



# INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNG: WAS WISSEN WIR ZU DIESEM NEUEN PHÄNOMEN

---

HANS-JÜRGEN RUMPF  
UNIVERSITÄT ZU LÜBECK

KLINIK FÜR PSYCHIATRIE AND PSYCHOTHERAPIE

RESEARCH GROUP S:TEP (SUBSTANZBEZOGENE UND VERWANDTE STÖRUNGEN: THERAPIE,  
EPIDEMIOLOGY UND PRÄVENTION)

---

# INTERESSENKONFLIKTE

- ▶ Forschungsförderung durch
  - ▶ Bundesministerium für Gesundheit
  - ▶ Deutsche Forschungsgemeinschaft
  - ▶ Innovationsfonds
  - ▶ Children and Screens: Institute for Digital Media and Child Development
- ▶ Trainer in Motivational Interviewing

# 1 WAS MACHT SÜCHTIG?

# Modell der Sucht (Volkow)

**Nicht  
abhängig**

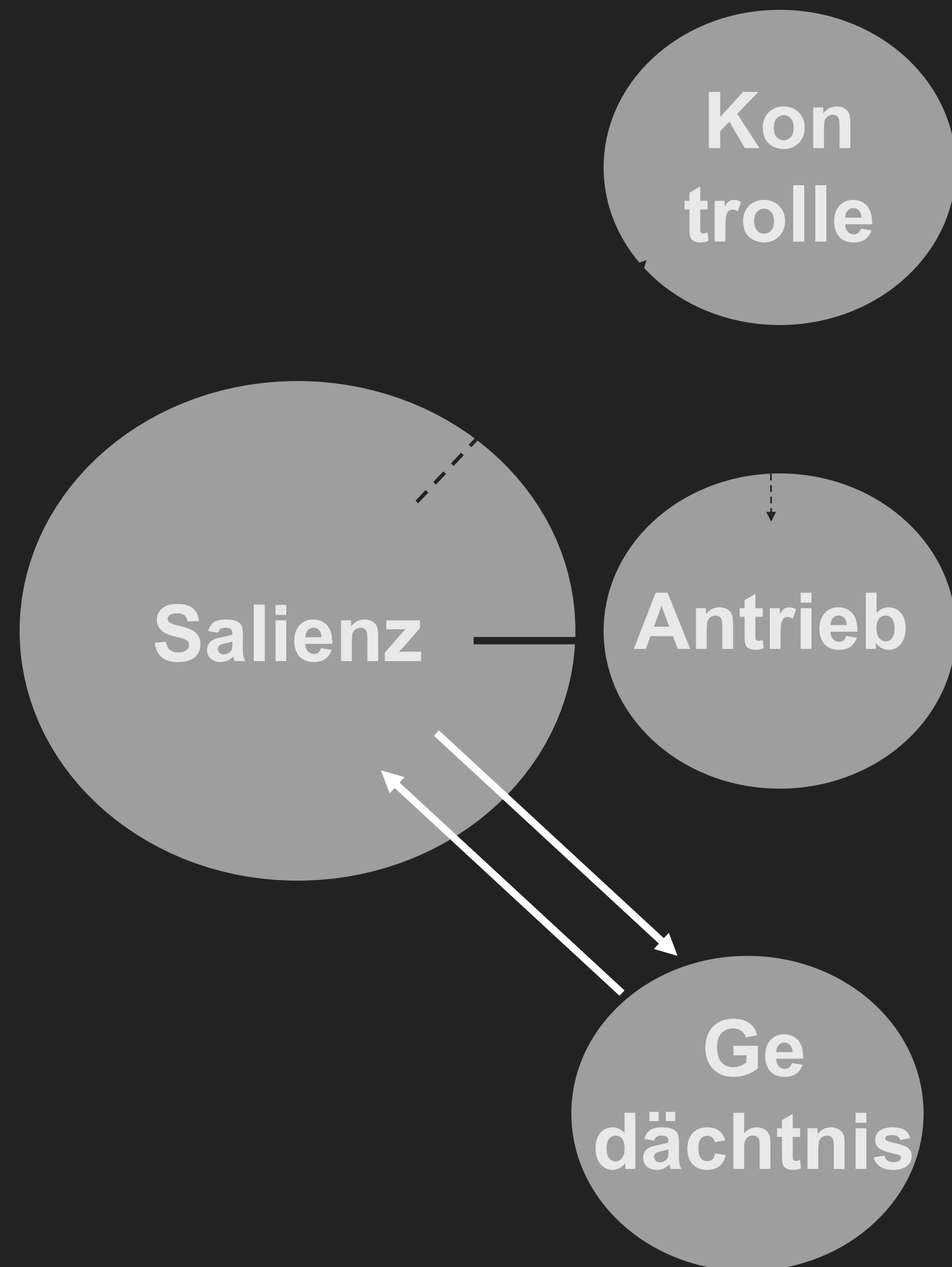


# Modell der Sucht (Volkow)

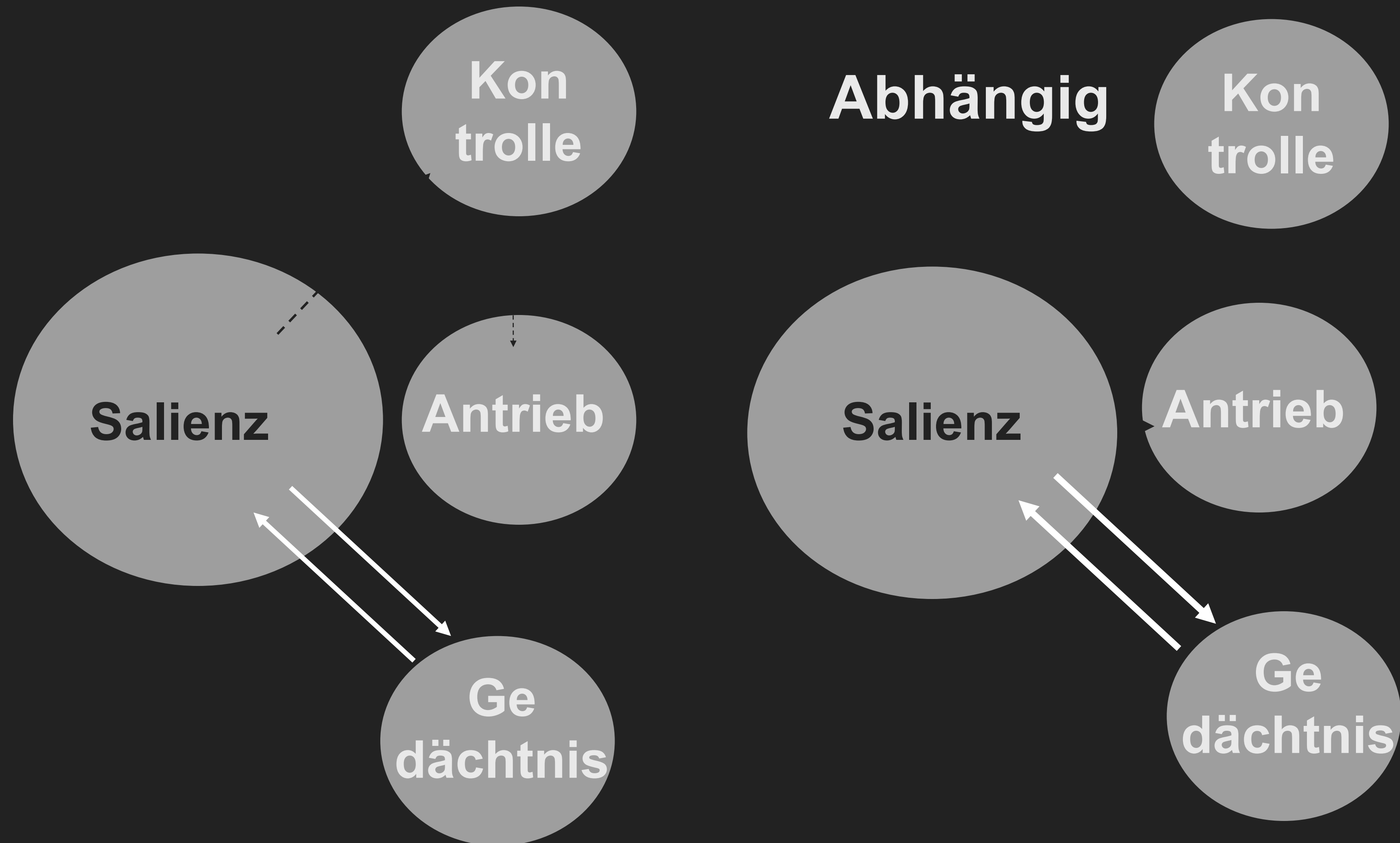
**Nicht  
abhängig**



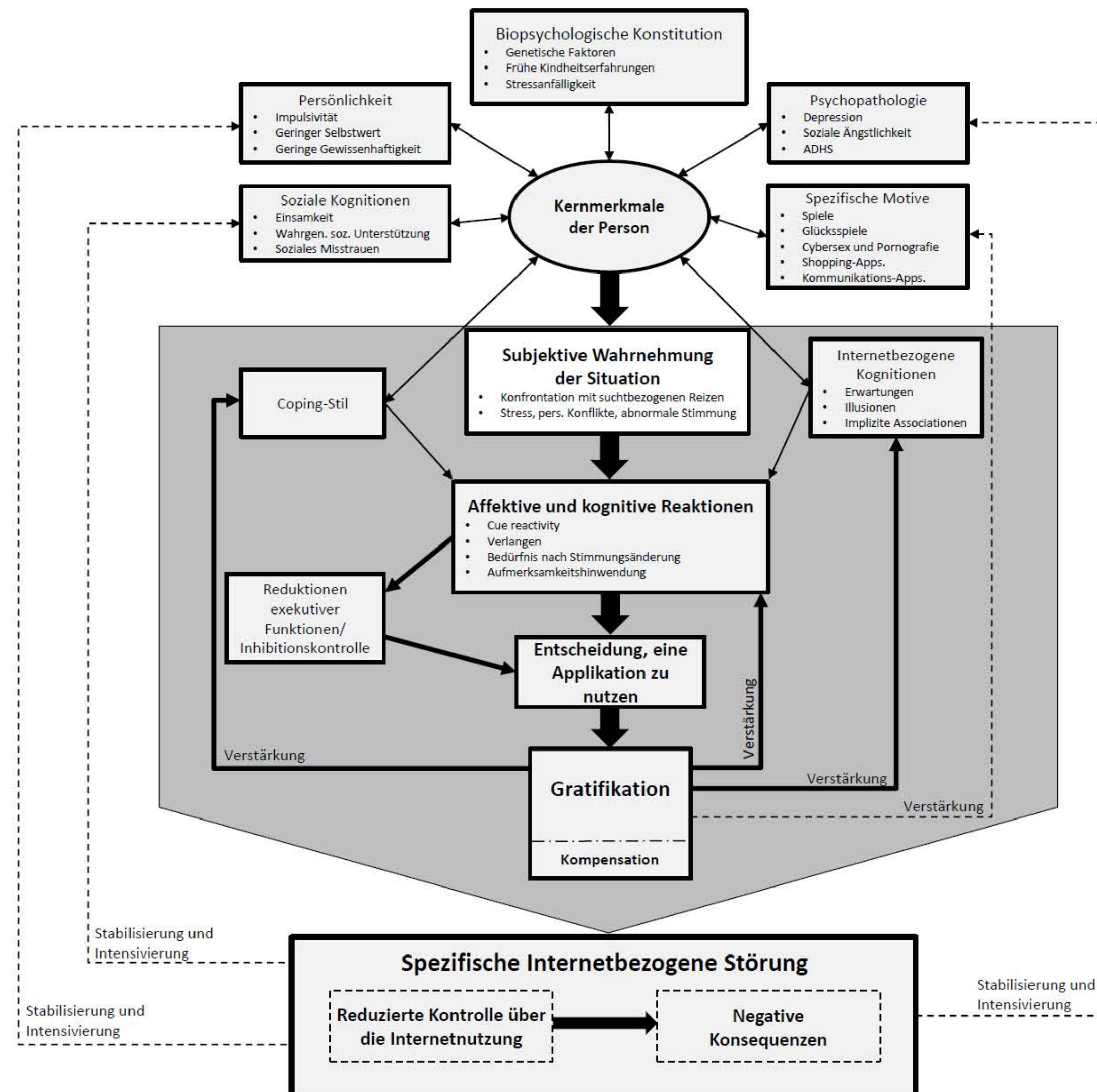
# Modell der Sucht (Volkow)



