

# Das pathologische PC- und Internetgebrauch und betriebliche Auswirkungen

Dr. Jörg Petry

AHG-Projektleiter pathologisches Glücksspielen und PC/Internetspielen  
( [jpetry@ahg.de](mailto:jpetry@ahg.de) )



BARSOTTI

» Ich kann's nicht genau erklären – ich habe nur so ein Gefühl, dass ich gerade gegoogelt werde.«

Vortrag auf der Arbeitskreis-Sitzung „Betriebliche Suchtkrankenhilfe und Gesundheitsförderung Ostwestfalen-Lippe“ am 4. April 2016 in Bielefeld.

# Übersicht

**1. Neue Medien**

**2. Jugendliche**

**3. Aktuelle empirische Befunde**

**4. Störungsmodell**

**5. Versorgung, Beratung und Behandlung**

**6. Betriebliche Auswirkungen**

# Übersicht

## 1. Neue Medien

## Begrifflichkeit

### „Zocken“ beim Gaming und „responsible Gaming“ im Casino?

1. **Playing: Spaß im Kinderspiel**
2. **Gaming: Kompetenz bei Wettbewerbs- und Leistungsspielen**
1. **Gambling: Zufall bei Geldwetten**

Einleitung Jugendliche Empirie Modelle Behandlung Betrieb

## Gedankenexperiment\*

Stellen Sie sich eine Welt vor, die mit unserer identisch ist, bis auf einen Unterschied: Video- und Computerspiele sind lange vor Büchern erfunden und verbreitet worden.

In dieser Welt spielen Jugendliche und Erwachsene schon seit vielen Hundert Jahren solche virtuellen Spiele – aber plötzlich erscheinen gedruckte Texte auf dem Markt und sind in kürzester Zeit der letzte Schrei.

Was würden Kulturpessimisten zu dieser neuen „Bucherepidemie“ und „Lesesucht“ wohl sagen?

# Umbruchzeiten

*„Ich glaube an das Pferd. Das Automobil ist nur eine vorübergehende Erscheinung“*  
Kaiser Wilhelm der II.



# Medienwelten



# Medienwelten



# Das Medium PC/Internet



# Übersicht

## 2. Jugendliche

# Problemverhalten im Jugendalter

Das Jugendalter hat Entwicklungsaufgaben, die mit Chancen und Risiken verbunden sind.

Bei ungünstigen sozialen und personalen Bedingungen entstehen Überforderungen, auf die typischerweise mit „Problemverhalten“ reagiert wird.

Allgemein ist vielfältiges Risikoverhalten (Drogenkonsum, Verkehrsunfälle, Delinquenz etc.) für diesen Lebensabschnitt typisch.

Bei der großen Mehrheit der Heranwachsenden nehmen diese Verhaltensmuster im jungen Erwachsenenalter wieder ab oder verschwinden ganz.

Hurrelmann, K. (1994). Lebensphase Jugend. Weinheim: Juventa.

Pinquart, M. & Silbereisen, K. (2004). Prävention und Gesundheitsverhalten im Jugendalter In

K. Hurrelmann, K. et al. (2007). Lehrbuch Prävention und Gesundheitsförderung (S. 63-71).

Bern: Huber.

## Alters- und Geschlechtereffekt (im Querschnitt)

Geschlecht \ Alter	Weiblich	Männlich
12 - 14	5,0%	4,5%
15 -17	2,8%	5,8%
18 -20	1,9%	3,8%
21 – 24	0,0%	1,5%

## Stabilität des problematischen PC/Internetgebrauchs (N = 891)

Typ	T1	T2	T3	N	%
Unproblematische (-)	-	-	-	826	91,6
Beginner	-	-	+	13	1,4
	-	+	+	2	0,2
<b>Problematische (+)</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>9</b>	<b>1,0</b>
Beender	+	+	-	2	0,2
	+	-	-	22	2,4
Inkonsistente	-	+	-	16	1,8
	+	-	+	1	0,1

Scharkow, M.; Ferstl, R. & Quandt, T. (2014). Longitudinal patterns of problematic computer game use among adolescents and older adults – a 2-year panel study. *Addiction*: dot:10.1111/add.12662.

# Games

- **Gewaltfreie Spiele:** Jump & Run-Spiele (*Super Mario*), Sportspiele (*FIFA*), Denk- und Geschicklichkeitsspiele (*Tetris*), Adventures, Rennspiele, Systemsimulation
- **Gewalthaltige Spiele:** „Beat them ups“ (Prügelspiele), Action-Ego-Shooter, Taktik-Ego-Shooter (*Counter Strike*),



Flugzeug-, Weltraum- u. Militärsimulation,  
Action-Rollenspiele wie  
(*World of Warcraft / WoW*)



## „Goldene Regeln“

- Die Gefahren des **Sich-Verlierens** (Sogwirkung durch Handlungsfluss / überstarke Intimität im Chat) erkennen
- **Verbindliche Regeln** zwischen Jugendlichen und Bezugspersonen vereinbaren
- **Gemeinsame Beschäftigung** mit den Chancen und Gefahren der Neuen Medien
- **Alternative Aktivitäten**, die intensive Erfahrungen und Beziehungen ermöglichen

# Übersicht

## 4. Aktuelle empirische Befunde\*

## Soziale Lage

Von Pfeiffer und Mitarbeitern (2007) und Rehbein und Mitarbeiter (2009) konnte mittels der Befragung von repräsentativen Schülerkohorten eindrücklich gezeigt werden, dass neben dem männlichen Geschlecht vor allem ein niedrigeres Bildungsniveau der Eltern und ein vorhandener Migrationshintergrund mit einer höheren Ausstattung mit technischen Medien, deren häufigerer Nutzung, insbesondere auch in Bezug auf gewaltbezogene Inhalte, einhergeht.

