

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	13
1 Ästhetik des Computerzeitalters	15
1.1 Umbrüche in der Mediengeschichte: Oralität, Literalität und Virtualität	17
1.2 Medienkritik und Medienbejahung zwischen Apokalypse und Utopie	20
1.3 Medium, Medialität und Medienwelten	23
1.4 Medialität der Kombination PC/Internet	25
2 Medienpsychologische Grundlagen	29
2.1 Erklärungsansätze zur Mediennutzung	29
2.2 Medienpsychologische Kommunikationstheorien	31
2.3 Versunken in virtuellen Welten, Telepräsenz und Immersion	34
2.4 Virtuelle Erlebnispotenziale	36
2.4.1 Unterhaltung	36
2.4.2 Beziehungsbildung	38
2.4.3 Identitätsentwicklung	40
2.5 Gefahr des Eskapismus	42
3 Handlungspychologie des Spiels	45
3.1 Handlungstheorie nach Oerter	45
3.2 Das kindliche Spiel	48
3.3 Spielen im Erwachsenenalter	51
3.4 Das Medium PC/Internet als Universalspielzeug	52
3.4.1 PC/Internet als Arbeitsmittel	52
3.4.2 Surfen, Chatten und Gamen	53
3.4.3 Dysfunktionaler PC-/Internet-Gebrauch	55
4 Bindungsdynamische Sichtweise	57
4.1 Erkunden, entdecken und erobern – aber von einem sicheren Hafen aus	57
4.1.1 Bindungstheoretische Grundlagen	57
4.1.2 Das Konzept der Feinfähigkeit	60
4.2 Ungünstige Bindungserfahrungen und Kompensationsversuche im PC-/Internet-Gebrauch	62
5 Erklärungsmodelle zum dysfunktionalen PC-/Internet- Gebrauch und pathologischen PC-/Internet-Spielen	65
5.1 Das Suchtkonzept	65
5.2 Das Diathese-Stress-Modell	69
5.3 Das biopsychosoziale Störungsmodell	71
5.3.1 Einflussfaktoren des PC-/Internet-Gebrauchs	72
5.3.2 Qualitative Nutzungsformen des PC/Internets	73

6	Dysfunktionaler PC-/Internet-Gebrauch im Jugendalter	76
6.1	Globalisierte Medienkultur und Identitätsentwicklung	76
6.1.1	Übergangsgesellschaft	76
6.1.2	Identitätsentwicklung	78
6.1.3	Virtuelle Identitätsräume	79
6.2	Aufwachsen in der digitalen Medienkultur	80
6.2.1	Erwerb von Medienkompetenz	80
6.2.2	Weibliches Chatten	82
6.2.3	Männliches Gamen	83
6.3	Risiko-/Schutzfaktoren, Merkmale und Folgen dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauchs im Jugendalter	85
6.4	Medienerziehung, Beratungs- und Behandlungsstrategien bei dysfunktionalem Gebrauch des PC und Internet	88
6.4.1	Pädagogische Leitlinien	88
6.4.2	Therapeutische Interventionen	91
7	Pathologisches PC-/Internet-Spielen als Störungsbild	93
7.1	Psychopathologie und Komorbidität	94
7.2	Ätiologie	96
7.3	Pathogenese und Chronifizierung	98
7.4	Nosologie	99
7.5	Typologie und Pathoplastik	100
7.6	Differenzialdiagnostik	101
7.6.1	Internet-Glücksspielen	101
7.6.2	Cybersexzess	106
8	Klinische Beschreibung mit Falldarstellungen	109
8.1	Gamen	110
8.2	Chaten	115
8.3	Surfen	119
8.4	Sonderformen	123
8.5	Eine explorativ-deskriptive Studie	126
8.5.1	Ergebnisse	126
8.5.2	Interpretation	131
9	Diagnostik, Behandlungsziele und -strategien	134
9.1	Rahmenbedingungen	134
9.2	Diagnostik	136
9.3	Therapeutische Veränderungsprozesse	138
9.4	Die therapeutische Beziehung	140
9.5	Symptomatologische Behandlung	144
9.5.1	Entwicklung von Medienkompetenz (Ampelmodell)	144
9.5.2	Motivierung und Rückfallprävention	147
9.6	Ursachenbezogene Behandlung	150
9.6.1	Klinische Erklärungsmodelle	150
9.6.2	Behandlungsstrategien und -methoden	152

Literatur	154
Anhang	169
Kurzfragebogen zu Problemen beim Computergebrauch (KPC)	168
Auswertungsrichtlinien zum KPC	170
Anamnesebogen zum PC-/Internet-Gebrauch	171
Interviewleitfaden bei pathologischem PC-/Internet-Gebrauch	
– Hinweise für die Interviewführung –	173
Interviewleitfaden bei pathologischem PC-/Internet-Gebrauch	174
Fragen zum dissoziativen Erleben	177
Arbeitsbogen zum Realitäts-Virtualitäts-Erleben	178
Zusatzausordnung	179
Erlaubnis zur Nutzung des Internetcafés	180
Verzichtserklärung bei pathologischem Online-Gamen	181
Briefvorlage zur Löschung eines Spielaccounts	182
Zielvereinbarungen zum funktionalen Umgang mit dem PC/Internet (Ampelmodell).....	183