

«How can we encourage engagement instead of rebellion?»

30.6.2021



Verhaltenssüchte



Online/Offline Gaming Sucht



Glücks-/Geldspielsucht

Sportsucht und Esssucht werden diskutiert



Sexsucht oder Hypersexualität



Kaufsucht

Epidemiologie

- › Pathologisches und riskantes Spielen in der Schweiz (Dey, Michelle; Haug, Severin (2019). Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017. Zürich: ISGF.)
 - › 0.2 % pathologisches Spielverhalten (14'700) und 2.8% riskantes Spielverhalten (hochgerechnet: 177'500 Personen)

- › Internet Gaming Disorder (Wartberg et al., 2017, DE)
 - › in der Altersgruppe der 12-25-jährigen 5,7%
 - › Verhältnis Männer : Frauen ca. 2:1

- › Kaufsucht (Maraz et al., 2016, CH)
 - › 5% der Erwachsenen in der Bevölkerung sind kaufsuchtgefährdet
 - › Verhältnis Frauen : Männer ca. 2:1

- › Hypersexualität (Karila et al., 2014, DE)
 - › ~ 3-6%
 - › Verhältnis Männer : Frauen ca. 3-5:1

ICD-11

› Disorders due to addictive behaviors = (6C5)

- › 50.0 Gambling disorder predominantly online (Geldspiel)
- › 50.1 Gambling disorder predominantly offline (Geldspiel)
- › 50.Z Gambling disorder, unspecified (Geldspiel)

- › 51.0 Gaming disorder (online)
- › 51.1 Gaming disorder (offline)
- › 51.Z Gaming disorder, unspecified
- › 5Y Other specified disorders due to addictive behaviors
 - › Internetsucht (Social media-, Streaming-, Horten- und Sammelsucht)
 - › Kaufsucht
 - › *Sportsucht*

- › 5Z Disorders due to addictive behaviors, unspecified

› Problems associated with health behaviors = (QE2)

- › 21 Hazardous gambling or betting
- › 22 Hazardous gaming (online oder offline)

› Impulse control disorders = (6C7)

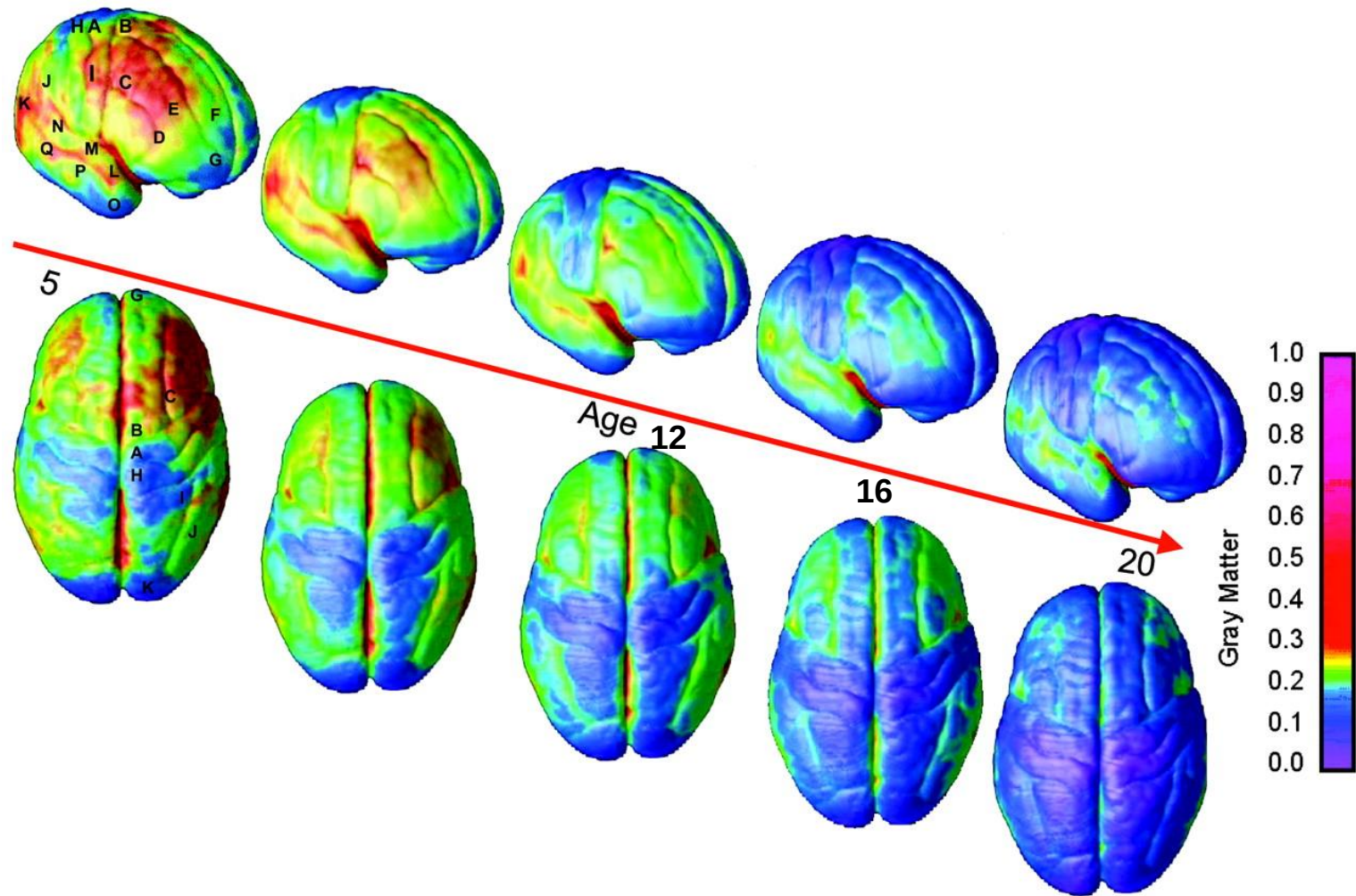
- › 72 Compulsive sexual behavior disorder