Pfeiffer, C.; Mößle, T.; Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsum. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Rehbein, F.; Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

# Folgen der Mediennutzung

„Wenn man nicht ständig Selfies postet, wird man schnell für tot erklärt!“



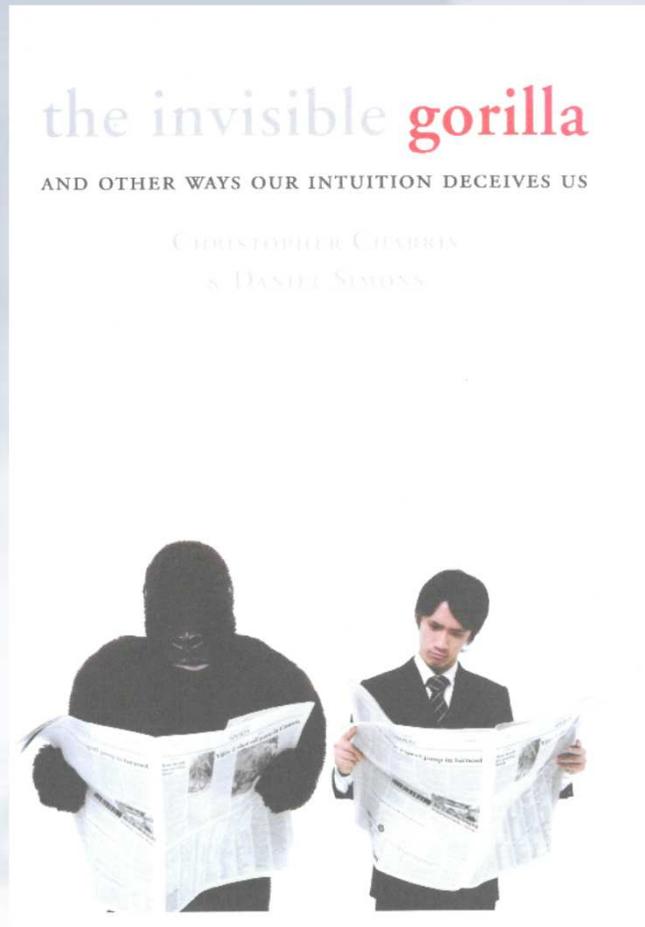
# Folgen der Mediennutzung

Als mögliche Folgen eines exzessiven bzw. pathologischen PC/Internetgebrauchs zeigen sich hinsichtlich der **kognitiven Leistungsfähigkeit** sowohl positive als auch negative Effekte und es besteht kein bedeutsamer Zusammenhang mit dem **Schulerfolg**.

Die Förderung der **Aggressivität und Delinquenz** bei Verminderung prosozialen Verhaltens durch gewaltbezogene Video- und Computerspiele wird kontrovers diskutiert.

Zwischen Nutzung der Neuen Medien und **sozialer Einbindung** besteht ein überwiegend positiver Zusammenhang besteht.

Einleitung Jugendliche **Empirie** Modelle Behandlung Betrieb  
**Folgen der Mediennutzung (Kognition)**



Im „Selective Attention Test“ (Chabris & Simons, 1999) wird die „Inattentional Blindness“ erfasst:

Es sollen die Pässe eines von zwei Basketballteams gezählt werden. Im Anschluss werden die Versuchspersonen befragt, ob sie in dem Video noch etwas Ungewöhnliches bemerkt hätten.

In dem weniger als eine Minute andauerndem Video kam eine Studentin in einem Gorillakostüm in die Szene, stoppte in die Mitte zwischen den Spielern, sah in die Kamera, schlug sich auf die Brust und verschwand nach insgesamt neun Sekunden (YouTube).

Chabris, C. & Simons, D. (2010). The Invisible Gorilla. London: Harper Collins (Dt. 2011). Simons, D. & Chabris, C. (1999), Gorilla in Our Midst: Sustained Inattentional Blindness for Dynamic Events. Perception, 28, 1059 – 1074.

## Folgen der Mediennutzung (Kognition)

Im Vergleich zu den **Nichtspielern** (0 – 3 Std./Woche seit 0 – 2 Jahren) wurde der Gorilla von den **Spielern** (bis zu über 16 Std./Woche und bis über 10 Jahre) signifikant häufiger entdeckt (Berdich; 2014: S. 69).

Gruppe:	Gorilla nicht entdeckt	Gorilla entdeckt	Summe (%)
Nichtspieler	76 % (22)	24 % (7)	100 %
Spieler	39 % (21)	61 % (33)	100 %
Summe (N)	(43)	(40)	(83)

# Übersicht

## 3. Störungsmodell

# Ein klinisches Störungsmodell (Ausgangspunkt)

- Biopsychosoziales Bedingungs- und Veränderungsmodell
- Allgemeinpsychologisches Handlungsmodell
- Integration medienpsychologischer und entwicklungspsychopathologischer Erklärungsansätze
- Kasuistik (N = 100) und klinische Pilotstudien



# Ein klinisches Störungsmodell (Psychopathologie)

Pathologischer PC/Internetgebrauch als „andere näher bezeichnete Persönlichkeits- und Verhaltensstörung“ (ICD-10: F68.8): Entwicklungspsychopathologische Störung des sozialen Beziehungsverhaltens; unter 18 Jahren „nicht näher bezeichnete emotionale Störung des Kindesalters“ (F93.9) oder „nicht näher bezeichnete Verhaltens- oder emotionale Störungen mit Beginn in der Kindheit und Jugend“ (F98.9)

Exzessive Onlineaktivität, speziell vom Gaming-, Chatting- und Surfing/Streaming-Typ

Reduzierte Handlungskontrolle durch automatisierte PC/Internaktivität mit eingeschränkter Medienkompetenz

Überwertiges Immersionserleben mit Kontrollerlebnisse und dem Wunsch nach sozialer Anerkennung durch virtuelle Partner

Sozialer Rückzug und Abbruch naher Beziehungen mit sozial-phobischen Vermeidungstendenzen

Erhöhte „Inkonsistenz“ im Sinne der Neuropsychotherapie mit ausgeprägter Selbstwertstörung

Verminderte Gewissenhaftigkeit, d. h. geringe planerische Durchhaltefähigkeit in Alltag, Schule und Beruf.

