

# Verhaltenssüchte – Pathologisches Kaufen, Spielsucht und Internetsucht

Astrid Müller  
Klaus Wölfling  
Kai W. Müller

Fortschritte der  
Psychotherapie

 **hogrefe**

# Verhaltenssüchte – Pathologisches Kaufen, Spielsucht und Internetsucht

Astrid Müller  
Klaus Wölfling  
Kai W. Müller

Fortschritte der  
Psychotherapie

 hogrefe



**Astrid Müller  
Klaus Wölfling  
Kai W. Müller**

# **Verhaltenssüchte - Pathologisches Kaufen, Spielsucht und Internetsucht**

 **hogrefe**

## **Fortschritte der Psychotherapie**

### **Band 70**

Verhaltenssüchte – Pathologisches Kaufen, Spielsucht und Internetsucht

Prof. Dr. Dr. Astrid Müller, Dr. Klaus Wölfling, Dr. Kai W. Müller

Herausgeber der Reihe:

Prof. Dr. Kurt Hahlweg, Prof. Dr. Martin Hautzinger, Prof. Dr. Jürgen Margraf, Prof. Dr. Winfried Rief

Begründer der Reihe:

Dietmar Schulte, Klaus Grawe, Kurt Hahlweg, Dieter Vaitl

**Prof. Dr. med. Dr. phil. Astrid Müller**, geb. 1963. Seit 2011 Leitende Psychologin und seit 2015 außerplanmäßige Professorin an der Klinik für Psychosomatik und Psychotherapie der Medizinischen Hochschule Hannover. Forschungsschwerpunkte: Verhaltenssüchte, Essstörungen und Adipositas.

**Dr. sc. hum. Klaus Wölfling**, geb. 1971. Seit 2008 Psychologische Leitung der Ambulanz für Spielsucht an der Klinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz und dort seit 2016 kommissarische Leitung des Schwerpunkts Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie. Forschungsschwerpunkte: Ätiologie und Behandlung der substanzungebundenen Suchterkrankungen, neurowissenschaftliche Korrelate von Suchterkrankungen, Wirksamkeitsforschung von Psychotherapie.

**Dr. rer. physiol. Kai W. Müller**, geb. 1979. Seit 2008 wissenschaftlicher und klinischer Mitarbeiter in der Ambulanz für Spielsucht der Klinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz. Forschungsschwerpunkte: Diagnostik von Verhaltenssüchten sowie der Identifizierung von spezifischen Risikofaktoren, Wirksamkeitsforschung psychotherapeutischer Verfahren bei Internet- und Glücksspielsucht.

**Wichtiger Hinweis:** Der Verlag hat gemeinsam mit den Autoren bzw. den Herausgebern große Mühe darauf verwandt, dass alle in diesem Buch enthaltenen Informationen (Programme, Verfahren, Mengen, Dosierungen, Applikationen, Internetlinks etc.) entsprechend dem Wissensstand bei Fertigstellung des Werkes abgedruckt oder in digitaler Form wiedergegeben wurden. Trotz sorgfältiger Manuskripterstellung und Korrektur des Satzes und der digitalen Produkte können Fehler nicht ganz ausgeschlossen werden. Autoren bzw. Herausgeber und Verlag übernehmen infolgedessen keine Verantwortung und keine daraus folgende oder sonstige Haftung, die auf irgendeine Art aus der Benutzung der in dem Werk enthaltenen Informationen oder Teilen davon entsteht. Geschützte Warennamen (Warenzeichen) werden nicht besonders kenntlich gemacht. Aus dem Fehlen eines solchen Hinweises kann also nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

**Copyright-Hinweis:**

Das E-Book einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar.

Der Nutzer verpflichtet sich, die Urheberrechte anzuerkennen und einzuhalten.

Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG  
Merkelstraße 3  
37085 Göttingen  
Deutschland

Tel. +49 551 999 50 0  
Fax +49 551 999 50 111  
verlag@hogrefe.de  
www.hogrefe.de

Satz: Beate Hautsch, Göttingen  
Format: EPUB

1. Auflage 2018

© 2018 Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, Göttingen  
(E-Book-ISBN [PDF] 978-3-8409-2427-9; E-Book-ISBN [EPUB]  
978-3-8444-2427-0)  
ISBN 978-3-8017-2427-6  
<http://doi.org/10.1026/02427-000>

### **Nutzungsbedingungen:**

Der Erwerber erhält ein einfaches und nicht übertragbares Nutzungsrecht, das ihn zum privaten Gebrauch des E-Books und all der dazugehörigen Dateien berechtigt.

Der Inhalt dieses E-Books darf von dem Kunden vorbehaltlich abweichender zwingender gesetzlicher Regeln weder inhaltlich noch redaktionell verändert werden.

Insbesondere darf er Urheberrechtsvermerke, Markenzeichen, digitale Wasserzeichen und andere Rechtsvorbehalte im abgerufenen Inhalt nicht entfernen.