# Modell der Sucht (Volkow)

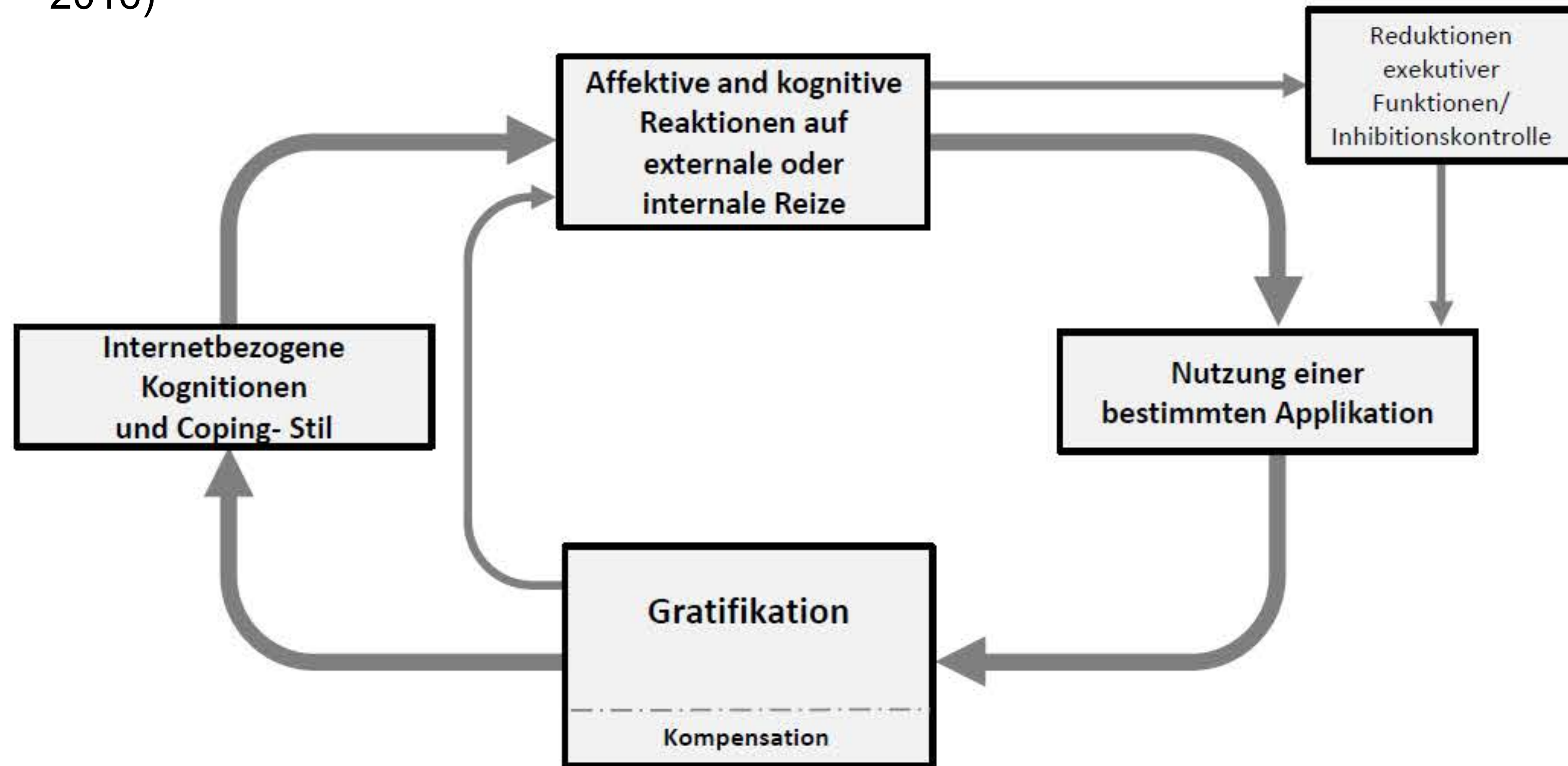


# INTERACTION OF PERSON-AFFECT-COGNITION-EXECUTION (I-PACE) MODEL: Brand et al. (2016, 2019)





Die im I-PACE-Modell angenommene Suchtspirale zur Entstehung und Aufrechterhaltung einer spezifischen Internetbezogenen Störungen (Brand et al., 2016)



||

---

# ANERKENNUNG ALS SUCHT

# MODELLE / KLASSIFIKATION

1993/2005

- Components Model (Brown; Griffiths)

2013

- Internet Gaming Disorder in DSM-5

2019

- Behavioral Addictions in ICD-11

# Internet Gaming Disorder DSM-5

A dark blue rounded square logo with a thin white border. Inside, the text "DSM-5" is on the top line and "CRITERIA" is on the bottom line, both in white, uppercase, sans-serif font. There are two thin white horizontal lines above and below the text.