Typische Konstellation negativer körperlicher, psychischer und sozialer Folgen

Hohe Komorbiditätsrate, insbesondere depressive Störungen, soziale Phobie und missbräuchliches oder abhängiges Suchtverhalten (Tabak, Alkohol, Cannabis)

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.

## Ein klinisches Störungsmodell (Ätiologie)

- Störung der sozialen Identitätsentwicklung durch umweltbedingte Deprivationen (vgl. Pfeiffer et al., 2007)
- Unsichere Bindungsorganisation im Sinne Bowlbys (1993<sup>4</sup>)
- Neuropsychologische Inkonsistenz im Sinne Grawes (2004)

Bowlby, J. (1993<sup>4</sup>) A secure base: Clinical applications of attachment theory. London: Routledge.

Grawe, K. (2004). Neuropsychologie. Göttingen: Hogrefe.

Pfeiffer, C. et al. (2007). Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

## Ein klinisches Störungsmodell (Pathogenese)

- Regressiver Rückzug in die kindliche Phantasiewelt des Spielens zur Kompensation im Sinne Adlers (1974)
- Passgenaue Verbindung frustrierter Grundbedürfnisse und medialen Angeboten
- Das Arbeitsmittel PC/Internet wird zum Lieblingsspielzeug mit hoher subjektiver Valenz (Oerter, 1993)

## Ein klinisches Störungsmodell (Chronifizierung)

- Zunehmende Einschränkung von Handlungsoptionen durch die Online-Aktivität mit Vernachlässigung alternativer Ressourcen
- Gewohnheitsbildung zu einem weniger bewussten, impulsiveren und reizgesteuertem Handlungsmodus
- Teufelskreisartige Verstärkung durch negative Konsequenzen, insbesondere den sozialen Rückzug

Six, U., Gleich, U. & Schröder, A. (2005). Determinanten funktionalen bis dysfunktionalen-süchtigen Internetgebrauchs. In K.-H. Renner, A. Schütz & F. Machilek (Hrsg.): Internet und Persönlichkeit (S. 223 – 237). Göttingen: Hogrefe.

# Ein klinisches Störungsmodell (Nosologie)

Es handelt sich um eine entwicklungspsychopathologische Störung des zwischenmenschlichen Beziehungsverhaltens. Dies entspricht einer „anderen näher bezeichneten Persönlichkeits- und Verhaltensstörung“ (ICD 10: F68.8).

Es erfolgt eine differentialdiagnostisch Abgrenzung vom pathologischen Internetglücksspielen (F63.0) und der Hypersexualität (F52.7).

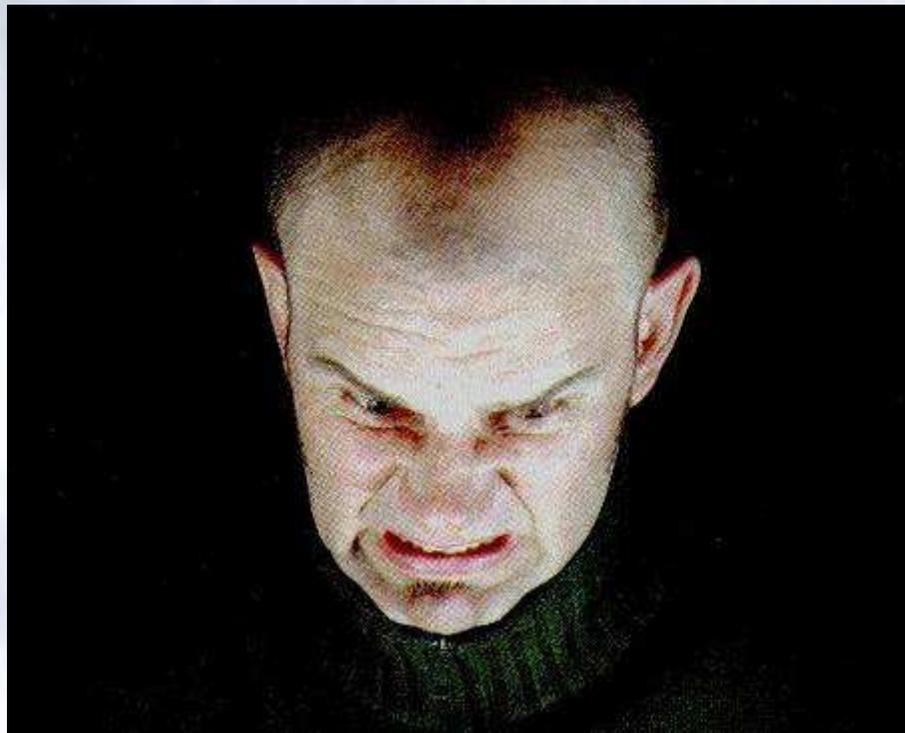
Bei Jugendlichen unter 18 Jahren sollte die Einordnung als „nicht näher bezeichnete emotionale Störung des Kindesalters“ (F93.9) erfolgen oder nicht näher bezeichnete Verhaltens- oder emotionale Störungen mit Beginn der Kindheit und Jugend (F98.9).

Dilling, H. et al. (Hrsg.). (1991). Internationale Klassifikation psychischer Störungen: ICD 10, Kapitel V (F). Bern: Hans Huber.

Remschmidt, H. et al. (Hrsg.). (2006). Multiaxiales Klassifikationsschema für psychische Störungen des Kindes- und Jugendalters nach ICD-10 und DSM-IV. Bern: Huber.

# Ein klinisches Störungsmodell (Typologie)

Das häufigste Erscheinungsbild ist das männliche Gamen.



Quelle des Fotos: „Sogar der Müll wird besser.“ Interview mit Steven Johnson mit Bildern von Phil Toledano, NEON, April 2006, S. 154-158.

# Der Reiz des Gamens

Die Games dienen dem Erleben von Gefühlen (Von Brincken & Konietzny, 2012) bei der Bearbeitung von Entwicklungsthemen im Identifikationsprozess mit dem virtuellen Stellvertreter (**Avatar**).

