

Inhalt

Geleitwort zur Buchreihe	5
Übersicht der Zusatzmaterialien	11
A Theoretische Grundlagen des Therapieprogramms	
1 Diagnostik und klinisches Erscheinungsbild	17
1.1 Formen von Internetnutzungsstörungen	17
1.2 Diagnostische Kriterien der Störung durch Computerspielen und anderer Internetnutzungsstörungen	33
1.3 Epidemiologie und Komorbidität	36
2 Zur Entstehung von Internetnutzungsstörungen	38
2.1 Lernpsychologische und neurobiologische Erklärungsansätze	38
2.2 Persönlichkeits-, umwelt- und suchtmittelbezogene Risikofaktoren	39
2.3 Das Integrative Prozessmodell der Internetsucht (InPrIS)	45
2.4 Kasuistik eines Patienten der Mainzer Ambulanz für Spielsucht	51
3 Strategisch-therapeutisches Vorgehen bei Computerspiel- und Internetsucht	54
3.1 Wirksamkeitsüberprüfung des Therapiekonzepts in einer ersten randomisierten klinischen Studie	55
3.2 Diagnostik	56
3.3 Motivation und Zielvereinbarung	57
3.4 Psychoedukation	59
3.5 Interventionen zur Veränderung des Erlebens und Verhaltens	60
3.6 Transfer und Stabilisierung	60
3.7 Art und Umfang der Therapie	61
3.8 Weitere Problembereiche bei Internetnutzungsstörungen	62
3.9 Besonderheiten bei der Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht	66

B	Praktische Umsetzung des Therapieprogramms	
4	Diagnostik	73
4.1	Diagnostisches Interview und Testverfahren	73
4.2	Suchtanamnese	75
4.3	Differenzialdiagnostik und psychische Komorbidität	77
4.4	Physische Komorbidität	77
5	Übersicht über das Therapieprogramm	79
5.1	Einzeltherapeutische Sitzungen	84
6	Verlauf der Gruppentherapiesitzungen	89
6.1	Sitzung 1: Kennenlernen, Therapievertrag und Therapieziele	89
6.2	Sitzung 2: Auslösende und aufrechterhaltende Faktoren des Suchtverhaltens	96
6.3	Sitzung 3: Ressourcen und Alternativstrategien	101
6.4	Sitzung 4: Psychoedukation	106
6.5	Sitzung 5: Entwicklung eines individuellen Entstehungsmodells	110
6.6	Sitzung 6: Entwicklung eines individuellen SORCK- Schemas I	114
6.7	Sitzung 7: Entwicklung eines individuellen SORCK- Schemas II	119
6.8	Sitzung 8: Exposition mit Reaktionsverhinderung	120
6.9	Sitzung 9: Anerkennung und Selbstwert	129
6.10	Sitzung 10: Entwicklung und Medienaffinität	133
6.11	Sitzung 11: Entwicklung und Medienaffinität	136
6.12	Sitzung 12: Rückfallprophylaxe	138
6.13	Sitzung 13 und 14: Vertiefende Bearbeitung	143
6.14	Sitzung 15: Abschlussitzung	145
7	Fallbeispiele	149
7.1	Beispiel eines Patienten mit einer Störung durch Computerspielen	149
7.2	Beispiel eines Patienten mit einer Internetnutzungsstörung .	153
7.3	Beispiel einer Patientin mit Social Media Abhängigkeit und komplexer Komorbidität	159
8	Ausblick	163
C	Anhang	
	Zusatzmaterial zum Download	167
	Literatur	168

Stichwortverzeichnis **175**