› Secondary impulse control syndrome = (6E6)

- › 66 Bsp. *Dopamine* induziertes Geldspielen oder Hypersexualität (Parkinson, Restless Legs)

Hirnentwicklung in der Adoleszenz

Chancen und Risiken



Gogtay 2004; PNAS May 25, 2004 101 (21) 8174-8179

Psychoaktive Produkte und das adoleszente Hirn

Dopamin: «Do It Again System»



«RanGRanger»

Jack 17 Jahre alt

- Anmeldung durch die Mutter
- Aggressionen verbal, häufig Streit um Handy-, Laptop Konsum (Misstrauen)
- Schulprobleme (Privatschule), ADHS Abklärung mit 12 Jahren, Autismus-Spektrum Störung wird diskutiert
- Ängstlich und sozialer Rückzug
- Schlafstörungen, kann morgens nicht aufstehen, bis in die frühen Morgenstunden wach, auch bei Abstinenzversuch.

Jack und seine Welt der Spiele

+ 10

+ 73

+ 784 → GT A

+ 8

+ 60

+ 5

+ 10

+ 105 → Bay Day 2

+ 10

+ 37

+ 3

+ 45

+ 73

+ 107 → SCP

+ 105 → SCUM

+ 25

-(1637)

+ 79

+ 22

+ 92

+ 5

+ 125 → Terraria

+ 42

+ 402 → Rainbow #

+ 24

+ 25

+ 8

+ 5

+ 514 → Penon Plays

so die

+ 15

+ 13

+ 6

+ 8

+ 2

+ 2

+ 5

+ 11

+ 21

+ 6

+ 10

+ 7

+ 5

+ 8

+ 15

+ 3

+ 27

+ 3

+ 75

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 3

+ 15

+ 89

+ 5

+ 3

+ 77

+ 20

+ 41

+ 12

+ 36

+ 5

+ 7

+ 2

+ 30

+ 7

+ 49

+ 2

+ 75

+ 6

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

+ 4

+ 51

+ 2

+ 19

+ 145 → p. Mod

+ 6

+ 5

+ 10

+ 9

+ 100 → just aufe

+ 2

+ 7

Jack und seine Hardware

- DS

- 3DS

- Game Cube

- PlayStation

- NDS Switch

'Lernung'

täglich Umgang

?

- PC → 'Gaming'

- Laptop → Schule, 'Lernen' → Math

ab 13⁰⁰ / ab 18⁰⁰

- Handy → Kontakte, Youtube, Musik, 'Games'

- iPad → Bücher, Youtube, Mails, 'Games'

Wo geht's lang?