Die Mehrpersonen Onlinespiele (McGonigal, 2012) beziehen sich auf Kampf und Wettbewerb und die Übernahme einer Rollen als Teil von etwas Größerem (**episches Narrativ**).

Aufgrund der Interaktivität des Spielablaufs mit einem schnellen Handlungsfluss entstehen Glücksgefühle (**Flow**) und Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Durch die Vernetzung mit den Mitkämpfern bildet sich ein Gefühl der Zugehörigkeit mit **sozialer Anerkennung** (Gee, 2007).

Gee, J.P. (2007). What Video Games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave.

McGonigal, J. (2012). Besser als die Wirklichkeit! München: Heyne.

Von Brincken, J. & Konietzny, H. (Hrsg.). (2012). Emotional Gaming. München: Epodium.

# Ein klinisches Störungsmodell (Typologie)

Das zweithäufigste Erscheinungsbild ist das weibliche Chatten.



„Im Internet weiß niemand, dass Du ein Hund bist!“

# Der Reiz des Chats

Die Anonymität, zeitliche Kontrolle und der unkörperliche Kontakt sind für Mädchen und Frauen attraktiv, da durch die hergestellte Distanz besonders intime, Beziehungen entstehen können. Nach Walters (1996) ermöglichen die idealisierenden wechselseitigen Projektionen **„hyperpersonale Beziehungen“**.

Der Chat ermöglicht den Austausch von Erlebnissen, Gedanken und Gefühlen und eine freie Selbstdarstellung (dies besonders durch Profile in sozialen Gemeinschaften). Jenseits von traditionellen Rollenvorstellungen können nach Döring (2010) sonst nicht zugebilligte Bedürfnisse in einem geschützten Rahmen ausgelebt werden. Dies gibt insbesondere für den Flirt bei Mädchen und den erotischen Austausch bei Frauen.

Döring, N. (2010). Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaft. In W. Schweiger, K. Beck (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation (S. 159 – 183). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Walther, J.B. (1996). Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaktion. Communication Research, 23, 3-43.

## Ein klinisches Störungsmodell (Pathoplastik)

Augrund der Weiterentwicklung der Neuen Medien ist mit einem historischen Wandel des Störungsbildes im Sinne pathoplastischer Veränderungen des Erscheinungsbildes zu rechnen.

Die JIM-Studie 10 bestätigt die anhaltende Dominanz von Games bei Jungen und dem Chatten bei Mädchen.

Aufgrund des früheren Einstiegs sind die Identitätsentwicklung und die soziale Beziehungsbildung viel stärker von der virtuellen Erlebnisweise bestimmt.

# Soziodemographie

## **Pilotstudie (N = 42)**

- Vorwiegend Männer (85,7 %)
- Hohe Arbeitslosigkeit (45,2 %)
- Hohe Partnerlosigkeit (73,8 %)

## **Vergleichsstudie (N = 395)**

- Durchschnittlich jüngere Patienten (30 J.)
- Vorwiegend Männer (90 %)
- Hohe Arbeitslosigkeit (66 %)

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.  
Schuhler, P.; Sobottka, B.; Vogelgesang, M.; B.; Fischer, T.; Flatau, M.; Schwarz, S.; Brommundt, A. & Beyer, L. (2012). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.

## Persönlichkeit (Pilotstudie\*)

- Extrem eingeschränkte Seelische Gesundheit (T = 27) bei normaler Verhaltenskontrolle (T = 49) im TPF
- Deutlich eingeschränkter Selbstwert (T-Werte zwischen 32 und 36) in der MSWS
- Verstärkte Furcht vor sozialer Zurückweisung ( T = 62,6) im MMG

\*Konsekutiv stationär behandelte Patienten (N = 29)

Trierer Persönlichkeitsfragebogen (TPF)  
Multidimensionale Selbstwertskala (MSWS)  
Multi-Motiv-Gitter (MMG)

## Komorbidität

### **Pilotstudie (N = 42)**

- Häufige depressive Störung (61,9 %)
- Suchtmittelabhängigkeit (40,04 %)
- Persönlichkeitsstörung (33,3 %)
- Angststörungen (14,3 %)

### **Vergleichsstudie (N = 395)**

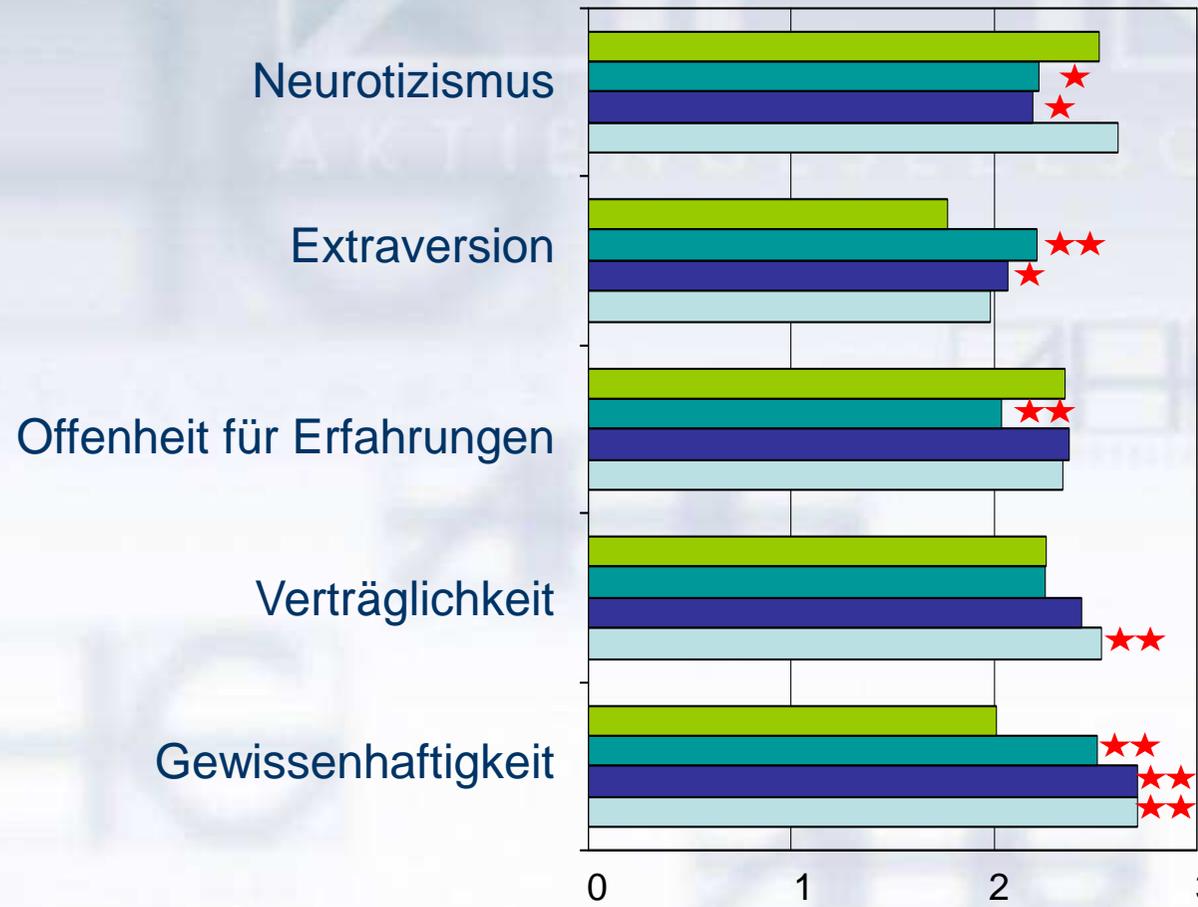
- Häufige depressive Störung (26,9 %)
- Suchtmittelabhängigkeit (10,4 %)
- Persönlichkeitsstörung (13,2 %)
- Angststörungen (8,0 %)

