

Die Analyse von impliziten Assoziationen, Entscheidungsverhalten und Hautleitwertreaktionen bei Patient*Innen mit Computerspielstörung, Glücksspielstörung und gesunden Kontrollpersonen

Nanne Dominick^{1*}, Sabine Steins-Löber², Klaus Wölfling¹

¹ Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mainz

² Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Bamberg

* Corresponding author, email: nanne.dominick@unimedizin-mainz.de

© 2023 Nanne Dominick; 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

Aktuelle Studien geben erste Hinweise darauf, dass veränderte implizite und explizite Kognitionen bei Patient*innen mit Substanzabhängigkeiten die jeweiligen Störungen aufrechterhalten. Ausgehend vom I-PACE (Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution)-Modell wird im Forschungsprojekt RP7 der FOR2974 untersucht, ob implizite Kognitionen und die stimulusspezifische Reduktion von exekutiver Kontrolle ebenfalls an der Entstehung und Aufrechterhaltung von Spielstörungen beteiligt sind.

Methoden

Bei 30 Patient*innen mit Gaming Disorder, 30 Patient*innen mit Gambling Disorder und 37 gesunden Kontrollpersonen wurden die impliziten suchtassoziierten Kognitionen (modified Implicit Association Test, IAT) und Prozesse der Entscheidungsfindung bei Konfrontation mit suchtspezifischem Bildmaterial mit einer parallelen Erhebung des Hautleitwerts (modified Iowa Gambling Task, mit Hautleitwert IGT + SCL) untersucht.

Ergebnisse

Erste Ergebnisse weisen darauf hin, dass sowohl Patient*innen mit Gaming Disorder als auch Patient*innen mit Gambling Disorder positive implizite Kognitionen zu spielbezogenen Bildreizen zeigen. Personen der Kontrollgruppe weisen im Vergleich keine Präferenz auf. Beobachtbar sind spezifische suchtassoziierte Annäherungstendenzen bei Gaming und Gambling Disorder, welche im Zusammenhang mit der Symptomschwere stehen. Verglichen mit der Kontrollgruppe zeigen Patient*innen mit Gaming Disorder und Gambling Disorder eine nachteiligere Entscheidungsfindung bei Konfrontation mit aufgabenirrelevantem suchtassoziierten Reizen auf. Zudem ist bei Glücksspielen (IGT) zu beobachten, dass Sie auf Verlust oder auf Gewinn unterschiedlich im Hautleitwert reagieren.

Diskussion und Schlussfolgerung

Diese ersten Ergebnisse zeigen, dass implizite Kognitionen sowie Defizite in der Entscheidungsfindung bei Personen mit Gaming und Gambling Disorder einen entscheidenden Anteil an der Störungsgenese ausmachen.

OFFENLEGUNG VON INTERESSENKONFLIKTEN 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.

Erklärung zur Finanzierung: DFG (FOR2974, RP07)