Der Nutzer ist nicht berechtigt, das E-Book – auch nicht auszugsweise – anderen Personen zugänglich zu machen, insbesondere es weiterzuleiten, zu verleihen oder zu vermieten.

Das entgeltliche oder unentgeltliche Einstellen des E-Books ins Internet oder in andere Netzwerke, der Weiterverkauf



und/oder jede Art der Nutzung zu kommerziellen Zwecken sind nicht zulässig.

Das Anfertigen von Vervielfältigungen, das Ausdrucken oder Speichern auf anderen Wiedergabegeräten ist nur für den persönlichen Gebrauch gestattet. Dritten darf dadurch kein Zugang ermöglicht werden.

Die Übernahme des gesamten E-Books in eine eigene Print- und/oder Online-Publikation ist nicht gestattet. Die Inhalte des E-Books dürfen nur zu privaten Zwecken und nur auszugsweise kopiert werden.

Diese Bestimmungen gelten gegebenenfalls auch für zum E-Book gehörende Audiodateien.

**Anmerkung:**

Sofern der Printausgabe eine CD-ROM beigelegt ist, sind die Materialien/Arbeitsblätter, die sich darauf befinden, bereits Bestandteil dieses E-Books.

*Zitierfähigkeit:* Dieses EPUB beinhaltet Seitenzahlen zwischen senkrechten Strichen (Beispiel: |1|), die den Seitenzahlen der gedruckten Ausgabe und des E-Books im PDF-Format entsprechen.

# Inhaltsverzeichnis

## Vorwort

## 1 Beschreibung der Störungen

### 1.1 Bezeichnungen

### 1.2 Definition

### 1.3 Epidemiologische Daten

### 1.4 Verlauf und Prognose

### 1.5 Differenzialdiagnose

### 1.6 Komorbidität

### 1.7 Diagnostische Verfahren und Dokumentationshilfen

## 2 Störungstheorien und -modelle

### 2.1 Risikofaktoren und Störungsmodell für pathologisches Kaufen

### 2.2 Risikofaktoren und Störungsmodell für Spielsucht

### 2.3 Risikofaktoren und Störungsmodell für Internetsucht

### 3 Pathologisches Kaufen

#### 3.1 Diagnostik und Indikation

##### 3.1.1 Hinweise zur Diagnostik

##### 3.1.2 Hinweise zur Indikation

#### 3.2 Behandlung

##### 3.2.1 Darstellung der Therapiemethoden

##### 3.2.2 Rahmenbedingungen und Therapieziele

##### 3.2.3 Aufbau von Änderungsmotivation

##### 3.2.4 Vorbereitung der Verhaltensanalysen – Das Kaufprotokoll

##### 3.2.5 Verhaltensanalysen und funktionales Bedingungsmodell

##### 3.2.6 Umgang mit Kaufstimuli

##### 3.2.7 Exposition in vivo mit Reaktionsverhinderung

##### 3.2.8 Selbstkonzept

#### 3.3 Wirkungsweise der Methoden

#### 3.4 Effektivität und Prognose

#### 3.5 Varianten der Methode und Kombinationen

#### 3.6 Probleme bei der Durchführung

### 4 Spielsucht

#### 4.1 Diagnostik und Indikation

##### 4.1.1 Hinweise zur Diagnostik

#### 4.1.2 Hinweise zur Indikation

### 4.2 Behandlung

#### 4.2.1 Darstellung der Therapiemethoden

#### 4.2.2 Setting und Rahmenbedingungen der stationären und ambulanten Behandlung

#### 4.2.3 Aufbau von Änderungsmotivation

#### 4.2.4 Vorbereitung der Verhaltensanalysen – Das Wochenprotokoll zum Glücksspielverhalten

#### 4.2.5 Verhaltensanalysen und funktionales Bedingungsmodell

#### 4.2.6 Entwicklung und Verständnis eines individuellen Entstehungsmodells: TRIAS-Modell

#### 4.2.7 Exposition in vivo mit Reaktionsverhinderung

### 4.3 Wirksamkeit der Methoden

### 4.4 Probleme bei der Durchführung

## 5 Internetsucht

### 5.1 Diagnostik und Indikation

#### 5.1.1 Anamnese und Zielvereinbarung

#### 5.1.2 Indikation

### 5.2 Darstellung der Therapiemethoden

### 5.3 Wirkungsweise der Methoden

### 5.4 Effektivität und Prognose

## 5.5 Varianten der Methode und Kombinationen

## 5.6 Probleme bei der Durchführung

## 6 Fallbeispiel: Internetsucht

## 7 Weiterführende Literatur

## 8 Literatur

## 9 Anhang

## Karten

Einstiegsfragen zur Exploration von pathologischem  
Kaufen

Beispielfragen zur Exploration von pathologischem  
Glücksspiel

---

## <sup>[1]</sup> **Vorwort**

Substanzungebundene Abhängigkeitserkrankungen rücken in den letzten Jahren immer mehr in den Fokus wissenschaftlicher Untersuchungen. Folglich fanden die sogenannten Verhaltenssüchte 2013 auch Eingang in die 5. Auflage des Diagnostischen und Statistischen Manuals für Psychische Störungen (DSM-5) ([APA, 2013](#)). Bislang wird allerdings nur die „Gambling Disorder“ als eigenständiges Krankheitsbild im Kapitel der Suchterkrankungen „Substance-Related and Addictive Disorders“ geführt. Kaufsucht und Internetsucht fanden hingegen noch keinen Eingang in das Klassifikationssystem. Lediglich die „Internet Gaming Disorder“ – eine spezifische Subform der Internetsucht – wird als vorläufige Forschungsdiagnose im Anhang des DSM-5 gelistet.

