



ADHS und Spielsucht im Internet und am Computer



Dr. med. Gottfried Maria Barth, M.A.
 Email: gottfried.barth@med.uni-tuebingen.de
 Telefon: +49-7071-29 8 65 33
 Osianderstraße 16, D-72076 Tübingen, Germany
<http://www.medizin.uni-tuebingen.de/ppki/>
 Abteilung Psychiatrie und Psychotherapie
 im Kindes und Jugendalter
 der Universitätsklinik Tübingen
**In Zusammenarbeit mit der Sektion für
 Suchtmedizin und Suchtforschung**

Aktualität des Themas

Die Themen ADHS und Computersucht
 haben ein sehr großes Medienecho
 Sie lassen sich sehr reißerisch
 darstellen.
 Es sind „akzeptierte“ Störungen

Die Schwelle zur Hilfesuche ist
 niedrig
 Die Symptome sind sehr auffällig
 Es besteht ein hoher Leidensdruck in
 der Umgebung
 Die Motivation von Angehörigen zur
 Hilfesuche ist hoch

Differenzierung ist notwendig

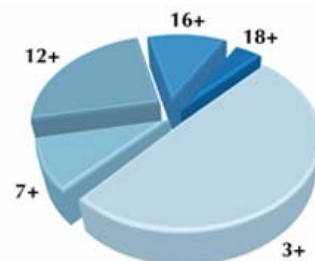
Es gibt ein Kontinuum von
 unproblematisch zu problematisch
 Es gibt negative und positive Aspekte
 Es besteht ein Konflikt mit
 gesellschaftlichen Erwartungen
 Das sichtbare Ausmaß der Störung ist nicht
 gleichbedeutend mit der hervorgerufenen
 Einschränkung
 Entwicklungsaspekte sind zu beachten:
 Hirnreifung bestimmt Kontrollfunktionen.
 Besteht Diskordanz zwischen Anforderung
 und individueller Reifung?

Fragen

- Aktualität von ADHS und Internetsucht?
- Beeinflusst ADHS den Internetgebrauch?
- Beeinflusst PC- und Internetgebrauch das ADHS?
 - Verstärkung der ADHS-Symptome?
 - Selbstmedikation?
- Gibt es eine Computerspiel- und Internetsucht?
- Hintergründe der Computerspiel- und Internetsucht
- Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht
 - Bedeutung der Diagnostik
 - Bedeutung der Komorbidität

Ähnlichkeiten der Störungen

Die Prävalenzzahlen werden sehr
 unterschiedlich angegeben:
 Für Computersucht: 0,9 – 19%
 Für ADHS: 1,8 – 11,5%
 Es gibt ein starkes Übergewicht
 von Jungen
 Ein Hauptgewicht liegt im
 Jugendalter
 Der längerfristige Verlauf im
 Erwachsenenalter ist noch nicht
 ganz klar
 Es gibt viele ungeklärte
 Phänomene: z.B. können ADHS-
 Kinder besser riechen als andere



Status on 30-6-2008						
Age class	3+	7+	12+	16+	18+	Total
Number of ratings	4899	1031	2329	1165	423	9847
Percentage	50%	10%	24%	12%	4%	100%

Baby TV
 BabyTV ist ein frühkindliches Programm, bei dem Kinder spielend Farben, Formen und Sprache erlernen. Der erste Fernsehsender für Säuglinge und Kleinkinder von 0-3 Jahren strahlt keine Werbung aus und wurde mit Psychologen und Erziehern entwickelt.

CLEVER KIDS
 Große Erlebnisse für kleine Zuschauer.

Ich bestelle:
 Clever Kids für nur 7,90 Euro mtl.*

Bestellhinweise:
 Digital-Rekorder für nur 5,- Euro mtl.*

Bestellhotline 0800-8888 521 | www.kabelbw.de/kids | KabelBW Group & Co. | Bestellhotline 0800-8888 521

Einige Sender im Detail:

Clever Kids
 Nach Protesten...
 Bestimmung...
 Nach 2...
 Baby TV...
 New Family Entertainment...

Berth 2011 7

Temperament und Charakter von Internetsüchtigen

Problematisch Internet Nutzende zeigen Probleme

- in der Schule
- in der Familie
- in Freundschaften
- beim Schlafen

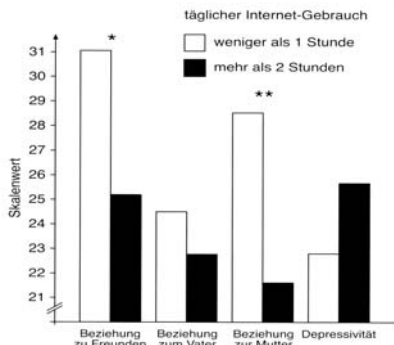
und andererseits

- mehr Selbstinitiative
- mehr Kooperations- und Hilfsbereitschaft
- weniger novelty seeking
- weniger Selbstüberschreitung

Cho et al. 2008

Berth 2011 8

Beziehungen und Internet



Sanders et al 2000

Berth 2011 9

Was ist besser?