DSM-5  
CRITERIA

- 1. Nahezu ausschließliche Beschäftigung mit Internetaktivitäten**
- 2. Entzugssymptome**
- 3. Toleranzentwicklung**
- 4. Kontrollverlust (missglückte Versuche aufzugeben /einzuschränken)**
- 5. Fortgeführter exzessiver Gebrauch trotz Wissen um negative Folgen**

- 6. Interessensverlust (Hobbys, Unternehmungen) als Resultat des Internetgebrauchs**
- 7. Gebrauch um dysphorischen Gefühlszuständen zu entrinnen**
- 8. Täuschung von Familie, Therapeuten oder anderen über das Ausmaß der Aktivitäten.**
- 9. Verlust oder Gefährdung von Beziehungen, Arbeit, Ausbildung oder Karriere durch Internetaktivitäten**

**> Vorliegen von 5 oder mehr Kriterien**



## DIA-NET - Diagnostik der Internetabhängigkeit im Netz

Tools und Tipps zu Screening, Diagnostik und Intervention bei Internetbezogenen Störungen

[Start](#) [Internetbezogene Störungen](#) [Screening](#) [Diagnostik](#) [Interventionen](#) [Weiterführende Hilfen](#) [Materialien](#) [Online-Diagnostik](#) [Links](#) [Kontakt](#) [Hotline](#) [Über uns](#) [Impressum](#)

### Herzlich Willkommen auf DIA-NET,

der Seite im Netz, auf der Sie Tools finden, um Internetbezogene Störungen zu identifizieren und zu diagnostizieren. Weiterhin erhalten Sie hilfreiche Informationen zu Hilfeangeboten sowie weiterführende Links und Adressen.

DIA-NET ist im Rahmen eines vom Bundesministerium für Gesundheit geförderten Projektes entstanden und bietet Hilfestellung für Beratungsstellen, Psychologen und Psychiater. DIA-NET ist ein Projekt der Universität Lübeck und nicht kommerziell. Bei Fragen kontaktieren Sie uns gern über das Kontaktformular oder rufen bei unserer Hotline an.

06 Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders

Disorders due to substance use or addictive behaviours

Disorders due to addictive behaviours

6C50 Gambling disorder

6C51 Gaming disorder

6C5Y Other specified disorders due to addictive behaviours

6C5Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified

## GAMING/GAMBLING DISORDER – ICD-11

- 1) **Beeinträchtigte Kontrolle** über das Computerspielen (Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beendigung, Kontext)
  - 2) Erhöhung der **Priorität** des Computerspiels in dem Maße, dass das Computerspiel Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat.
  - 3) **Fortsetzung** oder Eskalation des Computerspielens trotz des Auftretens negativer Konsequenzen.
- + Das Spielverhalten führt zu einem **ausgeprägten Leidensdruck** oder zu einer **erheblichen Beeinträchtigung** in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen oder anderen wichtigen Bereichen des Lebens.



06 Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders

Disorders due to substance use or addictive behaviours

Disorders due to addictive behaviours

6C50 Gambling disorder

6C51 Gaming disorder

6C5Y Other specified disorders due to addictive behaviours

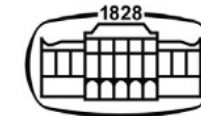
6C5Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified

# 6C5Y OTHER SPECIFIED DISORDERS DUE TO ADDICTIVE BEHAVIOURS

Pornography-Use Disorder

Buying-Shopping Disorder

Social Network Use Disorder



AKADÉMIAI KIADÓ

Journal of Behavioral  
Addictions

DOI:  
10.1556/2006.2020.00035  
© 2020 The Author(s)

**Which conditions should be considered as disorders in the *International Classification of Diseases (ICD-11)* designation of “other specified disorders due to addictive behaviors”?**

MATTHIAS BRAND<sup>1,2\*</sup> , HANS-JÜRGEN RUMPF<sup>3</sup>, ZSOLT DEMETROVICS<sup>4</sup>, ASTRID MÜLLER<sup>5</sup>, RUDOLF STARK<sup>6,7</sup>, DANIEL L. KING<sup>8</sup>, ANNA E. GOUDRIAAN<sup>9,10,11</sup>, KARL MANN<sup>12</sup>, PATRICK TROTZKE<sup>1,2</sup>, NAOMI A. FINEBERG<sup>13,14,15</sup>, SAMUEL R. CHAMBERLAIN<sup>16,17</sup>, SHANE W. KRAUS<sup>18</sup>, ELISA WEGMANN<sup>1</sup>, JOËL BILLIEUX<sup>19,20</sup> and MARC N. POTENZA<sup>21,22,23</sup>

