

Übergang von zielgerichtetem zu automatisiertem Verhalten bei Personen mit problematischem Computerspiel- und Kaufverhalten

Tobias A. Thomas^{1*}, Anna M. Schmid², Sabine Steins-Löber², Astrid Müller¹

¹ Medizinische Hochschule Hannover, Hannover

² Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Bamberg

* Corresponding author, email: Thomas.Tobias@mh-hannover.de

© 2023 Tobias A. Thomas; licensee Infinite Science Publishing

This is an Open Access abstract distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Hintergrund und Fragestellung

Der Übergang von zielgerichtetem zu automatisiertem Verhalten erscheint bedeutsam bei der Entwicklung substanzbezogener Störungen, ist jedoch bei Verhaltenssüchten (z. B. problematischem Computerspiel- und Kaufverhalten) kaum untersucht.

Methoden

Ein Pavlovian-to-instrumental-transfer (PIT) Paradigma wurde in subklinischen Stichproben von Personen mit problematischem Computerspiel- (aktuell n = 57) bzw. Kaufverhalten (aktuell n = 46) sowie jeweiligen Kontrollgruppen (aktuell n = 54 bzw. aktuell n = 53) durchgeführt. Das PIT-Paradigma beinhaltet eine Pavlovsche und eine instrumentelle Trainingsphase sowie eine Transferphase, in der der Übergang von zielgerichtetem zu automatisiertem Verhalten (PIT-Effekt) erfasst wird. Es wurde separat für Gaming bzw. Shopping untersucht, ob sich Stimuli (Shopping, Gaming, neutral), Devaluation der Belohnung in der Transferphase (prä vs. post), Gruppenzugehörigkeit (problematische vs. unproblematische Nutzung) und Verständnis der Kontingenz in der Pavlovschen Trainingsphase (Verständnis vs. kein Verständnis) auf die Wahl einer gaming- bzw. shoppingspezifischen Belohnung in der Transferphase auswirken. Die Ergebnisse wurden für eine zuvor durchgeführte (Placebo-)Stressinduktion kontrolliert. Weiterhin wurde geprüft, ob die Symptomschwere, gemessen mit der Subskala Frequenz des Problemverhaltens der ACSID-11 für Gaming bzw. Shopping, (und weitere Prädiktoren) die Größe des Gaming- bzw. Shopping-PIT-Effekts vorhersagen.

Ergebnisse

Die Wahl einer gamingspezifischen Belohnung war bei mit Gaming-konditionierten Stimuli gegenüber neutralen bzw. mit Shopping-konditionierten Stimuli, insbesondere bei Personen, die die Kontingenz der Konditionierung verstanden, erhöht. Dies fand sich auch in Bezug auf die Wahl shoppingspezifischer Belohnungen bei mit Shopping-konditionierten Stimuli. Eine Devaluation der Gaming- bzw. shoppingspezifischen Belohnung reduzierte die Wahl der jeweiligen Belohnung. Der Einfluss der belohnungsassoziierten Stimuli auf das instrumentelle Verhalten war jedoch nach wie vor nachweisbar. Zudem konnte die Gaming-Symptomschwere die Größe des Gaming-PIT-Effekts und die Shopping-Symptomschwere die Größe des Shopping-PIT-Effekts vorhersagen.

Diskussion und Schlussfolgerung

Vorläufige Ergebnisse verdeutlichen die Rolle des Übergangs von zielgerichtetem zu automatisiertem Verhalten. Konkret geht eine höhere Symptomschwere von Gaming/Shopping mit einem ausgeprägteren Übergang zu automatisiertem Verhalten (stärkerer PIT-Effekt) einher.

OFFENLEGUNG VON INTERESSENKONFLIKTEN SOWIE FÖRDERUNGEN

Interessenskonflikte: Ich und die Koautorinnen und Koautoren erklären, dass während der letzten 3 Jahre keine wirtschaftlichen Vorteile oder persönlichen Verbindungen bestanden, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten.

Erklärung zur Finanzierung: DFG (ACSID, FOR2974, Projekt-Nr.: 411232260)