Berth 2011 10

Fragen

- Aktualität von ADHS und Internetsucht?
- Beeinflusst ADHS den Internetgebrauch?
- Beeinflusst PC- und Internetgebrauch das ADHS?
 - Verstärkung der ADHS-Symptome?
 - Selbstmedikation?
- Gibt es eine Computerspiel- und Internetsucht?
- Hintergründe der Computerspiel- und Internetsucht
- Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht
 - Bedeutung der Diagnostik
 - Bedeutung der Komorbidität

Berth 2011 11

Risikofaktoren von Internetsucht

- Depression
- ADHD
- Soziale Phobie
- Feindseligkeit

Sagen spätere Internetsucht voraus – am stärksten **ADHS und Feindseligkeit**

(ca. 2000 Teilnehmer, 12 Jahre Durchschnittsalter, 2 Jahre prospektiv)

Ko et al. 2009



Berth 2011 12

Aufmerksamkeitsdefizit

Impulsivität
Hyperaktivität



Internetsucht

ADHS und Internetsucht bei Frauen stärker assoziiert als bei Männern

Yen et al. 2009

Impulsivität ↔ Internetsucht Cao et al. 2007

Internetsucht in der ADHS-Gruppe: 32,7%
vs. Nicht-ADHS-Gruppe: 3,2%

ADHS bei Vorliegen von Internetsucht: 22,5%
vs. Ohne Internetsucht: 8,1%
Yoo et al. 2004%

- Bei Komorbidität von ADHS und Internetspielen führt Behandlung mit Methylphenidat zur reduziertem Spielen
- 8-wöchige Behandlung mit MPH reduziert die Spieldauer als auch die Suchtstärke
- Der Effekt ist bei mäßigen und extremen Spielern zu sehen.

Han et al. 2009

- Aktualität von ADHS und Internetsucht?
- Beeinflusst ADHS den Internetgebrauch?
- Beeinflusst PC- und Internetgebrauch das ADHS?
 - Verstärkung der ADHS-Symptome?
 - Selbstmedikation?
- Gibt es eine Computerspiel- und Internetsucht?
- Hintergründe der Computerspiel- und Internetsucht
- Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht
 - Bedeutung der Diagnostik
 - Bedeutung der Komorbidität

- Längeres Computerspielen und Spielen im Internet ist mit erhöhten ADHS-Werten verbunden (im Gegensatz zu Fernsehen und anderer Internetnutzung)
- Längeres Computer- und Internetspielen ist mit schlechteren Noten verbunden

Chan-Rabinowitz 2006

Metaanalyse

- Mit der Psychopathologie ist mehr die Internetsucht als die Zeitdauer des Spielens korreliert
- Verschiedene psychiatrische Störungen einschließlich ADHS sind mit exzessiver Computernutzung assoziiert
- Schwere der ADHS korreliert mit Ausmaß des Spielens
- Anziehungskraft von Computerspielen bei ADHS durch
 - Kurze Segmente mit wenig Daueraufmerksamkeit
 - Sofortige Belohnung
 - Anreiz zur Belohnungserhöhung

Weiss et al. 2011

→ Verstärkung von ADHS oder Selbstmedikation?

- Stimulantien sind ohne Rezept übers Internet erhältlich
 - Es wird oft der Anschein von Legalität erweckt
- Schepis et al. 2008, Forman et al. 2006
- Übers Internet sind Informationen zu Behandlung und Medikamenten erhältlich
 - Übers Internet findet gegenseitige Anregung zu Medikamentengebrauch, -missbrauch und –verweigerung statt

Selbstmedikation im weiteren Sinn

- Computerspielen kann als eine Art Selbstmedikation bei ADHS angesehen werden.
- Die Wirkung könnte über eine *Dopaminfreisetzung* und eine *Stimulierung des visuellen Arbeitsgedächtnisses* zustande kommen.

