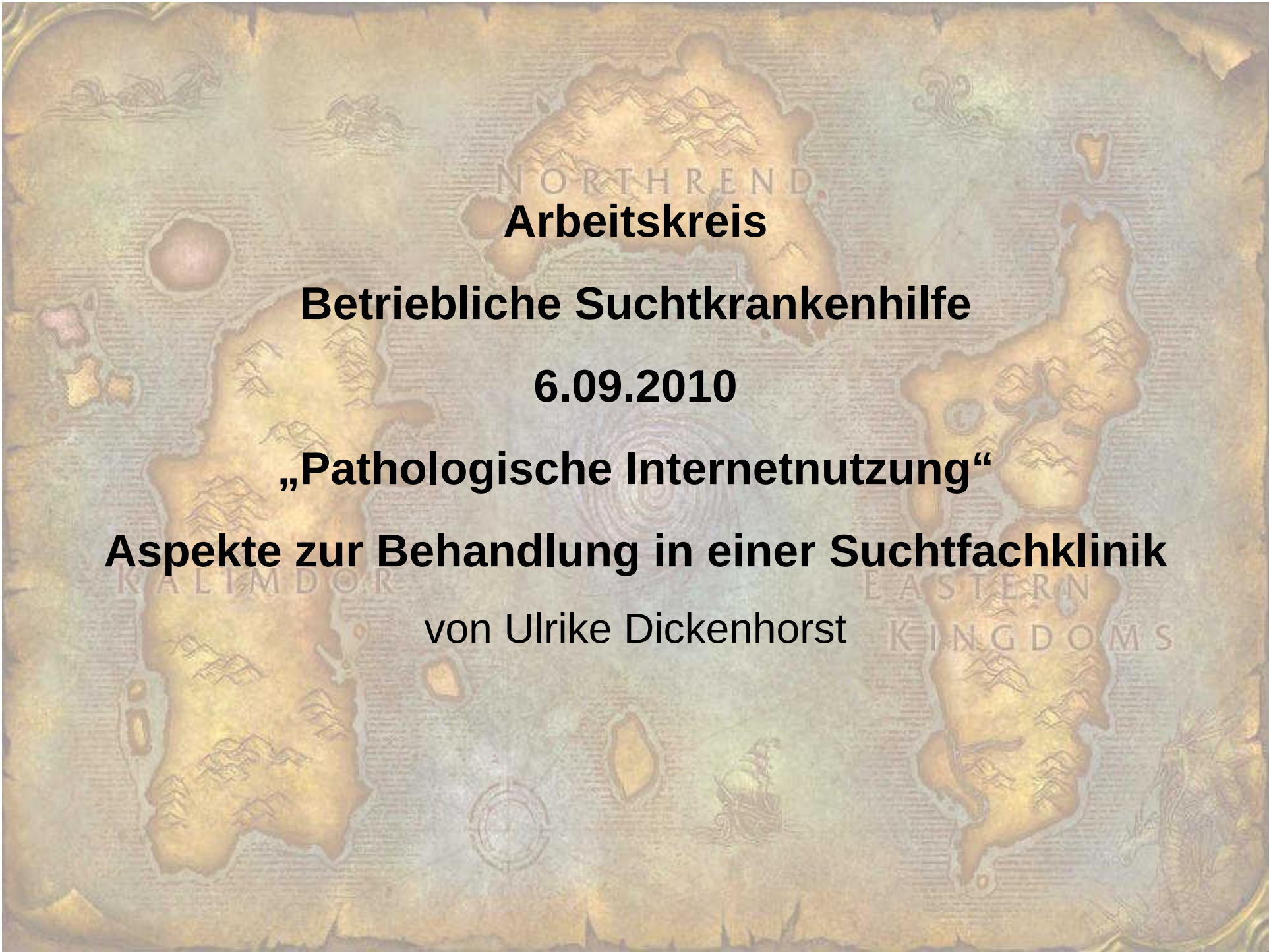




NORTHREND

Arbeitskreis

Betriebliche Suchtkrankenhilfe

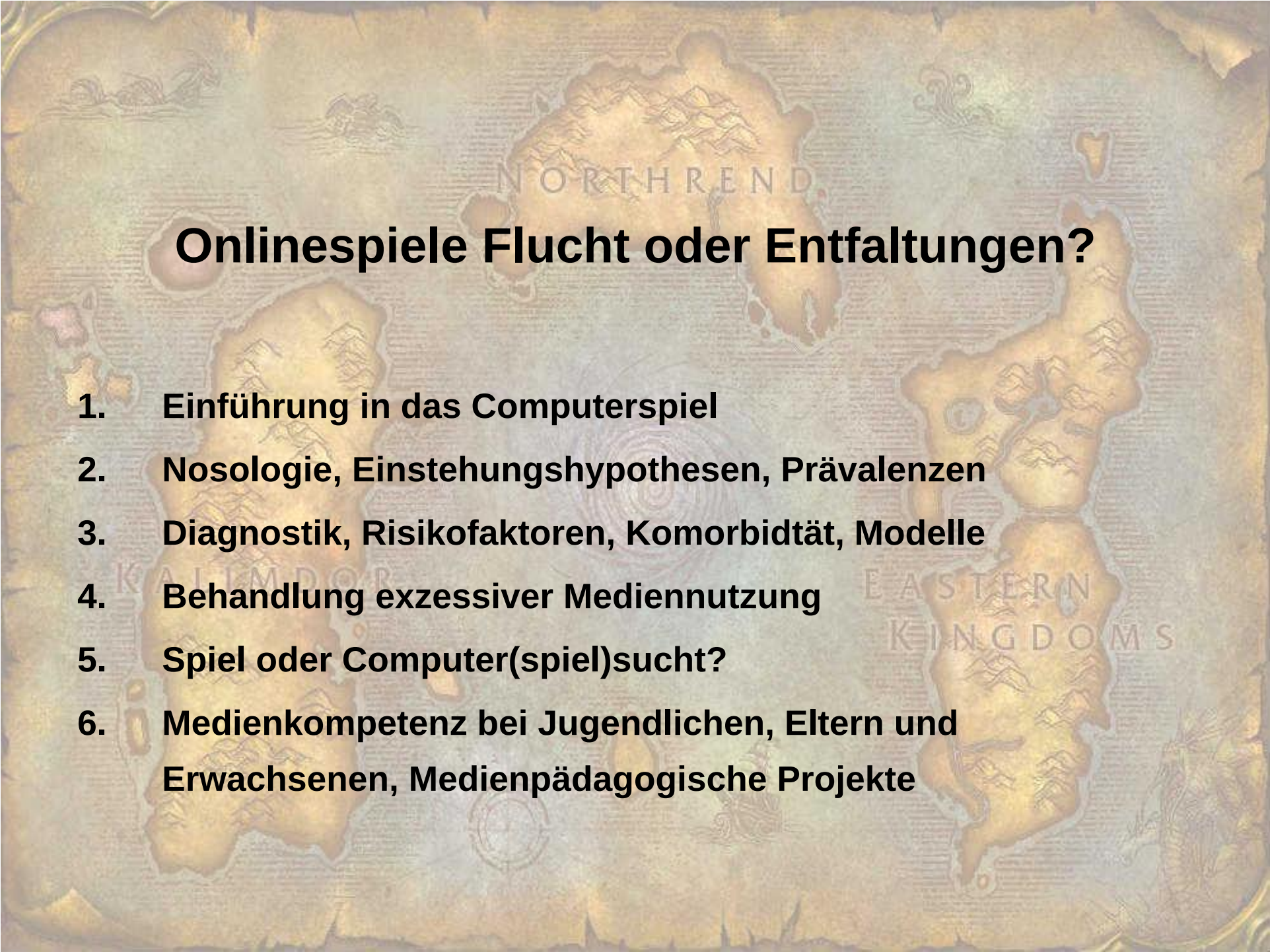
6.09.2010

„Pathologische Internetnutzung“

Aspekte zur Behandlung in einer Suchtfachklinik

von Ulrike Dickenhorst

EASTERN KINGDOMS



Onlinespiele Flucht oder Entfaltungen?

- 1. Einführung in das Computerspiel**
- 2. Nosologie, Entstehungshypothesen, Prävalenzen**
- 3. Diagnostik, Risikofaktoren, Komorbidität, Modelle**
- 4. Behandlung exzessiver Mediennutzung**
- 5. Spiel oder Computer(spiel)sucht?**
- 6. Medienkompetenz bei Jugendlichen, Eltern und Erwachsenen, Medienpädagogische Projekte**

Onlinespiele: Flucht oder Entfaltung?

Geschichte

Grundlagen zum Verständnis der Spielerszene

SpielerIn

In Deutschland spielen 20-25 Millionen Menschen mehr oder weniger häufig am PC bzw. der Spielkonsole.

Infratest 2006

Geschätzt werden in Deutschland ca. 2 Millionen Spieler in ca. 60.000 Clans und Gilden.

Geisler 2009

**Onlinerollenspieler : Ø 23,74 Jahre,
89,9 % männlich**

Klotz 2008

Onlinespiele: Flucht oder Entfaltung?

