



Zur Einordnung von Computerspielsucht. Gaming Disorder im ICD-11

Dr. Kai W. Müller | Dipl.-Psych.
Ambulanz für Spielsucht, Universitätsmedizin Mainz
kai.mueller@unimedizin-mainz.de

Symposium des Fachverband Medienabhängigkeit
am 15. und 16. November 2018, Berlin

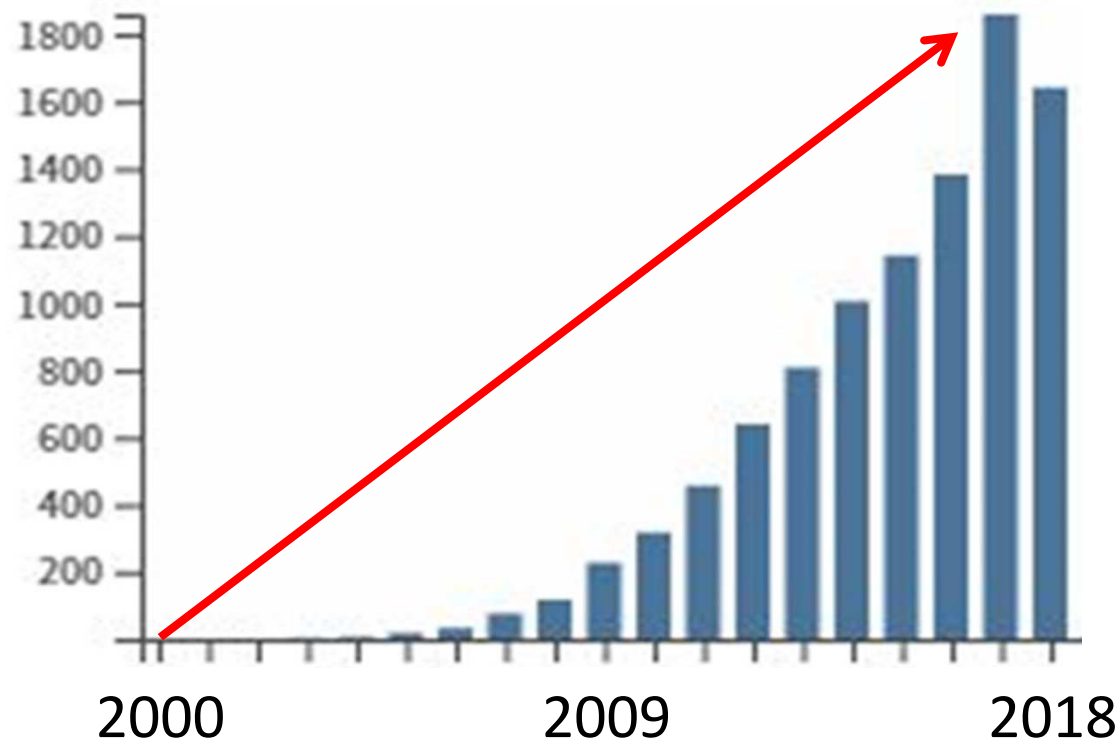


Cover: Spielwiese Internet – Sucht ohne Suchtmittel; Springer Spektrum Verlag

**[der frühere und der
aktuelle stand der dinge]**

ENTWICKLUNG DER PUBLIKATIONSANZAHLEN ZUM THEMA COMPUTERSPIELSUCHT SEIT 2001

Sukzessive Schärfung der Definition von Computerspielsucht; weg von freien Beschreibungen, hin zur Anwendung klarer diagnostischer Regeln



