



Messung von habituellem Verhalten im Labor – Erkenntnisse aus der Grundlagenforschung

Charlotte Arend¹, Anna Schmid¹, Patricia Schaar², Prof. Dr. Astrid Müller² & Prof. Dr. Sabine Steins-Loeber¹

¹Lehrstuhl für Klinische Psychologie und Psychotherapie der Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Deutschland

²Klinik für Psychosomatik und Psychotherapie, Medizinische Hochschule Hannover, Hannover, Deutschland

Theoretischer Hintergrund: Die Entwicklung von zielgerichteten zu automatisierten Verhalten und die damit verbundenen Konditionierungsprozesse spielen in der Therapie von Suchterkrankungen eine große Rolle. Der Einfluss Pavlovscher Konditionierungsprozesse auf belohnungsassoziiertes Verhalten trägt als wichtiger Faktor zur Entstehung und Aufrechterhaltung von Suchterkrankungen bei. Angesichts dessen, erscheint eine Methodik zur Erfassung habituellen Verhaltens und als möglicher Ansatzpunkt für Interventionen als wichtiger Aspekt in der Grundlagenforschung.

Fragestellung: Unsere Forschungsgruppe untersucht den Transfer von zielgerichtetem zu automatisiertem Verhalten anhand einer Kurzversion des Pavlovian-to-Instrumental-Transfer (PIT) Paradigmas, mit besonderem Fokus auf dessen Validität und Reliabilität.

Methode: Die Daten wurden im Rahmen der DFG-geförderten Forschungsgruppe FOR2974 (Pr.-Nr.: 411232260) erhoben. Eine Kurzversion des PIT-Paradigmas mit einer Devaluationsprozedur und ohne Pavlovsche Trainingsphase wurde verwendet, um den Einfluss konditionierter Stimuli auf instrumentelles Verhalten zu untersuchen. Dabei wurden jeweils online-Shopping- oder gaming-assoziierte Reize und Belohnungen verwendet. Die Stichprobe umfasste Personen mit mindestens gelegentlicher Gaming- (n= 32) und Online-Shopping-Nutzung (n= 31). Die Probanden führten die Kurzversion des PIT-Paradigmas durch, gefolgt von einer Approach-Avoidance Task (AAT) mit Online-Shopping bzw. Gaming-relatierten und neutralen Stimuli. Dann folgte eine erneute Durchführung des PIT-Paradigmas. Zuletzt wurden Fragebögen zur Symptomschwere vom problematischen Gaming- bzw. Online-Shoppingnutzungsverhalten, jeweilige Nutzungserfahrungen und -präferenzen, sowie demographische Variablen erhoben.

Ergebnis: Die Darbietung der applikationsspezifischen (gaming- bzw. shoppingrelatierten) Reize, verstärkte das instrumentelle Verhalten zum Erhalt der entsprechenden Belohnung (PIT-Effekt für jeweils Gaming und Shopping). Eine Devaluation reduzierte die belohnungsbezogene Reaktion, jedoch blieb der Einfluss der konditionierten Reize auf die Reaktion vorhanden. Die Größen der PIT-Effekte wiesen eine moderate Stabilität auf.

Schlussfolgerung: Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass das PIT-Paradigma in seiner Kurzversion eine reliable, valide und ökonomische Möglichkeit zur Messung von habituellen Verhalten bietet. Weitere Untersuchungen mit klinischen Stichproben und über längere Zeiträume hinweg erscheinen jedoch notwendig.

Schlüsselwörter: Verhaltenssucht, PIT, Gaming Disorder, automatisiertes Verhalten