Han et al. 2009

Fragen

- **Aktualität von ADHS und Internetsucht?**
- **Beeinflusst ADHS den Internetgebrauch?**
- **Beeinflusst PC- und Internetgebrauch das ADHS?**
 - Verstärkung der ADHS-Symptome?
 - Selbstmedikation?
- **Gibt es eine Computerspiel- und Internetsucht?**
- **Hintergründe der Computerspiel- und Internetsucht**
- **Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht**
 - Bedeutung der Diagnostik
 - Bedeutung der Komorbidität

Geschichte der Computer- und Internet-Abhängigkeit

- „Compulsive programmers“ (Weizenbaum 1976)
- „Computer addiction contributes to social isolation“ (Zimbardo 1980)
- Beschreibung von 106 Fällen von „Computerabhängigkeit“ (Shotton 1991)
- Internet-Addiction (Young 1996)

Deutschland 2007-2008 (KFN)

- 15.168 Schülerinnen und Schüler
- exzessives Spielverhalten (>4,5 Std/d):
 - Mädchen 4,3%
 - Jungen 15,8%
- abhängig:
 - Mädchen 0,3%
 - Jungen 3%
- gefährdet:
 - Mädchen 0,5%
 - Jungen 4,7%

WOW

- durchschnittliche Spieldauer: etwa 4 h
- 36% mehr als 4,5 h
- gefährdet: 11,6%
- abhängig: 8,5%

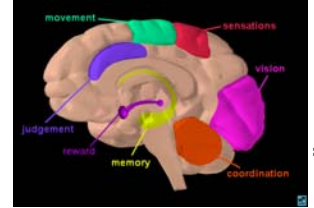
Exzessive Computernutzung

keine anderen Aktivitäten mehr möglich – auch keine Schule oder Ausbildung

- **unwiderstehliches Verlangen am Computer zu spielen**
- **verminderte Kontrollfähigkeit in Bezug auf Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspielens**
- **Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei veränderter Computerspielnutzung**
- **Toleranzentwicklung: Steigerung der Häufigkeit oder Dauer / Intensität des Computerspielens**
- **fortschreitende Vernachlässigung anderer Tätigkeiten oder Interessen**
- **anhaltendes exzessives Computerspielen trotz nachweislich eindeutiger schädlicher Folgen (z.B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung)**

Sucht, wenn mindestens 3 Kriterien erfüllt

- Kulturelle Verfügbarkeit und Zugänglichkeit
- Gedanklich - Verhaltensbezogen:
 - Gelerntes, erworbenes Verhalten
 - Funktionales oder „schlecht“ angepasstes Verhalten (Stress-, Emotionsregulation)
- Defizit an sozialen Fähigkeiten
- Neurobiologische Verstärkung (Dopamin und Serotonin-Hypothese)



Kinder- und Jugendpsychiatrie:

Dr. G. M. Barth, M.A.
Stefan Balz

Allgemeine Psychiatrie:

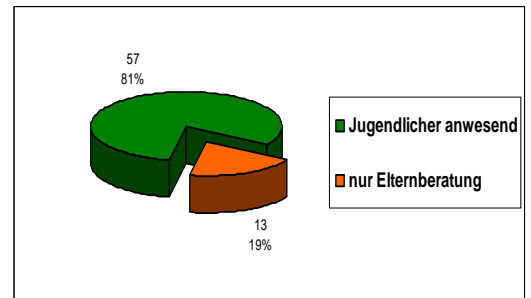
Dr. P. Peukert
Dr. J. ElKasmi
Dr. S. Schlipf
Prof. Dr. D. Wildgruber

Leitung:
Prof. Dr. A. Batra



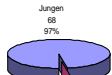
Von Juli 2008 bis September 2010 wurden in der Ambulanz in Tübingen 70 Jugendliche wegen exzessiver PC- und Internetnutzung vorgestellt.

Vorstellungsmodus: Persönliche Anwesenheit



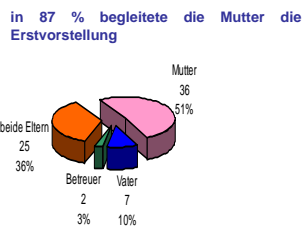
Geschlechtsverteilung

Von den n = 70 vorgestellten Jugendlichen



lichen waren fast alle (97%) männlich

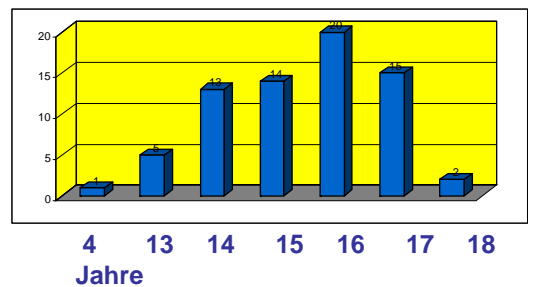
Vorstellungsmodus: Begleitpersonen



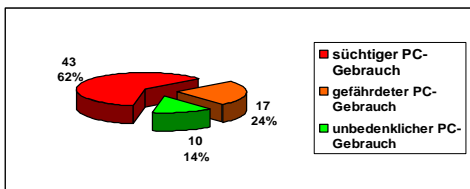
in 46 % begleitete der Vater die Erstvorstellung

