

## Dokumentation zum 2. Expertenaustausch „Internetabhängigkeit“ am 05. Dezember 2018

### 1. Einleitung

Im Oktober 2017 wurde auf Anregung des Diözesancaritasverbandes Berlin von der Suchtreferentin des Referates *Gesundheit, Rehabilitation, Sucht* des Deutschen Caritasverbandes ein „Expertenaustausch Internetabhängigkeit“ organisiert und durchgeführt. Anschließend an dieses Vernetzungstreffen wurde im Dezember 2018 ein weiterer Expertenaustausch durchgeführt. Dieser Austausch fand unter den Vorzeichen der Aufnahme der „Gaming Disorder“ in die 2019 zu verabschiedende 11. Revision der *International Classification of Diseases (ICD)* statt. Aufgrund der immer weiter steigenden Zahl an Klient(inn)en, die sich mit einem Anliegen im Bereich der internetbezogenen Störungen an die Beratungsstellen wenden, war ein erneutes Austauschtreffen von allen Teilnehmer(inne)n der ersten Veranstaltung gewünscht worden. Der Kreis der Teilnehmer(innen) wurde erweitert und weitere Kolleg(inn)en, die sich mit dem Thema des pathologischen Internetgebrauchs auseinandersetzen, kamen hinzu. Obwohl aufgrund der kurzfristigen Einladung einige Kolleg(inn)en verhindert waren, konnten insgesamt acht Anwesende begrüßt werden. Das vorliegende Protokoll bezieht sich auf die wesentlichen Punkte der Veranstaltung.

### 2. Tagesordnung

Die Tagesordnung sah folgenden Ablauf vor:

10:30 Uhr	Begrüßung durch Daniel Erben, (Sucht- und Suchtselbsthilfereferent des Referates Gesundheit, Reha, Sucht im Deutschen Caritasverband) und Vorstellung der Teilnehmenden
11:15 Uhr	Impuls: „Gaming disorder“ im ICD-11 – Längst überfällig oder unnötig pathologisierend?
11:35 Uhr	Diskussion: „Gaming disorder“ im ICD-11 – Längst überfällig oder unnötig pathologisierend?
12:30 Uhr	<i>Mittagspause/Imbiss</i>
13:15 Uhr	Austausch über eingereichte Themen und Fragen:  Umgang mit der Thematik in Einrichtungen; Präventives Kompetenztraining; Behandlungsmethoden von problematischem Smartphone-Nutzungsverhalten; Problematisches Wording
15:00 Uhr	<i>Kaffeepause</i>
15:15 Uhr	Abschlussdiskussion und Ausblick
16:00 Uhr	<i>Veranstaltungsende</i>