# BEZEICHNUNGEN FÜR INTERNETNUTZUNGSSTÖRUNGEN IN DEUTSCHER SPRACHE

*Computerspielstörung (CSS)*

*Glücksspielstörung (GSS)*

*Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung (SNS)*

*Pornografie-Nutzungsstörung (PNS)*

*Shoppingstörung (ShS)*

Positionspapier



## Vereinheitlichung der Bezeichnungen für Verhaltenssuchte

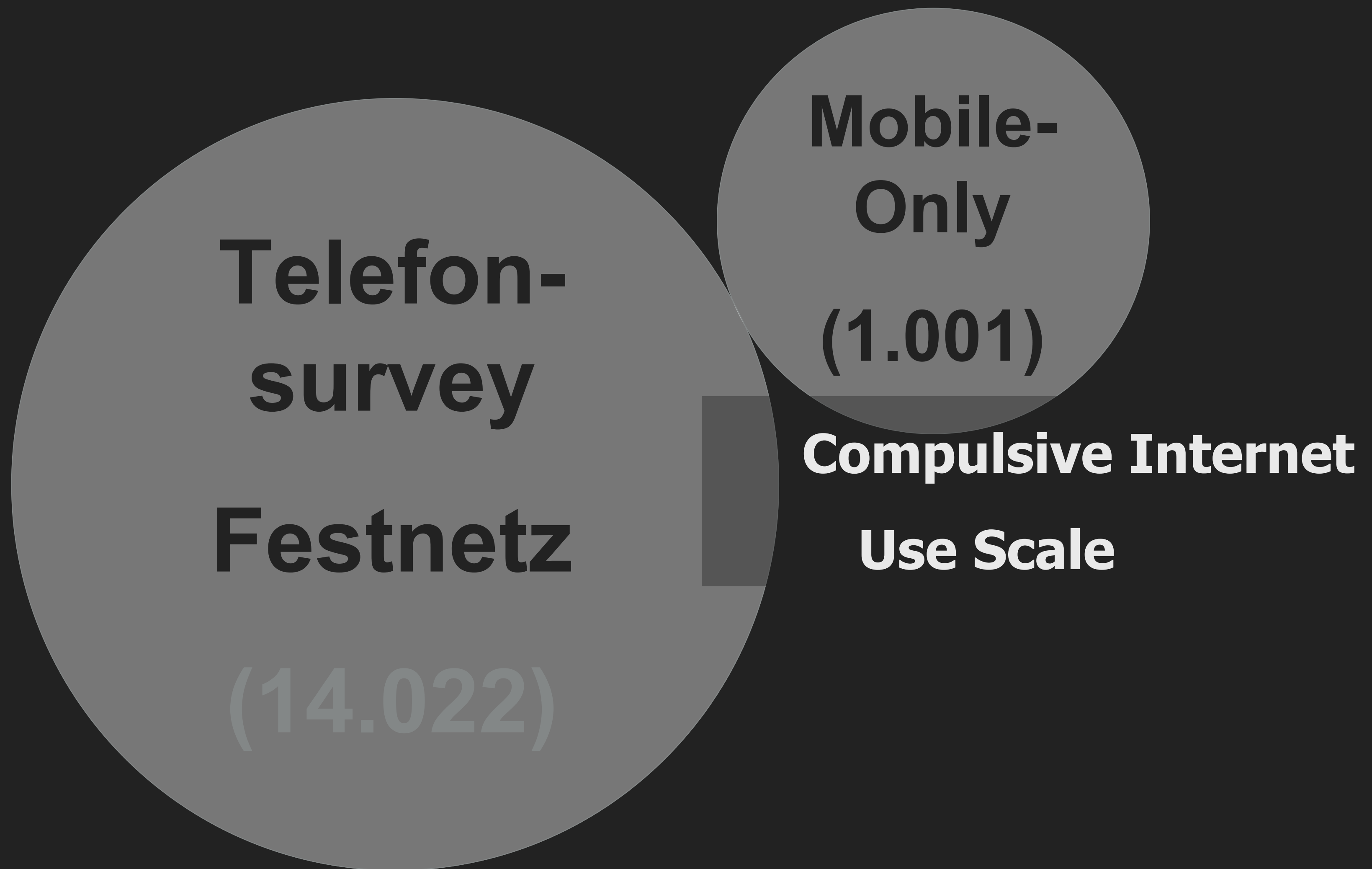
Hans-Jürgen Rumpf<sup>1</sup>, Anil Batra<sup>2</sup>, Anja Bischof<sup>1</sup>, Eva Hoch<sup>3</sup>, Katajun Lindenberg<sup>4</sup>, Karl Mann<sup>5</sup>, Christian Montag<sup>6</sup>, Astrid Müller<sup>7</sup>, Kai W. Müller<sup>8</sup>, Florian Rehbein<sup>9</sup>, Rudolf Stark<sup>10</sup>, Bert te Wildt<sup>11</sup>, Rainer Thomasius<sup>12</sup>, Klaus Wölfling<sup>8</sup> und Matthias Brand<sup>13,14</sup>

*SUCHT* (2021), 67 (4), 181–185  
<https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000720>