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.  
Schuhler, P.; Sobottka, B.; Vogelgesang, M.; B.; Fischer, T.; Flatau, M.; Schwarz, S.; Brommundt, A. & Beyer, L. (2012). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.

# Ergebnisse

## Persönlichkeitsvariablen (NEO-FFI) Vier-Gruppen-Vergleich

Skalenmittelwerte



■ PC -/ Internet ■ Glücksspielen ■ Abhängigkeit ■ andere psychische Störungen

# Spezifische Vulnerabilität

Ein zentrales Merkmal der psychischen Vulnerabilität scheint das Merkmal einer **reduzierten Gewissenhaftigkeit** zu sein. Es handelt sich um ein Merkmal der **Big Five**, das die Fähigkeit zur planerischen und ausdauernden Verfolgung von Zielen im Alltag und im schulischen und beruflichen Bereich beinhaltet.

- Wölfling, K. & Müller, K.W. (2009). Computerspielsucht. In D. Batthyany & A. Pritz (Hrsg.): Rausch ohne Drogen – Substanzungebundene Süchte. Wien: Springer.
- Schuhler, P.; Sobottka Vogelgesang, M.; & B.; Fischer, T. (2013). Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch bei PatientInnen der stationären psychosomatischen und Suchtrehabilitation. Lengerich: Pabst.
- Müller, K.W.; Koch, A.; Dickenhorst, U.; Beutel, M.E.; Duven, E. & Wölfling, K. (2013). Addressing the Question of Disorder-Specific Risk Factors of Internet Addiction. BioMed Research International, Vol. 2013 Article ID 546342.

# Übersicht

## 5. Versorgung, Beratung und Behandlung

# Epidemiologie

Nach der repräsentativen Bevölkerungsbefragung von Rumpf und Mitarbeitern (2011) werden 1,5% (CIUS-Cut-off-Point 28) bzw. 1% (Latent Class-Analyse) als „Internetabhängig“ geschätzt.

Eine neuere repräsentative Befragung von Ferstl und Mitarbeitern (2013) stellt für die Hauptgruppe der Gamer lediglich bei 0,2% der Befragten eine Computerabhängigkeit fest.

Diese epidemiologischen Befunde sind bisher jedoch nicht klinisch validiert worden.

Ferstl, R.; Scharnow, M. & Quandt, T. (2013). Problematic Computer Game Use Among Adolescents, Younger and Older Adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.

Rumpf, H.-J.; Meyer, C.; Kreuzer, A. & John, U. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Lübeck und Greifswald: Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit.

# Aktuelle Versorgungssituation

- Selbsthilfeangebote für Betroffene und Angehörige ([www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de); [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de))
- Erziehungs- und Familienberatungsstellen
- Psychologische Dienste an Schulen/Universitäten
- (Jugend-)Psychotherapeuten bzw. Psychiater
- Clearing- und Assessmentzentren
- Suchtberatungsstellen, insbesondere Glücksspielerberatungsstellen
- Universitäre Institutsambulanzen
- Rehabilitationskliniken

# Aktuelle Versorgungssituation

**Ambulanz**

... des Integrierten Diagnose-, Beratungs- und Behandlungsverbands für **Computerspielsucht** und **übermäßige Mediennutzung** (IDBB) Rhein-Neckar-Kreis/Heidelberg

**Sprechstunden**

jeden 2. und 4. Dienstag eines Monats  
**10:00-12:00** sowie **14:00-16:00** Uhr  
**Achtung: Termine nur nach Terminvereinbarung!**

**Terminvereinbarung**

**06221/5221814** Montag bis Donnerstag **8:00-12:00** Uhr

Aktuelle Forschungsergebnisse zeigen, dass Computerspielabhängigkeit und übermäßige Mediennutzung für immer mehr Menschen zum Problem werden

Wehrmann, U. (2013). Ambulanz des Integrierten Diagnose-, Beratungs- und Behandlungsverbandes für Computersucht Rhein-Neckar-Kreis/ Heidelberg/Mannheim. Vortrag auf der 25. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht am 6.12. in Hannover.