Geschichte

SpielerIn

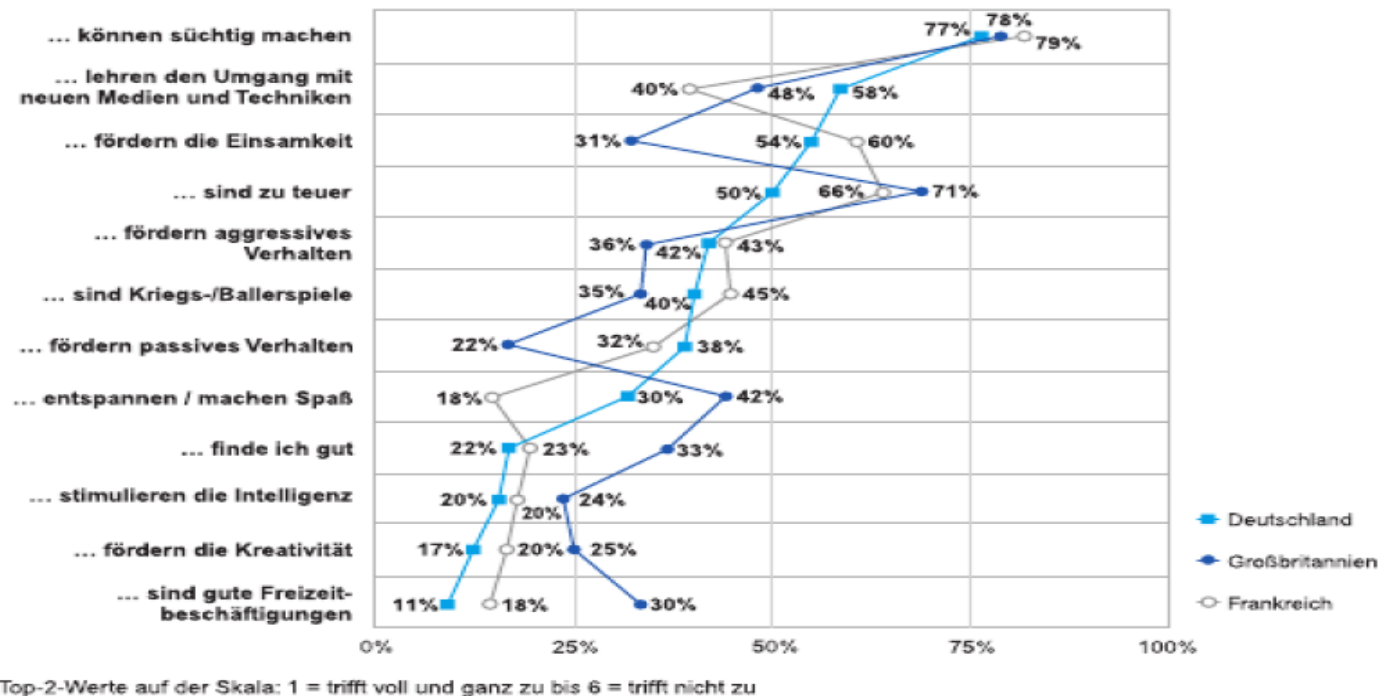
Zahlen

EA 2005.

Grundlagen zum Verständnis der Spielerszene

...dennoch...

Inwiefern treffen folgende Aussagen auf „Computer- und Videospiele“ zu?



Onlinespiele: Flucht oder Entfaltung?

Grundlagen zum Verständnis der Spielerszene



Die wesentlichsten Spielgenres (PC):

Shooter (27%¹ / 51%²)

(z.B.: *first-person-shooter* (FPS))

Strategiespiele (35%¹ / 7,5%²)

(*realtime strategy games* (RTS))

Rollenspiele (20%¹ / 30%²)

(*computer roleplaying games* (RPG))

¹ JIM 2009

² Online-Spieler, Schob 2003

Onlinespiele: Flucht oder Entfaltung?

WoW

Grundlagen zum Verständnis der Spielerszene



Allgemein:

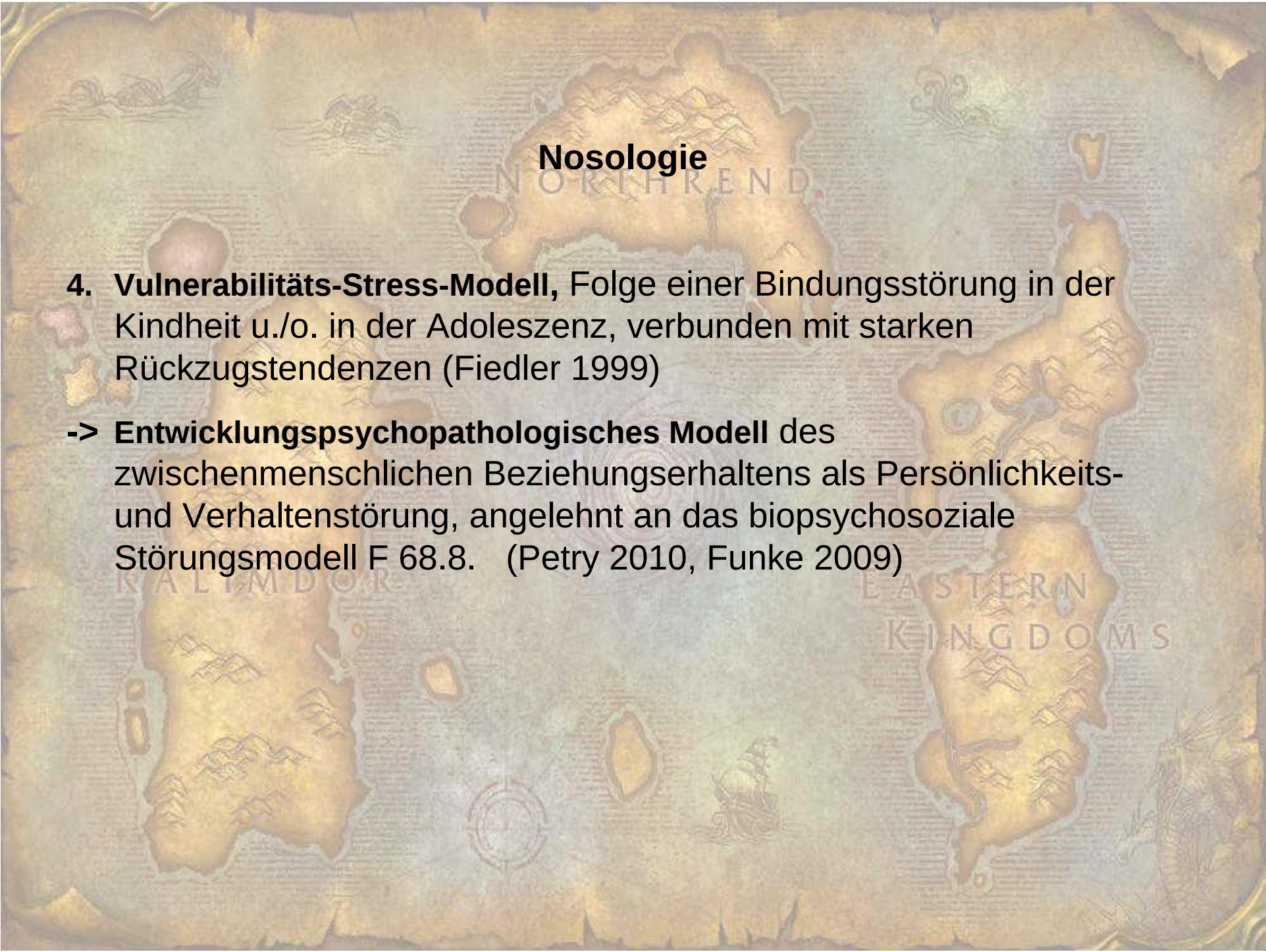
- Entfaltung | Freiräume | Möglichkeiten

Speziell WoW:

- langzeitmotivierendes Erfolgssystem
- individualisierbares Klassensystem
- „virtueller Sozialstatus“ & Gildensystem
- schier unendliche Aufgabenvielfalt und Spielweltdimension
- cleveres Erweiterungssystem

Nosologie des Phänomens Internetsucht

- Internet- bzw. Computerabhängigkeit ist keine eigenständige Krankheit (DSM-IV, ICD-10)
 - Es gibt verschiedene Möglichkeiten das klinische Phänomen der Internetabhängigkeit diagnostisch einzuordnen:
- 1. Impulskontrollstörung F 63. x (pathologische Internetnutzung)** Dies wird in Frage gestellt, da unter dem Überbegriff Verhaltensweisen nicht nur krankhafte geführt werden. Der Internetabhängigkeit liegt eine tiefer liegende Störung zugrunde. Auch bei Achse I Störungen z.B. Zwangserkrankungen, Manien oder Achse II Persönlichkeitsstörungen vom impulsiven oder Borderline -Typ ist eine erhöhte Impulsivität ein regelhaftes Symptom (te Wildt 2009).
 - 2. Stoffungebundene Abhängigkeit/Verhaltenssucht** in Analogie zu den stoffgebundenen Erkrankungen mit dem Ziele eine neue Kategorie zu etablieren. Das Krankheitskonzept lehnt sich stark an das Suchtmodell an, Aktivierung des dopaminergen Systems und schlussfolgert mit ähnliche th. Konzepten (Grüsser et al 2006). Missbrauch/ Abhängigkeit WHO 1964,
 - 3. Folgesymptom anderer psychischer Erkrankungen** viele Studien belegen, dass komorbide Störungen vor (Ursache/Wirkung) der Internetabhängigkeit vorhanden sind (Angst, Dep., ADHS, Adipositas, Sub.-abhängigkeit aber nicht bei alle. Das Netz hat auch aus sich heraus eine hohe Verführungskraft. Multifaktorielle Genese (Kratzer 2006).



Nosologie

4. **Vulnerabilitäts-Stress-Modell**, Folge einer Bindungsstörung in der Kindheit u./o. in der Adoleszenz, verbunden mit starken Rückzugstendenzen (Fiedler 1999)

-> **Entwicklungspsychopathologisches Modell** des zwischenmenschlichen Beziehungserhaltens als Persönlichkeits- und Verhaltensstörung, angelehnt an das biopsychosoziale Störungsmodell F 68.8. (Petry 2010, Funke 2009)

F 60 – F 69 Spezifische Persönlichkeits- und
Verhaltensstörungen

F 63. x Abnorme Gewohnheiten und Störungen der
Impulskontrolle

F63.0 Pathologisches Spielen

F63.1 Pathologische Brandstiftung [Pyromanie]

