

# „Verhaltenssucht“

– Auswirkungen einer neuen diagnostischen Kategorie auf die Behandlung, Rehabilitation und Versorgung

**Arthur Günthner**

**RehaUpdate**

**Freiburg, 16.05.2014**

# „Was erwartet Sie?“

1. „Verhaltenssucht“ & Co: Wenn Verhalten zum Problem wird
2. Verhaltenssucht – Gesellschaft – Kultur
3. Verhaltenssucht – Psychologie
4. Verhaltenssucht – Medizin
5. Verhaltenssucht – Behandlung
6. Verhaltenssucht – Rehabilitation
7. Verhaltenssucht – Versorgung

# „Verhaltenssucht“ – Realität und Konstrukt

## „Verhaltenssucht“ & Co:

### Verhalten: z. B. „Spielen“

- „normales“ Verhalten, normgerecht
- unproblematisch
- gesellschaftlich akzeptiert

### „leidenschaftliches“ Verhalten: z.B. „leidenschaftl. Spieler“

- (noch) in der Norm liegend
- oft positiv bewertet
- oft sozial erwünscht

# „Verhaltenssucht“ – Realität und Konstrukt

## **pathologisches** Verhalten: z. B. „pathologisches Spielen“

- normabweichend, sozial unerwünscht, problematisch, negative Konsequenzen
- gestört („Störung“), „krank(haft)“ („Krankheit“)

## Verhaltens**sucht**: z. B. „Spielsucht“

- exzessives pathologisches Verhalten (Intensität, Umfang)
- abhängiges Verhalten, vergleichbar(?) mit stoffgebundenem Suchtverhalten
  - phänomenologisch – nosologisch – deskriptiv?
  - ätiologisch – funktional – Risiken?

# „Verhaltenssucht“ – Realität und Konstrukt

## Exzessives Verhalten: Klassifikation / Kategorisierung / Codierung

### ➤ Umgangssprache:

- positiv: „Leidenschaft“
- negativ: „Willens-/Charakterschwäche“, „Impulsivität“, „Abhängigkeit“

### ➤ Abnorme Gewohnheit / Störung der Impulskontrolle (ICD-10 F63)

- pathologische Brandstiftung (**Pyromanie**) ICD-10 F63.1
- pathologisches Stehlen (**Kleptomanie**) ICD-10 F63.2
- Path. Ausreißen d. Haare (**Trichotillomanie**) ICD-10 F63.3
- Skin Picking-Störung (Dermatillomanie) (neu im DSM-5)

### ➤ Manie

- Dipsomanie / Trunksucht

# „Verhaltenssucht“ – Realität und Konstrukt

## Exzessives Verhalten: Klassifikation / Kategorisierung / Codierung

### ➤ **Zwang (ICD-10 F42)**

- Zwangsgedanken, Grübelzwang (ICD-10 F42.0)
- Zwangshandlungen (ICD-10 F42.1)
- Messie-Syndrom (engl. compulsive hoarding disorder)

### ➤ **Essstörungen (ICD-10 F50)**

- Fressanfälle (binge eating)

### ➤ **Abhängiges Verhalten / Sucht-Verhalten**

- Substanz-/stoffgebundene Abhängigkeit (ICD-10 F1x.2)
- Verhaltenssucht: z. B. pathologisches Spielen (ICD-10 F63.0)

# „Verhaltenssucht“ – Gesellschaft - Kultur

## Inflation der Diagnosen:

DSM-I → DSM-IV

1952 → 1994

## Anzahl der Diagnosen gestiegen:

**+ 180%**

# „Verhaltenssucht“ – Gesellschaft - Kultur

**Krankheit**

**= soziale Vereinbarung**

„Mir fehlt da eine Beschränkung.

