

Gaming Disorder – Ein Ausblick auf mögliche, spezifische Interventionsansätze aus der Forschung für die Praxis

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: Eine störungsspezifische KVT steht als Verfahren der ersten Wahl im Fokus bei der Behandlung von Computerspielstörung im Erwachsenenalter. In Anlehnung an das I-PACE Modell zur Beschreibung der Entwicklung von Verhaltenssüchten, werden spezifische Mechanismen, wie Cue-Reaktivität, Annäherungs- & Vermeidungstendenzen, sowie habituelles belohnungsbezogenes Verhalten, als aufrechterhaltende Faktoren postuliert. Aufgrund neuerer Forschungsergebnisse erscheinen Interventionsansätze, die an solchen spezifischen Störungsmechanismen ansetzen, sinnvoll. Ein Kandidat könnte ein computergestütztes Cognitive Bias Modification Training (CBM) sein.

Fragestellung: In diesem Beitrag soll der Forschungsstand zu spezifischen Ansätzen und ein möglicher Ausblick für die Praxis bei der psychotherapeutischen Behandlung der Computerspielstörung bei Erwachsenen beleuchtet werden.

Methode: Die Daten entstammen der ersten bereits abgeschlossenen und der aktuellen zweiten Förderperiode der DFG-geförderten Forschungsgruppe FOR2974 (Pr.-Nr.: 411232260). In der zweiten Förderperiode werden aktuell Menschen mit mindestens riskanter Gamingnutzung (N=128) per Zufall zu einem computergestützten CBM-Training oder einem CBM-Training mit einer Devaluation zugeteilt. Die zugrundeliegenden spezifischen Störungsmechanismen: Cue-Reaktivität, Annäherungs- & Vermeidungstendenzen, sowie habituelles belohnungsbezogenes Verhalten werden in einem Pretest-Posttest-Design erhoben.

Ergebnis: In der ersten Förderperiode konnte gezeigt werden, dass die Präsentation von Gaming-assoziierten Stimuli im Vergleich zu neutralen Stimuli die Ausführung einer Gaming-assoziierten instrumentellen Reaktion erhöhte (sogenanter Pavlovian-to instrumental transfer-Effekt). Dieser Effekt war auch nach Devaluation des Gaming-reward nachweisbar. Vor diesem Hintergrund wurde ein modifiziertes CBM-Training entwickelt, das vorgestellt werden soll.

Schlussfolgerung: Die Ergebnisse legen den Nutzen spezifischer Interventionsansätze, welche an diesen aufrechterhaltenden Störungsmechanismen ansetzen, nahe. Basierend auf dem Nutzen vom CBM-Ansätzen in der Behandlung von alkoholabhängigen Patient:innen, erscheint die Untersuchung der Anwendung von CBM-Trainings mit und ohne Devaluation im Bereich der Computerspielstörung lohnenswert.

Schlüsselwörter: Verhaltenssucht, Gaming Disorder, CBM, PIT