Jacks Themen im terrestrischen Leben

Unsicherheit und Orientierungslosigkeit

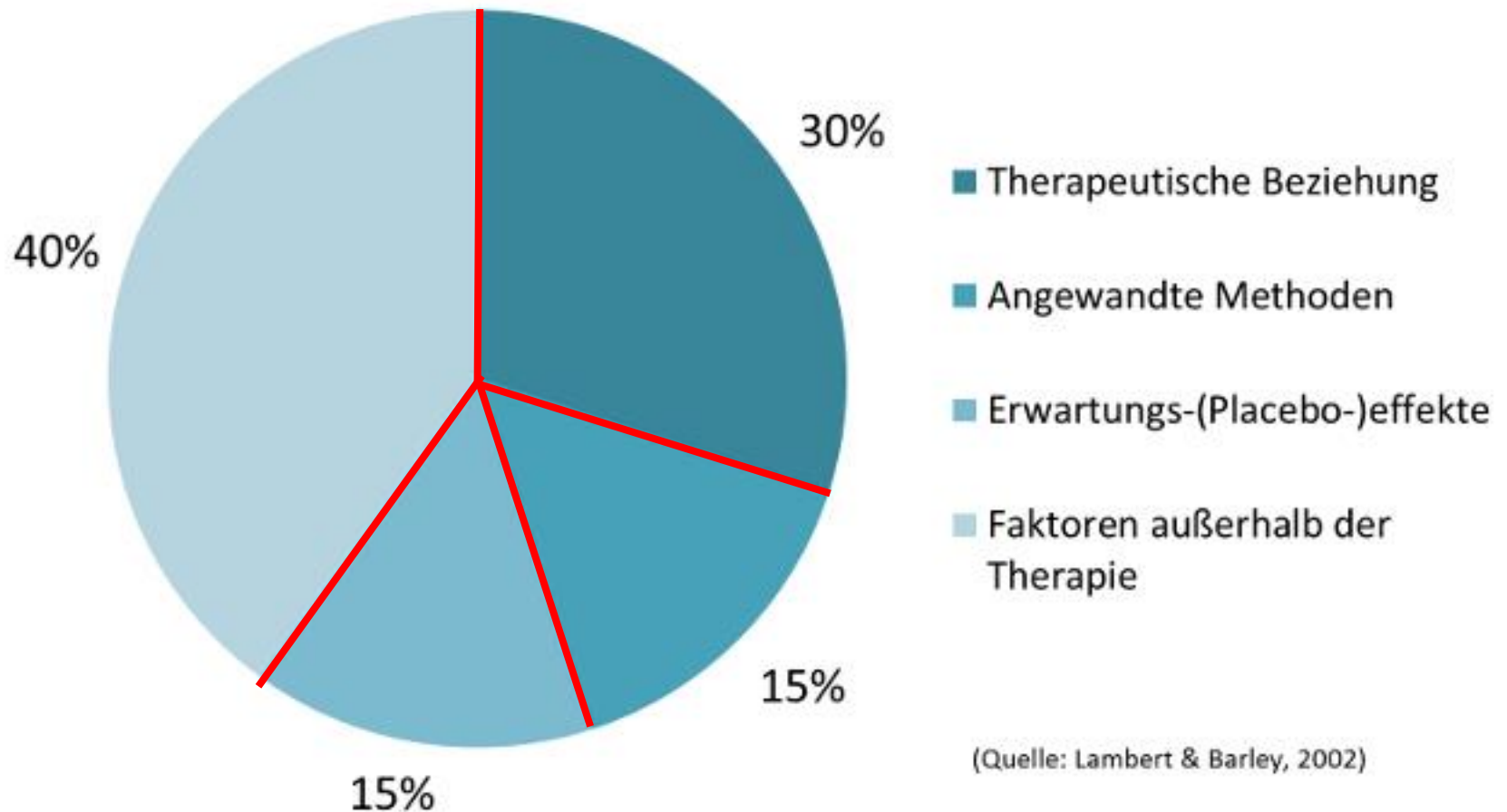
- › Orientierung an Vorbildern, Idealen
- › Entwicklung und Bewusstwerden der eigenen Werte und Haltung, auch Talente
- › Stellung in der Familie, bei den Peers, in der Gesellschaft
- › Neue Bindungen, Verbindungen, Beziehungen und Verfestigen/Veränderung alter Beziehungen
- › Sexuelle Erfahrungen, Liebe Lust und Frust
- › Erkennung des eigenen Horizontes und das Interesse mehr zu sehen (Neugier)
- › Veränderung des Körpers (Unsicherheit)
- › Verantwortung übernehmen für sich für andere (in Verbindung bleiben)



REALITY

Worst game ever.