### 3. Details zur Tagesordnung

1. Nach der Begrüßung und einer kurzen Einführung in die Entstehung der Expertenrunde sowie die vorausgehende Veranstaltung gab es Gelegenheit für die Teilnehmenden, ihre Einrichtungen, Angebote und Arbeitsschwerpunkte vorzustellen. Zunächst fand ein Kennenlernen im Zweierausaustausch, dann im Plenum statt.
2. Der darauf folgenden inhaltlichen Impuls stand unter den Titel „Gaming disorder‘ im ICD-11 – Längst überfällig oder unnötig pathologisierend?“. Darin wurde die im März durch die WHO zu beschließende Neuerung in der ICD-11 beleuchtet, welche die Aufnahme der „Gaming disorder“ als eine verhaltensbezogene Suchterkrankung beschreibt. Neben dem Vergleich zu den Kriterien des DSM-V und der Nachzeichnung des aktuellen Forschungsstandes wurde auch die gesellschaftliche Aufnahme des Themas in den Medien kurz angeschnitten. Bereits während des Vortrages wurde deutlich, dass sich vor allem in Bezug auf die gesellschaftliche Relevanz des Themas Diskussionsbedarf zeigt. Besonders vor dem Hintergrund des aktuellen Drogen- und Suchtberichtes der Drogenbeauftragten und der darin verwendeten Studien zeigte sich eine rege Diskussionsbereitschaft. Die im Vortrag genutzten PowerPoint-Folien sowie die angeführten Studien finden sich im Anhang.
3. Im Anschluss an den fachlichen Input gab es ausführlich Gelegenheit, dem Diskussionsbedarf gerecht zu werden. Besonders die in Ausschnitten vorgestellte Studie der DAK-Gesundheit (DAK-Gesundheit: Studie: So süchtig machen WhatsApp, Instagram und Co.: <https://www.dak.de/dak/bundes-themen/studie-so-suechtig-machen-whatsapp-instagram-und-co--1968568.html>), welche auch Eingang in den Drogen- und Suchtbericht der Drogenbeauftragten der deutschen Bundesregierung fand, gab Anlass zur Diskussion. Der gesellschaftliche Impact der in dieser Studie vergleichsweise hohen Prävalenzen für einen pathologischen Internetgebrauch war zentraler Gegenstand der Diskussion. Insbesondere der verwendete Fragenkatalog und die aus den Ergebnissen zu ziehenden Schlüsse gaben Anlass zu einem intensiven Austausch. Die Studie und die weiteren in dieser Diskussion erwähnten Studien und Materialien finden sich im Anhang. Die Aufnahme der „Gaming disorder“ in die ICD-11 wurde von allen begrüßt.
4. Nach der Mittagspause wurde die oben beschriebene Diskussion fortgeführt und sich im Zuge dessen auch über verschiedene Fragestellungen, die im Vorhinein gesammelt worden waren, unterhalten: Umgang mit der Thematik in Einrichtungen? Präventives Kompetenztraining? Behandlungsmethoden von problematischem Smartphone-Nutzungsverhalten? Problematisches Wording?  
Es wurde dabei deutlich, dass die Finanzierung und Antragstellung nicht immer langfristig garantiert bzw. nur Angebote durch Mischfinanzierung realisiert werden können. In Bezug auf die Bewilligung von Rehabilitationsanträgen wurden deutliche Unterschiede festgestellt. Von der Aufnahme der „Gaming disorder“ in den ICD-11 wurde sich von den Teilnehmer(inne)n ein Impuls für den künftigen Umfang der Kostenübernahme durch die Leistungsträger erhofft. Im weiteren Verlauf wurden von unterschiedlichen Teilnehmenden Beispiele von Fällen und deren Erfahrungen im Beratungsverlauf eingebracht.  
Ein weiterer Punkt, der sich als ein wichtiges Feld erwies, war der Umgang mit dem Terminus der „Internetabhängigkeit“. Bereits nach der Einladung zum Expertenaustausch wurde rückgemeldet, dass die Benennung des Expertenaustausches unglücklich gewählt sei. Aufgrund der missverständlichen und in begrifflichen Kategorien nicht konsistent verwendeten Fülle an Nomenklaturen für Suchtverhalten, die mit neuen Medien zusammenhängen, wurde nach einer ausführlichen Debatte der Ausdruck „medienba-

siertes Suchtverhalten“ in der Gruppe präferiert. (Im Anhang findet sich auch Literatur, welche die Schwierigkeiten der begrifflichen Unschärfen in diesem Bereich nachzeichnet).

5. Auch im Kontext begrifflicher Überlegungen wurde ein Screenshot der neuen Onlineberatungsplattform der Caritas, die im April starten soll, gezeigt. Es galt zu überlegen, welcher Begriff für pathologischen Internetgebrauch den Klient(inne)n, die sich bei der Onlineberatung anmelden möchten, zur Auswahl stehen wird. Als Vorschläge wurde „Spielen“ genannt. Auch wurde festgehalten, dass die Trennung von „illegalen Drogen“ und „Alkohol“ nicht günstig ist, ebenso wie das Fehlen eines Buttons „Sonstiges“ und der Kategorie „Legal Highs“ bzw. „Kräuter“ oder „Badesalze“ angemerkt wurde. Herr Erben wird die Vorschläge in die weiteren Überlegungen zur Gestaltung der Onlineplattform einbringen.
6. In der Abschlussdiskussion wurde die Wichtigkeit solcher Austauschplattformen von allen Teilnehmer(inne)n hervorgehoben. Frau Schels-Bernards erklärte sich bereit, einen möglichen Anschlusstermin im DiCV Köln im Jahr 2019 zu organisieren.
7. Herr Erben beendete die Veranstaltung pünktlich und bedankte sich für die Teilnahme und die ausführliche Diskussion.