Die Leidenszustände werden **pathologisiert**“

(Andreas Heinz, Charité Berlin)

(Der Spiegel, Nr, 4, 21.03.2013: „Die Psycho-Falle“)

# „Verhaltenssucht“ – Gesellschaft - Kultur

**Krankheit = soziale Vereinbarung**

„Man denke an die vermeintlich „**Weglaufsucht**“ afroamerikanischer Sklaven im 19. Jahrhundert, die damals als Krankheitsbild zur Pathologisierung des Freiheitsdrangs der Sklaven erfunden wurde.“

(Heinz A, Friedel E (2014) DSM-5: wichtige Änderungen im Bereich der Suchterkrankungen. Nervenarzt 85:571-577)

## Psychische Krankheit - Erwerbsstatus

**Arbeitslose weisen im Vergleich zu  
Erwerbstätigen überproportional mehr jährliche  
Fehltage durch psychische Erkrankungen je  
Versichertem auf.**

# „Verhaltenssucht“ – Gesellschaft - Kultur

## Pathologisches Glücksspielen:

### **Gewinn** braucht Sucht.

*Petra Bühring (2012)* (PP Deutsches Ärzteblatt, Heft 4)

„Glücksspielsucht ist nicht nur eine der teuersten Erkrankungen für die Gesellschaft:

Suchtexperten schätzen die direkten und indirekten Folgekosten auf rund 40 Milliarden Euro pro Jahr. Für die rund 500 000 Betroffenen und ihre Familien kann die Sucht **dramatische psychische und finanzielle Folgen** haben, wie Verschuldung, Kriminalität oder sogar Suizid.“

# „Verhaltenssucht“ – Psychologie

## Verhaltenskontrolle und Belohnungszentrum

- „Entdeckung“ und Beschreibung des „Belohnungszentrums“ (Olds & Milner 1954)

## Verhaltenskontrolle durch **Konditionierung**

- Klassische / respondenten Konditionierung (z. B. cue exposure)
- **Operante / instrumentelle Konditionierung (Verstärkung)**
  - Verstärkung
  - Intermittierende Verstärkung
  - **Verstärkungspläne** (schedules of reinforcement)

# „Verhaltenssucht“ – Psychologie

## Psychologische Prozesse und Prinzipien: Technologisierung -> effektive Umsetzung von Verstärkungsplänen

- **Historisch:** Skinner (1960): Programmed instruction, Teaching Machine
- **Soziale Interaktion und Kommunikation:**  
soziale Netzwerke (Facebook, Twitter, WhatsApp)
- **Arbeitswelt:** z. B. Amazon
- **Spiele:** z. B. Gamification

# „Verhaltenssucht“ – Psychologie

## Premack-Prinzip:

David Premack (1962)

- Wenn eine Verhaltensweise spontan häufiger auftritt als eine andere, kann unter kontingenten Lernbedingungen das **häufigere Verhalten als Verstärker** für das seltenere dienen
- D. h., nicht nur eine Substanz, ein Stoff, oder ein Stimulus, sondern auch eine **häufige Aktivität** kann **Verstärker** sein und als solcher gezielt zum Aufbau anderer Aktivitäten dienen.
- Bsp: „Wenn Du Deine Hausaufgaben gemacht hast, darfst Du Fussball spielen!“

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: ICD-10

## Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle (F63)

- **wiederholte** Handlungen **ohne vernünftige Motivation**,
- die **nicht kontrolliert** werden können
- und die meist die Interessen des betroffenen Patienten oder anderer Menschen **schädigen**.
- Der betroffene Patient berichtet von **impulshaftem** Verhalten.

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: ICD-10

## Pathologisches Spielen (F63.0)

- Die Störung besteht in **häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspiel**,
- das die **Lebensführung** des betroffenen Patienten beherrscht
- und zum **Verfall** der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: DSM-5

## Substance-Related and Addictive Disorders: Gambling Disorder

Persistent and recurrent problematic gambling behavior leading to clinically significant **impairment or distress**, as indicated by the individual exhibiting **four (or more)** of the following in a **12-month period**:

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: DSM-5

## Gambling Disorder

1. **Needs to gamble** with increasing amounts of money in order to achieve the desired excitement.
2. Is **restless or irritable** when attempting to cut down or stop gambling.
3. Has made repeated **unsuccessful efforts to control**, cut back, or stop gambling.
4. Is often **preoccupied** with gambling (e.g., having persistent thoughts of reliving past gambling experiences, handicapping or planning the next venture, thinking of ways to get money with which to gamble).
5. Often gambles when feeling **distressed** (e.g., helpless, guilty, anxious, depressed).
6. After losing money gambling, often returns another day to get even (**chasing” one’s losses**).
7. Lies to **conceal** the extent of involvement with gambling.
8. Has **jeopardized or lost** a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of gambling.
9. **Relies on others to provide money** to relieve desperate financial situations caused by gambling