Altersverteilung

Das Durchschnittsalter betrug 15,3 Jahre (Median 16 Jahre, SD 1,8 Jahre)



Abhängigkeit von PC und Internet



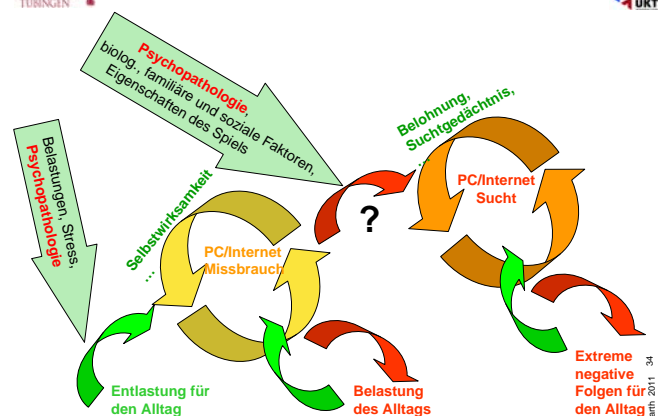
Orientiert an adaptierten Suchtkriterien zeigte nur ein geringer Anteil der vorgestellten Jugendlichen (14% - darunter keines der Mädchen) keine süchtige oder suchtgefährdete PC-Nutzung

- | | Ja | Nein |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1. Ich beschäftige mich gedanklich viel mit dem Internet, auch wenn ich nicht online bin. Ich denke über künftige Online-Aktivitäten nach oder freue mich schon auf die nächste Online-Session. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Die Zeiten, in denen ich das Internet nutze, werden immer länger. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Ich habe vergeblich versucht, meine Internet-Nutzung zu kontrollieren, zu vermindern oder zu stoppen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Wenn ich nicht ins Internet kann, werde ich unruhig, launisch, depressiv oder reagiere gereizt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Meist bin ich länger online als ursprünglich vorgesehen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Durch das Internet habe ich eine wichtige Beziehung, meine Arbeit, meine Ausbildung, das Studium oder eine andere Karriere-Möglichkeit riskiert oder sogar verloren. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Ich habe schon Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Menschen belogen, um das Ausmaß meiner Internet-Nutzung zu verheimlichen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Ich nutze das Internet, um vor Problemen zu fliehen oder meine schlechte Stimmung zu regulieren, also Gefühle wie Hilflosigkeit, Schuld, Angst oder Depression. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Quelle: Diagnostische Kriterien nach Dr. K. Young, Center for Internet Addiction Recovery, Bradford, USA / Dr. K. Beard, Marshall University, Huntington, USA

Abhängigkeitsfördernde Elemente vor allem bei MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Games) wie z.B. WOW (World of Warcraft):

- hohes Maß an Interaktion zwischen den Spielern
- Anlage eines zweiten Ich (Avatar), der im Spiel weiter entwickelt wird
- immer wechselnde Konstellationen
- unmittelbare Wertschätzung
- gegenseitige Unterstützung
- sozialer Aufstieg in der virtuellen Gemeinschaft mit immer weiteren Aufstiegschancen
- Verlust an Ansehen bei zu geringer Spielpraxis
- starker Gruppendruck, Mitspieler sind auf zuverlässiges Mitspielen angewiesen
- Spielethik
- Verstärker zu Beginn häufig, dann zunehmend zeitintensiv



- Aktualität von ADHS und Internetsucht?
- Beeinflusst ADHS den Internetgebrauch?
- Beeinflusst PC- und Internetgebrauch das ADHS?
 - Verstärkung der ADHS-Symptome?
 - Selbstmedikation?
- Gibt es eine Computerspiel- und Internetsucht?
- Hintergründe der Computerspiel- und Internetsucht
- Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht
 - Bedeutung der Diagnostik
 - Bedeutung der Komorbidität

- Computerspiele sind gefährlich
 - Jugendliche verlieren sich im Computerspielen
 - Jugendliche vernachlässigen durch Computerspiele Wichtiges
 - Computerspiele sind bewusst suchterzeugend programmiert
 - Computerspiele können Aggression fördern
- Für Jugendliche sind Computerspiele hilfreich
 - Jugendliche üben im Computerspiel intensives Arbeiten
 - Jugendliche finden über Internet und Computerspiele Kontakte
 - Jugendliche erreichen Erfolgserlebnisse im Computerspiel
 - Computerspielen transportiert wichtige Werte