Freiburg, 01.03.2019

Daniel Erben

## 4. Anhang

### 4.1 Materialsammlung

#### I. Nationale und internationale Diskussion um die Aufnahme von „Gaming disorder“ in den ICD-11 und den Umgang mit der Thematik pathologischer Internetgebrauch

1. DG-Sucht – Memorandum Internetabhängigkeit (2016)  
[http://www.dg-sucht.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/aktuelles/Memorandum\\_Internetabh%C3%A4ngigkeit\\_der\\_DG\\_Sucht.pdf](http://www.dg-sucht.de/fileadmin/user_upload/pdf/aktuelles/Memorandum_Internetabh%C3%A4ngigkeit_der_DG_Sucht.pdf)
2. Statement der DGPPN zu Verhaltenssüchten  
<https://www.dgppn.de/presse/stellungnahmen/stellungnahmen-2016/verhaltenssuechte.html>
3. Inclusion of Gaming Disorder in ICD has more advantages than disadvantages (2017)  
[https://www.researchgate.net/publication/319166000\\_Inclusion\\_of\\_Gaming\\_Disorder\\_in\\_ICD\\_has\\_more\\_advantages\\_than\\_disadvantages\\_Commentary\\_on\\_Scholars'\\_open\\_debate\\_paper\\_on\\_the\\_World\\_Health\\_Organization\\_ICD-11\\_Gaming\\_Disorder\\_proposal\\_Aarseth\\_et\\_al/download](https://www.researchgate.net/publication/319166000_Inclusion_of_Gaming_Disorder_in_ICD_has_more_advantages_than_disadvantages_Commentary_on_Scholars'_open_debate_paper_on_the_World_Health_Organization_ICD-11_Gaming_Disorder_proposal_Aarseth_et_al/download)
4. Scholars open debate paper on the World Health Organization (2017) ICD-11 Gaming Disorder proposal  
<https://akademai.com/doi/pdf/10.1556/2006.5.2016.088>
5. A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (2018)

<https://psyarxiv.com/kc7r9/download>

6. APA Media Psychology and Technology Division (Div 46) Policy Statement Expressing Concern Regarding the Plan to Include "Gaming Disorder" in the ICD-11  
<https://de.scribd.com/document/374879861/APA-Media-Psychology-and-Technology-Division-Div-46-Policy-Statement-Expressing-Concern-Regarding-the-Plan-to-Include-Gaming-Disorder-in-the-ICD-11>
7. Statement der Spieleindustrie (2018)  
<http://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2018/06/Industry-Statement-on-18-June-WHO-ICD-11.pdf>
8. Fachverband Medienabhängigkeit – Offener Brief (2018)  
[http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/FVM\\_Offener\\_Brief\\_DHS\\_2018.pdf](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/FVM_Offener_Brief_DHS_2018.pdf)
9. Gemeinsame Erklärung DHS und Fachverband Medienabhängigkeit (2018)  
[http://www.dhs.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/news/10-24\\_Gemeinsame\\_Erklaerung\\_FV\\_Med\\_-\\_DHS.pdf](http://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/news/10-24_Gemeinsame_Erklaerung_FV_Med_-_DHS.pdf)
10. Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective: Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018)  
[https://www.researchgate.net/publication/326427203\\_Including\\_gaming\\_disorder\\_in\\_the\\_ICD-11\\_The\\_need\\_to\\_do\\_so\\_from\\_a\\_clinical\\_and\\_public\\_health\\_perspective\\_Commentary\\_on\\_A\\_weak\\_scientific\\_basis\\_for\\_gaming\\_disorder\\_Let\\_us\\_err\\_on\\_the\\_side\\_of\\_caution\\_van](https://www.researchgate.net/publication/326427203_Including_gaming_disorder_in_the_ICD-11_The_need_to_do_so_from_a_clinical_and_public_health_perspective_Commentary_on_A_weak_scientific_basis_for_gaming_disorder_Let_us_err_on_the_side_of_caution_van)

## **II. Studien zu den Themen Medienverhalten und pathologischem Internetgebrauch**

1. DIVSI U25-Studie: Euphorie war gestern  
<https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf>
2. Studie über das Internetsuchtverhalten von europäischen Jugendlichen  
[https://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/EU\\_NET\\_ADB\\_Broschuere\\_final.pdf](https://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/EU_NET_ADB_Broschuere_final.pdf)
3. Kindheit, Internet, Medien - KIM-Studie 2016  
[http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM\\_2016\\_Web-PDF.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf)
4. Jugend, Information, Medien -Studie 2018  
[http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM\\_2018\\_Gesamt.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf)
5. Familie, Interaktion, Medien – FIM-Studie 2016  
[http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/FIM/2016/FIM\\_2016\\_PDF\\_fuer\\_Website.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/FIM/2016/FIM_2016_PDF_fuer_Website.pdf)
6. ZDF-Onlinestudie  
<http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>