Einflussfaktoren für Therapieerfolg



Arbeit im Milieu

Ruhe bewahren, Innere Haltung versus sture Regeln

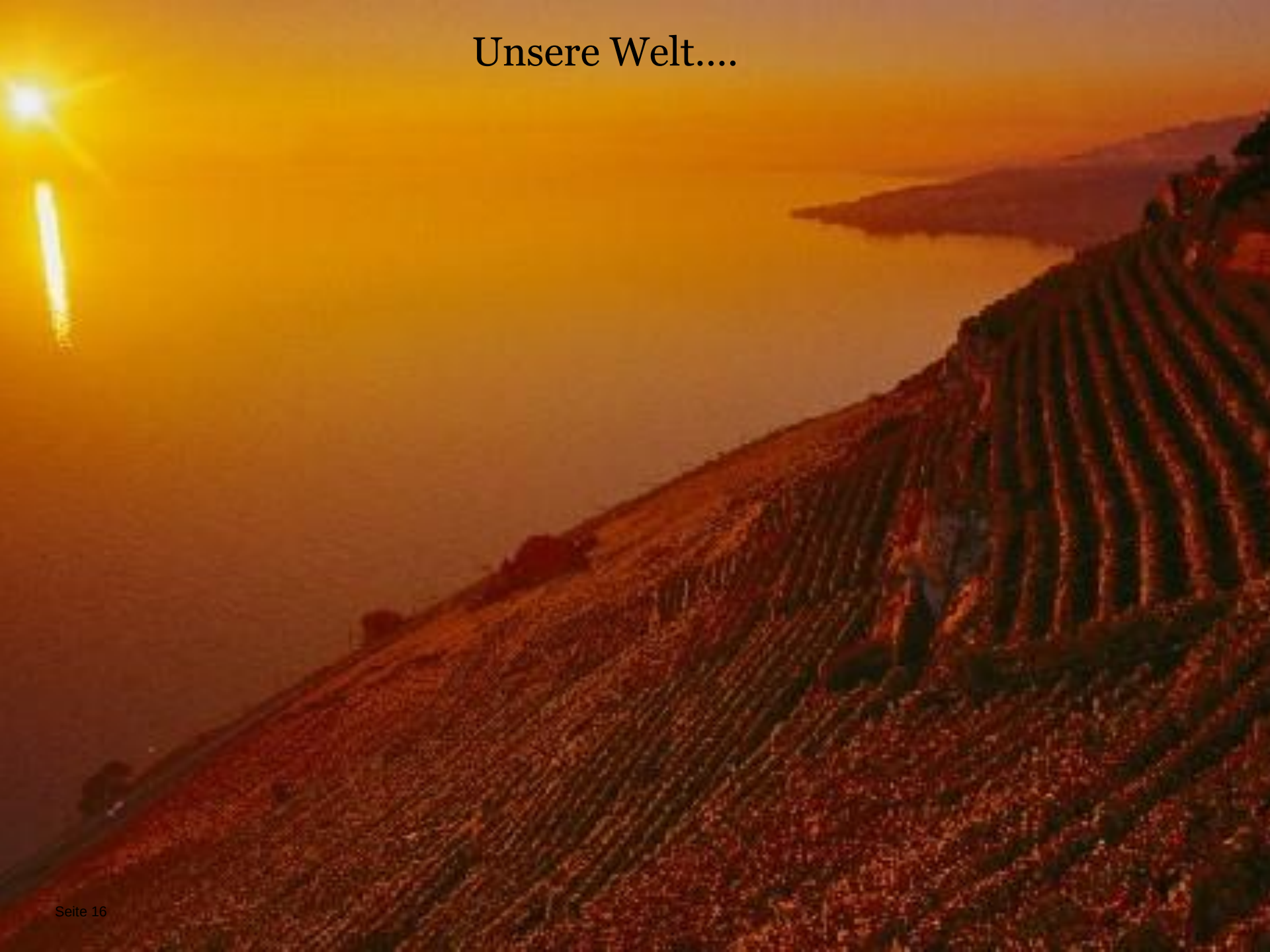


Bild-Quelle: <https://www.haz.de/Nachrichten/Wissen/Uebersicht/Ruhe-bewahren-So-helfen-Eltern-Kindern-durch-die-Pubertaet>

Jack und seine heile digitale Welt



Unsere Welt....



