Journal für
Neurologie, Neurochirurgie und Psychiatrie

www.kup.at/
JNeurolNeurochirPsychiatr

Zeitschrift für Erkrankungen des Nervensystems

News-Screen Psychiatrie

Aigner M

Journal für Neurologie

Neurochirurgie und Psychiatrie

2021; 22 (4), 198-200

Homepage:

www.kup.at/
JNeurolNeurochirPsychiatr

Online-Datenbank
mit Autoren-
und Stichwortsuche

Indexed in
EMBASE/Excerpta Medica/BIOBASE/SCOPUS

Krause & Pachernegg GmbH • Verlag für Medizin und Wirtschaft • A-3003 Gablitz

P.b.b. 02Z031117M, Verlagsort: 3003 Gablitz, Linzerstraße 177A/21 Preis: EUR 10,–

76. Jahrestagung

Deutsche Gesellschaft für Neurochirurgie

Joint Meeting mit der Französischen Gesellschaft für Neurochirurgie

DGNC

2025
1.–4. Juni
HANNOVER

www.dgnc-kongress.de

Im Spannungsfeld zwischen Forschung und Patientenversorgung

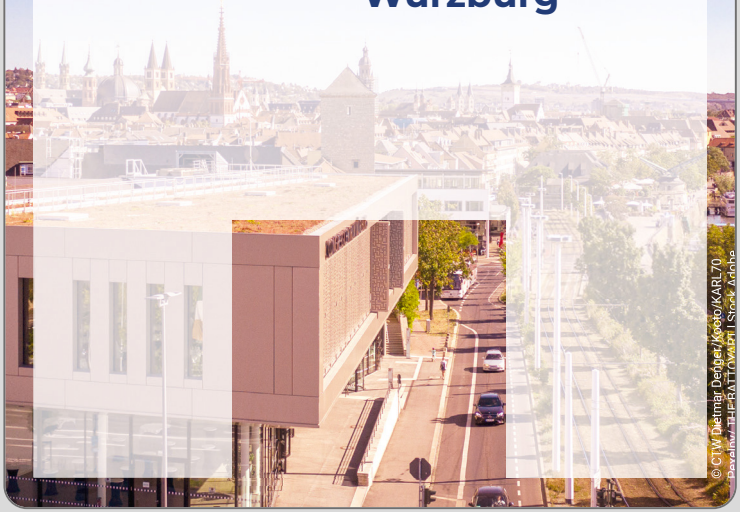
PROGRAMM JETZT ONLINE EINSEHEN!

Deutsche Gesellschaft für Epileptologie

64. JAHRESTAGUNG

der Deutschen Gesellschaft für Epileptologie

10.–13. Juni 2026
Würzburg



For personal use only. Not to be reproduced without permission of Krause & Pachernegg GmbH.

M. Aigner

Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis

Stevens MW et al. Aust NZ J Psychiatry 2021; 55: 553–68.

Abstract

Background: Gaming disorder was included in the latest revision of the International Classification of Diseases (11th ed.). Worldwide, prevalence estimates of gaming disorder are considerably heterogeneous and often appear to be exceedingly high. However, few studies have examined the methodological, cultural and/or demographic factors that might explain this phenomenon. This review employed meta-analytic techniques to compute the worldwide-pooled prevalence of gaming disorder and evaluate the potential contributing factors for varied prevalence estimates.

Method: Prevalence estimates were extracted from 53 studies conducted between 2009 and 2019, which included 226,247 participants across 17 different countries. Study findings were meta-analyzed using a random-effects model. Subgroup and moderator analyses examined potential sources of heterogeneity, including assessment tool and cut-off, participant age and gender, sample size and type, study region, and year of data collection.

Results: The worldwide prevalence of gaming disorder was 3.05 % (confidence interval: [2.38, 3.91]); this figure was adjusted to 1.96 % [0.19, 17.12] when considering only studies that met more stringent sampling criteria (e.g. stratified random sampling). However, these estimates were associated with significant variability. The choice of screening tool accounted for 77 % of the variance, with the Lemmens Internet gaming disorder-9, Gaming Addiction Identification Test and Problematic Videogame Playing scales associated with the highest estimates. Adolescent samples, lower cut-off scores and smaller sample size were significant predictors of higher prevalence. Gaming disorder rates were approximately 2.5:1 in favour of males compared to females.

Conclusion: The worldwide prevalence of gaming disorder appears to be comparable to obsessive-compulsive disorder and some substance-related addictions, but lower than compulsive buying and higher than problem gambling. Gaming disorder prevalence rates appear to be inflated by methodological characteristics, particularly measurement and sampling issues.