FÖRDERUNG UND SICHTBARKEIT DES THEMAS



Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort	6
2 Fakten, Trends, Politik	9
2.1 Nationale Strategie – Die vier Säulen der Drogen- und Suchtpolitik	9
2.1.1 Suchtprävention	10
2.1.2 Beratung und Behandlung	12
2.1.3 Schadensreduzierung	20
2.1.4 Angebotsreduzierung und Strafverfolgung	23
2.2 Suchtstoffe, Suchtformen, Regulierung	41
2.2.1 Tabak	41
2.2.2 Alkohol	56
2.2.3 Medikamente	72
2.2.4 Illegale Drogen	82
Cannabis	86
Opioid	93
Neue psychoaktive Stoffe	100
Crystal Meth	102
Kokain	103
2.2.5 Computerspiel- und Internetabhängigkeit	106
2.2.6 Pathologisches Glücksspiel	113
3 Internationales	121
3.1 Europäische Drogen- und Suchtpolitik	121
3.2 Drogenpolitik der Vereinten Nationen	125
3.3 Internationale Entwicklungszusammenarbeit	129
4 Projekte, Studien, Initiativen	133
4.1 Vom Bund geförderte Projekte	133
4.1.1 Suchtstoff- bzw. suchtförmbezogene Projekte	133
4.1.2 Suchtstoff- bzw. suchtförmübergreifende Projekte	167
4.2 Weitere Projekte	185
4.2.1 Suchtstoff- bzw. suchtförmbezogene Projekte	185
4.2.2 Suchtstoff- bzw. suchtförmübergreifende Projekte	197

Drogen- und Suchtbericht 2018

WISSENSCHAFTLICHE SICHTBARKEIT DES THEMAS

Deutscher Suchtkongress 2019 in Mainz



16. – 18.09.2019

Alles zum Kongress...

Anmeldung, Beitragseinreichung und weitere Informationen
unter: www.suchtkongress.org

ENTWICKLUNG S1-LEITLINIE

HANDREICHUNG

Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST)

11.-12. Januar 2018, Berlin

Universität zu Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, Research Group S.TEP
In Kooperation mit
Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e.V. (DG-Sucht)

Autoren: Hans-Jürgen Rumpf & Anja Bischof

Lübeck, Mai 2018

Ziele

Der „Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST)“ hatte das Ziel, den aktuellen Stand der Forschung im Bereich der Internetbezogenen Störungen zusammenzutragen. Diese Handreichung informiert kondensiert über das Wissen in diesem Gebiet, das auf diesem Workshop zusammengetragen wurde.

Inhalt

Es werden der aktuelle Stand zu den Bereichen Störungskonzepte, Diagnostik, Prävention, Frühintervention und Behandlung dargestellt. Dem liegt eine Literaturrecherche zugrunde, die aktuelle Übersichtsarbeiten ermittelt hat. Die Quellen sind im Anhang aufgeführt. Zu den Themen wurden von nationalen Experten Kurzvorträge gehalten.

Einführung

Internetbezogene Störungen stellen ein noch relativ junges Phänomen dar. Auch wenn derzeit die Erforschung dieser Störungen noch Lücken aufweist, scheint es evident zu sein, dass eine Versorgung dieser Störungen gewährleistet sein muss. Dafür sprechen u.a. die hohen Prävalenzzahlen – insbesondere in jungen Altersgruppen. Das Behandlungssystem hat sich auch bereits auf diese Situation eingestellt und die Anzahl der Beratungs- und Behandlungsangebote hat sich vervielfacht. Für die Versorgung Internetbezogener Störungen sind neben diagnostischen Vorgehensweisen evidenzbasierte Behandlungsverfahren und präventive Maßnahmen notwendig. Einerseits ist das Forschungsfeld an vielen Stellen weit hinter dem Stand zurück, den wir bei anderen Suchterkrankungen vorfinden, andererseits entwickelt sich die Forschung in diesem Bereich rasch, so dass für die Praxis Updates des Forschungsstandes notwendig sind, damit gut untersuchte und aktuelle diagnostische Instrumente eingesetzt werden und evidenzbasierte Interventionen angeboten werden können.

Der „Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST)“ hatte das Ziel, den aktuellen Stand der Forschung im Bereich der Internetbezogenen Störungen zusammenzutragen.

Auf Basis der diskutierten Ergebnisse wird die Entwicklung einer Leitlinie angestrebt, welche den Vorgaben der Arbeitsgemeinschaft Wissenschaftlicher Medizinischer Fachgesellschaften (AWMF) folgt. Angesichts der aktuellen Forschungslage erscheint eine S1-Leitlinie angemessen.