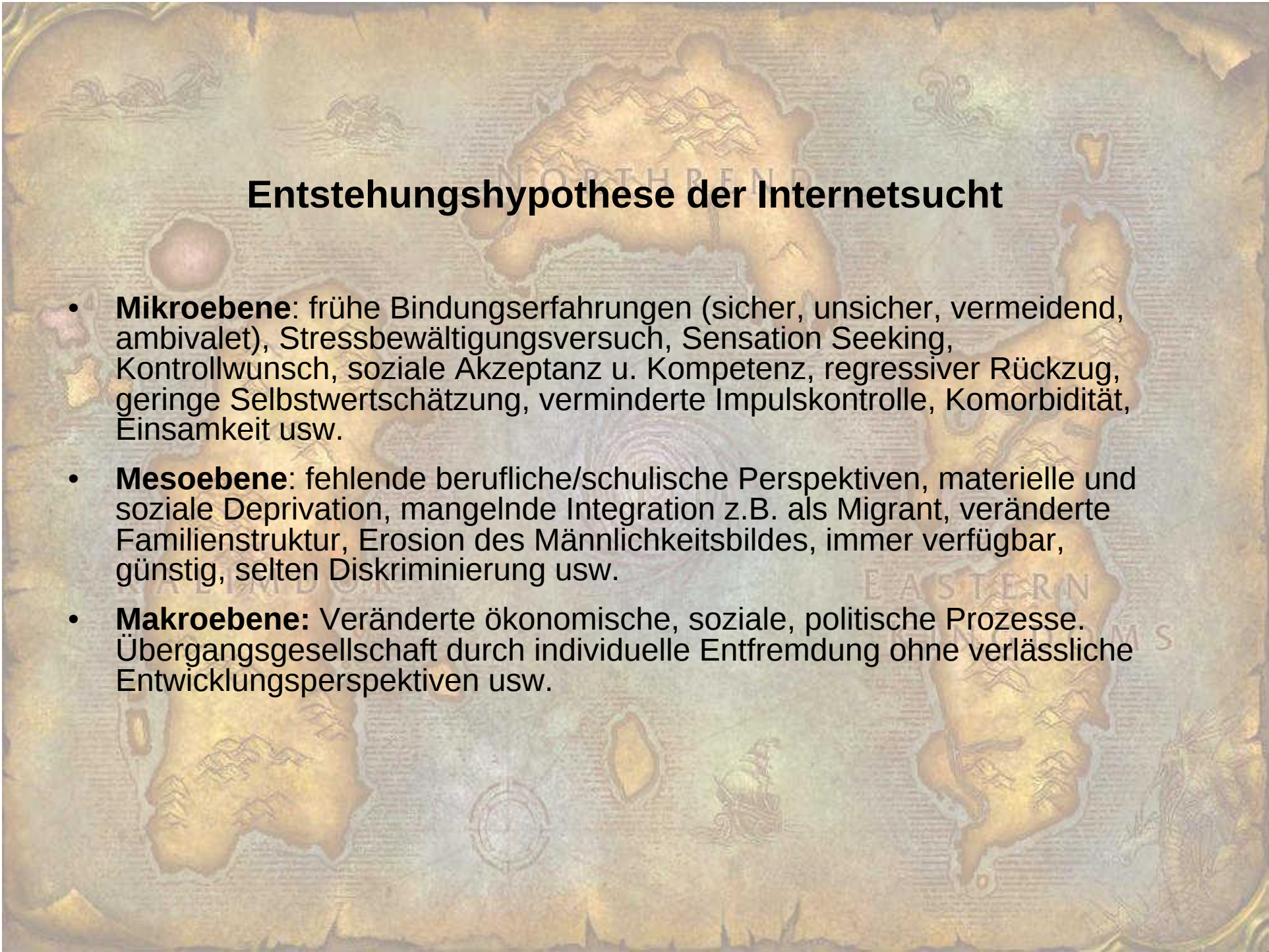
F63.2 Pathologisches Stehlen [Kleptomanie]

F63.3 Trichotillomanie

F63.8 Sonstige abnorme Gewohnheiten und
Störungen der Impulskontrolle

F63.9 Abnorme Gewohnheit und Störung der
Impulskontrolle, nicht näher bezeichnet

<http://www.dimdi.de/static/de/klasi/diagnosen/icd10/htmlgm2010/index.htm#V>



Entstehungshypothese der Internetsucht

- **Mikroebene:** frühe Bindungserfahrungen (sicher, unsicher, vermeidend, ambivalent), Stressbewältigungsversuch, Sensation Seeking, Kontrollwunsch, soziale Akzeptanz u. Kompetenz, regressiver Rückzug, geringe Selbstwertschätzung, verminderte Impulskontrolle, Komorbidität, Einsamkeit usw.
- **Mesoebene:** fehlende berufliche/schulische Perspektiven, materielle und soziale Deprivation, mangelnde Integration z.B. als Migrant, veränderte Familienstruktur, Erosion des Männlichkeitsbildes, immer verfügbar, günstig, selten Diskriminierung usw.
- **Makroebene:** Veränderte ökonomische, soziale, politische Prozesse. Übergangsgesellschaft durch individuelle Entfremdung ohne verlässliche Entwicklungsperspektiven usw.

Prävalenzraten

- **In internationalen Studien schwanken die Zahlen von 1,6 – 8,2%**
- **In Deutschland gibt es keine repräsentative Stichprobe**
- **Geeignete valide Untersuchungsinstrumente fehlen**
- **Metaanalysen, randomisierte und kontrollierte Langzeitstudien fehlen**
- **Missbräuchlicher und schädlicher Konsum wird nicht immer differenziert**
- **Die hohe Zahl der Konsumenten im pubertären und postpubertärem Alter ist durch bekanntes Risikoverhalten zu erklären und klingt bei Vielen mit Ende der Entwicklungsaufgabe ab.**

(Petersen 2009)

Autoren/Jahr	Methodik/Stichprobe	süchtiges Verhalten	Risiko-verhalten
Hahn u. Jerusalem, 2001b	standardisierte Onlinebefragung zur Internetsucht 7091 Internetnutzer bis 60 Jahre	3,2 % gewichtet: 2,7 %	6,6 % gewichtet: 5,9 %
Grüsser, Thalemann, Albrecht u. Thalemann, 2005	Fragebogenuntersuchung zum exzessiven Computerspielverhalten 321 Kinder, Alter: 11–14 Jahre	9,3 %	
Cypra, 2005	Online-Fragebogen zu Online-Rollenspielen 11445 Online-Spieler, Alter: M = 22,5 Jahre	5 %	21 %
Grüsser, Thalemann u. Griffiths, 2007	Onlinebefragung zur Computerspielsucht 7069 erwachsene registrierte Nutzer eines Online-Spielmagazin	11,9 %	
Wölfling, Thalemann u. Grüsser-Sinopoli, 2007	Fragebogenuntersuchung zum pathologischen Computerspielverhalten 221 Jugendliche, Alter: 13–16 Jahre	6,3 %	
Jäger u. Moormann, 2008	Onlinebefragung zum pathologischen Computerspielverhalten 688 Jugendliche, Alter: 9–20 Jahre	11,3 %	48 %
Quandt u. Wimmer, 2008	793 Onlinespieler 14–64 Jahre	5 %	

Quelle	Staat	Altersgruppe	Prävalenz	Methode
Johansson u. Götestam (2004)	Norwegen	12-18-Jährige	2% (m: 2.4%, w: 1.5%)	DQ
Kaltiala-Heino et al. (2004)	Finnland	12-18-Jährige	1.8% (m: 1.7%, w: 1,4%)	Eigenkonstruktion (nach den Kriterien Path. Spielens)
Pallianti et al. (2006)	Italien	Schüler (M Alter: 16.7)	5.4% (m: 6.2%, w: 4.6%)	IAT
Kim et al. (2006)	Südkorea	12-16-Jährige	1.6% (m: 2.0%, w: 1.4%)	IAT
Siomos et al. (2008)	Griechenland	12-18-Jährige	8.2% (m: 8.4%, w: 2.6%)	DQ
Ghassemzadeh et al. (2008)	Iran	14-16-Jährige	3.8%	IAT



Erfinder des Buchdrucks: Johannes Gutenberg;
Rechte: AKG-images

**1450 Buchdruck,
1609 Zeitung,
1875 Telefon,
1895 Film,
1920 Rundfunk,
1969 Internet-Gründung**

...1989 Internet

**...2010 Internet-
Computersucht(?)**



Das Phänomen der Internetabhängigkeit wurde erstmals von Ivan Goldberg (1995), einem New Yorker Psychiater analog der DSM-IV Kriterien für Abhängigkeit erstellt.



Kimberley Young war die erste Forscherin, die das Phänomen der „internet addiction“ (1996) in diversen Studien untersuchte, ihre Arbeiten waren bahnbrechend.

Young wies darauf hin, dass sich hinter der exzessiven Nutzung des Internets unterschiedliche Motive und Pathologien verstecken, sie unterschied verschiedene Nutzungsformen.



5 übergreifende abstrakte Suchtkriterien:

Hahn & Jerusalem (2001)

1. *Einengung des Verhaltensraums*

Über längere Zeitspannen wird der **größte Teil des Tageszeitbudgets zur Internetnutzung** verausgabt

2. *Kontrollverlust*

Die Person hat die **Kontrolle bezüglich des Beginns und der Beendigung ihrer Internetnutzung weitgehend verloren**

3. *Toleranzentwicklung*

Im Verlauf wird zunehmend mehr Zeit für internetbezogene Aktivitäten verausgabt, d.h. die „Dosis“ wird im Sinne von Kriterium 1 gesteigert

4. **Entzugerscheinungen** und **psychisches Verlangen („craving“)**

Werden als Beeinträchtigungen psychischer Befindlichkeit (Unruhe, Nervosität, Unzufriedenheit, Gereiztheit, Aggressivität) genannt.

5. **negative soziale Konsequenzen**

Wegen der Internetaktivitäten stellen sich insbesondere in den Bereichen „soziale Beziehungen“ (z.B. Ärger mit Freunden) sowie „Arbeit und Leistung“ (z.B. Schule) negative Konsequenzen ein.

(Hahn & Jerusalem, 2001); http://psilab.educat.hu-berlin.de/ssi/publikationen/internetsucht_2001a.pdf

Internale Risikosituation: *Einsamkeit*



Suchtspezifische Grundannahmen:

„Nur Spielen kann mich noch ablenken, wenn ich einsam bin“.