Milieu-Therapie



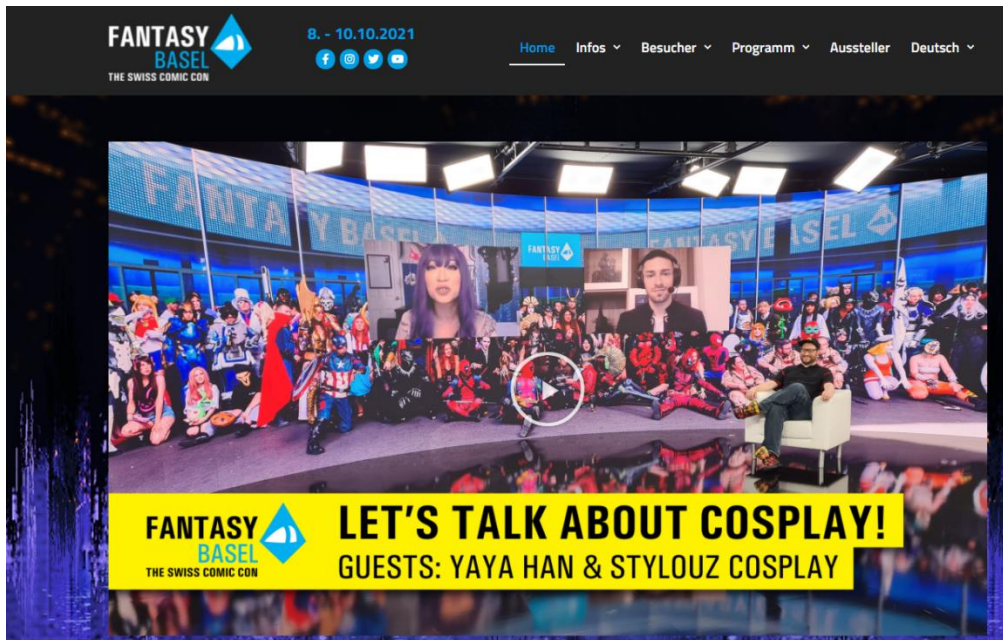
Langerweile

Wichtig zu wissen

Das Gegenteil von Sucht ist in Beziehung bleiben!

- Junge Erwachsene sind nicht faul, sie ticken einfach anders und sind verunsichert.
- Verhaltenssüchte haben Krankheitswert!
- Das Hirn entwickelt sich als letztes Organ!
- Psychoaktive Produkte 24/7
- Abstinenz von was genau?
- Haltung und Wertearbeit, Orientierungspunkte sind besser als sture Regeln
- Authentizität, Beziehungsfähigkeit, Vertrauen

Ausblick und Gaming in der Schweiz



Zentrum für Abhängigkeitserkrankungen (ZAE), Verhaltenssuchte Stationär (VSS) und Verhaltenssuchte Ambulanz (VSA)

Renanto Poespodihardjo Leitender Psychologe
Martin Meyer Stv. Oberarzt
Esther Meier Leitung Pflege

Rebecca Dittmann Psychologin
Daryl Niedermoser Psychologe, Forschungspsychologe
Lukas Bosse Assistenzpsychologe
Michelle Wobmann Assistenzpsychologin
Melike Sahin Assistenzpsychologin
Bernadette Wittwer Assistenzärztin

Angelika Kleimeier Pflegefachfrau
Doris Fesl Pflegefachfrau
Mathias Grapentin Pflegefachmann
Sara Colombo Pflegefachfrau

Mariam Ahmadi Sozialdienst

Melanie Hausleithner Sekretariat
Mirjana Sipka Sekretariat

Jan Ruffin Zivi
Timon Eya Zivi

Prof. Dr. med. Marc Walter
Prof. Dr. med. Gerhard Wiesbeck



UPK Basel

Wilhelm Klein-Strasse 27, 4002 Basel
Telefon +41 61 325 51 11, Fax +41 61 325 55 12
info@upk.ch, www.upk.ch