III

---

# HÄUFIGKEIT



**Telefon-  
survey**

**Festnetz**

**(14.022)**

**Mobile-  
Only**

**(1.001)**

**Compulsive Internet**

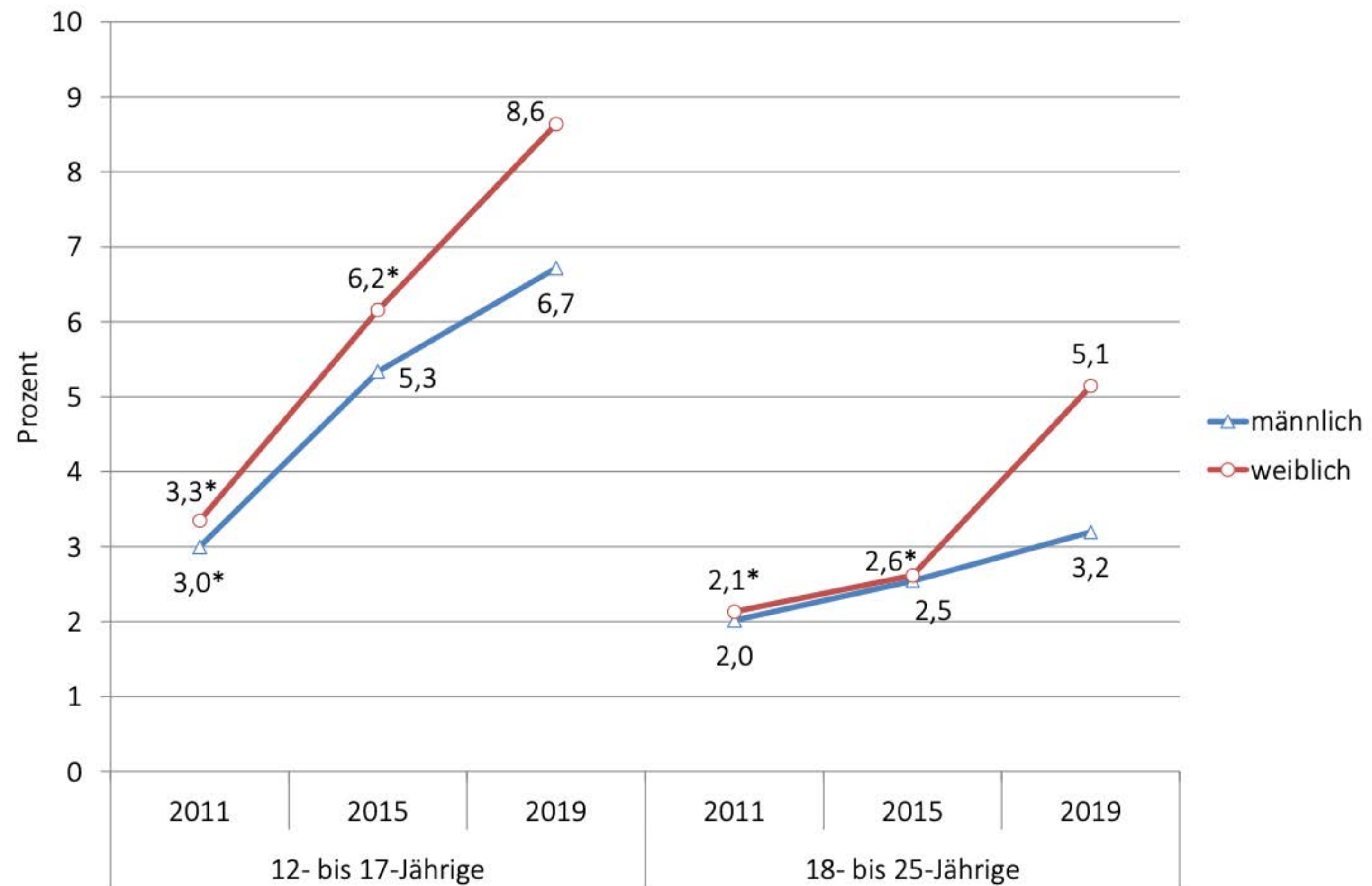
**Use Scale**

# Prävalenzschätzung – Abhängigkeit

Altersgruppe	Gesamt (%)	Weiblich (%)	Männlich (%)
14-64	1,0	0,8	1,2
14-24	2,4	2,4	2,5
14-16	4,0	4,9	3,1

# Prävalenzschätzung – Riskanter/problematischer Konsum

Altersgruppe	Gesamt (%)	Weiblich (%)	Männlich (%)
14-64	4,6	4,4	4,9
14-24	13,6	14,8	12,4
14-16	15,4	17,2	13,7



Orth, B. & Merkel, C. (2020). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. doi: 10.17623/BZGA:225-DAS19-INT-DE-1.0



