

# Merkmale der Operationalisierten Psychodynamischen Diagnostik (OPD) bei Patienten mit Gaming Disorder im Vergleich zu Patienten mit Glücksspielstörung

Kai Müller<sup>1\*</sup>, Manfred Beutel<sup>1</sup>, Klaus Wölfling<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mainz

\* Corresponding author, email: [muellka@uni-mainz.de](mailto:muellka@uni-mainz.de)

© 2023 Kai Müller; licensee Infinite Science Publishing

This is an Open Access abstract distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

## Hintergrund und Fragestellung

Die Glücksspiel- und die Computerspielstörung sind in der ICD-11 als neue Diagnosen im Kapitel der Verhaltenssuchte eingeordnet worden. Während hinsichtlich klinischer Korrelate zu beiden Störungsbildern bereits viel empirische Evidenz erbracht werden konnte, ist die Kenntnis von insbesondere spezifischen subklinischen Korrelaten noch immer vergleichsweise begrenzt, insbesondere was den direkten Vergleich beider Störungen anbetrifft. Der Beitrag soll hier eine Lücke schließen und unter Betrachtung der Strukturierten Psychodynamischen Diagnostik einen klinischen Vergleich ermöglichen und hieraus therapeutische Implikationen ableiten.

## Methoden

Die Datenerhebung beruht auf einer konsekutiven Stichprobe von ausschließlich männlichen Inanspruchnehmenden einer spezialisierten Ambulanz für Verhaltenssuchte. Im Rahmen der erfolgten diagnostischen Erstgespräche erfolgte eine standardisierte Erhebung der Dimensionen der Operationalisierten Psychodynamischen Diagnostik über den OPD-SFK. Verglichen wurden n=142 Patienten mit einer Glücksspielstörung und n=161 Patienten mit einer Computerspielstörung. Als Vergleichsstichprobe wurden n=102 Personen mit übermäßiger, jedoch nicht pathologischer Nutzung von Computerspielen eingeschlossen. Die Diagnosestellung der Verhaltenssuchte erfolgte mittels strukturierter klinischer Interviews (AICA-SKI:INS).

## Ergebnisse

Im Vergleich der klinischen Gruppen zeigt sich, dass beide Störungsbilder mit erhöhten Werten in den Dimensionen des OPD-SFK, Selbstwahrnehmung, Kontakterfahrung und Beziehungsgestaltung assoziiert sind und sich hierdurch von exzessiven, jedoch nicht suchartigen Nutzern von Computerspielen differenzieren lassen. Weitere Unterschiede ergeben sich bei der Computerspielstörung, bei welcher sich höhere Werte in der Skala Kontakterfahrung im Vergleich zur Glücksspielstörung finden. Weiter findet sich innerhalb der klinischen Gruppen ein signifikanter Zusammenhang zwischen dem psychosozialen Funktionsniveau und den OPD-SFK-Scores.

## Diskussion und Schlussfolgerung

Die Ergebnisse verdeutlichen die nosologische Ähnlichkeit zwischen beiden Verhaltenssucht-Formen und deuten auf assoziierte strukturelle Defizite mit direkter Verbindung zum Funktionsniveau hin. Insbesondere Patienten mit Auffälligkeiten im Strukturniveau könnten von erweiterten psychotherapeutischen Ansätzen profitieren.

## OFFENLEGUNG VON INTERESSENSKONFLIKTEN SOWIE FÖRDERUNGEN

Interessenskonflikte: Ich und 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.