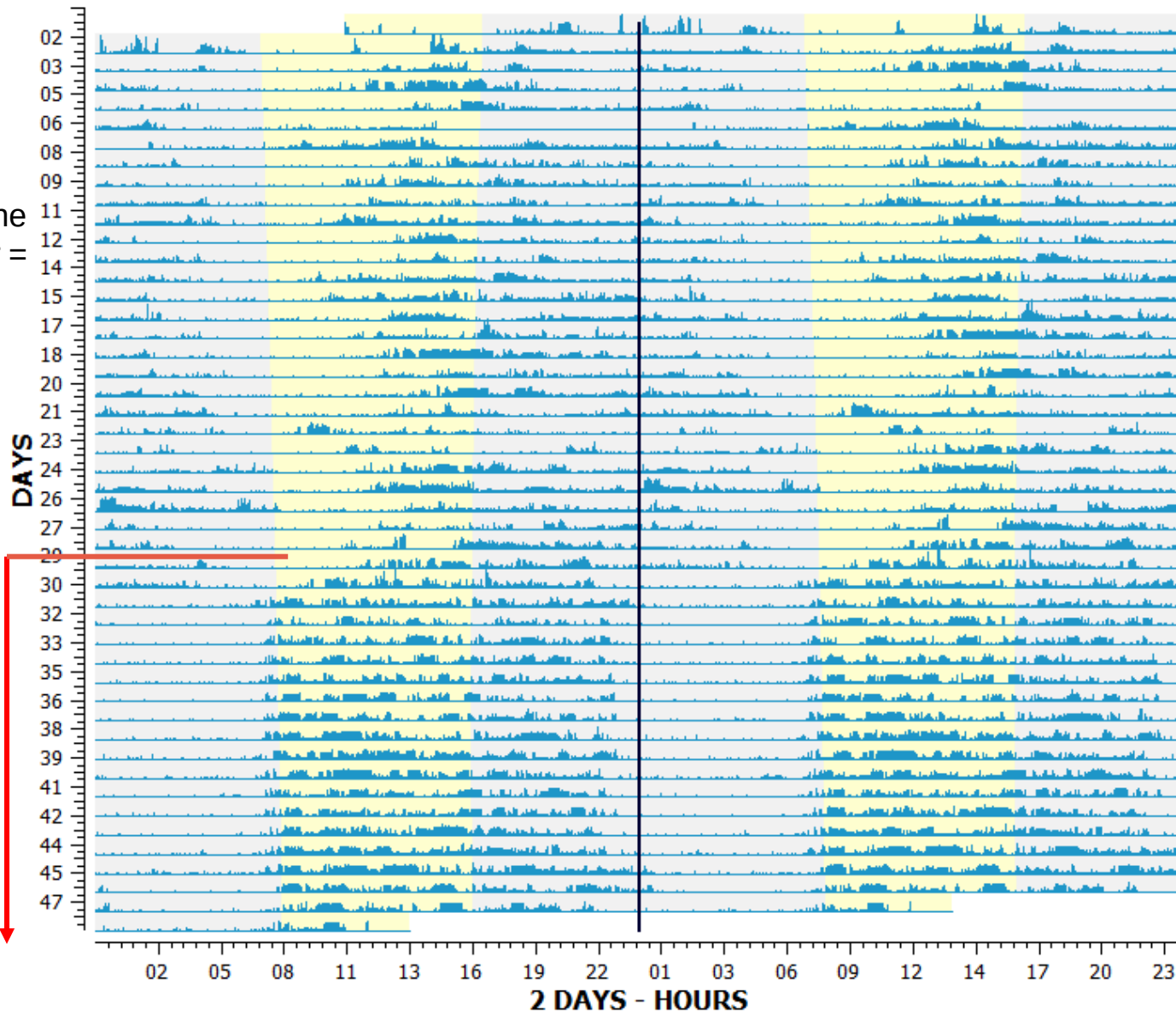
Universität
Basel

UPK

Universitäre
Psychiatrische Kliniken
Basel

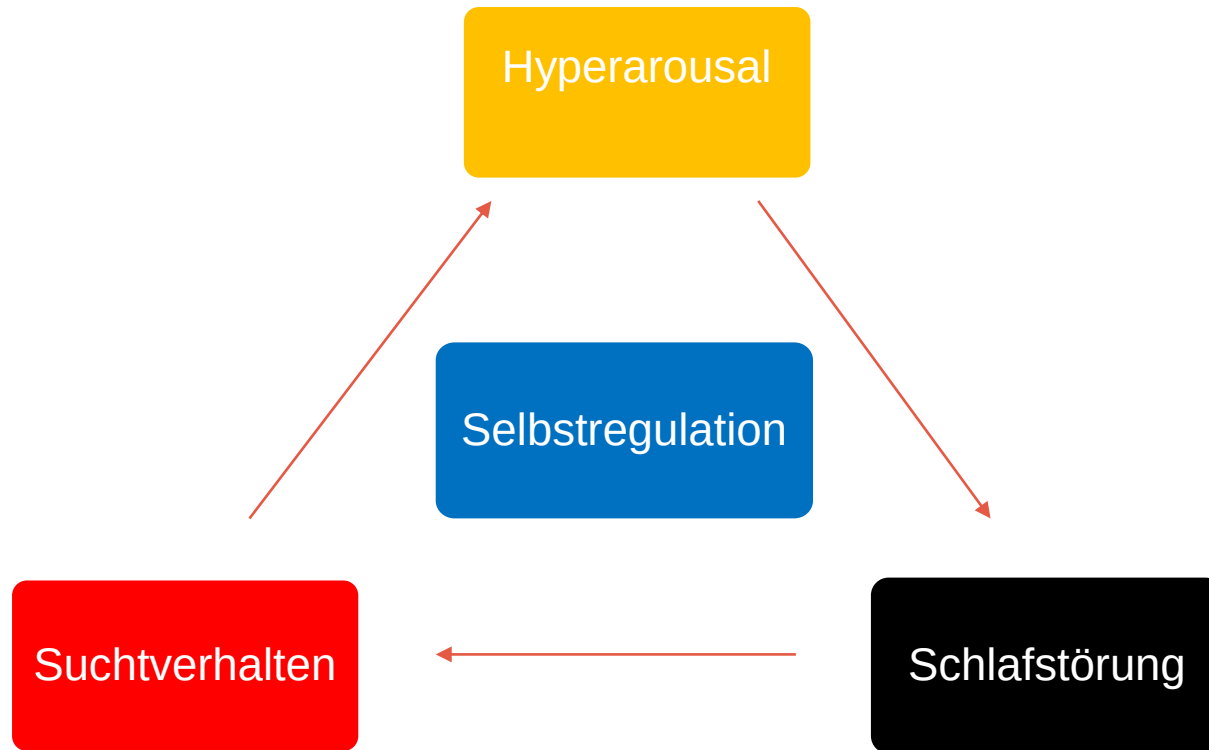
Jack kann nicht schlafen...