IV

---

# INTERVENTIONEN

## Angemeldetes Leitlinienvorhaben

Registernummer 076 - 011

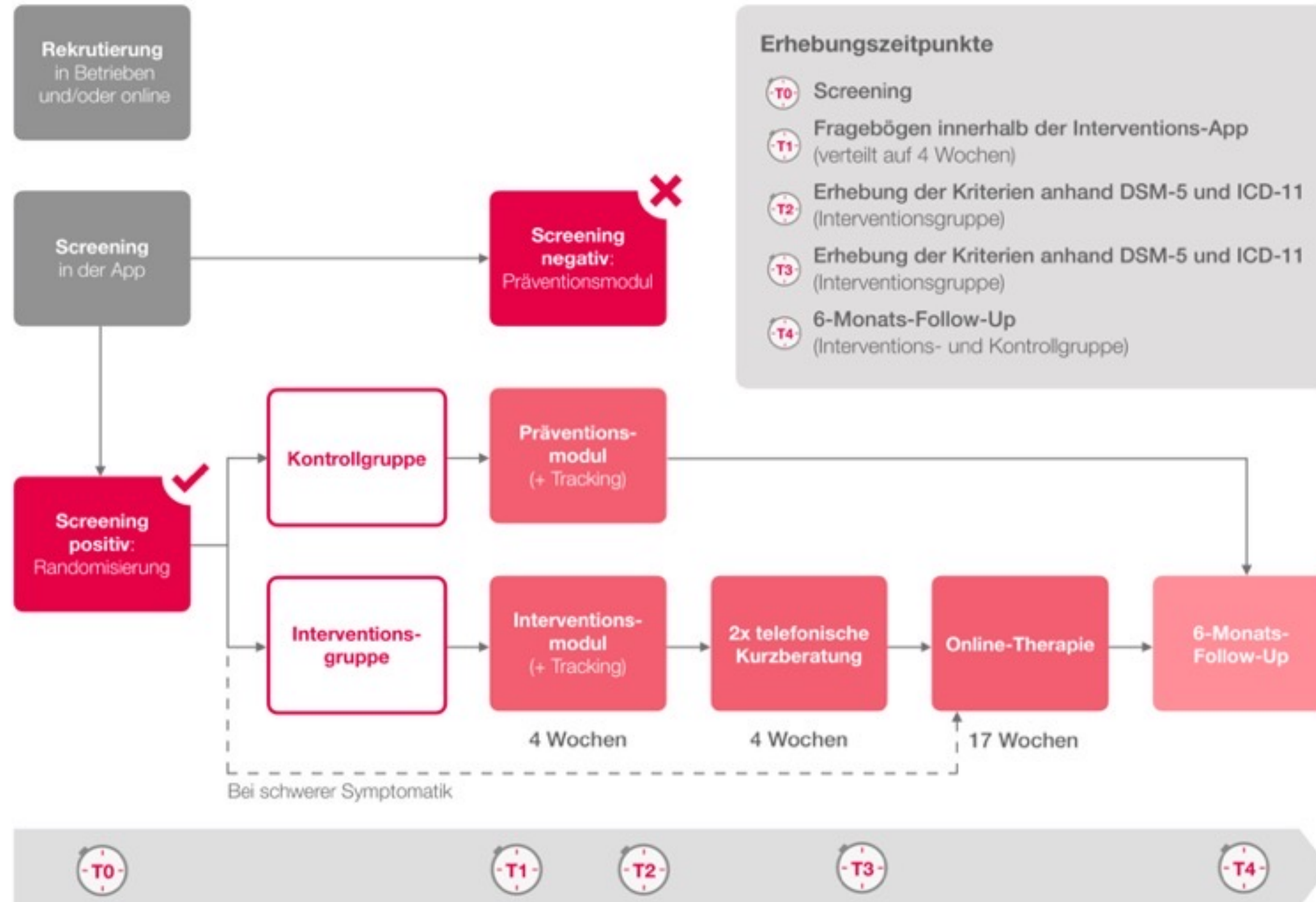
Klassifikation

## Diagnostik und Therapie Internetbezogener Störungen

<b>Anmeldedatum:</b>	10.03.2020
<b>Geplante Fertigstellung:</b>	31.12.2021
<b>Gründe für die Themenwahl:</b>	Computerspielabhängigkeit und weitere mit der Internetnutzung zusammenhängende Störungen sind prävalent.
<b>Zielorientierung der Leitlinie:</b>	Diagnostische und therapeutische Leitlinien
<b>Anmelder bei der AWMF (Person):</b>	PD Dr. Hans-Jürgen Rumpf
<b>Anmeldende Fachgesellschaft(en):</b>	Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e.V. (DG-Sucht) → <a href="#">Visitenkarte</a>
<b>Beteiligung weiterer AWMF-Gesellschaften:</b>	Deutsche Gesellschaft für Psychiatrie und Psychotherapie, Psychosomatik und Nervenheilkunde e.V. (DGPPN) → <a href="#">Visitenkarte</a> Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin e.V. (DGKJ) → <a href="#">Visitenkarte</a> Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie e.V. (DGKJP) → <a href="#">Visitenkarte</a> Deutsches Kollegium für Psychosomatische Medizin e.V. (DKPM) → <a href="#">Visitenkarte</a> Deutsche Gesellschaft für Verhaltensmedizin und Verhaltensmodifikation e.V. (DGVM) → <a href="#">Visitenkarte</a>
<b>Beteiligung weiterer Fachgesellschaften/Organisationen:</b>	Deutsche Gesellschaft für Suchtpsychologie e.V. (dg sps) Deutsche Gesellschaft für Suchtmedizin e.V. (DGS) Fachverband Sucht e.V. (FVS) Bundesverband für stationäre Suchtkrankenhilfe e.V. (buss) Fachverband Medienabhängigkeit e.V. Deutsche Gesellschaft für Psychologie e.V., DGPs Deutsche Suchtstiftung
<b>Leitliniensekretariat:</b>	PD Dr. Hans-Jürgen Rumpf <a href="#">e-Mail senden</a>
<b>Koordination:</b>	PD Dr. Hans-Jürgen Rumpf
<b>Adressaten:</b>	Fachkräfte in der Suchtbehandlung, Psychiater, Psychologen, Psychotherapeuten, Kind und Jugendpsychiater und -psychotherapeuten
<b>Versorgungssektor:</b>	ambulant, stationär, teilstationär, Frühberufungs

*Stepped Care Ansatz zur Versorgung Internetbezogener Störungen*





Randomisierte Kontrollgruppenstudie

Angestrebt: 860 Teilnehmende

Rekrutierung über BKK, online/Social Media, Berufsschulen,  
Betriebe, Hochschulen

## **Ablauf**





SCAVIS Website  
<https://www.scavis.net>

SCAVIS auf Facebook  
<https://www.facebook.com/scavisnetwork-103206712228875/>  
<https://www.facebook.com/groups/1305593439947347>

SCAVIS auf Instagram  
<https://www.instagram.com/scavis.network/>

SCAVIS YouTube Kanal  
<https://www.youtube.com/channel/UC633SHCpy1p68fnCM0-wn3A>

## Ständig online?

Entdecken Sie die smart@net-App zur Förderung einer gesunden und verantwortungsvollen Internetnutzung.

Werden Sie Teil der „SCAVIS-Studie für eine ausgewogene Internetnutzung“, die von führenden deutschen Forscher\*innen durchgeführt wird. Laden Sie einfach die **kostenlose** und **werbefreie** smart@net-App aus dem Appstore auf Ihr privates Smartphone herunter und starten Sie noch heute.

Alle Angaben werden vollkommen **anonym** erfasst. Es sind keine Rückschlüsse auf einzelne Mitarbeiter\*innen oder Betriebe möglich und Ihr Arbeitgeber und Ihre Krankenkasse erfahren nicht, ob Sie an der Studie teilnehmen.

- Checken Sie Ihr Online-Verhalten mithilfe der smart@net-App.**
- Steigern Sie Ihre Lebensqualität durch individuelle Rückmeldungen.**
- Ihre Daten werden sicher auf einem deutschen Universitätsserver gespeichert.**