- ✓ **Computerspiele sind gefährlich**
 - ✓ Jugendliche verlieren sich im Computerspielen
 - ✓ Jugendliche vernachlässigen durch Computerspiele Wichtiges
 - ✓ Computerspiele sind bewusst suchterzeugend programmiert
 - ✓ Computerspiele können Aggression fördern

- ✓ **Für Jugendliche sind Computerspiele hilfreich**
 - ✓ Jugendliche üben im Computerspiel intensives Arbeiten
 - ✓ Jugendliche finden über Internet und Computerspiele Kontakte
 - ✓ Jugendliche erreichen Erfolgserlebnisse im Computerspiel
 - ✓ Computerspielen transportiert wichtige Werte

Physiologischer Stress getriggert durch

- Genetische Ausstattung
 - Kindheitserfahrungen (Epigenetik) }
 → **Reagibilität der Stresshormonachse**
- und
- **akute Belastungen**

Sowohl die Entstehung von Internetsucht als auch von ADHS dürfte davon beeinflusst sein

- Schule als zentraler Stressfaktor
- moderiert durch Erwartungen der Eltern und der peer group

- In D fühlen sich 84% der Kinder zwischen 11 und 14 Jahren gestreßt
 - Wegen
 - Hausaufgaben (70-75%)
 - Streit mit den Eltern (43-52%)

- 8-jähriges Gymnasium => ?

Akuter und kontrollierbarer Streß

- fördert Synaptogenese
- und adaptives Verhalten

Chronischer und unkontrollierbarer Streß

- Synapsenauflösung
- Transmitter-Depot-Entleerung
- Schrumpfung des Hippocampus (u.a. Zelltod)

online

Glücksspiel, Wetten, Kaufen, Cybersex, Aktien, ...

Online-Spiele (second life, Sportsimulationen, Strategie...)

Multi-User Dungeons **MUDs**

MMORPG
Massively Multiplayer Online Role Play Games

WOW
World of Warcraft

2011: ca. 11,1 Mio. Spieler (für 11 -25 € monatlich)

Ego-Shooter (first person shooter)

zu jedem Zeitpunkt ca. 200 000 Spieler online

offline

Strategiespiele, Simulatoren, PC-Versionen gängiger Spiele

...

Ego-Shooter (first person shooter) - ursprünglich

Computerspiele transportieren Werte wie Solidarität, gegenseitige Unterstützung, Belohnung von Leistung, Selbstwirksamkeit u.ä.

Kommunikation ändert sich, wird aber zumindest quantitativ eher intensiver

Das Internet ist möglicherweise positiver zu bewerten als das Fernsehen

- Aggressive Persönlichkeiten machen häufiger Gewaltspiele **und**
- das exzessive Spielen führt wiederum zur Zunahme der bereits vorhandenen Aggressivität

- Gewaltbereitschaft beeinflussende Faktoren
 - Eigenschaften des Beobachters
 - Soziokultureller Kontext
 - Frustrationssituation nach dem Konsum
 - Art der Darstellung
- Gewaltbereitschaft induzierende Darstellung:
 - Attraktiver Täter
 - Rechtfertigende Gewalt
 - Waffen
 - Realistische Gewaltdarstellung
 - Exzessive Gewaltdarstellung
 - Belohnung



Resident Evil 5 ist nichts für schwache Nerven: Der Splatter unter den Computerspielen setzt vor allem auf Schockwirkung und ein hohes Maß an Gewalt. Die gestochene scharfe Grafik führt zu einem Angst einflößenden Eclatheits-Gefühl.

Genre: Action-Adventure
Plattform: PS3, X360, PC (gamecube)
USK: keine Jugendfreigabe

Hersteller: Capcom
Erscheinungsdatum: Sept. 2009
spielbar ab 18 Jahre

Im Zuge geheimer Forschungen mit biologischen Kampfstoffen kreierte die Umbrella Corporation tödliche Viren. Diese greifen nun in einem kleinen afrikanischen Dorf namens Kijuju um sich. Chris Redfield, ein muskelbepackter, amerikanischer Elitesoldat wird in das Dorf geschickt. Ihn zur Seite steht die attraktive Agentin Sheva Alomar. Dort angekommen warten die mies gelaunten Zombies bereits auf die beiden. Ein Kampf ums nackte Überleben beginnt.