# Aktuelle Versorgungssituation

## Träger des Projektes sind:

- Landratsamt Rhein-Neckar-Kreis, Gesundheitsamt
- Psychologisches Institut der Universität Heidelberg
- Institut für Analytische Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie Heidelberg
- Suchtberatung der AGJ Heidelberg/Schwetzingen
- Suchtberatung Weinheim
- Aktionsgemeinschaft Drogen e.V. Heidelberg/Wiesloch
- Suchtberatung der Evangelischen Stadtmission Heidelberg
- AHG Klinik im Odenwald
- Psychologische Beratungsstelle des evangelischen Kirchenbezirkes Neckargemünd/Eberbach
- Zentrum für Psychosoziale Medizin der Universität Heidelberg: Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Klinik für allgemeine Psychiatrie
- Suchtberatung des Caritasverbandes Mannheim
- Pädagogische Hochschule Heidelberg

\* Wehrmann, U. (2013). Ambulanz des Integrierten Diagnose-, Beratungs- und Behandlungsverbundes für Computersucht Rhein-Neckar-Kreis/ Heidelberg/Mannheim. Vortrag auf der 25. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht am 6.12. in Hannover.

# Angebote der Allgemeinen Hospitalgesellschaft

- Umfassende Diagnostik in zehn bundesweiten ambulanten Zentren
- Indikatives Programm für komorbiden problematischen PC/Internetgebrauch in Kliniken für Psychosomatik und Abhängigkeitserkrankungen
- Stationäre Rehabilitation für pathologischen PC-/Internetgebrauch in fünf Kliniken mit einem störungsspezifischen Angebot

Einleitung Jugendliche Empirie Modelle **Behandlung** Betrieb

# Kliniken der Allgemeinen Hospitalgesellschaft



AHG Klinik Daun,  
Erwachsene ab 18 J.  
AHG Klinik Münchwies,  
Erwachsene ab 18 J.  
AHG Klinik Schweriner See,  
Erwachsene ab 18 J.  
AHG Klinik im Odenwald,  
Jugendliche und Erwachsene ab 16 J.

AHG Klinik für Kinder und Jugendliche Beelitz-  
Heilstätten,  
Jugendliche von 14 bis 18 J.

Schuhler, P., Feindel, H., Flatau, M. & Vogelgesang, M. (2009). Pathologischer PC/Internet-Gebrauch (Gaming, Chatting, Surfing). Münchwieser Hefte (Reihe Konzepte) Nr. 16. Neunkirchen/Saar: AHG Klinik Münchwies.

Sobottka, B. (2009<sup>2</sup>). Pathologischer PC-Gebrauch. Schriftreihe der AHG Klinik Schweriner See Nr. 14. Lübstorf: AHG Klinik Schweriner See.

# Sozialmedizinische Beurteilung (DRV-Bund)

- Verhaltensstörung durch intensiven Gebrauch von Computer und Internet (ICD-10 F63.8 oder F68.8, nicht F1, ICD-11 abwarten)
- Spezialisierte Rehabilitationseinrichtungen mit Erfahrungen im Umgang mit stoffgebundenen Abhängigkeiten, pathologischem Glücksspielen und psychosomatischen Krankheitsbildern
- Zuweisung an Einrichtungen mit ausreichender Anzahl entsprechender Rehabilitanten und indikativen Gruppenangeboten
- Behandlungsdauer 8 Wochen (Richtwert von 70 Tage)
- Nachsorgeregelung wie bei pathologischem Glücksspielen in entsprechend qualifizierten Einrichtungen der Suchtkrankenhilfe
- Teilstationäre Rehabilitation grundsätzlich vorstellbar
- Ambulante Rehabilitation gegenwärtig nicht absehbar

Köhler, J. (2013). Sozialmedizinische Beurteilung von Verhaltensstörungen durch intensiven Gebrauch von Computer und Internet aus Sicht der Deutschen Rentenversicherung (DRV) Bund. Sucht Aktuell, 20(3), 37 – 41. (Bestätigung durch DRV-Bund im April 2015)

# AHG Diagnostik-Zentren

Die halbtägige Diagnostik für erwachsene Personen (in Berlin, Breuberg/Hessen, Daun, Düsseldorf und Lübeck auch ab dem 16. Lebensjahr) erbringt die klinische Diagnose eines pathologischen PC/Internetgebrauchs in Abgrenzung von einem unauffälligen oder problematischen PC/Internetgebrauch sowie die Abgrenzung vom Internetglücksspielen oder anderer Störungsbilder via Internet (Hypersexualität, pathologische Kaufen).

Es wird in **Bad Hersfeld, Berlin, Breuberg/Hessen, Daun, Düsseldorf, Koblenz, Köln, Lübeck, Neunkirchen/Saarland und Schwerin** durch fachpsychologische und fachpsychiatrische Mitarbeiter durchgeführt.

Die Ansprechpartner ([www.ahg.de/](http://www.ahg.de/) Mit einem Klick zum Ziel / Diagnose Zentren) sind von Montag bis Donnerstag von 8 Uhr 30 bis um 16 Uhr 30 und am Freitag bis 15 Uhr erreichbar.

Einleitung Jugendliche Empirie Modelle **Behandlung** Betrieb  
**Problematischen vs. pathologischen  
 PC/Internetgebrauchs.**

<b>Merkmale</b>	<b>Problematisch</b>	<b>Pathologisch</b>
Zeitpunkt des Auftretens	vor allem im Jugendalter	Ab dem frühen Erwachsenenalter
Persistenz	Übergangsphänomen für die Mehrheit der Betroffenen	Chronifizierte Störung bei einer Minderheit
Risiko- /Vulnerabilitätsfaktoren a) <i>personaler Bereich</i>	Selbstwertproblematik, Störungen der Gefühlregulation, Inadäquate Copingstrategien,	Unsichere Bindungsorganisation, Traumatische Erfahrungen, Schwere Selbstwertstörung, Komorbide psychische Störungen und Suchterkrankungen
b) <i>sozialer Bereich</i>	Soziale Benachteiligung, Fehlende personale und soziale Ressourcen	Deprivierende Lebensbedingungen,
Erscheinungsform	Eingeschränkte Medienkompetenz, häufige „Versunkenheit“ im virtuellen Erlebnismodus	Regressiver Rückzug in kindliches Spielverhalten, Dauerhafte „Verlorenheit“ in virtuellen Welten
Indizierte Intervention	Pädagogisch-therapeutische Maßnahmen	Umfassende psychotherapeutische, rehabilitative Behandlung

# Störungsspezifisches Programm

- Dysfunktionalität und Medienkompetenz
- Virtuelles vs. reales Ich
- Sozial-kommunikative Kompetenz
- Emotionaler Realitätsbezug
- Rückfallprävention

Petry, J. (2010). Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe.  
Schuhler, P. & Vogelgesang, M. (2012). Pathologischen PC-/Internet-Gebrauch: Eine Therapieanleitung. Göttingen: Hogrefe.