Google Play



App Store

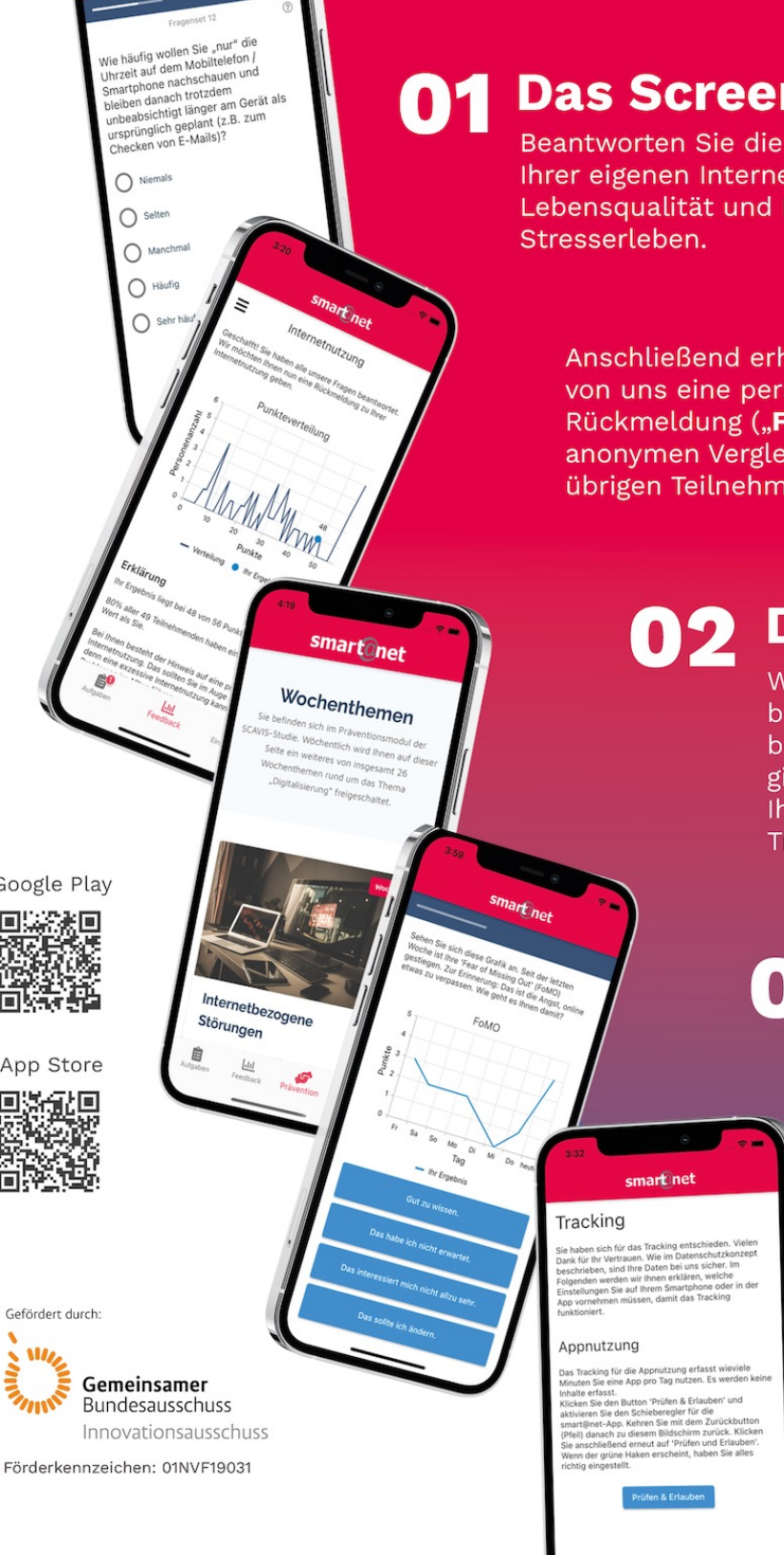


Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.scavis.net](http://www.scavis.net)

Gefördert durch:



Förderkennzeichen: 01NVF19031



## 01 Das Screening

Beantworten Sie die Fragen zu Ihrer eigenen Internetnutzung, Lebensqualität und Ihrem Stresserleben.

Anschließend erhalten Sie von uns eine personalisierte Rückmeldung („Feedback“) im anonymen Vergleich zu den übrigen Teilnehmenden.

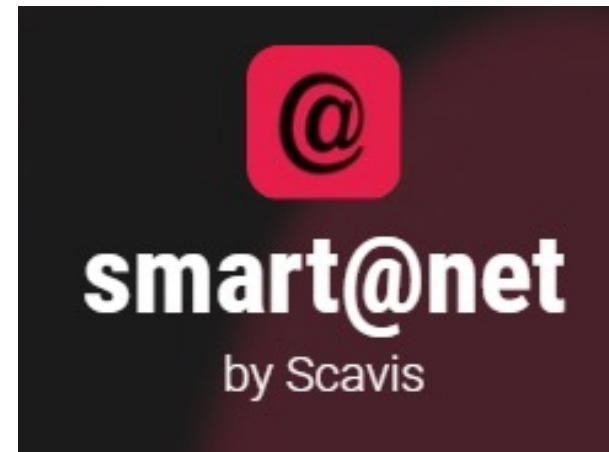
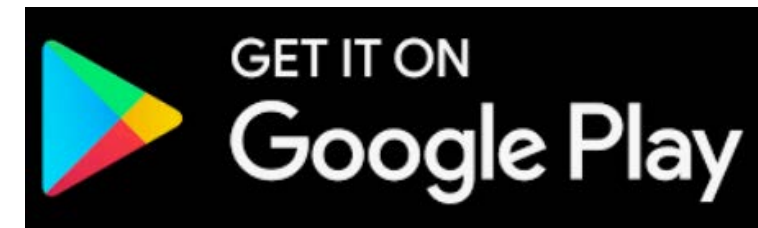
## 02 Die Prävention

Welche Risiken hält das Internet bereit und wie kann man diesen begegnen? Das Präventionsmodul gibt darauf Antworten und stellt Ihnen für 26 Wochen passende Tipps zur Verfügung.

## 03 Die Intervention mit optionalem Tracking

Die App zeigt, dass Sie eine auffällige Internetnutzung haben? Wir lassen Sie nicht allein und unterstützen Sie 28 Tage lang mit unserem Interventionsmodul.

Dabei können Sie optional Ihre Smartphone-Nutzung von der App aufzeichnen lassen („Tracking“).



V

---

**AUSBlick**



# WIE GEHT ES WEITER?

- ▶ VR- and IA-technology
- ▶ Metaverse
- ▶ Eye-tracking
- ▶ Sprachsteuerung
- ▶ Brain-Computer-Interfaces (BCIs)
  - ▶ Non-invasive
  - ▶ Invasive