Globale Prävalenz von Spielstörungen: Eine systematische Überprüfung und Metaanalyse

Hintergrund: Die Spielstörung wurde in die neueste Revision der Internationalen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen. Die Schätzungen zur Prävalenz von Spielstörungen sind weltweit sehr heterogen und erscheinen oft sehr hoch. Allerdings haben nur wenige Studien die methodischen, kulturellen und/oder demografischen Faktoren untersucht, die dieses Phänomen erklären könnten. In diesem Review wurden metaanalytische Techniken verwendet, um die weltweit gepoolte Prävalenz von Spielstörungen zu berechnen und die potenziell beitragenden Faktoren für unterschiedliche Prävalenzschätzungen zu bewerten.

Methode: Prävalenzschätzungen wurden aus 53 Studien extrahiert, die zwischen 2009 und 2019 durchgeführt wurden und an denen 226.247 Teilnehmer aus 17 verschiedenen Ländern teilnahmen. Die Studienergebnisse wurden mit einem Random-Effects-Modell meta-analysiert. Untergruppen- und Moderatoranalysen untersuchten potenzielle Quellen der Heterogenität, einschließlich Bewertungsinstrument und Cut-off, Alter und Geschlecht der Teilnehmer, Stichprobengröße und -typ, Studienregion und Jahr der Datenerhebung.

Ergebnisse: Die weltweite Prävalenz von Spielstörungen betrug 3,05 % (Konfidenzintervall: [2,38, 3,91]); dieser Wert wurde auf 1,96 % [0,19, 17,12] angepasst, wenn nur Studien berücksichtigt wurden, die strengere Stichprobenkriterien erfüllten (z. B. geschichtete Zufallsstichprobe). Diese Schätzungen waren jedoch mit erheblichen Schwankungen verbunden. Die Wahl des Screening-Tools machte 77 % der Varianz aus, wobei die Lemmens Internet Gaming Disorder-9-, Gaming Addiction Identification-Test und Problematic Videogame Playing-Skalen mit den höchsten Schätzungen verbunden waren. Jugendliche Stichproben, niedrigere Cut-off-Scores und eine kleinere Stichprobengröße waren signifikante Prädiktoren für eine höhere Prävalenz. Die Raten von Spielstörungen lagen bei etwa 2,5:1 zugunsten von Männern im Vergleich zu Frauen.

Schlussfolgerung: Die weltweite Prävalenz von Spielstörungen scheint mit der von Zwangsstörungen und einigen substanzbezogenen Süchten vergleichbar zu sein, liegt jedoch niedriger als bei Kaufzwang und höher als bei Spielsucht. Die Prävalenzraten von Spielstörungen scheinen durch methodische Merkmale, insbesondere Mess- und Stichprobenfragen, überhöht zu sein.

Prevalence of social media addiction across 32 nations: Meta-analysis with subgroup analysis of classification schemes and cultural values

Cheng C et al. Addict Behav 2021; 117: 106845.

Abstract

In the cyber era, people interact with others not only face-to-face but also through social media platforms such as Facebook and Instagram. Social media addiction has emerged as a problem of global concern, with researchers all over the world conducting studies to evaluate how pervasive the problem is. However, the prevalence rates of social media addiction reported in the literature vary dramatically.
The present meta-analysis aimed to systematically synthesize the extant research on social media addiction prevalence. Subgroup analysis and meta-regression were conducted to investigate whether the prevalence rates would differ by classification schemes, cultural values, and demographic factors.
The meta-analysis involved 63 independent samples with 34,798 respondents from 32 nations spanning seven world regions. The random-effects meta-analytic findings revealed variations in prevalence among studies adopting distinct classification schemes. The pooled prevalence estimate was 5 % (95 % CI: 3–7 %) for studies adopting monothetic or strict monothetic classifications. A higher pooled prevalence estimate (13 %; 95 % CI: 8–19 %) was found for studies adopting a cut-off for severe level or strict polythetic classifications, and that estimate was even higher (25 %; 95 % CI: 21–29 %) for studies adopting a cut-off for moderate level or polythetic classifications. Moreover, cross-cultural comparisons revealed the pooled prevalence estimate obtained in collectivist nations (31 %; 95 % CI: 26–36 %) to be two-fold higher than that obtained in individualist nations (14 %; 95 % CI: 9–19 %).
This meta-analysis indicates that both the classification scheme used and cultural factors should be considered when interpreting the prevalence findings on social media addiction.

Prävalenz von Sozialmedien-Sucht bei 32 Nationen: Metaanalyse mit Subgruppenanalyse der Klassifikationsschemata und kulturellen Werten

Zusammenfassung: In der Cyber-Ära interagieren Menschen nicht nur von Angesicht zu Angesicht, sondern auch über Soziale-Medien-Plattformen wie Facebook und Instagram. Die Abhängigkeit von sozialen Medien hat sich zu einem Problem von globaler Bedeutung entwickelt, wobei Forscher auf der ganzen Welt Studien durchführen, um zu bewerten, wie weit verbreitet das Problem ist. Die in der Literatur berichteten Prävalenzraten von Sozialmedien-Sucht variieren jedoch dramatisch.