# Symptomorientierte Verfahren Dysfunktionalität und Medienkompetenz

## **TABU (dysfunktional)**

Spezielle Aktivitäten wie Computerspiele, spezielle Chat-Rooms oder berufsfremde Websites...

# Abschiedsrituale

## YouTube: AbschiedWoW

The screenshot shows a Windows Internet Explorer browser window displaying a YouTube video. The address bar shows the URL [http://www.youtube.com/watch?v=wftA0eJ\\_EjI](http://www.youtube.com/watch?v=wftA0eJ_EjI). The page title is "Mein abschied von World of Warcraft" by the channel "nasitalio". The video player shows a video titled "Abschied von Wow" with 16,529 views and a duration of 2:17. Below the video player, there is a music player for "Too Young (M.A.T. Catwalk Mix)" by Queensberry. The video description reads: "nasitalio — July 14, 2009 — Mein Abschied von World of Warcraft. Über 4 Jahre World of Warcraft. Macht es gut ihr lieben". The video has 21,872 views. The right sidebar shows a list of recommended videos, including "Abschied von Wow", "World of Warcraft 60's Raid. Alte zeiten Raid ...", "Barlow magier video", "WoW Paladin regt sich über die Skills der Scham...", "WOW HEXENMEISTER!!!!!!! ERFORSCHT DIE WELT", and "WoW Hochzeit Mal 'Ganis". The Windows taskbar at the bottom shows the Start button and several open applications: "Pokerausgang - Mic...", "Nachrichten - Servi...", "YouTube - Men ab...", and "Microsoft PowerPol...". The system clock shows 18:27 on 07/14/2009.

# Abschiedsrituale [www.herolymp.de](http://www.herolymp.de)



Ernst, R. & Lind-Krämer, R. (2014). [www.herolymp.de](http://www.herolymp.de) – Der Internetfriedhof für Avatare. Rausch, 3 (3/4), 202 – 208.

# Ursachenbezogene Verfahren

Das Grundprinzip besteht in der Konfrontation mit der Widerständigkeit der realen Welt und dem gleichzeitigem Aufbau neuer Erfahrungen, die intensive positive Erlebnisse beinhalten.

So kann das Körpergefühl durch sportliche Aktivitäten (Krafttraining), die Emotionsregulierung durch körperorientierte Selbsterfahrung (Gleichgewichtsübungen) und die soziale Ängstlichkeit/Isolation durch Gruppenspiele (Kegeln, Boule) und Übernahme von sozialer Verantwortung (Gruppensprecher) verbessert werden. Ergänzend werden erlebnisaktivierende Methoden (Bogenschießen, Geocaching) eingesetzt und lebenspraktische (Kochen) und berufsbezogene (Dienstleistungstraining) Fertigkeiten trainiert.

Ein wichtiges Element stellen Erlebnis aktivierende Methoden dar.

# Ursachenbezogene Methoden

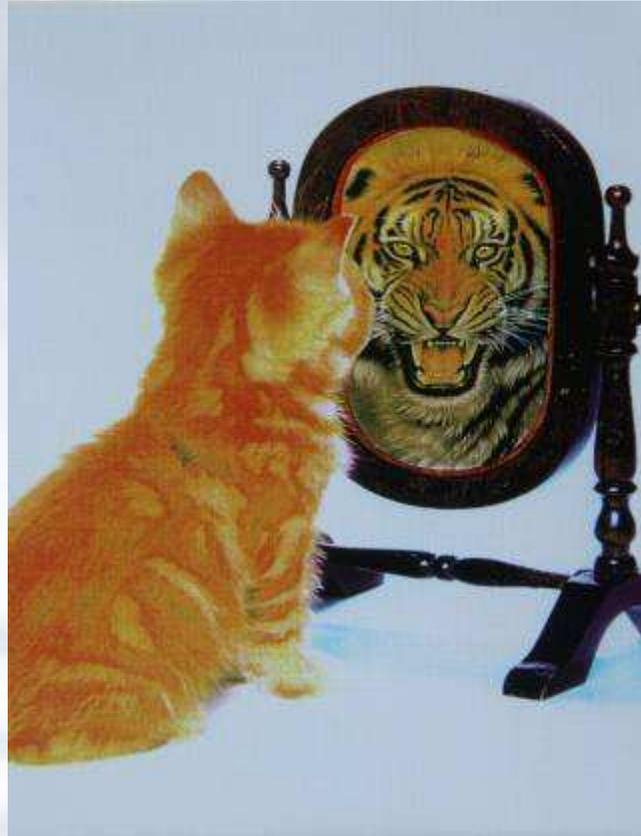
## Virtuelles und reales ‚Ich‘



Geleitete Assoziation  
mit individuellem  
Avatar als Bildvorgabe  
zur Erfassung der  
Bedeutungshaftigkeit  
des virtuellen ‚Ich‘ für  
das reale ‚Ich‘.

# Ursachenbezogene Methoden

## Virtuelles und reales ‚Ich‘



# Ursachenbezogene Methoden

## Sozial-kommunikative Kompetenz

Vorgabe von bemalten Holzstelen (Berg, Haus, Wald und See) zur Aktivierung bedeutsamer, positiver Erlebnisse.