## **III. Aktuelle Forschungsprojekte**

1. Uni Mainz

- a. Interdisziplinäre Längsschnittstudie „Always On“
- b. Geschlechtsspezifische Inanspruchnahme von Beratungs- und Behandlungsangeboten bei internetbezogenen Störungen [IBSFEMME]
2. Modellprojekt SOMOSA in Winterthur (CH)  
<https://www.somosa.ch/>
3. Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters  
<https://www.uke.de/kliniken-institute/zentren/deutsches-zentrum-fuer-suchtfragen-des-kindes-und-jugendalters/index.html>
  - a. "Erstellung und Überarbeitung von Materialien für die Prävention von pathologischem Internet- und Computergebrauch bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen"  
*Förderung: Bundesministerium für Gesundheit (BMG) und DAK-Gesundheit*
  - b. "Evaluation eines psychoedukativen Gruppenprogramms für Jugendliche und junge Erwachsene mit pathologischem Internetgebrauch"  
*Kooperationspartner: Drogen- und Alkohol-Ambulanz für Jugendliche, junge Erwachsene und deren Familien (DAA); „Hamburg macht Kinder gesund e.V.“*
  - c. "Exzessive Computer- und Internetnutzung Jugendlicher im Zusammenhang mit dem (medien)erzieherischen Handeln in deren Familien (EXIF)"  
*Förderung: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ);*  
*Kooperationspartner: Arbeitsbereich Medienpädagogik, Fachbereiches Erziehungswissenschaften, Universität Hamburg*
  - d. "PIGMOTIV – Internetabhängigkeit bei Jugendlichen: eine empirische Studie zur Identifizierung von Motiven und Risikofaktoren"
4. Medizinische Hochschule Hannover
  - a. Psychometrie und fMRI-Untersuchung bei exzessiven Spielern gewalthaltiger Computerspiele in Kooperation mit der Medizinischen Hochschule Hannover (TUI-Stiftung)
  - b. Störungen psychischer und körperlicher Dimensionen von Identität und Interpersonalität bei Internetabhängigkeit
  - c. Anwendungsstudie der Kurzversion des Internet Addiction Test (sIAT) bei einer klinischen Stichprobe von Internetabhängigen in Kooperation mit der Universität Duisburg-Essen
  - d. Studie zur Suizidalität bei Internetabhängigkeit

#### IV. Sonstige Materialien zum Thema pathologischer Internetgebrauch

1. International Classification of Diseases 11  
<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f1448597234>
2. Kuss, Daria; Lopez-Fernandez, Olatz (2016): Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research World Journal of Psychiatry - Baishideng Publishing Group  
<https://www.wjnet.com/2220-3206/full/v6/i1/143.htm>
3. Brand, Matthias; Young, Kimberly S.; Laier, Christian (2014): Prefrontal control and internet addiction: a theoretical model and review of neuropsychological and neuroimag-

ing findings.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24904393>

4. Drogen- und Suchtbericht der Bundesdrogenbeauftragten 2018

[https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/Drogen\\_und\\_Suchtbericht/pdf/DSB-2018.pdf](https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/Drogen_und_Suchtbericht/pdf/DSB-2018.pdf)

## 4.2 PowerPoint-Folien

caritas

**„Gaming disorder“ im ICD-11**  
—  
**Längst überfällig  
oder  
unnötig pathologisierend?**

05.12.2018 4 

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION  **Internet Gaming Disorder** caritas

**Diagnosekriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, 2015)**

Kriterium 1	übermäßige Beschäftigung (z. B. gedankliche Vereinnahmung durch Computerspiele)
Kriterium 2	Entzugssymptomatik (z. B. Reizbarkeit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit), wenn das Spielen wegfällt
Kriterium 3	Toleranzentwicklung (z. B. Bedürfnis nach zunehmend längeren Spielzeiten)
Kriterium 4	erfolglose Versuche, das Spielen zu kontrollieren
Kriterium 5	Interessenverlust an früheren Hobbys und Freizeitbeschäftigungen (als Ergebnis des Spielens)
Kriterium 6	Fortführung eines exzessiven Spielens, trotz Einsicht in die psychosozialen Folgen
Kriterium 7	Täuschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens
Kriterium 8	Nutzen von Spielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (z. B. Gefühl der Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Ängstlichkeit)
Kriterium 9	Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, der Arbeitsstelle oder Ausbildungs-/Karrieremöglichkeit aufgrund des Spielens

zur Diagnosestellung müssen mindestens 5 von 9 Kriterien in den letzten 12 Monaten erfüllt worden sein

05.12.2018 6 

„Strg“ drücken + Anklicken des Bildes öffnet den Link zum Video der WHO



 **World Health Organization** caritas

„Gaming disorder is defined [...] as a pattern of gaming behavior (“digital-gaming” or “video-gaming”) characterized by impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.“

05.12.2018 8 

 **World Health Organization** caritas

„For gaming disorder to be diagnosed, the behavior pattern must be of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning and would normally have been evident for at least 12 months.“

05.12.2018 9 

## Klassifikation im ICD-11

caritas

- ▼ 06 Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders
  - ▶ Neurodevelopmental disorders
  - ▶ Schizophrenia or other primary psychotic disorders
  - ▶ Catatonia
  - ▶ Mood disorders
  - ▶ Anxiety or fear-related disorders
  - ▶ Obsessive-compulsive or related disorders
  - ▶ Disorders specifically associated with stress
  - ▶ Dissociative disorders
  - ▶ Feeding or eating disorders
  - ▶ Elimination disorders
  - ▶ Disorders of bodily distress or bodily experience
  - ▼ Disorders due to substance use or addictive behaviours
    - ▶ Disorders due to substance use
    - ▶ 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

### Diagnosekriterien

1. Schwindende Kontrolle über das Gamingverhalten
2. Ausweitung und Priorität des Gaming gegenüber anderen Aktivitäten
3. Anhaltendes Gamingverhalten trotz eintretender negativer Konsequenzen

05.12.2018

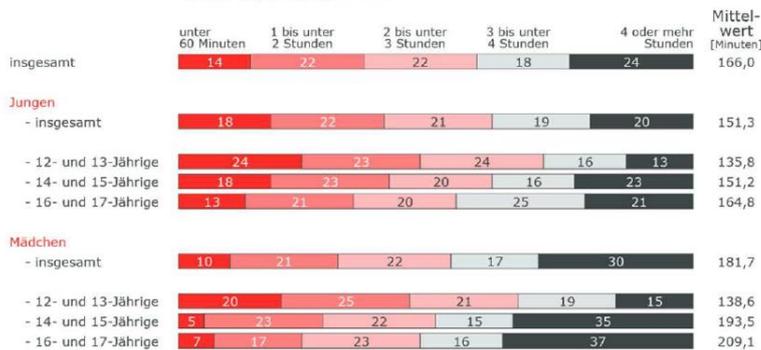
10



## „So süchtig machen WhatsApp, Instagram und Co.“ DAK-Gesundheit

caritas

Es verbringen - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit der Nutzung von sozialen Medien am Computer, Tablet oder am Smartphone



05.12.2018

15

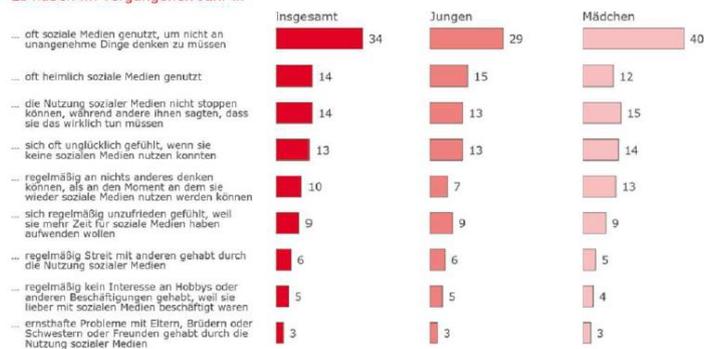


## „So süchtig machen WhatsApp, Instagram und Co.“ DAK-Gesundheit

caritas

### Auswirkungen der Social Media-Nutzung

Es haben im vergangenen Jahr ...



05.12.2018

14