Automatischer Gedanke: *„Schalt ein und spiel was Schönes“*



Verlangen



Erlaubnis erteilende Gedanken:

„Ich habe es mir verdient, mich etwas abzulenken“



Instrumentelle Strategie: *„Computer einschalten und spielen“*



Exzessives Computerspielen



Negative Folgen des exzessiven Computerspielens

z. B. Vernachlässigung sozialer Kontakte

Beck, Wright, Newman & Liese
1993/97 nach Grüsser u.
Thalemann



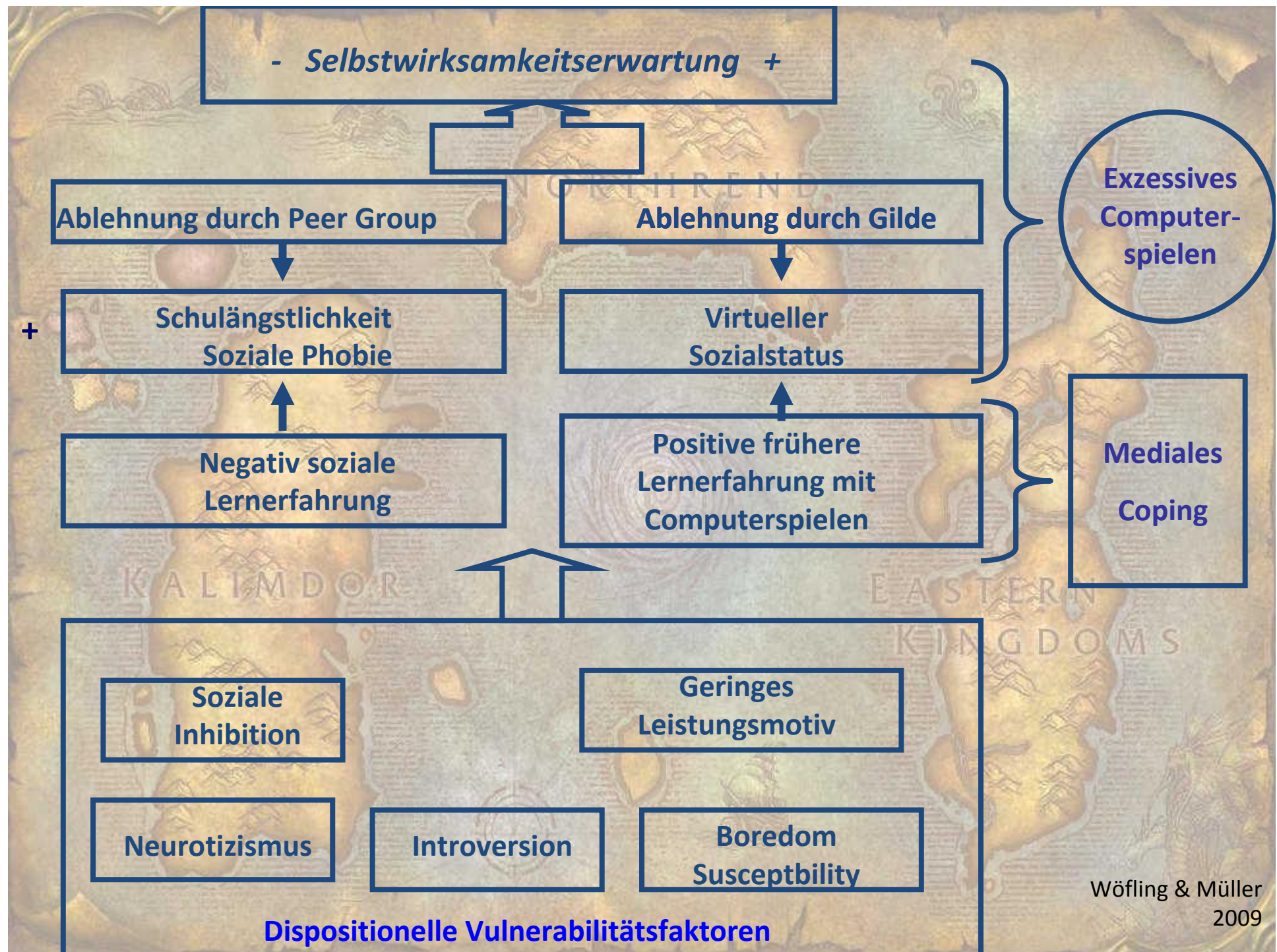
B2) Sekundäre Kriterien: Negative Auswirkungen

1. Körperliche Konsequenzen im Bereich Körperpflege, Ernährung und Gesundheit
2. Soziale Konsequenzen im Bereich Familie, Partnerschaft und Freizeit
3. Leistungsbezogene Konsequenzen im Bereich

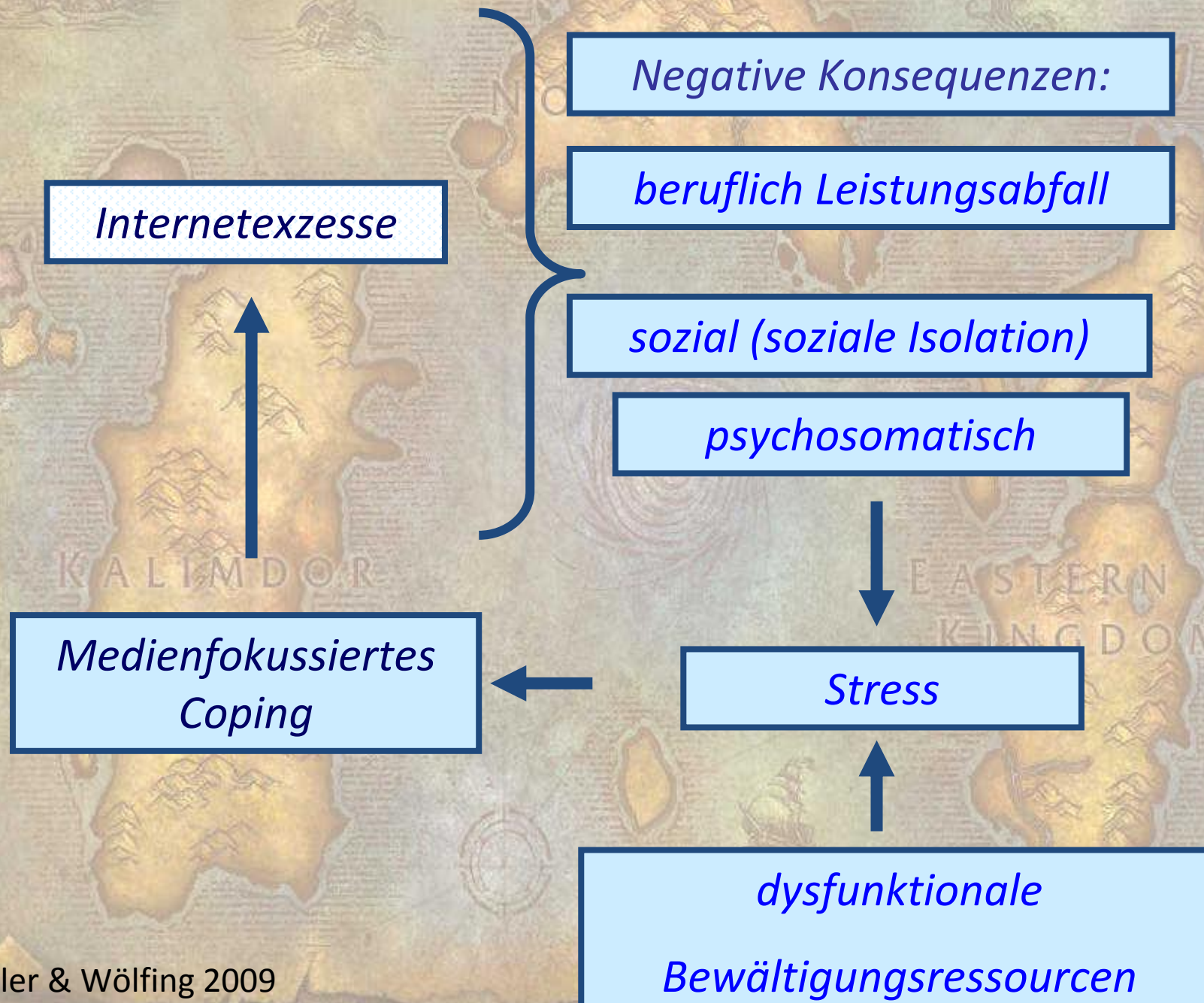
C) Ausschlusskriterium

Das pathologische Computerspielverhalten lässt sich nicht durch eine Manie oder Zwangserkrankung erklären.





Teufelskreis der suchtartigen Internetnutzung



Mögliche Ursachen für die Flucht in eine virtuelle Welt

- Angst vor dem RL- d. h. Versagensängste etc.
- Soziale Ängste (vor der Schule, der Peer Group, etc....)
- Geringe Selbstwirksamkeitserwartungen
- Langeweile und Einsamkeit
- Subjektives Gefühl von Vernachlässigung, unerfüllte Wünsche etc.
- Mangelnde Copingstrategien
- Mangelnde Copingressourcen

Internetsuchtskala ISS-20

(Hahn & Jerusalem, 2001)

1. Kontrollverlust

„Ich habe schon häufiger vergeblich versucht, eine Zeit im Internet zu reduzieren.“

2. Toleranzentwicklung

„Mein Verlangen danach, mehr Zeit im Internet zu verbringen, hat sich im Vergleich zu früher ständig erhöht.“

3 Entzugserscheinungen

„Wenn ich nicht im Internet sein kann, bin ich gereizt und unzufrieden“

Internetsuchtskala ISS-20

(Hahn & Jerusalem, 2001)

4. Negative Konsequenzen im Bereich sozialer Beziehungen

„Seitdem ich das Internet nutze, haben sich einige Freunde von mir zurückgezogen“

5. Negative Konsequenzen im Bereich Arbeit und Leistung

„Meine Leistungen in der Schule/im Beruf leiden unter meiner Internet-Nutzung.“

Der Fachverband für Medienabhängigkeit empfiehlt folgende Instrumente zur Erfassung von Internetabhängigkeit:

● Internetsuchtskala (ISS), Hahn & Jerusalem

http://psilab.educat.hu-berlin.de/ssi/publikationen/internetsucht_onlineforschung_2001b.pdf

● Compulsive Internet Usage

3(2):211-218; Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence

● Computerspielabhängigkeit im Speziellen Computerspielabhängigkeitsskala (KFN-CSAS-II), basiert auf ISS

Die Psychiatrie, 6(3), 140-146.

● Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen (CSVK-R)

Psychiatrische Praxis, 35, 226-232.