Hierzu sollen aus dem Kreis der Experten und Expertinnen unter Hinzuziehung weiterer mit dem Thema befasster Fachgesellschaften Arbeitsgruppen gebildet werden.

VERSORGUNGSTRUKTUREN IN DEUTSCHLAND



Allein auf der Homepage des Fachverband Medienabhängigkeit sind knapp 200 spezialisierte Anlaufstellen aller Art verzeichnet.

Zusätzliche Angebote finden sich in den Nachbarländern, wie Österreich (z.B. Anton-Proksch-Institut) oder Schweiz (z.B. Modellstation SOMOSA Winterthur, Radix Zürich)

**[klassifikation &
diagnostik]**

VORLÄUFIGE KRITERIEN „INTERNET GAMING DISORDER“ IM DSM-5

Computerspielnutzung als dominierende Beschäftigung

Entzugssymptome bei Konsumverhinderung

Toleranzentwicklung

Kontrollverlust

Interessenverlust

Fortführung des Konsums trotz negativer Konsequenzen

Verheimlichung des Nutzungsausmaßes

Emotionsregulation durch die Computerspielnutzung

Gefährdung wichtiger zwischenmenschlicher Beziehungen

DIE DSM-5-KRITERIEN – WER WEISSE LETZTER SCHLUSS?



Trotz unmittelbarer Reaktion auf die Veröffentlichung als vermeintlicher „Internationaler Konsens“ wurde vermehrt auch inhaltliche Kritik geäußert

Keine Berücksichtigung anderer Formen internetbezogener Störungen

Kriterien weisen nur geringen störungsspezifischen Bezug auf (eng orientiert am Pathologischen Glücksspiel)

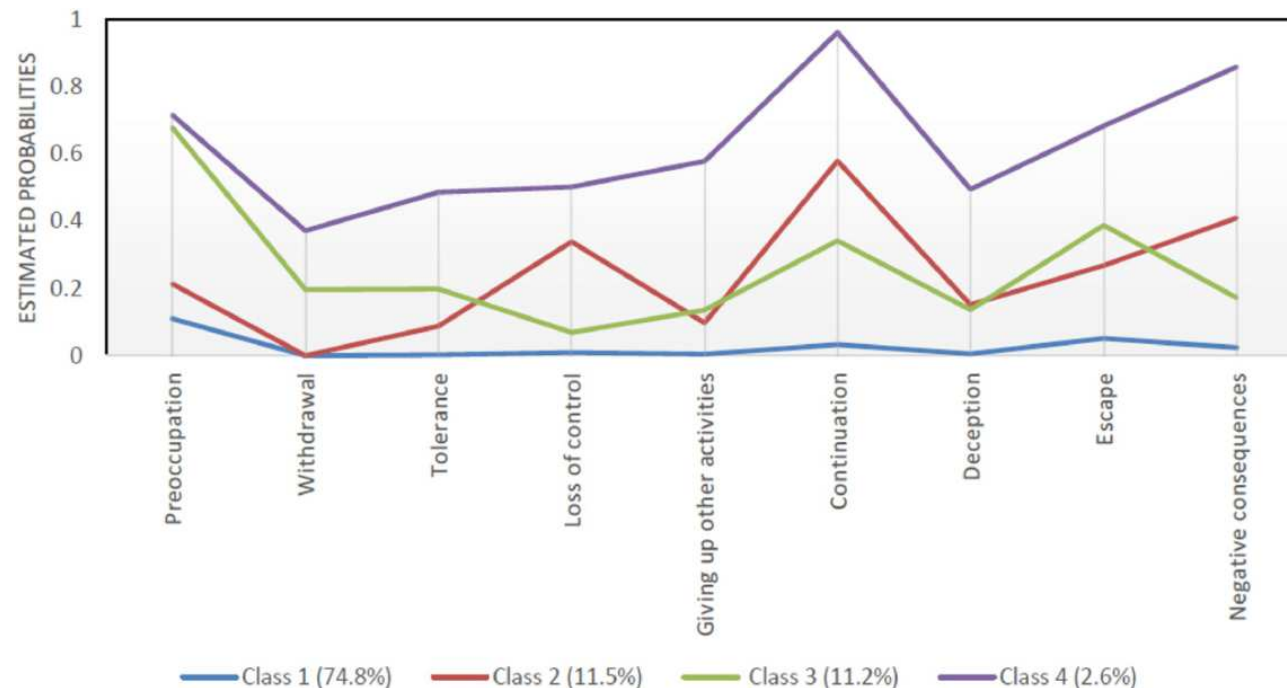
Keine Berücksichtigung von zusätzlichen Kriterien mit zu vermutender guter Trennschärfe (z.B. Craving)

Petry et al. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399-1406.