Schuhler, P. & Vogelgesang, M. (2012). Pathologischen PC-/Internet-Gebrauch: Eine Therapieanleitung. Göttingen: Hogrefe.

# Ursachenbezogene Methoden

## Sozial-kommunikative Kompetenz:

Nachstellen typischer sozial-interaktiver Szenen aus dem Kontakt mit bedeutsamen Bezugspersonen.



# Ursachenbezogene Methoden

## Emotionale Realitätsbezug



Sinnliche  
Sensibilisierung und  
Differenzierung durch  
Auseinandersetzung  
mit konkretem Material  
zum Sehen, Hören,  
Riechen und Tasten.

# Ursachenbezogene Methoden

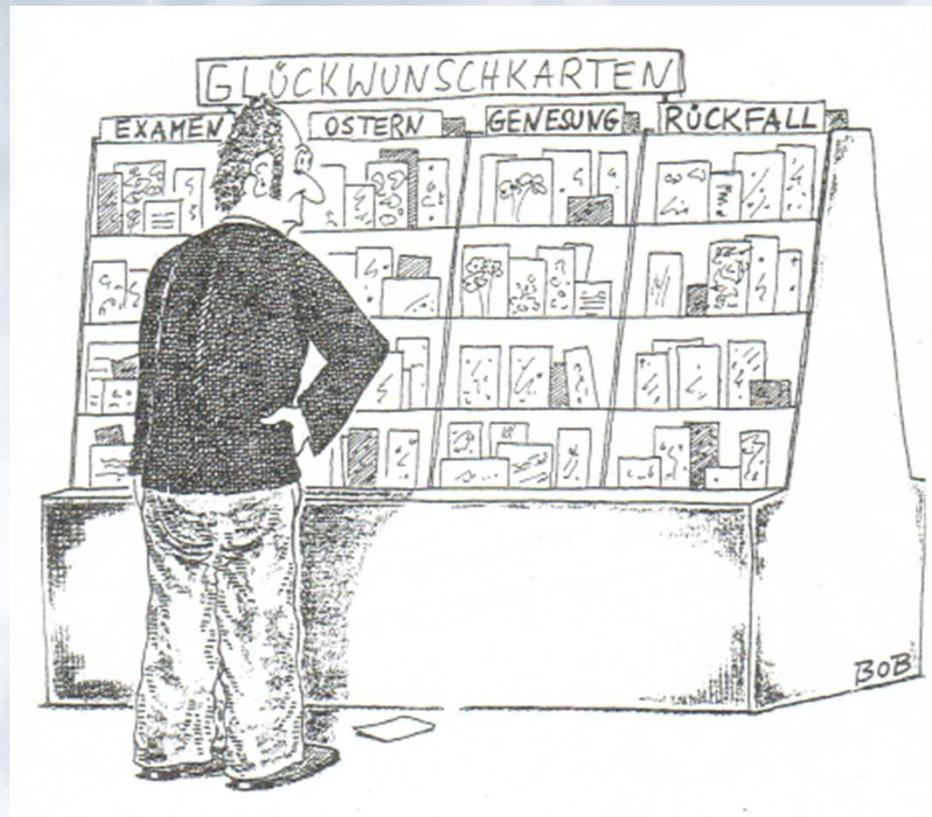
## Geocaching



Backes, C. (2014). „Der Wald hat eine geile Grafik“ – Erlebnisaktivierung für pathologische PC-/Internetgebraucher. Vortrag auf der 26. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht am 21. November 2014 in Berlin.

# Symptomorientierte Verfahren

## Rückfallprävention



## Katamnese (im Mittel 14,21 Monate)

<b>PPC-Status (rot im Ampelmodell)</b>	<b>Analog DGSS III Kriterium (N = 61)</b>	<b>Analog DGSS IV Kriterium (N = 100)</b>
<b>PPC-frei (ohne Rezidiv)</b>	37,7 %	23,0 %
<b>PPC-frei (nach Rezidiv)</b>	37,7 %	23,0 %
<b>Rezidiv (andauernd)</b>	24,6 %	54,0 %
<b>Katamnestiche Erfolgsquote</b>	75,4 %	46,0 %

Sobottka, B. et al. (2013). Katamneseergebnisse zur stationären Behandlung pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs. In DRV-Bund (Hrsg.). 22. Rehabilitationswissenschaftliches Kolloquium. DRV-Schriften, Bd. 98 (S. 496 – 497). Berlin: DRV-Bund.

# Übersicht

## 6. Betriebliche Auswirkungen

# Risikoprofil von Jugendlichen (im Querschnitt)

- Bildungsferne Schichten und Migrationshintergrund
- Über 35 Wochenstunden schulfremde Onlineaktivität
- Überwertiges Immersionserleben mit sozialen Rückzug
- Introversion, Unsicherheit im Sozialkontakt, verminderte Gewissenhaftigkeit
- Depressivität, soziale Ängstlichkeit und Suchtmittelmissbrauch (Alkohol u. Cannabis)
- Schlafstörungen, Rückenbeschwerden, Adipositas

Müller, K.W.; Wölfling, K.; Beutel, M.E. & Dreier, M. (2014). Exzessive und suchthartige Nutzungsmuster von Computerspielen und Internetangeboten im Jugendalter. *Verhaltenstherapie mit Kindern und Jugendlichen*, 10(2), 71 – 81.

Pfeiffer, C.; Mößle, T.; Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). *Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums*. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

## Risikoanzeichen

- Fehlzeiten
- Leistungsabfall
- Berufsfremde PC/Internetnutzung
- Fehlende Alltagskompetenzen
- Typische psychische und körperliche Erkrankungen

## Ansprechpartner in OWL/NRW

- Ev. Krankenhaus Bielefeld  
Ambulante Suchtberatung  
Gadderbaumer Str. 33  
33602 Bielefeld  
Tel.: 0521 772 78769
- AHG Diagnose-Zentrum Düsseldorf
- AHG Klinik Daun – Am Rosenberg

# Vielen Dank fürs Zuhören!

Das alles und noch viel mehr:

[www.computersucht.help](http://www.computersucht.help)