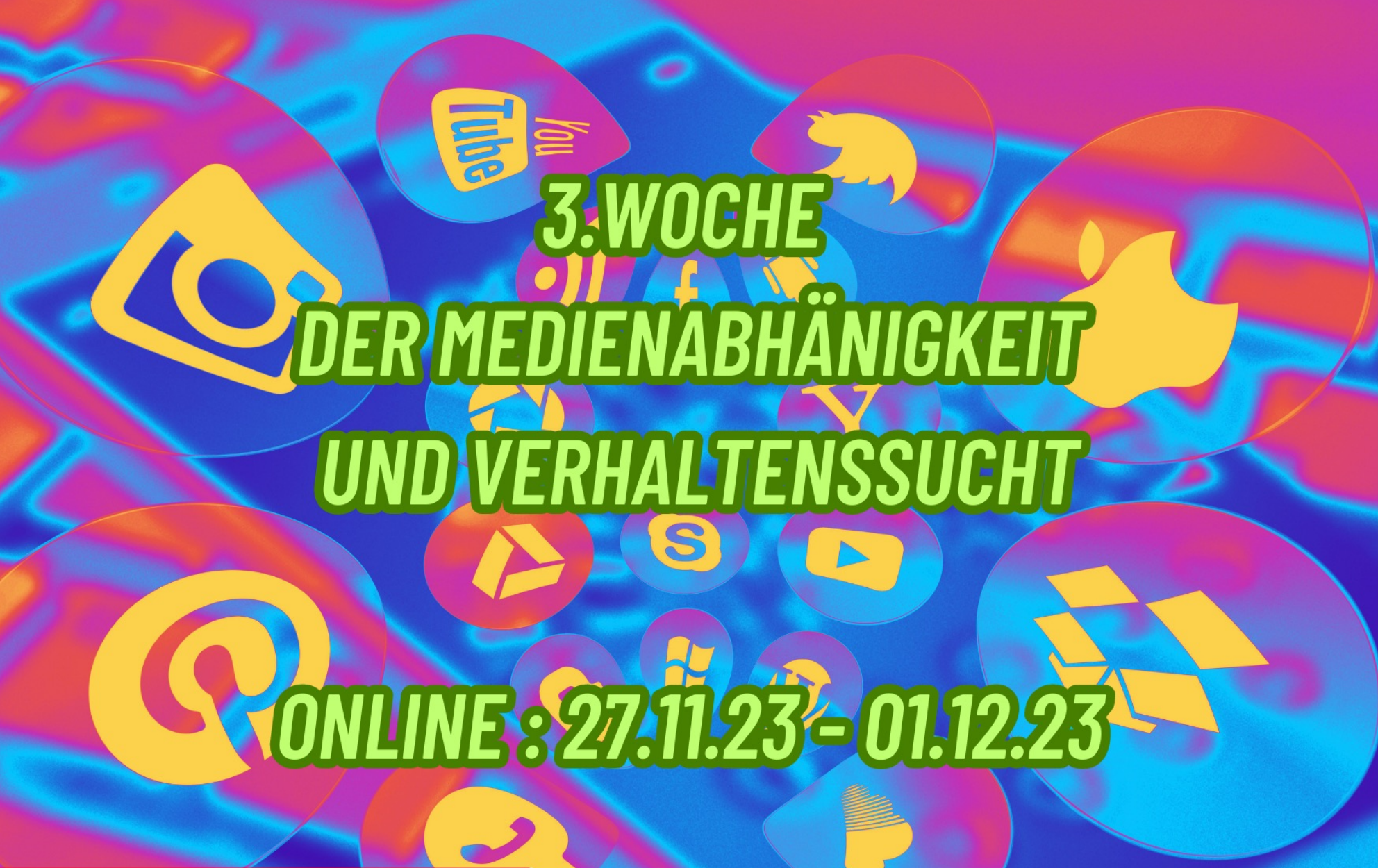
**[fazit. ausblick. perspektiven]**



Wenn erstens ein Etwas zentraler Bestandteil unserer Lebensgestaltung geworden ist und zweitens dieses Etwas uns auch noch dazu oftmals Spaß macht ... und gleichzeitig aber dieses Etwas manche, aber wirklich nicht alle, nicht mal die meisten Menschen, aber doch wieder auch zu viele, ins Unglück stürzt ... wo können wir da präventiv aktiv werden?

## MULTIMODALE PRÄVENTION





**3. WOCHE**  
**DER MEDIENABHÄNGIGKEIT**  
**UND VERHALTENSUCHT**

**ONLINE : 27.11.23 - 01.12.23**



Fachverband  
Medienabhängigkeit e.V.



# Eigene Beiträge zum Thema

- Wölfling, K., Jo, C., Bengesser, I., Beutel, M.E. & Müller, K.W. (2013). Computerspiel- und Internetsucht – Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual. Stuttgart: Kohlhammer.
- Müller, K. (2013). Spielwiese Internet. Sucht ohne Suchtmittel. Heidelberg Berlin: Springer Spektrum
- Müller, K.W. (2016). Internetsucht. Wie man sie erkennt und was man dagegen tun kann. Heidelberg, Berlin: Springer Spektrum
- Müller, K.W. & Wölfling, K. (2017). Pathologischer Mediengebrauch und Internetsucht. Stuttgart: Kohlhammer
- Müller, A., Wölfling, K. & Müller, K.W. (2017). Verhaltenssuchte. Pathologisches Kaufen, Spiel- und Internetsucht. Fortschritte der Psychotherapie. Göttingen: Hogrefe



Kontakt

Dr. Kai W. Müller, Diplompsychologe

Wissenschaftlicher und klinischer Mitarbeiter

Ambulanz für Spielsucht

Klinik für Psychosomatische Medizin &

Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz

Telefon: 06131-17-4287

Mail: [muellka@uni-mainz.de](mailto:muellka@uni-mainz.de)