Screenshots



Sheva und Chris sind im Spiel immer zusammen unterwegs. Der weibliche Hauptcharakter wird entweder vom Computer oder von Mitspielenden gespielt. Alle Formen des Koop-Gameplays werden in Resident Evil 5 für den PC unterschützt, einschließlich Online- und System Link-Modus sowie des Modus mit geteiltem Bildschirm.

Die Inhaltssymbole auf der Rückseite der Verpackung geben die wichtigsten Gründe für die jeweilige Altersempfehlung des Spiels an. Es werden acht solcher Inhaltssymbole unterschieden: Gewalt, Vulgärsprache, Angst, Drogen, Sex, Diskriminierung, Glücksspiel und Onlinespielbarkeit mit anderen Spielern.

- Schimpfwörter**
Spiel verwendet Schimpfwörter
- Diskriminierung**
Spiel zeigt Diskriminierung oder Spielinhalt fördert Diskriminierung
- Drogen**
Spiel bezieht sich auf Drogenkonsum oder zeigt diesen
- Angst**
Spiel bereitet kleinen Kindern Angst oder ist gruselig
- Glücksspiel**
Spiel fördert zum Glücksspiel auf oder gibt Anleitung dazu
- Sex**
Spiel zeigt Nacktheit und/oder sexuelle Handlungen oder spielt auf sexuelle Handlungen an
- Gewalt**
Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen oder verherrlicht/verhamlost Gewalt
- Online**
Spiel kann online gespielt werden

- Wissenschaftler behaupten, dass das Spielen von Computerspielen Intelligenz fördert und Spielen von Gewaltspielen nicht mit affektiver Erregung verbunden sei



- wird von Spielern argumentativ benutzt

- Wissenschaftler behaupten, dass das Spielen von Computerspielen Intelligenz fördert und Spielen von Gewaltspielen nicht mit affektiver Erregung verbunden sei
- **Es werden bestimmte kognitive Fähigkeiten geschult, aber sind diese wirklich für den Alltag nützlich?**
- **Computerspielen als Übung einer negativen Affektregulierung kann u.U. Gewalttaten erst ermöglichen**
- **gerade das Herunterregulieren von Affekten kann gefährlich sein und ist in vielen Studien Kennzeichen dissozialen Verhaltens**

Folgen der exzessiven Computernutzung



- Körperlich:
 - massive Beeinträchtigung körperlicher Leistungsfähigkeit
 - Vitamin D Hypovitaminose (Brendel C et al. 2010)
- einseitige kognitive Lernprozesse

Fragen



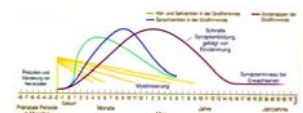
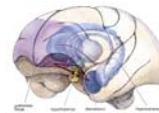
- Aktualität von ADHS und Internetsucht?
- Beeinflusst ADHS den Internetgebrauch?
- Beeinflusst PC- und Internetgebrauch das ADHS?
 - Verstärkung der ADHS-Symptome?
 - Selbstmedikation?
- Gibt es eine Computerspiel- und Internetsucht?
- Hintergründe der Computerspiel- und Internetsucht
- Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht
 - Bedeutung der Diagnostik
 - Bedeutung der Komorbidität

Ausgangslage



- Jugendliche in der Regel noch nicht im Stadium der Erwägung
- Motivation der Jugendlichen in der Suchtbehandlung überhaupt sehr gering
- „Alle nutzen die neuen Medien“ = Mediennutzung ist Form der Integration
- biologische und psychosoziale Reifung beschränken die Fähigkeit zur Selbststeuerung
- negative Konsequenzen werden nicht wirksam antizipiert

Also brauchen Jugendliche



- Ersatz fehlender Selbstkontrolle durch z.B. Eltern
 - Persönliche Kontakte zur emotionalen Differenzierung des Frontalhirns
 - Ermutigung zum Lernen: Bessere Lernen durch Belohnung als durch Bestrafung
- „Das Gras wächst nicht schneller, wenn man daran zieht“