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: Neurobiologie

## pathologisches Glücksspiel

- „Tatsächlich spielt es für die Klassifikation des pathologischen Glücksspiels als Abhängigkeitserkrankung eine nicht unwesentliche Rolle, dass tatsächlich **Entzugssymptome** (beispielsweise wenn ein Glückspielcomputer läuft und die Handlung nicht durchgeführt werden kann) auftreten.“
- „Für die Einordnung des pathologischen Glücksspiels als Suchterkrankung spricht, dass die dem **starken Verlangen** und der **Kontrollminderung** zugrunde liegenden Änderungen im Bereich motivational relevanter Systeme (wie z. B. dem sog. „**dopaminergen Verstärkungssystem**“) mit denen der stoffgebundenen Suchterkrankungen vergleichbar sind.“

Heinz & Friedel 2014

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: Neurobiologie

## pathologisches Glücksspiel

- „So ist bekannt, dass **Drogen** mit Abhängigkeitspotenzial nicht nur Dopamin freisetzen, was „**natürliche**“ **Verstärker** wie Nahrungsaufnahme oder Sexualität auch tun, sondern dass sie dies darüber hinaus immer wieder tun (also **nicht habituieren**).“
- „Beim pathologischen Glücksspiel, gerade an Automaten, spielt offenbar ebenfalls die **Frequenz und Taktung der Belohnung** eine entscheidende Rolle für die Frage, wie hoch das Suchtpotenzial des Glücksspielautomaten ist.“

Heinz & Friedel 2014

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: Neurobiologie

## pathologisches Glücksspiel

- „Nicht jede leidenschaftlich betriebene Tätigkeit führt aber zu einer solch unphysiologisch starken, **nicht habituierenden Aktivierung des Verstärkungssystems.**“
- Gerade deshalb ist das zusätzliche Auftreten einer **Toleranzentwicklung** und **Entzugssymptomatik** klinisch so relevant, denn im sog. dopaminergen Verstärkungssystem (wie in allen anderen Bereichen der Neurotransmittersysteme, auf die Drogen oder exzessiv und suchartig betriebene Verhaltensweisen einwirken) kommt es zu **zentralnervösen Gegenregulationsvorgängen**, die den im Rahmen der Suchterkrankung ausgelösten Prozessen entgegengesetzt sind.“

Heinz & Friedel 2014

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: Neurobiologie

## pathologisches Glücksspiel

- „Damit wird eine **Homöostase** erreicht, die aber auf die mehr oder weniger ständige Zufuhr der Suchtsubstanz bzw. des pathologisch betriebenen Glückspiels angewiesen ist.“
- „Das Auftreten der **Entzugssymptomatik** ist also nicht per se von Bedeutung, sondern als **Indikator** weiterreichender zentralnervöser **Anpassungsvorgänge** an Drogen oder an pathologisches Spielen zu werten und damit ein Indikator für das Vorliegen einer Erkrankung.“

Heinz & Friedel 2014

# „Verhaltenssucht“ – Medizin: bio-psycho-sozial

## psychische Erkrankung / Störung (disorder)

- **Disease:** Krankheit im medizinischen Sinne
  - für das Leben oder Überleben des Individuums wesentliche Funktionsfähigkeit
- **Illness:** Leid im Sinne des individuellen Krankheitserlebens
- **Sickness:** schwere Beeinträchtigung der sozialen Teilhabe

## pathologisches Glücksspiel

- **Disease:** starkes Verlangen, Kontrollminderung
- **Illness:** Leid
- **Sickness:** erhebliche soziale Beeinträchtigung

nach Heinz & Friedel 2014

# „Verhaltenssucht“ - Behandlung

Berücksichtigung („Behandlung“) aller Dimensionen



# „Verhaltenssucht“ - Behandlung

**Funktionale Verhaltensanalyse** (functional analysis of behavior)  
als Grundlage der individuellen Diagnostik und Therapie(planung).