Zu Hause ohne
Tagesstruktur =
Gamen

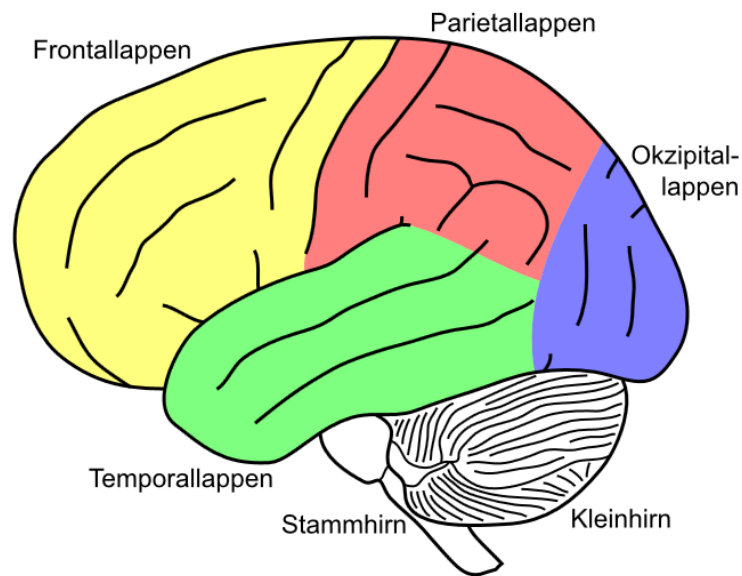


Klinik =
Abstinenz

Suchtverhalten führt zu Überstimulation



Anteil des Frontallappens am Gesamtgehirn (nach Brodmann 1912)



Igel	< 1%
Kaninchen	2,2%
Fledermaus	2,3%
Katze	3,4%
Hund	6,9%
Maki (nachtaktiver Halbaffe)	8,3%
Kapuzineraffen	9,2%
Gibbon	11%
Schimpansen	17%
Menschen	29%

Gray matter differences in the anterior cingulate and orbitofrontal cortex of young adults with Internet gaming disorder: Surface-based morphometry

DEOKJONG LEE^{1,2}, JINSICK PARK³, KEE NAMKOONG^{1,2}, IN YOUNG KIM^{3*} and YOUNG-CHUL JUNG^{1,2*}

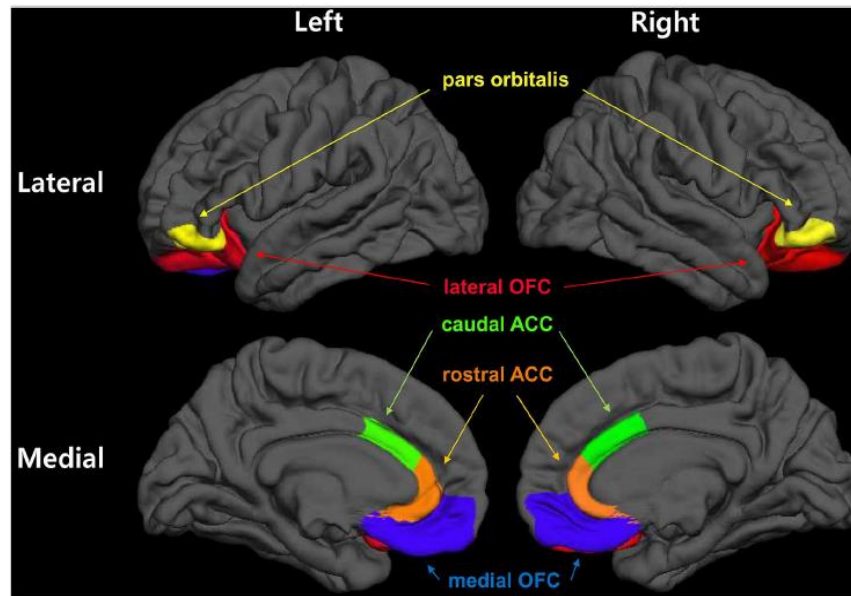


Figure 1. Regions of interest (ROIs). ROIs were defined according to the Desikan–Killiany cortical atlas. ROIs for the anterior cingulate cortex (ACC) included both sides of the caudal ACC (green) and the rostral ACC (orange). ROIs for the orbitofrontal cortex (OFC) included both sides of the lateral OFC (red), medial OFC (blue), and the pars orbitalis (yellow)

Ergebnis:

Die Personen mit einer «internet gaming disorder» weniger graue Substanz und eine dünnere Hirnrinde in Bereichen des Vorderhirns als die Kontrollpersonen

Positive Association of Video Game Playing with Left Frontal Cortical Thickness in Adolescents