Griffiths et al. (2016) Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet Gaming Disorder: A critical commentary on Petry et al (2014). *Addiction*, 111(1), 167-175.

AKTUELLE EMPIRISCHE ÜBERPRÜFUNGEN - ERKENNTNISSE

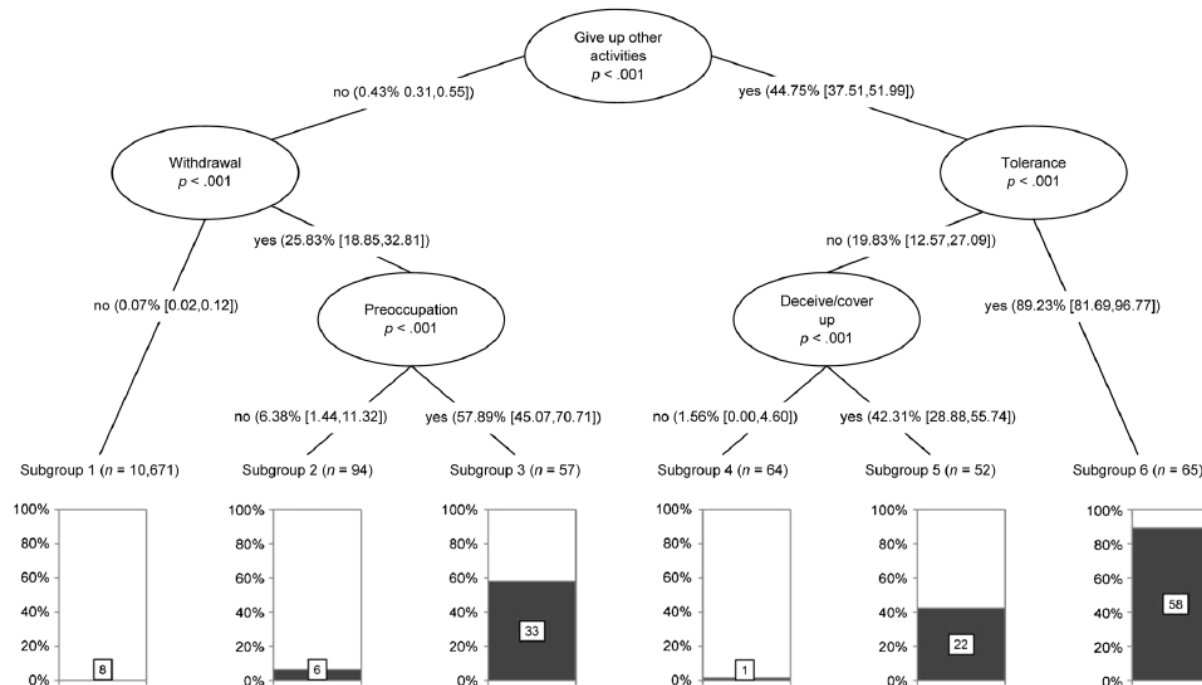
Unterschiedliche Kriterien gehen mit unterschiedlich ausgeprägten Schweregraden der Störung einher



Király, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive behaviors*, 64, 253-260.

AKTUELLE EMPIRISCHE ÜBERPRÜFUNGEN - ERKENNTNISSE

Die kombinierte Betrachtung der Kriterien erhöht die diagnostische Genauigkeit



Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.

