

Luisa Sophie Weil

Dr. med.

Reaktion auf psychosozialen Stress bei Jugendlichen mit Störung durch das Spielen von Internetspielen

Institut / Klinik: Psychiatrie (Kinder/Jugend)
Betreuer: Prof. Dr. med. Michael Kaess

Bei der *Internet Gaming Disorder* handelt es sich um eine noch weitestgehend unerforschte Entität aus dem Bereich der Abhängigkeitserkrankungen. Die Diagnose wurde zunächst als Forschungsdiagnose neu in den Anhang des *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5* der *American Psychiatric Association* aufgenommen. Die Diagnose wird aufgrund der Parallelen zu den Abhängigkeitserkrankungen nicht als substanzbezogene, sondern als verhaltensbezogene Sucht klassifiziert. Die etablierten kognitiv-behavioralen Modelle begründen sich alle auf ein dysfunktionales Coping gegenüber Stress.

Bei den substanzbezogenen Abhängigkeiten ist eine Assoziation zu veränderter Stressreaktivität bereits erforscht und teilweise als prädisponierend für die Entstehung einer Suchterkrankung beschrieben worden. Vorbeschrieben sind erhöhte psychische Stressangaben gegenüber psychischen Stressoren kombiniert mit einer attenuierten Kortisolsekretion, möglicherweise aufgrund dauerhaft erhöhter Anspannung bei Suchterkrankten.

Die Hypothese einer veränderten Stressreaktivität auf experimentell induzierten Stress bei erkrankten männlichen Jugendlichen und Erwachsenen wurde durch die vorliegende Studie bestätigt. Die Stressinduktion erfolgte hierbei mit dem valide getesteten Trier Sozialen Stresstest. Bei den Probanden mit *Internet Gaming Disorder* konnte sowohl ein verstärktes psychisches Stressempfinden als auch eine biologisch veränderte Stressreaktion im Vergleich zu gesunden Kontrollen nachgewiesen werden. So hatte die Experimentalgruppe eine niedrigere Kortisolausschüttung über die Zeit durch den applizierten Stress als ihre Kontrollen, bei insgesamt höherer Herzfrequenz. Der negative Affekt und das subjektive Stresslevel waren bei der Experimentalgruppe durch die Stressinduktion erhöht. Die Stressreaktivität korrelierte außerdem mit der Symptomausprägung der *Internet Gaming Disorder*.

Psychosoziale Faktoren wurden mituntersucht. Hierbei bestätigten bereits vorhandene Literaturergebnisse die Assoziation depressiver Symptome und vermehrte Anspannung bei der *Internet Gaming Disorder*. Erfasste Komorbiditäten bestätigten die höheren Scores im *Beck Depression Inventory* mit zweimal vorhandener depressiver Episode und einmal vorhandener Dysthymia. Außerdem wurde bei drei Probanden der Experimentalgruppe eine Hypomanie festgestellt. Dies unterstrich das gemischte Bild der *Internet Gaming Disorder* und bestätigte die prozentual höheren psychiatrischen Komorbiditäten bei Suchterkrankungen. Auffallend war in der vorliegenden Studie eine hohe Diskrepanz zwischen den neu aufgestellten Kriterien der *Internet Gaming Disorder* und bereits etablierten Testinstrumenten zur Erfassung einer Computerspielabhängigkeit. Insgesamt fehlen nach Durchsicht der Literatur bisher Beweise, die das Computerspielen als maladaptives Coping einordnen, vielmehr scheint das Computerspielen den Betroffenen mit gestörter Stressverarbeitung als funktionierende Copingstrategie zu dienen. Auch die altersspezifischen Prävalenzraten lassen vielmehr ein altersspezifisches Problem als eine lebenslange Psychopathologie vermuten.