

Craving und reduzierte Kontrolle im Alltag bei problematischer Pornografienutzung und Gaming

Anna Knorr^{1*}, Elisa Wegmann^{1,2}, Matthias Brand^{1,2}, Stephanie Antons^{1,2}

¹ Allgemeine Psychologie: Kognition, Fakultät für Informatik, Universität Duisburg-Essen, Duisburg, Deutschland

² Center for Behavioral Addiction Research (CeBAR), Center for Translational Neuro- and Behavioral Sciences (C-TNBS), Universitätsklinikum Essen, Universität Duisburg-Essen, Essen, Deutschland

* Korrespondenz, E-Mail: anna.knorr@uni-due.de

© 2025 Anna Knorr; Lizenznehmer Infinite Science Publishing

Dies ist ein Open-Access-Abstract, das unter den Bedingungen der Creative Commons Attribution License veröffentlicht wird, welche uneingeschränkte Nutzung, Verbreitung und Reproduktion in jedem Medium erlaubt, sofern das Originalwerk ordnungsgemäß zitiert wird. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

Hintergrund und Fragestellung

Aktuelle Theorien und Modelle zu Verhaltenssuchten, wie beispielsweise das I-PACE-Modell, postulieren eine komplexe Interaktion von Mechanismen, die an der Entwicklung und Aufrechterhaltung von suchtartigem Verhalten, wie problematischem Pornografiekonsum, beteiligt sind. Schlüsselmechanismen sind Cue-Reactivity und Craving sowie reduzierte Kontrolle über das Verhalten, die mit der Symptomschwere bei verschiedenen Verhaltenssuchten verbunden sind. Ziel dieser Studie ist es, die Relevanz von Craving und Inhibitionskontrolle im Labor wie auch im Alltag für eine geminderte Kontrolle über die Nutzung von Pornografie und Gaming zu untersuchen.

Methoden

144 Teilnehmende wurden durch ein strukturiertes Interview basierend auf DSM-5 Kriterien der Gruppe mit riskantem oder pathologischem Pornografiekonsum (n=45) oder Gaming (n=89) zugeordnet. Im Labor-Teil der Studie wurde Craving nach einem auditiven Desire-Thinking Skript sowie stimulus-spezifische Inhibitionskontrolle mittels einer Stop-Signal Task untersucht. Anschließend wurde ein Ecological Momentary Assessment (EMA) über 7 Tage durchgeführt, wobei 4-mal täglich Craving und selbstberichtete stimulus-spezifische Inhibitionskontrolle erfasst wurden. Außerdem wurden Nutzungszeiten sowie reduzierte Kontrolle über die Nutzung erfasst.

Ergebnisse

Craving-Ratings stiegen nach dem Audio-Skript signifikant an. Craving nach dem Audio-Skript geht mit einem höheren Craving innerhalb des EMAs einher. Bei ca. 55% der 790 erfassten Nutzungszeiten wurden Momente der verringerten Kontrolle im EMA berichtet. Craving und Inhibitionskontrolle unmittelbar vor der Verhaltensaufführung waren jedoch keine Prädiktoren für das Erleben eines Kontrollverlusts. Craving im Alltag war hingegen signifikant prädiktiv für geringere Inhibitionskontrolle.

Diskussion und Schlussfolgerung

Das auditive Cue-Reactivity Paradigma zeigt signifikante Effekte auf Craving im Labor. Dieses ist mit Craving in der natürlichen Umgebung korreliert. Craving im Alltag ist allerdings – entgegen theoretischer Annahmen – nicht prädiktiv für das Erleben verminderter Kontrolle im Alltag. Das Zusammenspiel der Variablen, die im Labor und mittels EMA erfasst wurden, wird eruiert.

Offenlegung von Interessenskonflikten sowie Förderungen

Ich bzw. 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: Die Arbeit an diesem Artikel erfolgte im Rahmen eines DFG-Forschungsprojekts „Explaining and predicting moments of impaired control in individuals with the aim to regulate their gaming behavior or pornography use: A multi-method study approach“ (505991343).