Differenzierung notwendig



Kriterienkatalog zur Verhaltensbeobachtung nach Grüsser & Thalemann 2006

- Teil 1: Aktivitäten/Hobbys
 - + weitere Interessen werden verfolgt, Sorgfalt bei den HA gleich
 - Änderung früherer Verhaltensweisen, Gewohnheiten, Interessen
- Teil 2: Gesundheit
 - + unveränderte Schlaf- und Essgewohnheiten
 - deutliche Einschränkungen im Ausgehverhalten/Freizeitverhalten
- Teil 3: Bestimmungsmerkmale für ein exzessives Computerspielen
 - drei oder mehr der Suchtkriterien mit „stimmt“ beantwortet
- Teil 4: Bewältigung von Stress
 - + problemlösend, verharmlosend, aktiv entspannend
 - ablenkend-vermeidend (passiv), hilflose Aggression
- Teil 5: soziale Kontakte
 - + hohe Qualität und häufige soziale Kontakte zu Gleichaltrigen
 - Angst vor Zurückweisung, Schwierigkeiten bei Kontaktaufnahme
- Teil 6: Reaktionen auf Konsum- oder Kontaktverbote
 - + keine größeren Auseinandersetzungen bei Restriktionen
 - aggressive, beleidigende Reaktionen; depressives, ängstliches zurückgezogenes Verhalten

Stufen der Diagnostik



Strukturierungsmöglichkeiten



- Realistische Protokollierung
- Absprachen mit Konsequenzen
- Verdienen der Computer- / Handystunden
- Technische Möglichkeiten der Begrenzung
 - begrenzte Verfügbarkeit der Hardware
 - Zeitprogrammierung des Internetzugangs
 - Bluetooth-Funktion ausschalten
- Reaktionsmöglichkeiten bei Affektausbrüchen bis hin zur Notfalleinweisung
- Förderung von Alternativverhalten

Barth 2011 61

Strukturierte Angehörigengruppe



Ziel und Inhalt der einzelnen Sitzungen der Angehörigengruppe. Eine Sitzung dauert 1,5 h. Die Teilnehmerzahl ist auf 10 begrenzt.

Sitzung	Ziel	Inhalt
1. Sitzung:	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung, Kennenlernen, • Erste Fachkenntnisse vermitteln und Sicherheit schaffen 	<ul style="list-style-type: none"> • Psychoedukation zu den Bereichen Kriterien der Abhängigkeit, exzessiver vs. abhängiger Konsum, Abhängigkeitsentwicklung
2. Sitzung:	<ul style="list-style-type: none"> • Sichtweise ändern, Verstehen und positiven Blick auf Betroffene eröffnen • Einsatz von Verstärkung, "Loben lernen" 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivationsaufbau • Prinzip der positiven und negativen Verstärkung
3. + 4. Sitzung:	<ul style="list-style-type: none"> • Erkennen und analysieren des Problemverhaltens (Teil I+II) 	<ul style="list-style-type: none"> • Erklärung der funktionalen Verhaltensanalyse
5. Sitzung:	<ul style="list-style-type: none"> • Redegewohnheiten verändern, deeskalierenden Kommunikationsstil erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationstraining
6. Sitzung:	<ul style="list-style-type: none"> • Blick auf sich richten • Lebensqualität steigern 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der eigenen Lebensqualität • Soziales Kompetenztraining
7. Sitzung:	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Gewalt und Bedrohung • Aufzeigen von Reglementierungs- und Kontrollmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Gewalt und Bedrohung • Praktische Hilfen zur Reglementierung der Internetzeiten/Computernutzung
8. Sitzung:	<ul style="list-style-type: none"> • Rekapitulation der Erfahrungen • Aufzeigen von Veränderungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Offene Gesprächsrunde • Angebot einer Selbsthilfegruppe

Barth 2011 62

Gründe für stationäre Aufnahmen



- Totaler Rückzug mit Verweigerung altersgemäßer sozialer Integration einschl. Schule
- massive häusliche aggressive Auseinandersetzungen
- massive PC-Suchtproblematik bzw. verhärtetes unkooperative Verweigerung ambulanter Interventionen
- unzureichende häusliche Bedingungen (z.B. seit Jahren in der Familie kein Rollladen geöffnet)
- hilfloses und/oder nicht unterstützende Umfeld

Barth 2011 63

Ergebnis der stationären Behandlungen



- bisher mehrere Patienten
- kaum freiwillige Therapie
- aufgrund psychosozialer Fehlentwicklung richterliche Genehmigung (§ 1631b BGB)
- PC-Abstinenz auf Station kein Problem
- kaum freiwillige Verlängerung
- überwiegend Beibehalten der Abstinenz oder kontrolliertes Spielverhalten nach Entlassung

Barth 2011 64

Grundlagen eines motivierenden Gesprächs



für Berater und Angehörige:

- Gute Gesprächssituation
- Die eigenen Sorgen klar formulieren
- Die Situation klären ohne „Geständnisse“ zu erzwingen
- zuhören - nachfragen
- Nicht provozieren lassen – Gespräch leiten
- Den eigenen Umgang mit PC und Internet offen ansprechen
- Informationen einfließen lassen (ohne Expertentum)
- Eigene Meinung kenntlich machen
- gemeinsames Ziel formulieren