Simone Kühn^{1,2,3*}, Robert Lorenz², Tobias Banaschewski⁴, Gareth J. Barker⁵, Christian Büchel⁶, Patricia J. Conrod⁵, Herta Flor⁷, Hugh Garavan⁸, Bernd Ittermann³, Eva Loth⁵, Karl Mann⁹, Frauke Nees⁷, Eric Artiges^{10,11}, Tomas Paus^{12,13,14}, Marcella Rietschel¹⁵, Michael N. Smolka^{16,17}, Andreas Ströhle¹, Bernadetta Walaszek³, Gunter Schumann⁶, Andreas Heinz², Jürgen Gallinat^{2,18}, The IMAGEN Consortium

- 152 Jugendliche (14 Jahre)
- Die Dicke der Grosshirnrinde (normal 2-5mm) wurde mittels MRI gemessen
- Die Dicke der Rinde wurde verglichen mit der Anzahl der Wochenstunden des Gamens

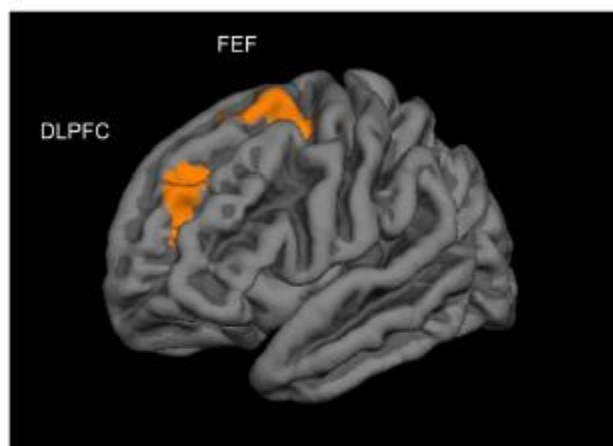


Figure 1. Significant clusters of the cortical thickness correlation with hours of video gaming per week in the left dorsolateral prefrontal cortex (DLPFC) and left frontal eye fields (FEF) (multiple comparison corrected, $p < 0.01$).
doi:10.1371/journal.pone.0091506.g001

Association of Video Gaming with Cortical Thickness

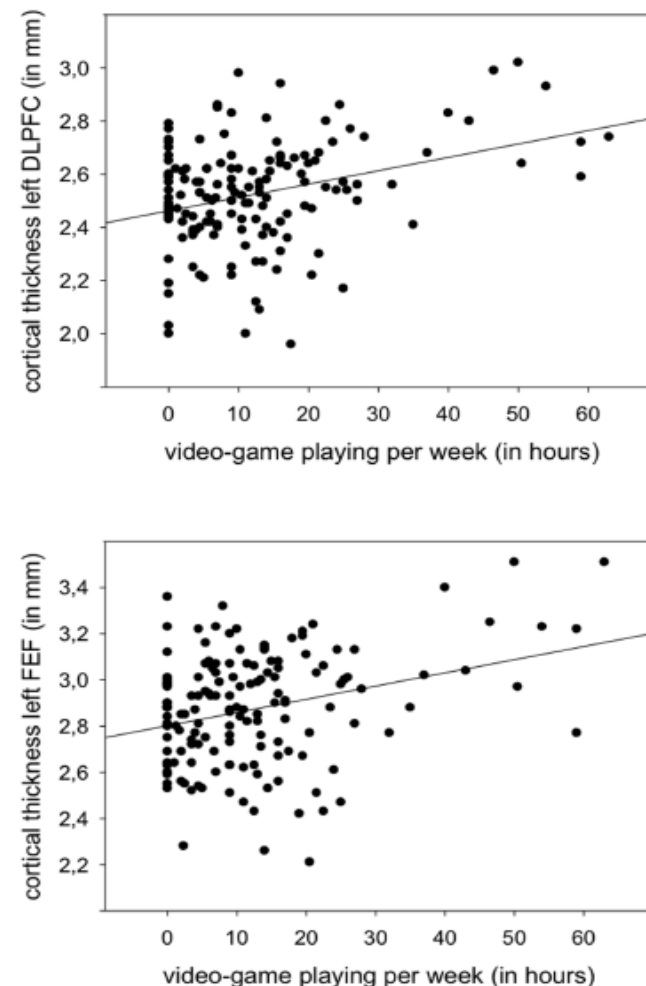


Figure 2. Scatter plot of the association between cortical thickness in left dorsolateral prefrontal cortex (DLPFC, top) and frontal eye fields (FEF, bottom) and hours of video gaming per week. Correlation coefficients are not reported since the brain regions are defined based on a whole brain analysis and applying statistics on these regions could be considered "double dipping" (Kriegeskorte et al., 2009).
doi:10.1371/journal.pone.0091506.g002