Die vorliegende Meta-Analyse zielte darauf ab, die vorhandene Forschung zur Prävalenz von Sozialmedien-Sucht systematisch zusammenzufassen. Subgruppenanalyse und Meta-Regression wurden durchgeführt, um zu untersuchen, ob sich die Prävalenzraten durch Klassifikationsschemata, kulturelle Werte und demografische Faktoren unterscheiden würden.

Die Meta-Analyse umfasste 63 unabhängige Stichproben mit 34.798 Befragten aus 32 Nationen in 7 Weltregionen. Die meta-analytischen Random-Effects-Ergebnisse zeigten Variationen in der Prävalenz zwischen Studien mit unterschiedlichen Klassifikationsschemata. Die gepoolte Prävalenzschätzung betrug 5 % (95 %-KI: 3–7 %) für Studien mit monothetischen oder strikt monothetischen Klassifikationen. Eine höhere gepoolte Prävalenzschätzung (13 %; 95 %-KI: 8–19 %) wurde für Studien gefunden, die einen Cut-off für schwere oder strenge polythetische Klassifikationen annahmen und diese Schätzung war noch höher (25 %; 95 %-KI: 21–29%) für Studien, die einen Cut-off für mittelschwere oder polythetische Klassifikationen verwenden. Darüber hinaus ergaben interkulturelle Vergleiche, dass die gepoolte Prävalenzschätzung in kollektivistischen Nationen (31 %; 95 %-KI: 26–36 %) doppelt so hoch ist wie in individualistischen Nationen (14 %; 95 %-KI: 9–19 %).

Diese Meta-Analyse zeigt, dass sowohl das verwendete Klassifikationsschema als auch kulturelle Faktoren bei der Interpretation der Prävalenzergebnisse zur Sozialmedien-Sucht berücksichtigt werden sollten.

Kommentar und Fazit für die Praxis

Die „Verhaltenssüchte" sind mit den „Stofflichen Süchten" im ICD-11 in einem Kapitel zusammengefasst worden (Tabelle 1) [1]: Störungen aufgrund von Substanzkonsum oder Suchtverhalten (Disorders due to substance use [6C4] or addictive behaviours [6C5]). Dieses neue „Suchtkapitel" betont die Gemeinsamkeiten der abhängigkeitserzeugenden Mechanismen und entspricht einem Versorgungsmodell, in dem „Suchtkliniken" zusätzlich zur allgemeinen psychiatrischen Versorgung eingerichtet sind.
Diese „Verhaltenssüchte" sind gekennzeichnet durch eine eingeschränkte Kontrolle über das Suchtverhalten, wobei das Verhalten eine zentrale Rolle im Leben der jeweiligen Person einnimmt. Dazu kommt eine fortgesetzte Beteiligung an dem Verhalten trotz negativer Folgen, mit damit verbundener Belastung oder erheblichen Beeinträchtigungen in persönlichen, familiären, sozialen und anderen wichtigen Funktionsbereichen.
In der ICD-11 ist die Kategorie „Störungen durch abhängiges Verhalten" vorgesehen, mit zwei spezifischen Kapiteln: „gambling disorder" und „gaming disorder". Beide können in analoger oder digitaler Form vorliegen. Ein weiteres Krankheitsbild, das in der Literatur mit dem Begriff Verhaltenssucht assoziiert wird, ist das „pathologische Kaufen (Kaufsucht)" [2]. Die „Kaufsucht" kann ebenso auf der „analogen" Ebene ausgelebt werden, aber auch über „digitale Medien".
Der Mensch ist ein soziales Wesen, der soziale Kontakte braucht. Sozialkontakte über digitale Medien zu konsumieren, kann offensichtlich auch leichter süchtig machen. Die Gefahr der Sucht-

entwicklung scheint kulturabhängig zu sein. Individualistische Kuturen scheinen einen besseren Schutz vor Sozialmediensucht zu bieten als kollektivistische Kulturen. Letztere weisen eine gut doppelt so hohe Prävalenz von Sozialmediensucht auf (14 % vs. 31 %).

Nicht überraschend ist, dass die Prävalenz stark von der Definition des Störungsbildes abhängt: Je enger die Kriterien gefasst sind, desto geringer ist natürlich die Prävalenz.

