

Inhaltsverzeichnis

A	Grundlagen	5	Somatische Komorbiditäten	47	
1	Symptomatik	3	Daniel Illy		
	Daniel Illy		Einleitung	47	
1.1	Geschichte der Erstbeschreibung . . .	3	Adipositas und Störungen des Fettstoffwechsels	47	
1.2	Findung eines Oberbegriffs	4	Untergewicht	49	
1.3	Formen der Abhängigkeit	4	Hygienische Vernachlässigung	49	
1.4	Aufnahme in das DSM-5	5	Rückenschmerzen und		
1.5	Abhängigkeitskriterien (nach DSM-5)	6	Haltungsschäden	49	
1.6	Wissenschaftliche Bewertung der Symptome (DSM-5)	8	Ophthalmologische Erkrankungen	50	
1.7	Geplante Aufnahme in das ICD-11 . .	9	Konzentrationsstörungen und weitere kognitive Fähigkeiten	51	
1.8	Fallbeispiele	10	Kopfschmerzen	52	
			Orthopädische Erkrankungen	52	
			Schlafstörungen	52	
2	Ätiologie und Pathogenese	15			
	Lisa Kehler				
2.1	Einleitung	15	6	Epidemiologie	55
2.2	Lernpsychologische Erklärungsansätze	16	Daniel Illy		
2.3	Psychodynamische Ätiologie	17	Allgemeines zur Prävalenz	55	
2.4	Systemische Erklärungsansätze	18	Risikogruppe Mädchen und Frauen	56	
2.5	Biopsychosoziale Erklärungsansätze	19	Stellenwert einer guten Anamnese	58	
2.6	Neuropsychologische Erklärungen	21	Abgrenzung von nicht abhängigen (Viel)-Spielern	58	
2.7	Resilienz- und Risikofaktoren	22			
			7	Fokus Kinder und Jugendliche	63
3	Diagnostik	27	Daniel Illy		
	Kristin Schneider		Einleitung	63	
3.1	Zwei Klassifikationssysteme – DSM-5 und ICD-11	27	Einflussfaktor Pubertät	63	
3.2	Testverfahren / Screening-Instrumente	28	Videospiele als adäquate Freizeitgestaltung	64	
			Primäre und sekundäre Abhängigkeit	66	
4	Psychiatrische Komorbiditäten	41	Vorpubertäre Kinder	68	
	Lisa Kehler		Prävention	69	
4.1	Einleitung	41			
4.2	ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung)	42	8	USK, „Killerspiele“, Lootboxen und „Serious Games“	75
4.3	Angst- und Zwangsstörungen	43	Daniel Illy		
4.4	Depression	44	Die USK (und Anforderungen an Eltern)	75	
4.5	Stoffgebundene Abhängigkeiten	45			

XII Inhaltsverzeichnis

8.2	Die USK und die Zulassung von Hakenkreuzen	78	11	Pharmakotherapie	119
8.3	„Killerspiele“ und Gewalt	79	11.1	Bert te Wildt	
8.4	Lootboxen und Glücksspiel in Videospielen	82	11.2	Spezifische Pharmakotherapie	119
8.5	Regulation und Einflussnahme auf Glücksspielinhalte	84	11.2.1	Psychopharmakotherapie bei komorbidien Störungen	119
8.6	„Serious Games“ und Kunst	87	11.2.2	Bedeutung von Komorbidität	119
			11.2.3	Antidepressiva	120
			11.3	ADHS-Präparate	120
			11.4	Symptomatische Pharmakotherapie	121
				Somatische Therapieverfahren	121
9	Beratung	91	C	Spezifische Therapieinhalte	
	Kristin Schneider		12	Zugrundeliegendes Konzept und therapeutische Haltung	125
9.1	Einleitung	91		Daniel Illy	
9.2	Versorgungslage	92	13	Psychoedukation	127
9.3	Zugangswege zu Hilfsangeboten ...	93		Daniel Illy	
9.4	Spezifischer Beratungsansatz bei Videospiel- und Internetabhängigkeit	96	14	Motivation und Zielsetzung	131
9.5	Beratung des sozialen Umfelds	98		Daniel Illy	
9.6	Beratung von Eltern und Familie in Kindheit und Adoleszenz	100	14.1	Motivationsbildung und Vierfeldertafel	131
	Kristin Schneider und Lisa Kehler		14.2	Das SMART-Konzept	131
B	Therapieoptionen		15	Verhaltenstherapeutisch zentrierte Inhalte	133
10	Psychotherapie	109		Daniel Illy	
	Kristin Schneider		15.1	Einleitung	133
10.1	Einleitung	109	15.2	(Dysfunktionale) Emotionsregulation	133
10.2	Behandlungsangebote	109	15.3	Stress und Entspannung	135
10.3	Therapeutische Verfahren	110	15.4	Aufbau positiver alternativer Aktivitäten	135
10.3.1	Kognitiv-behavioraler Ansatz	110	15.5	Schlaf und Prokrastination	136
10.3.2	Tiefenpsychologisch fundierter/psychodynamischer und psychoanalytischer Ansatz	111	16	Suchttherapeutisch zentrierte Inhalte	139
10.3.3	Multimodaler Ansatz	111		Daniel Illy	
10.3.4	Systemischer/familientherapeutischer Ansatz	111	16.1	Motivierende Gesprächsführung	139
10.3.5	Einbeziehung des sozialen Umfelds ..	112	16.2	Teufelskreis der Sucht	140
10.4	Anwendbarkeit und Wirksamkeit ...	112	16.3	Auswege aus dem Teufelskreis	142
10.5	Wirksamkeit therapeutischer Interventionen bei Jugendlichen ...	114			
10.6	Unterschiede im Umgang mit Abstinenz und Teilabstinenz in der Behandlung	115			

16.3.1	Stimuluskontrolle	142	19	Aspekte aus anderen Therapieprogrammen	159
16.3.2	Alternative Aktivitäten	143		Daniel Illy	
16.3.3	Selbstkontrolle	143		Einleitung	159
16.4	Suchtverschiebung und Rückfälle . . .	145	19.1	Computerspiel- und Internetsucht:	
			19.2	ein kognitiv-behaviorales	
17	Spielimmanente Faktoren	147		Behandlungsmanual	159
				Das Manual zum „Lebenslust statt	
17.1	Notwendigkeit eigener Kenntnisse . . .	147	19.3	Onlineflucht“-Programm	160
17.2	Spiele-Genres	147		Spaßfaktor Realität – zurück aus der	
17.3	E-Sport	150	19.4	virtuellen Welt	161
17.4	Let's Plays	151		Pathologischer PC- und	
17.5	Gewaltaspekte und Kunstbegriff	151	19.5	Internet-Gebrauch – Eine	
17.6	Fallbeispiele	151		Therapieanleitung	162
18	Angehörige	155	19.6	The Quest – Kompetenztraining für	
				einen selbstbestimmten	
18.1	Die Not der Eltern	155		PC-/Internetkonsum	163
18.2	Die Arbeit mit Eltern	156			
18.2.1	Beratung	156	20	Ausblick	165
18.2.2	Unterstützung des Patienten	156		Daniel Illy	
18.2.3	Eigene Anteile	157			
18.3	Partner und andere Angehörige	158		Register	167