AKTUELLE EMPIRISCHE ÜBERPRÜFUNGEN - ERKENNTNISSE

Unter klinischen Stichproben erweist sich, dass die Berücksichtigung von Craving als weiteres Kriterium die diagnostische Genauigkeit erhöht

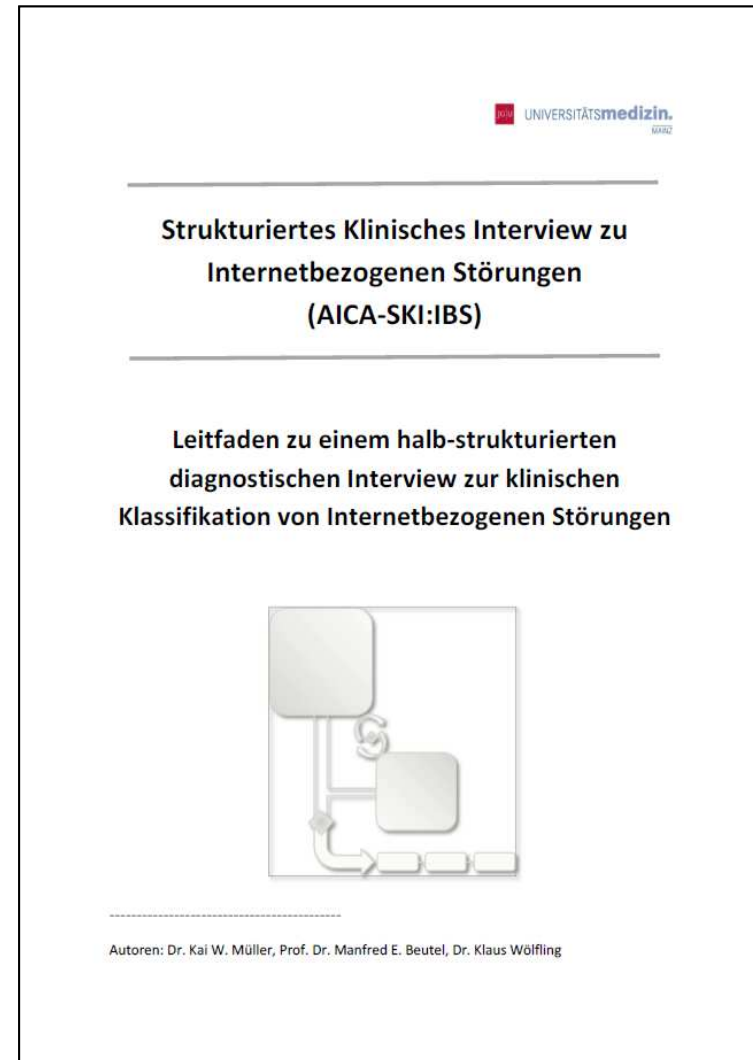
Kriterium	Sensitivität	Spezifität
Konsumfortführung	89.5	89.2
Interessenverlust	87.3	96.4
Kontrollverlust	86.7	91.6
Eingenommenheit	85.2	86.1
Toleranz	84.4	96.4
Gefährdung Bez./Persp.	84.4	88.4
Entzug	81.7	97.8
*Craving	80.1	91.0
Emotionsregulation	70.8	77.2
Verheimlichung	47.2	82.1

Müller, K.W., Beutel, M.E., Dreier, M., & Wölfling, K. (im Druck). A clinical evaluation of the DSM-5 criteria for Internet Gaming Disorder and a pilot study on their applicability to further internet-related disorders. Journal of Behavioral Addictions, im Druck

GELUNGENE VERZAHNUNG VON EMPIRIE UND PRAXIS

Basierend auf den vorgenannten Ergebnissen wurde an der AfS Mainz ein klinisches Interview entwickelt und über den Fachverband Medienabhängigkeit allen mit Betroffenen arbeitenden Personen frei zugänglich gemacht

http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/AICA-SKI_IBS/FVM_Diagnostikinstrument_2017.pdf



AKTUELLER VORSCHLAG DER KLASSIFIKATION IM ICD-11

ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics

Search [Advanced Search](#)