+ Fragebogen zum Computerspielverhalten – Screenerversion (CSV-R(S)-Screenerversion)

Wölfling, K, Müller KW. (2008) (noch nicht empfohlen, Reliabilität- u. Validitätsergebnisse in Publikation)

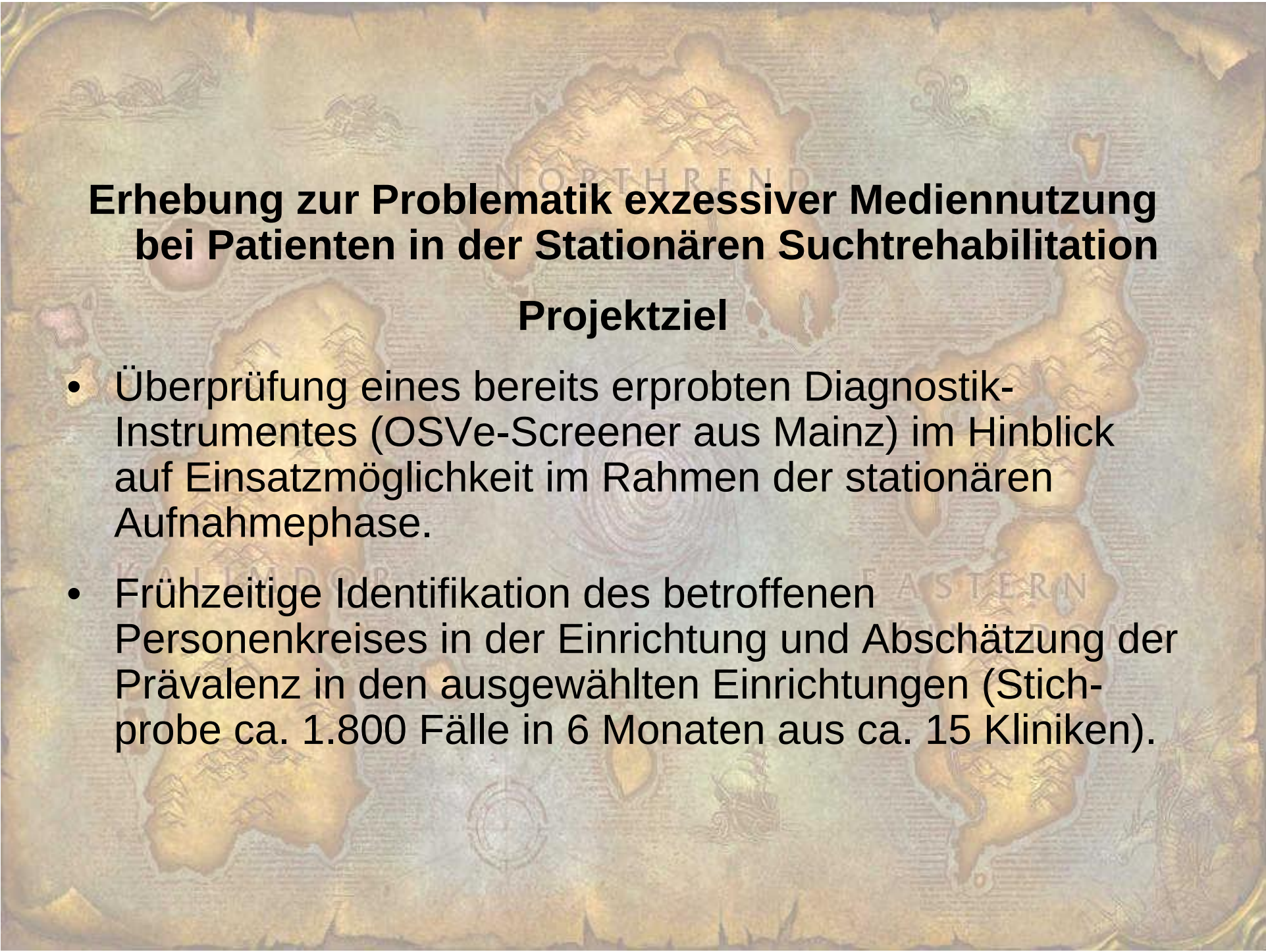
Komorbidität/ Risikofaktoren

Young (1999) Internetabhängigkeit kovariiert mit
sinkender Arbeitseffizienz,
verminderter Arbeitszufriedenheit
zunehmende Distanz von Arbeitskollegen

Greenfield (1999) starke/übersteigerte Gefühle virtueller
Intimität gelten als wichtiger Prädiktor für
Internetsucht.

Wölfig et al. (eingereicht) verminderte Kompetenzerwartung

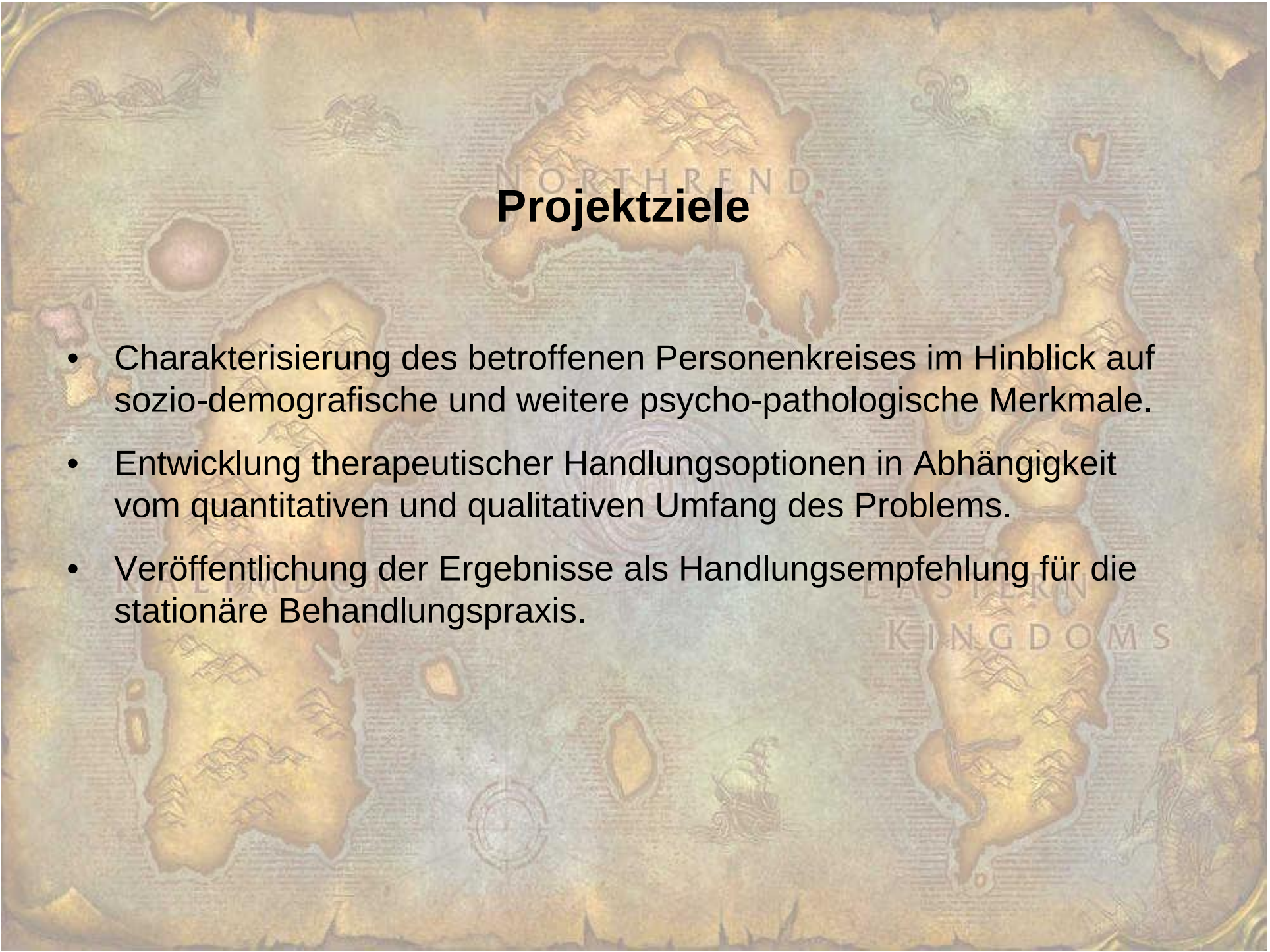
Müller et al. (2009) Computerspiel- und Internetsucht kovariiert
mit der häufigen Nutzung weiterer dysfunktionaler
Coping-Strategien.



Erhebung zur Problematik exzessiver Mediennutzung bei Patienten in der Stationären Suchtrehabilitation

Projektziel

- Überprüfung eines bereits erprobten Diagnostik-Instrumentes (OSVe-Screener aus Mainz) im Hinblick auf Einsatzmöglichkeit im Rahmen der stationären Aufnahmephase.
- Frühzeitige Identifikation des betroffenen Personenkreises in der Einrichtung und Abschätzung der Prävalenz in den ausgewählten Einrichtungen (Stichprobe ca. 1.800 Fälle in 6 Monaten aus ca. 15 Kliniken).



Projektziele

- Charakterisierung des betroffenen Personenkreises im Hinblick auf sozio-demografische und weitere psycho-pathologische Merkmale.
- Entwicklung therapeutischer Handlungsoptionen in Abhängigkeit vom quantitativen und qualitativen Umfang des Problems.
- Veröffentlichung der Ergebnisse als Handlungsempfehlung für die stationäre Behandlungspraxis.

Datenerhebung

- Soziodemografische Merkmale
- Basisdaten gem. KDS
- Routine-Erfassung in PATFAK
 - Alter bei Aufnahme
 - Geschlecht
 - Familienstand
 - Partnerbeziehung
 - Lebenssituation
 - Nationalität
 - Schulabschluss
 - Ausbildungsabschluss
 - Wohnsituation
 - Erwerbssituation

Datenerhebung

- Haupt- und Nebendiagnosen (ICD-10)

- Hauptdiagnosen:

- F10.x-F19.x (Substanzen)

- F63.0 (Glücksspiel)

- F50.x (Essstörungen)

- Nebendiagnosen:

- Psychiatrisch (F0, F2-F9)

- Neurologisch (G)

- Andere (nicht F oder G)

- Einheitliche Erfassung (Basisdaten)

Datenerhebung

- **Weitere psychometrische Instrumente**
 - NEO-FFI (Big-Five-Persönlichkeitsdimensionen)
 - SCL-90R (Symptom-Checkliste)
 - Brief COPE (stressorübergreifende Copingdimensionen)
 - PSS (Perceived Stress Scale)
 - PHQ-D (Gesundheitsfragebogen psychische Störungen)
 - BDI (Depressions-Inventar)
 - F-SozU (Soziale Unterstützung)

Inhaltsvalidität OSVe

<u>Dimension</u>	<u>Item</u>
Craving	5, 9, 10
Toleranzentwicklung	8
Entzug	7
Kontrollverlust	6, 12, 14
Negative Konsequenzen	13, 15
Emotionsregulation	11

CSV-R-Screener

Fragebogen zum Computerspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen (CSVK-R²)

(Wölfling, K., Müller, K. W. & Beutel, M. E., in Vorbereitung zur Publikation, 2008)

Frage 1 Wie viele Stunden spielst du durchschnittlich pro Wochentag (Mo.-Fr.)
Computerspiele? 6-8 Stunden

Frage 2 Wie viele Stunden spielst du durchschnittlich pro Tag am Wochenende / Ferien /
Feiertag Computerspiele? 8-10 Stunden

Frage 3 Wie häufig spielst du Computerspiele?