**S – O – R – (K) – C** Modell  
(respondente und klassische Konditionierung)

„Welche Bedingungen (Situation, Person)  
kontrollieren das „süchtige“ Verhalten?“

# „Verhaltenssucht“ - Behandlung

**Genetische / biologische** Kontrolle

**Chemische** Kontrolle (z. B. Medikamente)

**Umwelt-**Kontrolle

- **Stimulus-/Verstärker-**Kontrolle
  - Gestaltung der Umwelt/Kontingenzen
- **Soziale** Kontrolle
  - z. B. Milieu, soziale Beziehungen, Psychotherapie

„**Selbst**“-Kontrolle

- **Kognitive / emotionale** Kontrolle
- **Regelgeleitetes** Verhalten
  - z. B. Erziehung, Psychotherapie
- „**Spontan**“-**Remission**

# „Verhaltenssucht“ - Behandlung

## Berücksichtigung / Behandlung von **Risiko-/Stress-Faktoren**

- **Persönlichkeitsstörungen**
- **begleitende psychische Störungen**
- **niedriges Selbstwertgefühl**
- **Aggressivität, Impulsivität**
- **Eingeschränkte Frustrationstoleranz**
- **Aufmerksamkeitsstörungen**
- **Sensation seeking, Risk taking**

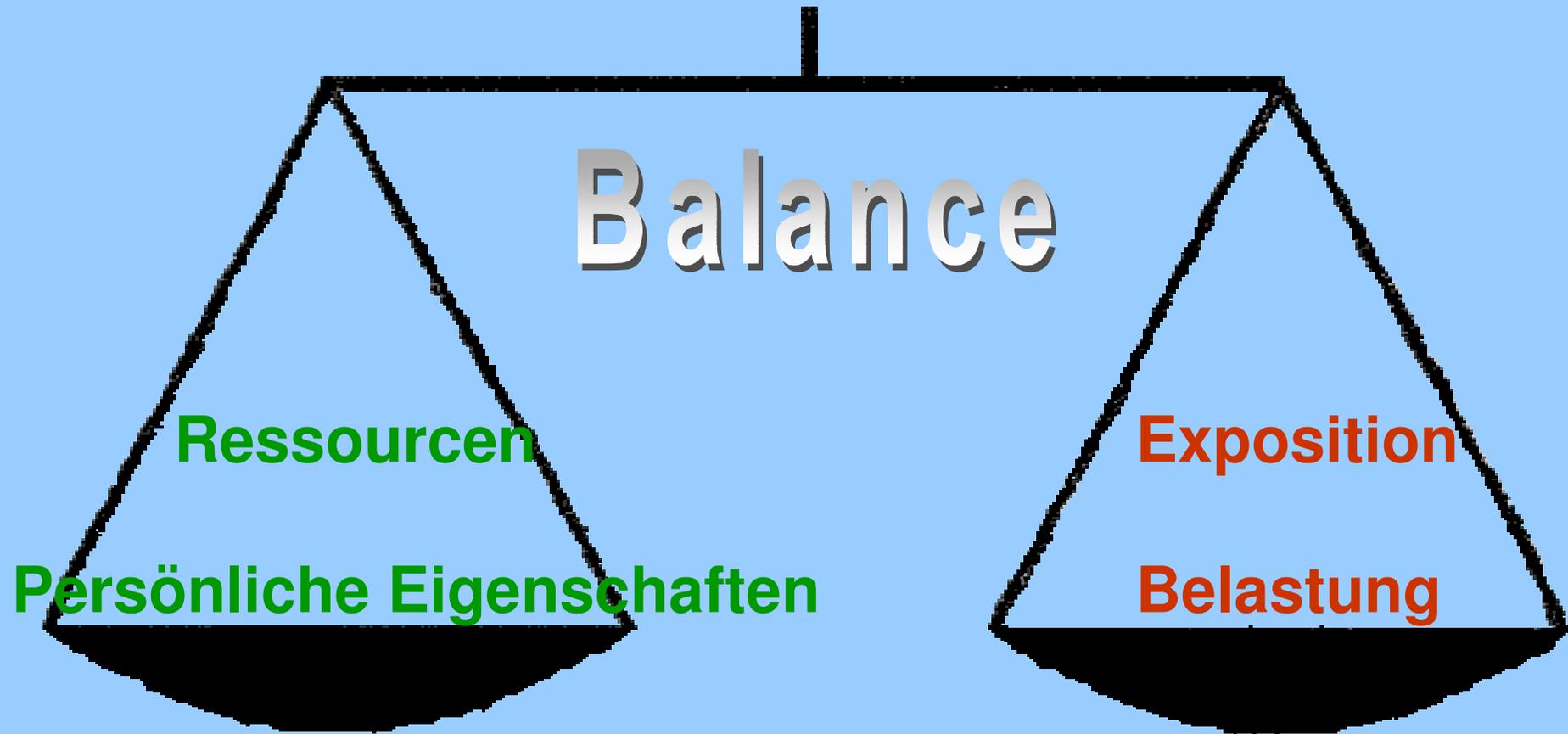
denn ...