- ▶ 05 Endocrine, nutritional or metabolic diseases
- ▼ 06 Mental or behavioural disorders
 - ▶ Neurodevelopmental disorders
 - ▶ Schizophrenia or other primary psychotic disorders
 - ▶ Mood disorders
 - ▶ Anxiety and fear-related disorders
 - ▶ Obsessive-compulsive or related disorders
 - ▶ Disorders specifically associated with stress
 - ▶ Dissociative disorders
 - ▶ Bodily distress disorder
 - ▶ Feeding or eating disorders
 - ▶ Elimination disorders
 - ▼ Disorders due to substance use or addictive behaviours
 - ▶ Disorders due to substance use
 - ▼ Disorders due to addictive behaviours
 - ▶ 6D70 Gambling disorder
 - ▶ 6D71 Gaming disorder
 - 6D7Y Other specified disorders due to addictive behaviours
 - 6D7Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified
 - ▶ Impulse control disorders
 - ▶ Disruptive behaviour or dissocial disorders
 - ▼ Personality disorders and related traits
 - ▶ Personality disorder
 - ▶ Prominent personality trait
 - ▶ Paraphilic disorders
 - ▶ Factitious disorders
 - ▶ Neurocognitive disorders
 - ▶ Mental or behavioural disorders associated with pregnancy, childbirth and the puerperium, not elsewhere classified
 - ▶ Secondary mental or behavioural syndromes
 - 6EBY Other specified mental or behavioural disorders
 - 6EBZ Mental or behavioural disorders, unspecified

- ▼ Disorders due to substance use or addictive behaviours
 - ▶ Disorders due to substance use
 - ▼ Disorders due to addictive behaviours
 - ▶ 6D70 Gambling disorder
 - ▶ 6D71 Gaming disorder
 - 6D7Y Other specified disorders due to addictive behaviours
 - 6D7Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified

„GAMING DISORDER“ IM ICD-11

Die Störung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wiederauftretendes Nutzungsverhalten von online oder offline Computerspielen. Dieses ist gekennzeichnet durch

- 1 | verminderte Kontrolle über die Verhaltensausführung
- 2 | überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessensfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt
- 3 | fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen

Das Verhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus

Die Symptome halten über einen Zeitraum von 12 Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann

[was passiert jetzt ?]

ERSTE GEGENSTIMMEN ... UND REAKTIONEN DARAUF

DEBATE Journal of Behavioral Addictions
DOI: 10.1556/2006.5.2016.088

Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal

ESPEN AARSETH¹, ANTHONY M. BEAN², HUB BOONEN³, MICHELLE COLDER CARRAS^{4*}, MARK COULSON⁵, DIMITRI DAS⁶, JORY DELEUZE⁷, ELZA DUNKELS⁸, JOHAN EDMAN⁹, CHRISTOPHER J. FERGUSON^{10*}, MARIA C. HAAGSMA¹¹, KARIN HELMERSSON BERGMARK¹², ZAHIER HUSSAIN¹³, EROEN JANSZ¹⁴, DANIEL KARDEFELT-WINTHER¹⁵, LAWRENCE KUTNER¹⁶, PATRICK MARKEY¹⁷, RUNE KRISTIAN LUNDEDAL NIELSEN¹⁸, NICOLE PRAUSE¹⁹, ANDREW PRZYBYLSKI^{20*}, THORSTEN QUANDT²¹, ADRIANO SCHIMMENTI²², VLADAN STARCEVIC²³, GABRIELLE STUTTMAN²⁴, JAN VAN LOOY²⁵ and ANTONIUS J. VAN ROOIJ^{26*}