Zeitkriterien:

offenes Antwortformat

geschlossenes Antwortformat

Frage 4 Wie lange spielst du in der Regel Computerspiele?

weniger als 1 Stunde ☐

1-2 Stunden ☐

2-4 Stunden ☐

4-6 Stunden ☐

mehr als 6 Stunden ☒

Frage 5 Wie stark bist du am Tag gedanklich mit Computerspielen beschäftigt?

☐

0

nie

☐

1

☐

2

☒

3

☐

4

immer

Frage 6

Wie häufig hast du schon Computerspiele gespielt, obwohl du dir vorgenommen hattest, dies nicht zu tun oder hast du häufiger bzw. länger gespielt, als du eigentlich beabsichtigt hattest?

☐

0

nie

☐

1

☐

2

☐

3

☒

4

immer

Frage 7

Fühlst du dich schlecht, wenn du keine Computerspiele spielen kannst?

☐

0

nie

☐

1

☒

2

☐

3

☐

4

immer

Frage 8

Hast du bemerkt, dass du immer häufiger oder länger spielen musst, um dich wieder gut oder entspannt zu fühlen?

☐

0

nie

☐

1

☒

2

☐

3

☐

4

immer

Kontrollverlust

Entzug

Frage 9 Wie stark ist dein durchschnittliches Verlangen nach Computerspielen?

☐

0

nie

☐

1

☐

2

☐

3

☒

4

immer

Frage 10 Wie häufig erscheint dir dein Verlangen nach Computerspielen so übermächtig, dass du diesem nicht widerstehen kannst?

☐

0

nie

☐

1

☐

2

☒

3

☐

4

immer

Frage 11 Wie häufig vermeidest du negative Gefühle durch Computerspiele?
Bsp: Spielst du oft wenn du dich traurig, enttäuscht oder ärgerlich fühlst?

☐

0

nie

☐

1

☐

2

☐

3

☒

4

immer

Frage 12 Wie häufig hast du bisher versucht, dein Computerspielverhalten aufzugeben bzw. einzuschränken?

Craving

☒

0

nie

☒

1

☐

2

☐

3

☐

4

wenn du schon einmal versucht hast, dein Computerspielverhalten aufzugeben bzw. einzuschränken, wie häufig hast du das versucht?

ja

☐

nein

☒

Emotions-
regulation

Frage 13 Wie häufig hast du schon etwas Wichtiges vergessen (z.B. Hausaufgaben), weil du die ganze Zeit am Computer gespielt hast?

☐	☐	☐	☐	☒
0	1	2	3	4
nie				immer

Frage 14 Wie häufig hattest du das Gefühl, dass du zu viel oder zu lange am Computer gespielt hast?

☐	☐	☐	☐	☒
0	1	2	3	4
nie				immer

Frage 15 Sind aufgrund deines Computerspielverhaltens negative Folgen / Probleme in folgenden Bereichen aufgetreten?

ja	nein	
☒	☐	Probleme mit (Schule / Arbeit)
☐	☐	P...
☐	☐	
☒	☐	
☒	☐	
☒	☐	

0 - 6.5 = nicht pathologisch

7 - 13 = Missbrauch

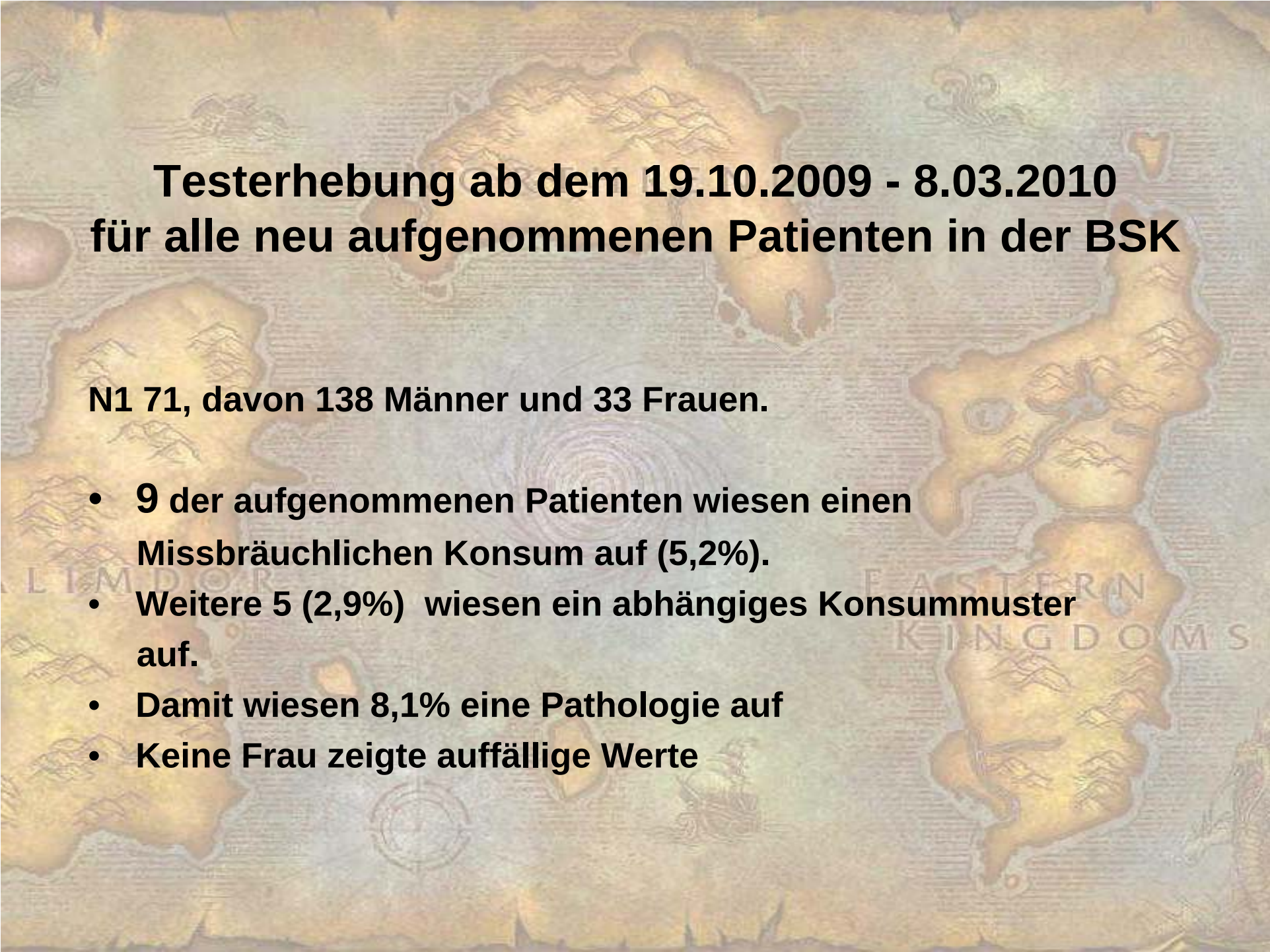
Ab 13.5 = Abhängigkeit



Erste Erhebungsdaten zum Einsatz des Fragebogens zum Onlinesuchtverhalten bei Erwachsenen (OSVe-S)

In der erste Erhebung (August 2009) wurde bei 30 path. Glücksspielern der Fragebogen eingesetzt.

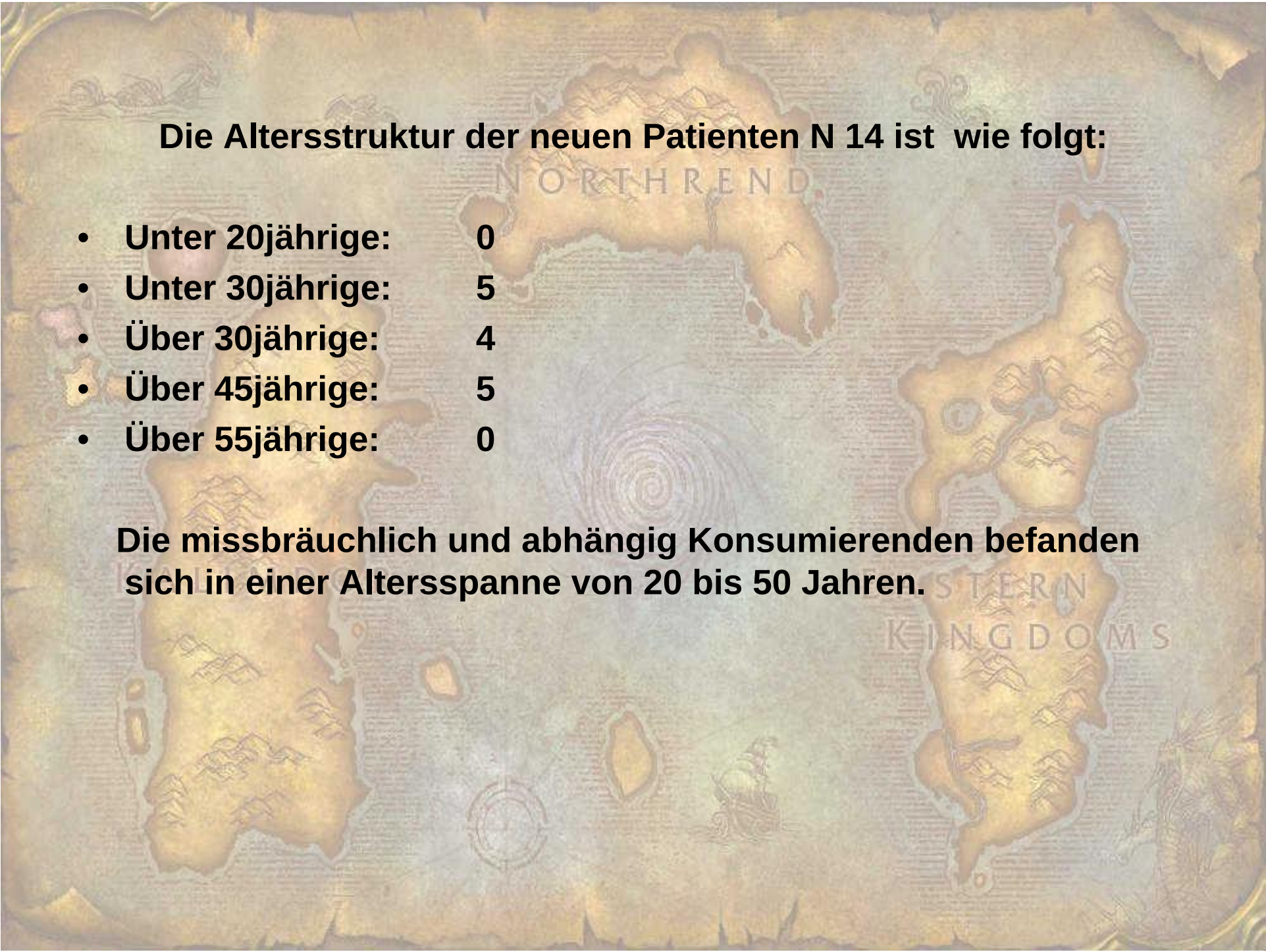
Das Ergebnis: 5 % einen abhängigen und 10 % einen missbräuchlichen Konsum zeigten.