Tabelle 1: Störungen aufgrund von Substanzkonsum oder Suchtverhalten (Disorders due to substance use [6C4] or addictive behaviours [6C5]) (nach [1])

06 Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders	**06 Psychische, Verhaltens- oder Neuroentwicklungsstörungen**
Neurodevelopmental disorders	Neuroentwicklungsstörungen
Schizophrenia or other primary psychotic disorders	Schizophrenie oder andere primäre psychotische Störungen
Catatonia	Katatonie
Mood disorders	Affektive Störungen
Anxiety or fear-related disorders	Angst oder Phobie
Obsessive-compulsive or related disorders	Zwangsstörungen oder verwandte Störungen
Disorders specifically associated with stress	Erkrankungen, die speziell mit Stress verbunden sind
Dissociative disorders	Dissoziative Störungen
Feeding or eating disorders	Fütter- oder Essstörungen
Elimination disorders	Ausscheidungsstörungen
Disorders of bodily distress or bodily experience	Störungen der körperlichen Not oder körperlichen Erfahrung
Disorders due to substance use or addictive behaviours	Störungen aufgrund von Substanzkonsum oder Suchtverhalten
Impulse control disorders	Impulskontrollstörungen
Disruptive behaviour or dissocial disorders	Störendes Verhalten oder dissoziale Störungen
Personality disorders and related traits	Persönlichkeitsstörungen und verwandte Merkmale
Paraphilic disorders	Paraphile Störungen
Factitious disorders	Artefizielle Störungen
Neurocognitive disorders	Neurokognitive Störungen
Mental or behavioural disorders associated with pregnancy, childbirth or the puerperium	Psychische oder Verhaltensstörungen im Zusammenhang mit Schwangerschaft, Geburt oder Wochenbett
6E40 Psychological or behavioural factors affecting disorders or diseases classified elsewhere	6E40 Psychologische oder Verhaltensfaktoren, die anderenorts klassifizierte Störungen oder Krankheiten beeinflussen
Secondary mental or behavioural syndromes associated with disorders or diseases classified elsewhere	Sekundäre psychische oder Verhaltenssyndrome im Zusammenhang mit anderenorts klassifizierten Störungen oder Krankheiten
07 Sleep-wake disorders	07 Schlaf-Wach-Störungen
Sexual dysfunctions	Sexuelle Dysfunktionen
Gender incongruence	Geschlechtsinkongruenz
6E8Y Other specified mental, behavioural or neurodevelopmental disorders	6E8Y Sonstige näher bezeichnete psychische, Verhaltens- oder neurologische Entwicklungsstörungen
6E8Z Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders, unspecified	6E8Z Psychische, Verhaltens- oder neurologische Entwicklungsstörungen, nicht näher bezeichnet

Literatur:

1. ICD-11: https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f334423054 (abgerufen: 07.10.2021).
2. Müller A, Wölfling K, Müller KW. Störung durch Glücksspielen, Störung durch Spielen von Internetspielen und pathologisches Kaufen. Psychotherapeut 2020; 65: 53–66.

Korrespondenzadresse:
Prim. Assoc.-Prof. Priv.-Doz. Dr. Martin Aigner
Abteilung für Psychiatrie und psychotherapeutische Medizin
Univ.-Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie
Universitätsklinikum Tulln
Karl-Landsteiner-Privatuniversität für Gesundheitswissenschaften
A-3430 Tulln, Alter Ziegelweg 10
E-Mail: martin.aigner@tulln.lknoe.at

Mitteilungen aus der Redaktion

Besuchen Sie unsere

zeitschriftenübergreifende Datenbank

☑ **Bilddatenbank** ☑ **Artikeldatenbank** ☑ **Fallberichte**

e-Journal-Abo

Beziehen Sie die elektronischen Ausgaben dieser Zeitschrift hier.

Die Lieferung umfasst 4–5 Ausgaben pro Jahr zzgl. allfälliger Sonderhefte.

Unsere e-Journale stehen als PDF-Datei zur Verfügung und sind auf den meisten der marktüblichen e-Book-Readern, Tablets sowie auf iPad funktionsfähig.

☑ **Bestellung e-Journal-Abo**

Haftungsausschluss

Die in unseren Webseiten publizierten Informationen richten sich **ausschließlich an geprüfte und autorisierte medizinische Berufsgruppen** und entbinden nicht von der ärztlichen Sorgfaltspflicht sowie von einer ausführlichen Patientenaufklärung über therapeutische Optionen und deren Wirkungen bzw. Nebenwirkungen. Die entsprechenden Angaben werden von den Autoren mit der größten Sorgfalt recherchiert und zusammengestellt. Die angegebenen Dosierungen sind im Einzelfall anhand der Fachinformationen zu überprüfen. Weder die Autoren, noch die tragenden Gesellschaften noch der Verlag übernehmen irgendwelche Haftungsansprüche.

Bitte beachten Sie auch diese Seiten:

Impressum **Disclaimers & Copyright** **Datenschutzerklärung**