¹Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark
²Department of Psychology, Framingham State University, Framingham, MA, USA
³UC Leuven-Limburg, CAD Limburg, Hasselt, Belgium
⁴Department of Mental Health, Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health, Baltimore, MD, USA
⁵Department of Psychology, Middlesex University, Hendon, London, UK
⁶CAD Limburg, Hasselt, Belgium
⁷Psychology Department, Université Catholique de Louvain (UCL), Louvain-la-Neuve, Belgium
⁸Department of Applied Educational Science, Umeå University, Umeå, Sweden
⁹Centre for Social Research on Alcohol and Drugs (SoRAD) & Department of Sociology, Stockholm University, Stockholm, Sweden
¹⁰Department of Psychology, Stetson University, Deland, FL, USA
¹¹ErGZ Monogram, Veldhoven, The Netherlands
¹²Department of Sociology, Stockholm University, Sweden
¹³Department of Life Sciences, University of Derby, UK
¹⁴Department of Media & Communication, ERMCC, Erasmus University Rotterdam, Rotterdam, The Netherlands
¹⁵Department of Clinical Neuroscience, Karolinska Institutet, Stockholm, Sweden
¹⁶Independent Researcher, USA
¹⁷Department of Psychology, Villanova University, Villanova, PA, USA
¹⁸Libera, Los Angeles, USA
¹⁹Oxford Internet Institute, University of Oxford, Oxford, UK
²⁰Department of Communication, University of Münster, Münster, Germany
²¹Psychological Sciences and Technology, UKE, King University of Fins, Fins, Italy
²²Discipline of Psychiatry, The University of Sydney, Sydney, Australia
²³Clinical Psychologist/Neuropsychologist, USA
²⁴Department of Communication Sciences, imec-MICT-Ghent University, Ghent, Belgium

(Received: November 15, 2016; revised manuscript received: November 30, 2016; accepted: December 12, 2016)

Concerns about problematic gaming behavior deserve our full attention. However, we claim that it is far from clear that these problems are or should be attributed to a new disorder. The empirical basis for a Gaming Disorder proposal such as in the new ICD-11, suffers from fundamental issues. Our main concerns are the low quality of the research base, the fact that the current operationalization leans too heavily on substance use and gambling criteria, and the lack of consensus on symptomatology and assessment of problematic gaming. The act of formalizing this disorder, even as a proposal, has negative medical, scientific, public-health, societal, and human rights fallout that should be considered. Of particular concern are moral panics around the harm of video gaming. They might result in premature application of diagnosis in the medical community and the treatment of abundant false-positive cases, especially for children and adolescents. Second, research will be locked into a confirmatory approach, rather than an exploration of the boundaries of normal versus pathological. Third, the healthy majority of gamers will be affected negatively. We expect that the premature inclusion of Gaming Disorder as a diagnosis in ICD-11 will cause significant stigma to the millions of children who play video games as a part of a normal, healthy life. At this point, suggesting formal

* Corresponding authors: Andrew K. Przybylski, PhD, Oxford Internet Institute, University of Oxford, Oxford, UK; Phone: +44 1865 287230; E-mail: andy.przybylski@ox.ac.uk; Antonius J. Van Rooij, PhD; Department of Communication Sciences, imec-MICT-Ghent University, Koren Maer 7-9-11, 9000 Ghent, Belgium; Phone: +32 484 27 63 46; E-mail: toby.vanrooij@ugent.be; Christopher J. Ferguson, PhD, Department of Psychology, Stetson University, 421 N. Woodland Blvd., Deland, FL, USA; Phone: +1 386 822 7288; E-mail: cfergus@stetson.edu; Daniel Kardefelt-Winther, PhD, Department of Clinical Neuroscience, Karolinska Institutet, Tomtebodavägen 18A, 17176 Stockholm, Sweden; Phone: +44 79 46567850; E-mail: daniel.kardefelt.winther@ki.se; Michelle Colder Carras, PhD, Department of Mental Health, Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health, Baltimore, MD, USA; Phone: +1 410 955 3910; E-mail: mcarras@jhu.edu

This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium for non-commercial purposes, provided the original author and source are credited.

© 2016 The Author(s)


„Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal“

Erstautor: Espen Aarseth, Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Denmark

Erfreulicherweise beantwortet durch 11 Gegen-Kommentare von Fachleuten, z.B.

- Griffiths, M., Kuss, D. et al. Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming
- Kiraly, O. & Demetrovics, Z. Inclusion of Gaming Disorder in ICD has more advantages than disadvantages
- Müller, K.W. & Wölfling, K. Both sides of the story: Addiction is not a pastime activity.

WEITERE GEGENSTIMMEN ...