Testerhebung ab dem 19.10.2009 - 8.03.2010 für alle neu aufgenommenen Patienten in der BSK

N1 71, davon 138 Männer und 33 Frauen.

- **9 der aufgenommenen Patienten wiesen einen Missbräuchlichen Konsum auf (5,2%).**
- **Weitere 5 (2,9%) wiesen ein abhängiges Konsummuster auf.**
- **Damit wiesen 8,1% eine Pathologie auf**
- **Keine Frau zeigte auffällige Werte**



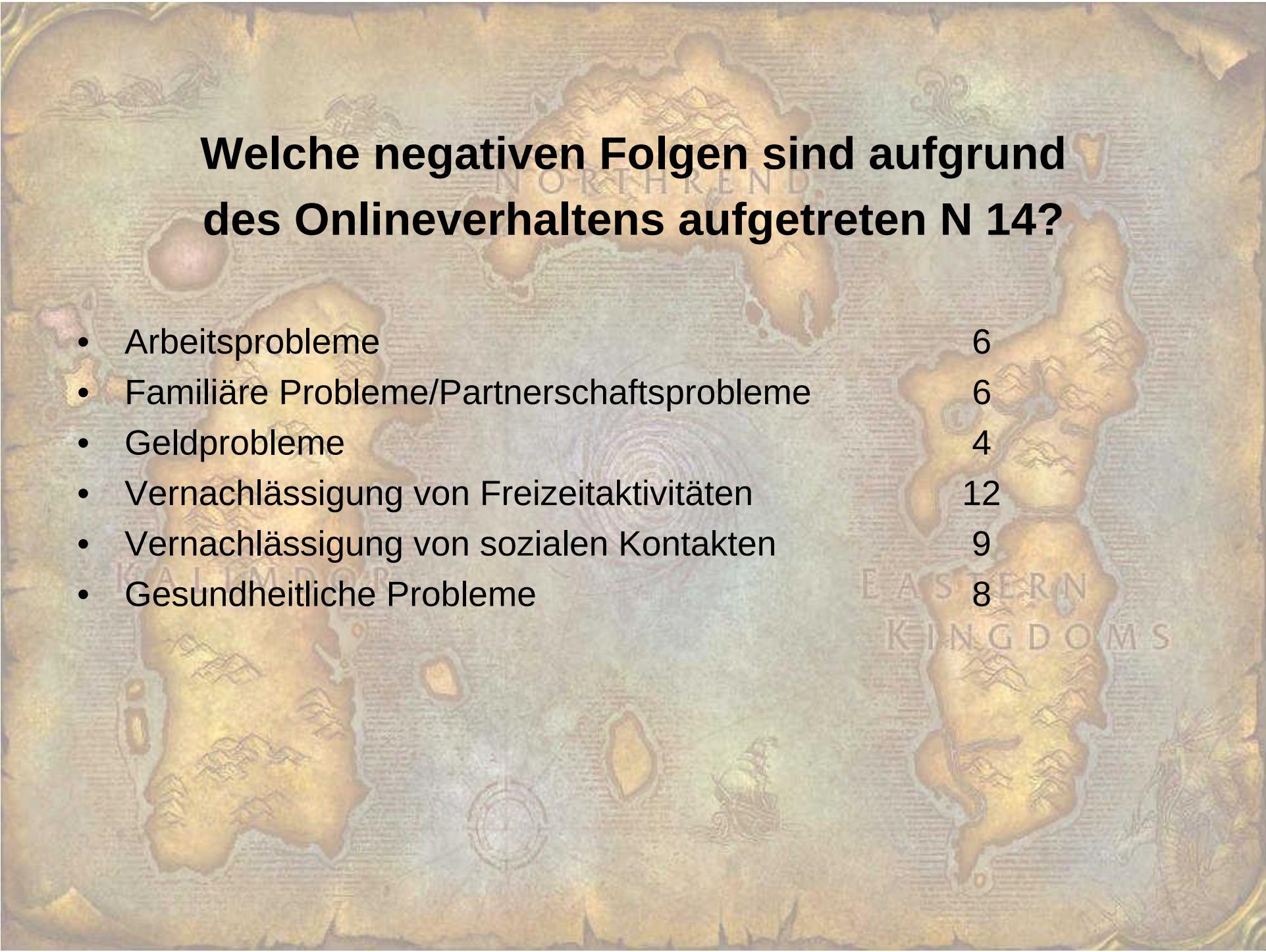
Die Altersstruktur der neuen Patienten N 14 ist wie folgt:

- **Unter 20jährige: 0**
- **Unter 30jährige: 5**
- **Über 30jährige: 4**
- **Über 45jährige: 5**
- **Über 55jährige: 0**

Die missbräuchlich und abhängig Konsumierenden befanden sich in einer Altersspanne von 20 bis 50 Jahren.

Folgende Onlineangebote wurden oft bzw. sehr oft genutzt N 14:

• Onlinespiele	6
• Einkaufen	5
• Chatten	6
• E-Mail	6
• Onlinesexangebote	3
• Onlineglücksspiele	2
• Onlinecommunities	5
• Informationsrecherche	12



Welche negativen Folgen sind aufgrund des Onlineverhaltens aufgetreten N 14?

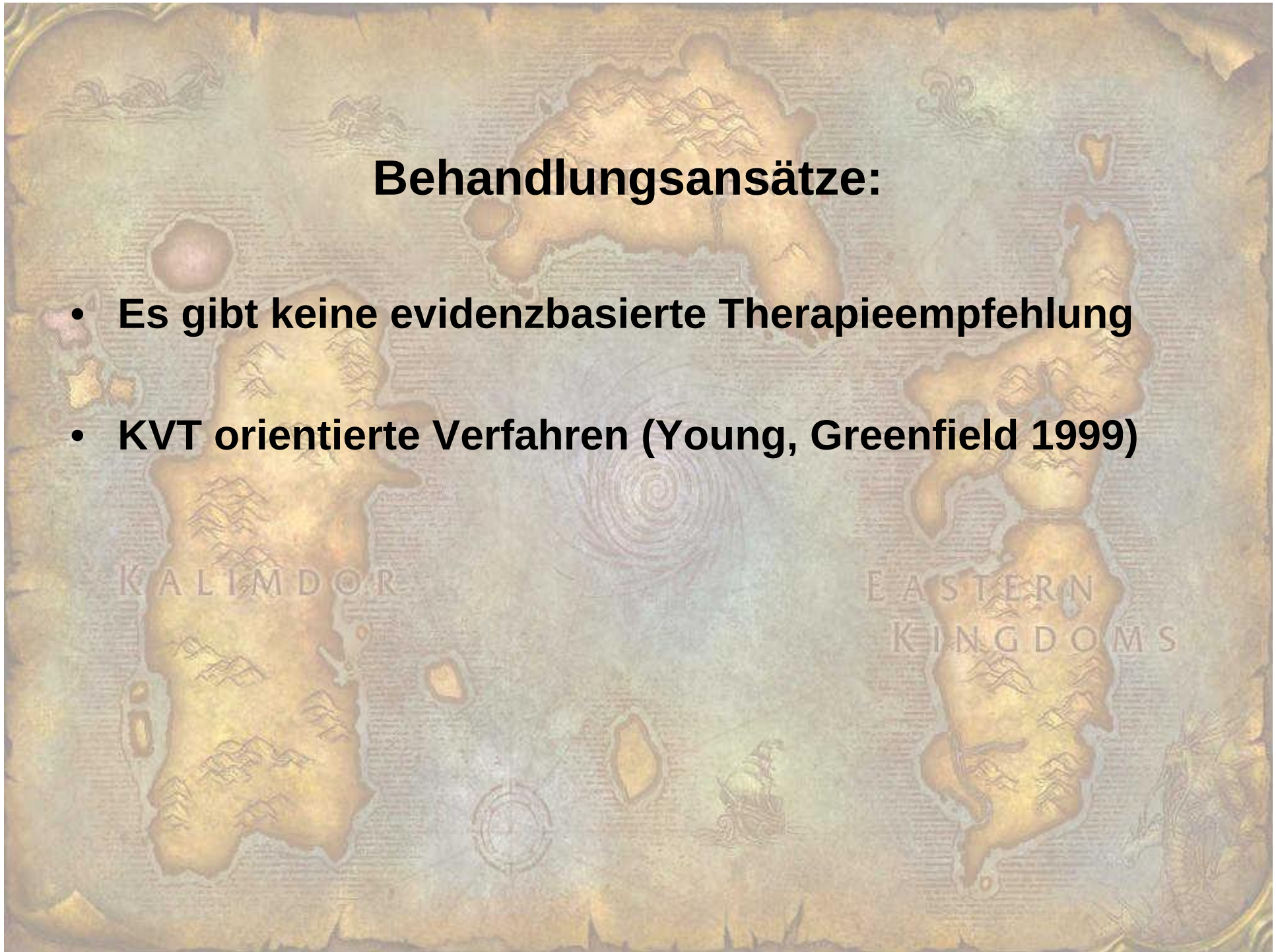
- Arbeitsprobleme 6
- Familiäre Probleme/Partnerschaftsprobleme 6
- Geldprobleme 4
- Vernachlässigung von Freizeitaktivitäten 12
- Vernachlässigung von sozialen Kontakten 9
- Gesundheitliche Probleme 8

Schlussfolgerung:

- Nicht alle pathologisch konsumierenden Patienten nutzten Onlinerollenspiele
- Nicht alle massiv konsumierenden Patienten entwickelten ein Problembewusstsein oder erlebten einen Leidensdruck, was die Motivationslage deutlich beeinflusst
- Frauen tauchten im missbräuchlichen Konsumbereich der PC-Nutzung nicht auf
- Es gibt nach wie vor eine größere Überschneidung bei den path. Glücksspielern als bei anders abhängig erkrankten Patienten.
(ca. 60%, haben häufiger eine Krankheitseinsicht)