Obgleich der akademische Diskurs um das Konzept und die passende nosologische Einordnung von Verhaltenssüchten anhält, besteht zunehmend Einigkeit darüber, dass es sich um relevante psychische Störungen handelt, die den substanzungebundenen Abhängigkeitserkrankungen zugerechnet werden können.

Zwar verdeutlicht die aktuelle Studienlage, dass es sich bei den Verhaltenssüchten um relativ häufige und auch behandlungsbedürftige Störungsbilder handelt. Gleichwohl ist die Versorgungslage immer noch sehr lückenhaft, weswegen die Betroffenen in der Regel unverhältnismäßig

lange nach einem Therapieplatz suchen müssen. Das vorliegende Buch soll dazu beitragen, diese Lücke zu schließen, indem es sich den folgenden spezifischen Verhaltenssüchten widmet: dem pathologischen Kaufen, der Spielsucht und der Internetsucht. Für diese drei Verhaltenssüchte scheint in der Bevölkerung eine besonders hohe Gefährdung zu bestehen. In diesem Band werden nach einem allgemeinen Teil störungsspezifische kognitiv-behaviorale Therapieansätze vorgestellt, die sich als praktikabel und wirksam erwiesen haben.

Hannover und Mainz, Frühjahr 2018

Astrid Müller, Klaus  
Wölfling  
und Kai W. Müller



## <sup>[2]</sup> 1 Beschreibung der Störungen

### **Fallbeispiel: Pathologisches Kaufen - Frau A. (35 Jahre)**

Frau A. erscheint auf Anraten einer Freundin zum ersten Termin in der Ambulanz, sie scheint völlig aufgelöst zu sein und weint. Letzten Monat habe der Ehemann von Frau A. nach 10 Jahren Ehe die Scheidung eingereicht, weil sie ihn bezüglich ihrer Einkäufe belogen, Rechnungen sowie Mahnungen ignoriert und Einkäufe versteckt habe. Durch ständiges Einkaufen habe sie eine Verschuldung im fünfstelligen Bereich verursacht. Ihr Kaufverhalten sei in den letzten Jahren völlig entgleist. Sie habe vor allem im Internet zahllose Bestellungen getätigt und ca. zwei- bis dreimal pro Woche Kleidung, Schuhe usw. für sich oder ihre Kinder bestellt, weit mehr als sie und die Kinder gebraucht hätten, und obwohl sie schon längst das Geld dafür nicht mehr hatte. Während des Aussuchens und Bestellens habe sie sich gefreut, sei ganz aufgereggt gewesen, und sie habe sich und den Kindern eine Freude bereiten wollen. Kaufen sei oft das Einzige, was sie entspanne, beruhige oder von Problemen ablenke. Frau A. glaubt, dass sie die vielen Kleidungsstücke vielleicht auch gekauft habe, um anderen zu imponieren. Dabei habe sie die meisten Kleidungsstücke im Schrank liegenlassen, anstatt sie zu anzuziehen, zum Teil noch mit Preisschildern versehen. Die Einkäufe habe sie ab einem bestimmten Punkt wegen des schlechten Gewissens und der Schuldgefühle und vor allem wegen der finanziellen Probleme verheimlicht. Manchmal habe sie nicht mal mehr die Strom- und Gasrechnungen begleichen können. Sie habe mitunter sogar heimlich auf den Namen von Familienangehörigen Bestellungen ausgelöst, nur um etwas zu bestellen, und dann habe sie die Waren nicht bezahlen können. Die mit der Kaufsucht verbundenen Lügen haben dazu geführt, dass sowohl ihre Eltern als auch ihre Geschwister und nun auch ihr Ehemann mit ihr gebrochen haben.

### **Fallbeispiel: Glücksspielsucht - Herr D. (28 Jahre)**

Herr D., ein im Vertrieb eines bundesweit agierenden Unternehmens Angestellter, sucht auf eigene Initiative in Begleitung seines Bruders in der Ambulanz für Spielsucht Hilfe wegen seines exzessiven, für ihn nicht mehr kontrollierbaren Glücksspielverhaltens. Der Patient berichtet, seit etwa 7 Jahren an gewerblichen Spielautomaten zu spielen. Zum letzten Mal habe er am Vortag gespielt und dabei fast den gesamten Lohn, den <sup>[3]</sup> er an diesem