Date: 15/06/2018
Contact: Jari-Pekka Kaleva, COO/EGDF, jari-pekka.kaleva@egdf.eu

STATEMENT ON WHO ICD-11 LIST AND THE INCLUSION OF GAMING

In view of the publication by the WHO of the so-called ICD-11 list, organisations representing video game publishers and developers across the world would like to express their concern:

"Video games across all kinds of genres, devices and platforms are enjoyed safely and sensibly by more than 2 billion people worldwide, with the educational, therapeutic, and recreational value of games being well-founded and widely recognised. We are therefore concerned to see 'gaming disorder' still contained in the latest version of the WHO's ICD-11 despite significant opposition from the medical and scientific community. The evidence for its inclusion remains highly contested and inconclusive. We hope that the WHO will reconsider the mounting evidence put before them before proposing inclusion of 'gaming disorder' in the final version of ICD-11 to be endorsed next year. We understand that our industry and supporters around the world will continue raising their voices in opposition to this move and urge the WHO to avoid taking steps that would have unjustified implications for national health systems across the world."

Background information on the WHO ICD-11 list:

- 1. What is the ICD-11 list?**
The World Health Organisation (WHO) is currently reviewing its list on classification of diseases (ICD) that is widely used as a manual by practitioners and importantly is implemented by many countries in their national health policies.
The current draft proposes to add "gaming" under the section that deals with 'Disorders due to addictive behaviours' (category 06) which also deals with alcohol, drugs, gambling. The ICD-11 beta draft can be consulted here: <http://bit.ly/2laaspl>
- 2. Will the ICD-11 list be approved or is it just 'published'?**
The updated ICD list is expected to be launched in June 2018 and will be open for consultation before the WHO General Assembly formally approves the list in May 2019.
- 3. Why is there so much debate around the inclusion of gaming in this list?**

1

Angebliche Mehrheit von Experten, die sich gegen die Existenz von Gaming Disorder aussprechen

Verweis darauf, dass Computerspiele pädagogischen und therapeutischen Nutzen haben

Hinweis, dass im DSM-5 Gaming Disorder ausdrücklich ausgeschlossen (???) wurde

... UND WEITERE REAKTIONEN DARAUF

LETTER TO THE EDITOR

Comment on the global gaming industry's statement on ICD-11 gaming disorder:
A corporate strategy to disregard harm and deflect social responsibility?

Daniel L. King¹
Gaming Industry Response Consortium

¹*School of Psychology, The University of Adelaide, Australia*

Corresponding author:
Daniel L. King
School of Psychology
Level 5, Hughes Building
The University of Adelaide
Adelaide SA 5005
Australia
Email: daniel.king@adelaide.edu.au

Word count: 493

Keywords: Gaming disorder; ICD-11; Industry; Social responsibility; Harm; Public health

Declaration of interest

Dr. King is a member of a World Health Organization Advisory Group on Gaming Disorder. He has received no funding for research or other activities from the gaming industry. The author and other contributors alone are responsible for the views expressed in this publication and they do not necessarily represent the official position, policies, views or decisions of any other organization.

Funding

Dr. King received financial support from a Discovery Early Career Researcher Award (DECRA) DE170101198 funded by the Australian Research Council (ARC).

Statement of contributions

Dr. King conceived of the letter and wrote the first draft. Joel Billieux, Paul Delfabbro, Marc Potenza, John Saunders, and Dan Stein made substantial edits to multiple versions of the letter. Additional feedback from unnamed individuals influenced the content of the letter. All other named contributors made suggestions and/or approved the final version of the letter. The full list of contributors is available in the supplementary online file.

King, D.L. & Gaming Industry Response Consortium. (2018). Comment on the global gaming industry's statement on ICD-11 gaming disorder: A corporate strategy to disregard harm and deflect social responsibility? *Addiction*, epub ahead of print DOI: 10.1111/add.1438

ZUSAMMENFASSEND BETRACHTET ...

... stellt die voraussichtliche Aufnahme der Gaming Disorder im ICD-11 eine logische Konsequenz aus den vorliegenden wissenschaftlichen und klinischen Daten dar

... weist die Aufnahme der Diagnose in das ICD-11 sowohl für Behandelnde als auch für Betroffene weitaus mehr Vorteile als Nachteile auf

... steht außer Frage, dass sowohl in der Prävention, der Versorgung als auch der Erforschung dieses Phänomens noch viele Punkte offen sind