Behandlungsansätze:

- **Es gibt keine evidenzbasierte Therapieempfehlung**
- **KVT orientierte Verfahren (Young, Greenfield 1999)**



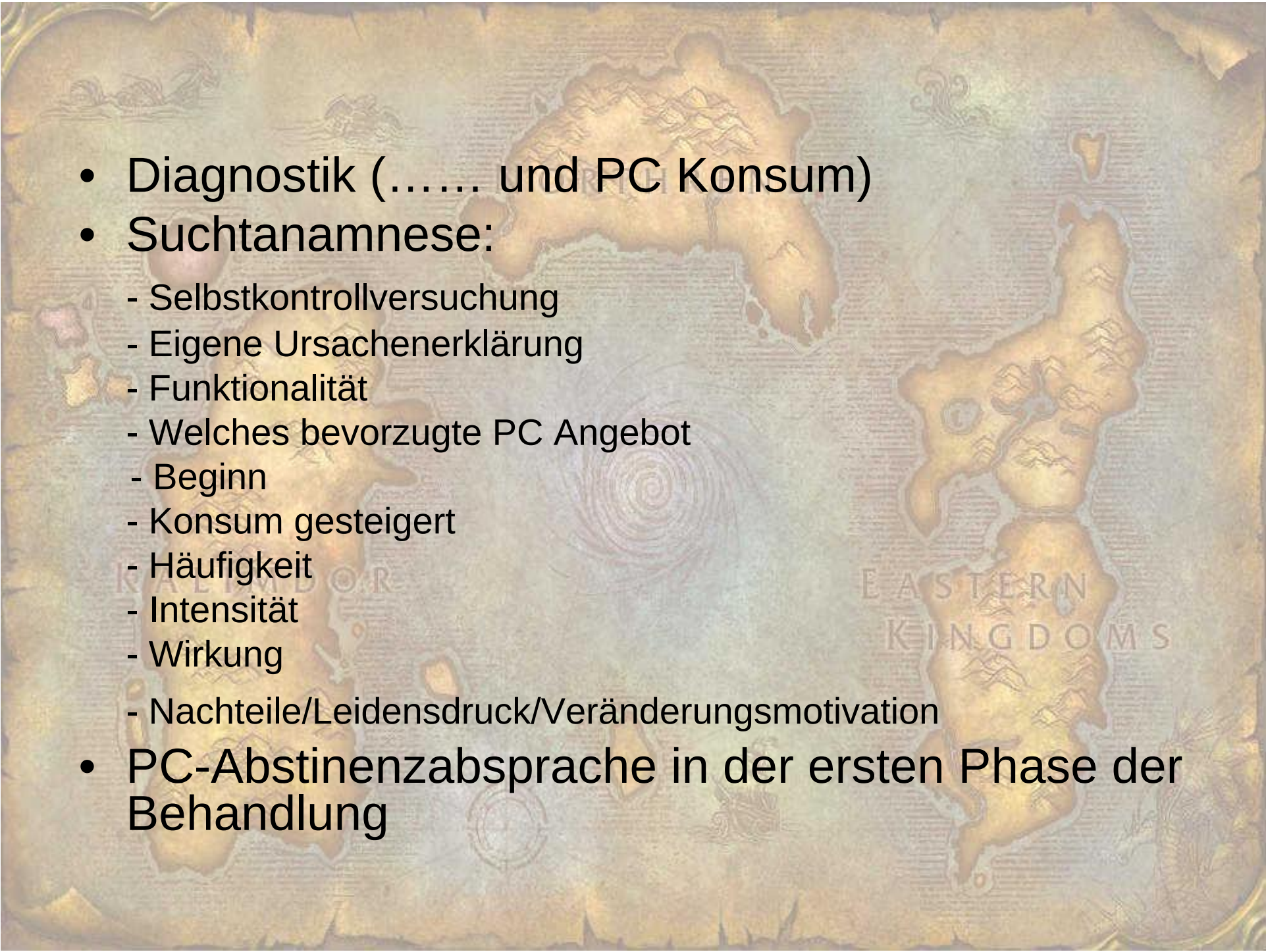
Behandlungsansätze in der BSK:

Beziehung zum Bezugstherapeuten sollte:

- Tragfähig, vertrauensvoll, respektvolle Arbeitsbeziehung
- Nähe- u. Distanzerprobung ermöglichen, Reflektion der eigenen Beziehungserfahrungen und dysfunktionale Strukturen entgegenwirken
- Ressourcenanalysen und Resilenzfaktoren aktivieren
- Begleitung der Lösung aus der virtuellen Welt (Projektion, Imagination, Identitätsfiktion)
- Therapeut sollte Sachkenntnis der virtuelle Welt haben

Therapeutische Basisgruppe

- Vertrauensvolle Gruppenarbeiten und Gruppenleben sollten möglich sein
- Entwicklung von Gruppenkohäsion (Yalom 2005)
- Differenzierte Sprache erproben – Selbstexploration
- Selbstfürsorge, Gebogenheit entwickeln
- Fähigkeit zum mitfühlen, Empathiefähigkeit sollte gestärkt werden
- Konflikt- Harmoniefähigkeit stärken, Atmosphären bewirken können
- Risiko- und Selbstschutzverhalten sollte erprobt werden
- Den Mut Entscheidungen zu treffen
- Entwicklung eigener Bedürfnisse

- 
- Diagnostik (..... und PC Konsum)
 - Suchtanamnese:
 - Selbstkontrollversuchung
 - Eigene Ursachenerklärung
 - Funktionalität
 - Welches bevorzugte PC Angebot
 - Beginn
 - Konsum gesteigert
 - Häufigkeit
 - Intensität
 - Wirkung
 - Nachteile/Leidensdruck/Veränderungsmotivation
 - PC-Abstinenzabsprache in der ersten Phase der Behandlung

Weitergehende Behandlungsschritte

- Mit dem Patienten wird thematisiert, ob er seinen **WOW-Account** löschen will. Wir weisen ihn darauf hin, dass, wenn er massiv konsumiert hat, ein kontrollierter Konsum bzgl. dieses Spiels aus unserer Sicht nicht möglich ist.
- Der Patient unterschreibt eine **Verzichtserklärung** für die Dauer seiner Behandlung in der Klinik keine Computerspiele (ausser nach Expositionsabsprache) zu spielen, kein Glücksspiel zu spielen, keine Onlinesexangebote zu nutzen. Diese Verzichtserklärung bezieht sich sowohl auf den Internetanschluss in der Klinik als auch die Handynutzung und die PC-Nutzung zu Hause.

Behandlung in der Basisgruppe

visuell, aktiv, spielerische, erlebnisorientiert, psychoedukativ,
methaphorisch, verknüpft mit Lebensgeschichte

- **Begonnen wird mit Motivationsförderungen (Rollnick&Miller) vorhanden)**
 - Ambivalenzklärung
 - sekundärer Krankheitsgewinn
 - Leidensdruck
 - Funktion des Spielens
 - Widerstände nicht verstärken o. positiv umdeuten
 - Wahlfreiheit lassen! Therapeut (loslassen!)
 - Einsicht in die Problematik
- **Aktuelle Anliegen stärken. Wo ist Motivation vorhanden?**
- **Gefühlswahrnehmung und Verarbeitung > FT-Steigerung**
- **Selbstwerteinschätzung und Steigerung**
- **Soziale Kompetenz**

- 
- **Rückfallprävention**
 - **Belohnungsaufschub**
 - **Dynamische Rückfallprävention (Marlatt 2005)**
 - **Vermeidung riskanter Verhaltensweisen**
 - **Info: Abstinenz – Verletzungseffekt**
 - **Ausgewogene Medienkompetenz**
 - **Veränderung dysfunktionaler Kognition**
 - **PC-Exposition: Ampelmodell (Schuhler 2010)**
 - rot: Abstinenz**
 - gelb: kontrollierter Konsum**
 - grün: Arbeitskontext**
 - Selbstbeobachtungsprotokoll, Stoppuhr zeitliche Begrenzung**
 - **Freizeitgestaltung, Genusstraining, Therapeutisches Bogenschießen**
 - **Abschied vom Avatar (bei WOW Konsument)**

Weitere Therapeutische Angebote für betroffene Patienten

- Genusstraining
- Sporttherapie (Gruppensportarten)
- Gestaltungs- u. Ergotherapie
- Indikationsgruppen bei komorbiden Störungen
- Paargespräche, Familiengespräche Paarseminar
- Kinder.- Elternseminar usw.

Literatur:

Battyány, D.; Pritz, A. (Hrsg.).2009. Rausch ohne Drogen. Wien New York: Springer Verlag

Grüsser, M.S., Albrecht, U. (2007). Rien ne va plus – wenn Glückspiele Leiden schaffen. Bern: Verlag Hans Huber

Grüsser, S. M., Thalemann, R. (2006) Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. Bern: Verlag Hans Huber

Hahn, A. (2002): Stress u. Sucht im Internet. Online-Studie der Humboldt-Universität zu Berlin, Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz. Phänomen, Beispiele, Forschungsergebnisse....
<http://www.internetsucht.de/publikationen/Bonn-2002-Internetsucht.pdf>

Hahn, A.; Jerusalem,M. (2001): Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz URL:
http://www.internetsucht.de/publikationen/internetsucht_2001a.pdf

Hardt, J., Cramer-Düncher, U., Ochs, M. (Hg.) (2009). Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Schmidt, F. A. (2006). Parallele Realitäten. Desingkritische Texte. Zürich und bf-Design GbR, Berlin: Verlag Niggli AG.

Literatur:

Stetina, B.U., Kryspin-Exner, I. (Hrsg.). (2009). Gesundheit und neue Medien. Wien, New York: Springer Verlag.

Thomasius, B., Schulte-Markwort, M., Küstner, U. J., Riedesser, P. (Hg.). (2009). Suchtstörungen im Kindes- und Jugendalter. Stuttgart, New York: Schattauer.

Winnicott, D. W. (1971). Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag

Wlachojiannis, J. (2008). Computerspiel – u. Internetsucht in der BRD. Saarbrücken: VDM Verlag

Wölfig, K., Müller, K., Beutel, M. (zur Veröffentlichung eingereicht). Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S) – Psychometrische Kennwerte eines klinisch-diagnostischen Instruments zum pathologischen Computerspielverhalten.

**Danke
für Ihre
Aufmerksamkeit**