# „Verhaltenssucht“ - Behandlung

abhängigkeitskranke Menschen haben oft

- **eine sehr lange Lerngeschichte mit frühen Erfahrungen von Stress**
- **Traumata und signifikante Lebensereignisse**
- **ständige Alltagssorgen (daily hassles) und soziale Probleme**
- **eingeschränkte Ressourcen**
- **erhöhte Vulnerabilität/verminderte Resilienz ggü. Stress**

# „Verhaltenssucht“ – Behandlung: Balance



**Resilienz**

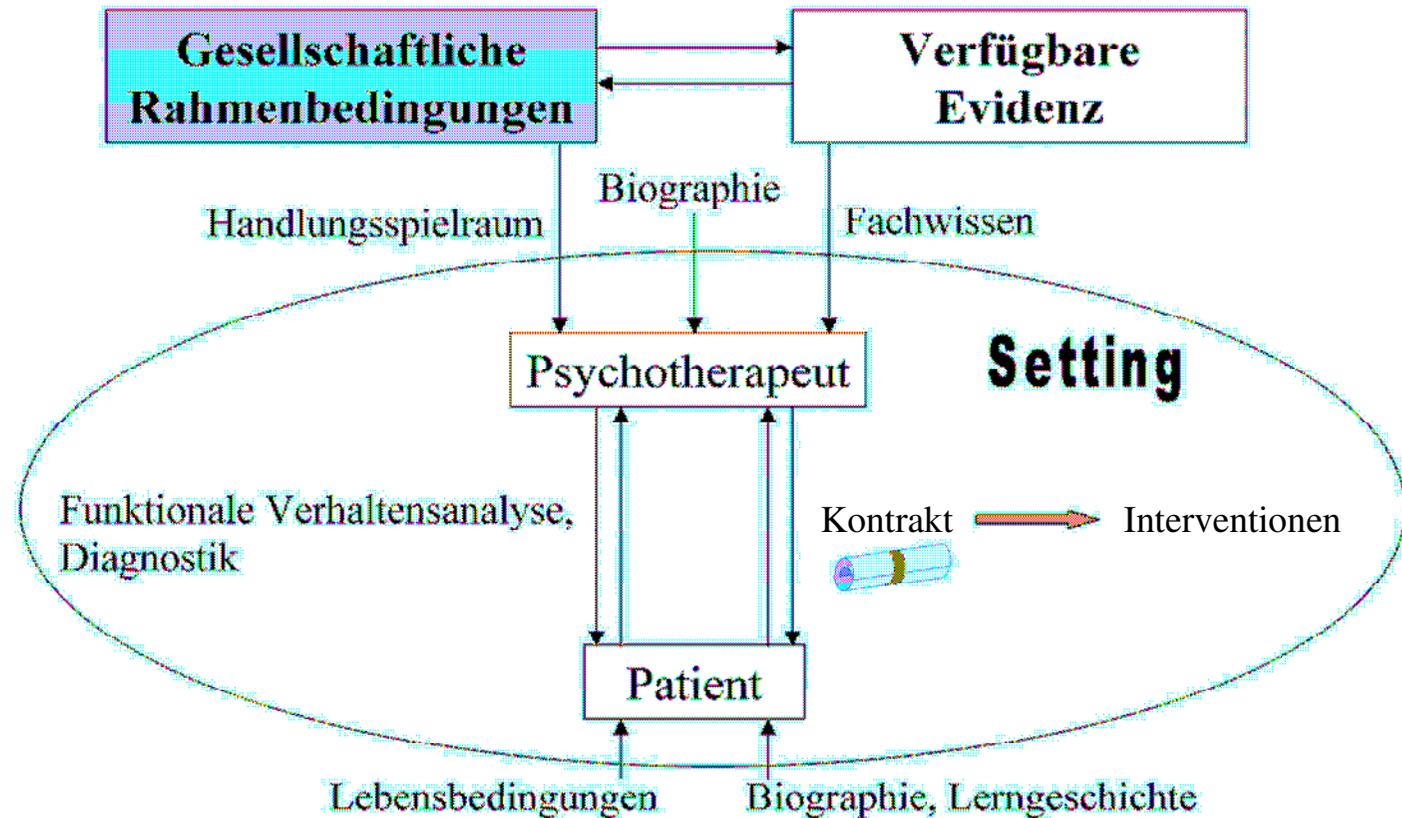
**Vulnerabilität**

# Psychotherapie und Suchttherapie

## - Bedingungen psychotherapeutischen Handelns

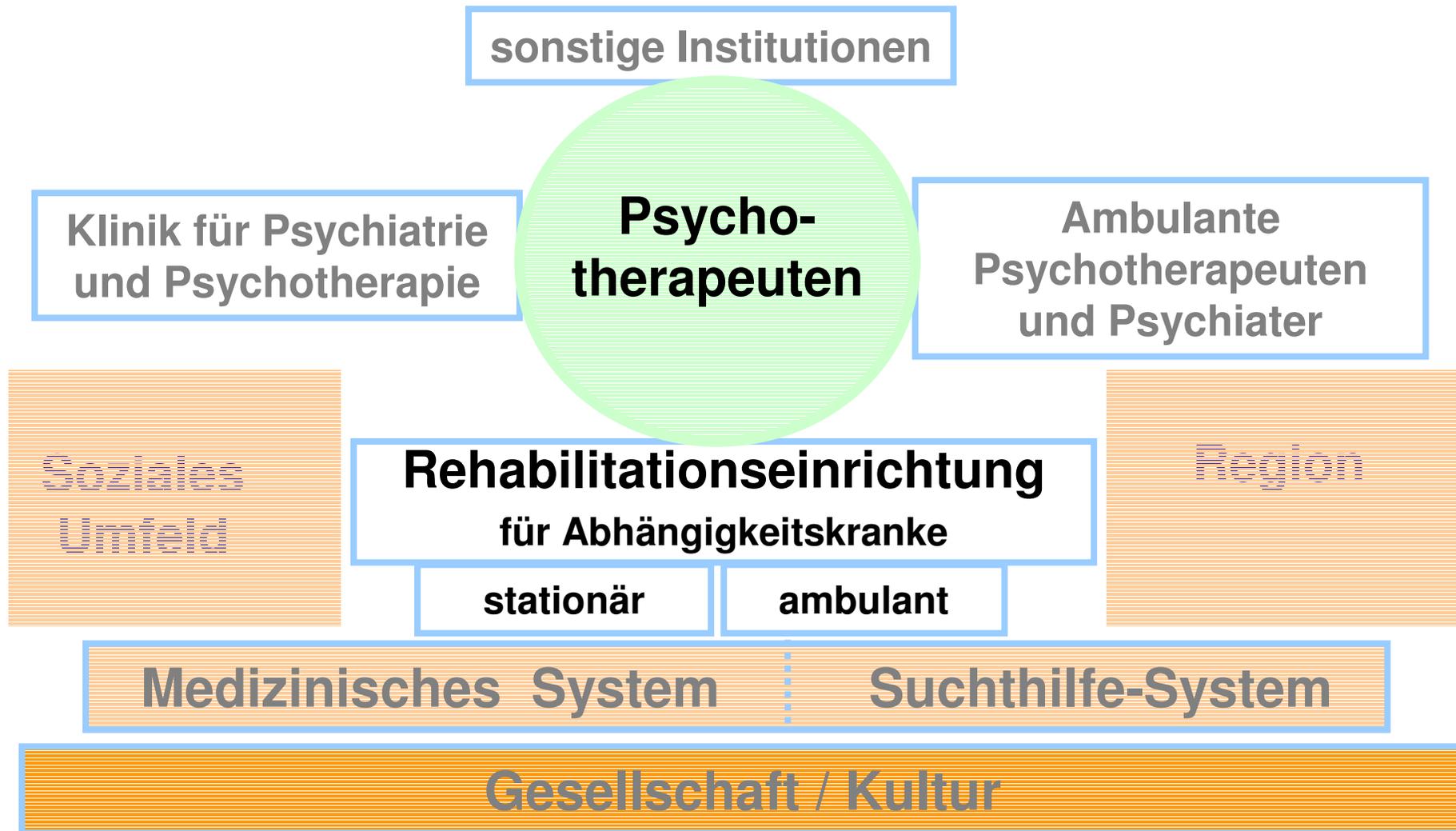
Günthner A (2002)  
Evidenzbasierte  
Psychotherapie  
Alkoholabhängiger:  
Gibt es integrative  
Ansätze, die  
praktikabel sind?  
Sucht 48 (3): 158-  
170