Barth 2011 65

Motivierung im Familiengespräch



- Elternstandpunkt akzeptieren
- Elternstandpunkt relativieren
- Standpunkt des Jugendlichen akzeptieren
- Standpunkt des Jugendlichen relativieren
- Klärung der Standpunkte
- Autonomie des Jugendlichen begleiten



Barth 2011 66



Barth 2011 67

- zentraler Lebensraum der Jugendlichen
 - zunehmende zeitliche Beanspruchung durch Schule
 - dauerhafte soziale Beziehungen
 - prägende Erfahrungen
 - frühe Ausrichtung des Lebenswegs
- Ort, wo Jugendliche erreichbar sind
- Zeit wichtiger Entwicklungsaufgaben
 - Differenzierung des emotionalen Erlebens
 - wirksame Identifizierungen
 - Erwerb autonomer Handlungsmuster

Barth 2011 68

Daten zur längerfristigen Prognose fehlen bisher.



Barth 2011 69

- **Jugendliche werden nur unter bestimmten Voraussetzungen süchtig**

bei vorhandener Komorbidität
bei unzureichender elterlicher Sorge
unter immensem gesellschaftlichem Druck

Barth 2011 70

- **Hilfestellung (bzw. Behandlung) muss von verschiedenen Seiten aus erfolgen**

Unterstützung der Jugendlichen
Unterstützung der Eltern
Unterstützung der Schule

notfalls (stationäre) Behandlung

Barth 2011 71

... erfordern einen differenzierten Blick auf die Jugendlichen und ihre Probleme

... müssen die gesellschaftlichen Anforderungen an die Jugendlichen berücksichtigen

Barth 2011 72

- nicht nur auf Verbot und Abschreckung bezogen
- (emotionale) Persönlichkeitsentwicklung fördern
- Motivation und Kreativität ansprechen

- Erziehung nicht in einer Pseudowelt ...
 - Fernsehen, Werbungs-Welt, Internet, ...
 - Anpassungsforderung ohne Freiräume
 - Fixierung auf Leistung und Konsum
 - ...
- ... sondern mit echten Beziehungen, die authentische Gefühle vermitteln
 - keine Scheu vor heftigen Gefühlen (ohne Gewalt)
 - keine Besserwisserei
 - kein angstvoller Orientierungszug
 - ...

- Vermittlung von Pseudogefühlen durch
 - Fernsehen
 - anfällig für suizidale Reaktionen "Tod eines Schülers"
 - Umwelt: „Jugendnormen“
 - Werbung
 - Kultur
 - Goethes Werther
 - Internet
 - Suizidforen
 - Hilfe: z.B. Youth Life Line

... ist vielleicht die beste, die wir je hatten

die Schlagzeilen geben ein falsches Bild:

- Komasaufen
- Aggressionsausbrüche
- Computersucht
- schlechte Schulleistungen
- ...

die positiven Seiten geben keine Schlagzeilen

- weniger Alkoholkonsum
- große Anpassungsfähigkeit
- EDV-Fertigkeiten
- klaglose Performance bei G8
- ...

... in welche gesellschaftlichen Werte wachsen sie hinein?

Egoismus statt Solidarität?



Recht statt Ethik?



Konsum statt Lebensqualität?



- www.rollenspielsucht.de



- youtube
- unzählige Seiten über Spiele
- ...

Bedrohte Welt nur der Jugendlichen?

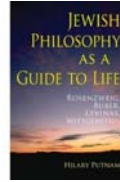


Bernard Stiegler: „Vernichtung der Psyche durch moderne Medien?“

Zählen nur die funktionalen Seiten von Menschen oder ganze fühlende Menschen?

Berth 2011 79

Wie lässt sich das Interesse wecken?



Welt Online:

Autor: Thomas Vitzthum |
23.09.2009

**300.000 Jugendliche
verweigern den
Schulbesuch**



**Nehmen wir unsere Kinder
in ihrer Wissbegier ernst!**



Berth 2011 80



**nicht nur die
Spitze des Eisbergs sehen!**

Handy, Fernsehen, Computerspielen und Internetnutzung in **exzessivem Ausmaß** sind Symptome

Grunderkrankungen wie ADHS oder Depression bestimmen den Verlauf des Symptoms

Spielen und Internet können eine eigene Suchtdynamik entwickeln

Die Situation der jungen Menschen muß bei der Beurteilung und Behandlung berücksichtigt werden

Berth 2011 81