

Inhalt

- A Theoretische Grundlagen des Therapieprogramms 9
 - 1 Diagnostik und klinisches Erscheinungsbild 13
 - 1.1 Formen der Internetsucht 13
 - 1.1.1 Computerspielsucht 14
 - 1.1.2 Süchtige Nutzung von Chatforen, Sozialen Netzwerken und andere Formen von Internetsucht 16
 - 1.1.3 Onlinesexsucht 17
 - 1.1.4 Onlinekaufsucht 19
 - 1.1.5 Onlineglücksspielsucht 20
 - 1.2 Diagnostische Kriterien für Computerspiel- und Internetsucht 23
 - 1.3 Epidemiologie und Komorbidität 26
 - 2 Zur Entstehung von Computerspiel- / Internetsucht 29
 - 2.1 Lernpsychologische und neurobiologische Erklärungsansätze 29
 - 2.2 Persönlichkeits-, umwelt- und suchtmittelbezogene Risikofaktoren 30
 - 2.3 Computerspiel- und Internetsucht – ein integratives ätiologisches Modell 35
 - 2.4 Kasuistik eines Patienten der Mainzer Ambulanz für Spielsucht 38
 - 3 Strategisch-therapeutisches Vorgehen bei Computerspiel- und Internetsucht 41
 - 3.1 Diagnostik 42
 - 3.2 Motivation und Zielvereinbarung 42
 - 3.3 Psychoedukation 42
 - 3.4 Interventionen zur Veränderung des Erlebens und Verhaltens 43
 - 3.5 Transfer- und Stabilisierung 44
 - 3.6 Art und Umfang der Therapie 44
 - 3.7 Weitere Problembereiche bei Computerspiel- und Internetsucht 45

3.7.1	Aufbau von Problemlösefähigkeiten	45
3.7.2	Aufbau sozialer Kompetenz sowie realer sozialer Kontakte	46
3.7.3	Abbau von Prokrastinationstendenzen	48
3.8	Besonderheiten bei der Behandlung von Computerspiel-/ Internetsucht	50
B	Praktische Umsetzung des Therapieprogramms	53
4	Diagnostik	53
4.1	Diagnostisches Interview und Testverfahren	53
4.2	Suchtanamnese	55
4.3	Differenzialdiagnostik und psychische Komorbidität	57
4.4	Physische Komorbidität	57
5	Übersicht über das Therapieprogramm	58
5.1	Einzeltherapeutische Sitzungen	63
5.1.1	Konzeption	63
5.1.2	Mögliche Schwierigkeiten in den Einzeltherapeutischen Sitzungen	64
5.1.3	Einbezug von Angehörigen	64
6	Verlauf der Gruppentherapiesitzungen	68
6.1	Sitzung 1: Kennenlernen, Therapievertrag und Therapieziele	68
6.2	Sitzung 2: Auslösende und aufrechterhaltende Faktoren des Suchtverhaltens	76
6.3	Sitzung 3: Ressourcen und Alternativstrategien	80
6.4	Sitzung 4: Psychoedukation	86
6.5	Sitzung 5: Entwicklung eines individuellen Entstehungsmodells	90
6.6	Sitzung 6: Entwicklung eines individuellen SORCK-Schemas I	94
6.7	Sitzung 7: Entwicklung eines individuellen SORCK-Schemas II	99
6.8	Sitzung 8: Exposition mit Reaktionsverhinderung	100
6.9	Sitzung 9: Anerkennung und Selbstwert	107
6.10	Sitzung 10: Entwicklung und Medienaffinität	111
6.11	Sitzung 11: Entwicklung und Medienaffinität	115
6.12	Sitzung 12: Rückfallprophylaxe	117
6.13	Sitzung 13 und 14: Vertiefende Bearbeitung	122
6.14	Sitzung 15: Abschluss-Sitzung	124

7	Fallbeispiele	127
7.1	Beispiel eines Computerspielsüchtigen	127
7.2	Beispiel eines Internetsüchtigen	131
7.3	Komplexe Störungsbilder	137
8	Ausblick	142
	Literatur	145
	Stichwortverzeichnis	151