### Modell psychotherapeutischen Handelns



# Psychotherapie und Suchttherapie

- institutionelle Rahmenbedingungen, Hilfesysteme



# „Verhaltenssucht“ - Rehabilitation

## Empfehlungen der Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger für die medizinische Rehabilitation bei Pathologischem Glücksspielen (März 2001)

- pathologisches Glücksspiel = **Krankheit**  
→ Möglichkeit der **Rehabilitation** (ambulant, stationär)
- Empfehlungen richten sich an med. **Reha-Einrichtungen** und andere Institutionen, bes. **Beratungsstellen**
- Wichtige Funktion für die Reha: **Vorbereitung** und **Nachsorge**
- Berücksichtigung **abhängiger** und **psychischer** (psychosomatischer) Aspekte
- **Glücksspielspezifische** Angebote

# „Verhaltenssucht“ - Rehabilitation

## Empfehlungen ... (März 2001)

- **Voraussetzungen** für die Reha: persönlich, versicherungsrechtlich
- Orientierung an der ICD-10 F63.0 (pathologisches Spielen)
- **Sozialmedizinische** Beurteilung: Berücksichtigung von 10 Faktoren
- Unterscheidung von **4 Gruppen** pathologischer Glücksspieler:
  - A: mit zusätzlicher stoffgebundener Abhängigkeit
  - B: mit Merkmalen einer Persönlichkeitsstörung, insb. vom narzisst. Typ
  - C: mit Merkmalen einer depressiv-neurotischen Störung oder einer Persönlichkeitsstörung vom selbstunsicher/vermeidenden Typ
  - D: mit zusätzlicher psychischer Störung, die für sich genommen eine psychosomatische Rehabilitation erfordert

# „Verhaltenssucht“ - Rehabilitation

## Empfehlungen ... (März 2001)

### ➤ **spezifische** Angebote:

- störungsspezifische Gruppenpsychotherapie im Umfang von drei Sitzungen (je 90 Minuten) pro Woche, bei Bedarf im Co-Therapeutensystem,
- regelmäßige Einzelgespräche,
- regelmäßige Einzel- und Gruppenberatung sowie –training zum angemessenen Umgang mit Geld und der Schuldenproblematik,
- Sicherstellung der Glücksspiel- und Suchtmittelabstinenz für alle Patienten der Klinik durch Hausordnung und Vereinbarung mit den Patienten (einschl. entsprechender Kontrollen).

# „Verhaltenssucht“ - Rehabilitation

## Empfehlungen ... (März 2001)

- **Sozialmedizinische** Beurteilung: Berücksichtigung von:
  - Dauer und individueller Verlauf der Störung,
  - Schwere der Glücksspielsymptomatik (unter Zuhilfenahme z.B. des Kurzfragebogens zum Glücksspielverhalten, KFG1),
  - individuelle Psychopathologie,
  - psychiatrische Komorbidität,
  - Anzahl und Art der Vorbehandlungen,
  - Suizidversuche,
  - Arbeitsunfähigkeitszeiten,
  - Verschuldung,
  - erhebliche Gefährdung oder Verlust der sozialen Integration (Arbeitsplatz, Wohnung, Partnerschaft),
  - Straffälligkeit.

# „Verhaltenssucht“ - Rehabilitation

## Perspektiven für die Zukunft - nicht nur, aber auch für „Verhaltenssucht“:

- **Teilhabe / Erwerbsfähigkeit / berufliche Orientierung**
- **Nachhaltigkeit / Nachsorge**
- **Kontinuität der Versorgung (Schnittstellen)**
- **Intersektorielle Kooperation / integrative Versorgung**
- **Wissenschaftliche Fundierung und Evaluation**

# „Verhaltenssucht“ - Versorgung

## Möglichkeiten schaffen, neues Verhalten zu lernen

- regelgeleitetes Verhalten,
- Einstellungen,
- Schemata

## Soziale Einbindung in Strukturen der Lebenswelt

- Selbsthilfe,
- Gemeinde,
- Arbeitsplatz,
- Familie