

Kognitive Defizite als Folge der Internet Gaming Disorder Eine Analyse der kognitiven Performance vor und nach einer Therapie bei Computerspielabhängigen

Klaus Wölfling^{1*}, Kai W. Müller¹, Michael Dreier¹, Manfred E. Beutel¹

¹ *Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mainz*

* *Corresponding author, email: woelfling@uni-mainz.de*

© 2023 Klaus Wölfling; 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

Infolge der Anerkennung der Internet- und Computerspielsucht in DSM-5 und ICD-11 zeigt sich ein wachsendes Interesse auf dem Gebiet der Internetnutzungsstörungen, das sich in verstärkter Publikationstätigkeit in der Community der Suchtforscherinnen und Suchtforscher niederschlägt. Auf der anderen Seite nimmt der Bedarf an therapeutischen Angeboten und einhergehend die Charakterisierung der Folgen der Störung bedeutsam zu. Wenig ist bisher empirisch gesichert, wie sich der jahrelange Medienkonsum auf die Konzentrationsleistung, die Merkfähigkeit und Gedächtnisleistung bei Patientinnen und Patienten mit Internetnutzungsstörungen auswirkt.

Methoden

In der Psychosomatischen Klinik der Universitätsmedizin Mainz wurde eine manualisierte störungsspezifische Kurzzeitbehandlung (vier Monate dauernde kombinierte Gruppen- und Einzelbehandlung) auf der Basis der Kognitiven Verhaltenstherapie entwickelt. Die Wirksamkeit der Therapie wurde in einer multizentrischen, randomisiert kontrollierten klinischen Studie (Short-term Treatment of Internet and Computer game Addiction, STICA) bei 143 Patienten zwischen 17 und 55 Jahren mit Computerspiel- und Internetsucht erfolgreich nachgewiesen. In einer Sekundäranalyse wurde anhand dieses Samples geprüft, welche Effekte die genannte Psychotherapie auf die kognitive Performance der behandelten Patienten zeigt.

Ergebnisse

Die Ergebnisse zeigen, dass bei männlichen Computerspielsüchtigen ein deutlich positiver Effekt auf die Minderung der Suchtsymptome – aber auch auf die Verbesserung der Konzentrationsleistung in der Behandlungsgruppe am Ende der Therapie im Vergleich zur Wartegruppe zu beobachten ist. Der Effekt zeigt sich besonders stark, wenn für depressive Symptome innerhalb beider Versuchsgruppen statistisch kontrolliert wird.

Diskussion und Schlussfolgerung

Die vielversprechenden Ergebnisse zeigen, dass die Therapieform STICA neben der vorrangig adressierten Symptomreduktion und Abstinenzfokussierung sekundäre Wirkungen auf die psychische Funktionsfähigkeit und die kognitive Performance der Behandelten hat.

OFFENLEGUNG VON INTERESSENSKONFLIKTEN 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, Programm Klinische Studien