

20. Jahrestagung Fachverband Glücksspielsucht e.V.

27.- 28.11.08 Hamburg

Pathologischer PC/Internet-Gebrauch

Krankheitsbild

Diagnostische und therapeutische

Hinweise

Dr. Petra Schuhler

Psychosomatische Fachklinik Münchwies

Ein Unternehmen der



Aktiengesellschaft



Pathologischer PC/Internet- Gebrauch gamen - chatten - surfen

- Krankheitsbild und Merkmale der Patientengruppe
- Charakteristik des medialen Angebots
- Diagnostische Hinweise
- Psychotherapeutisches Vorgehen



On-line-Rollenspiele - Faszination bei MMORPG

3 Kernfiguren:

Tank



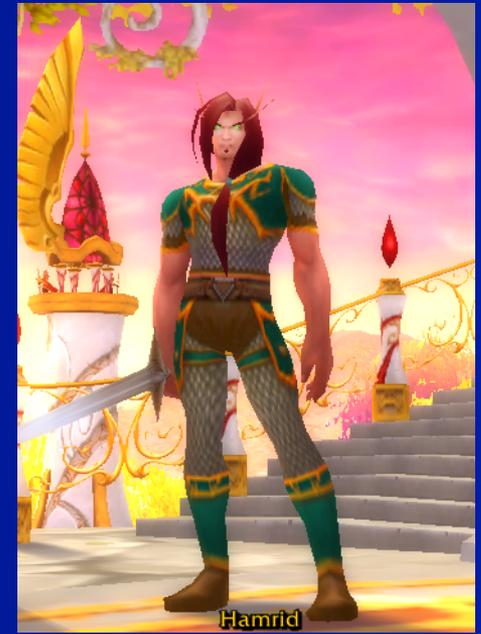
On-line-Rollenspiele

Healer



On-line-Rollenspiele

Damage dealer



On-line-Rollenspiele

3 Skilltrees, aus denen das virtuelle Ich erschaffen werden kann



Spielszenen

World of Warcraft



Spielszenen

World of Warcraft



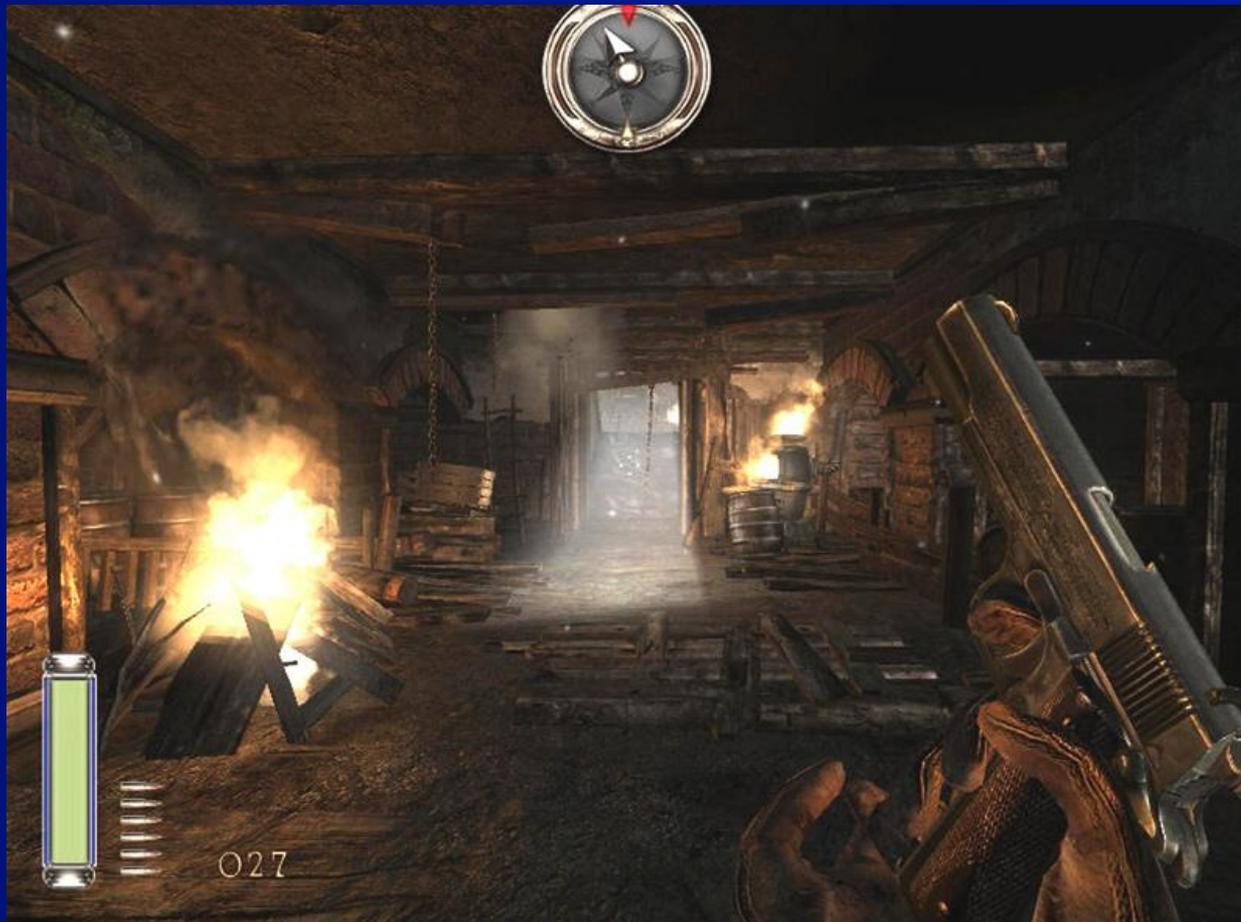
Spielszenen

Ego Shooter



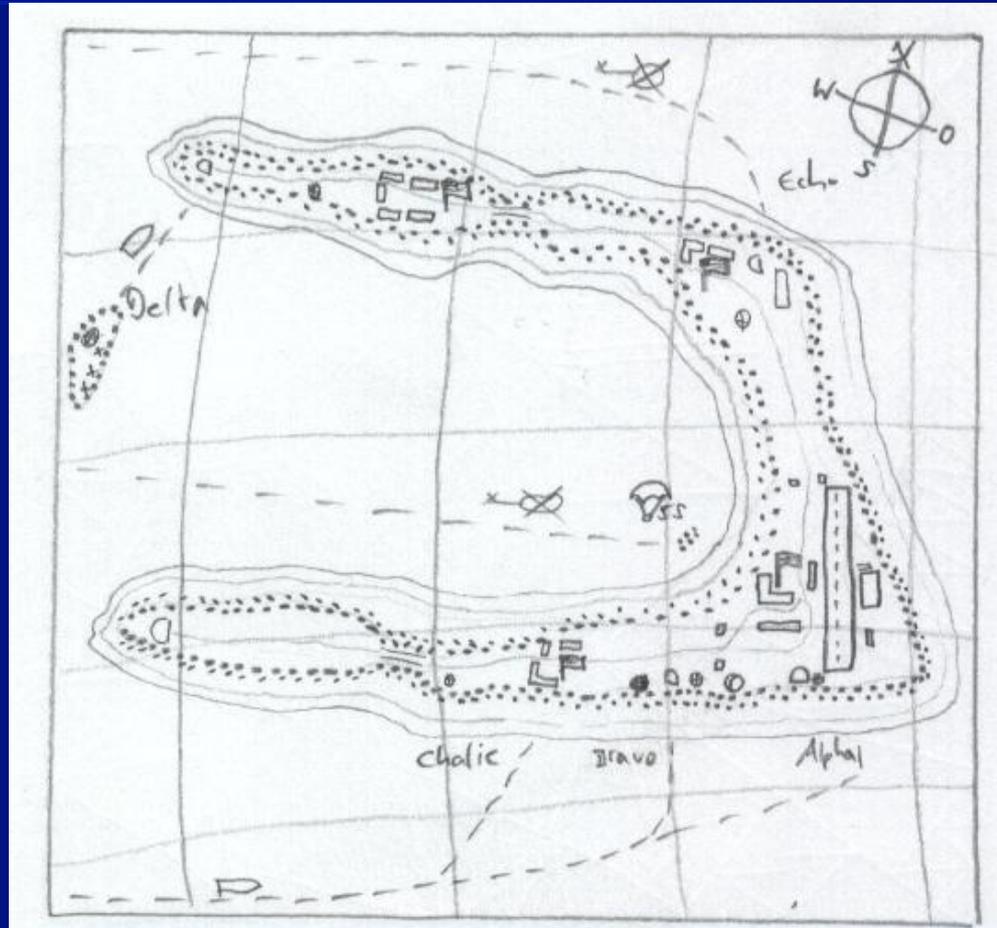
Spielszenen

Ego Shooter



Zeichnungen

Angriffsplan in pseudo - militärischer Szenerie



Zeichnungen

Selbstbildnis als Sniper mit Nachtsichtbrille



On-line - Rollenspiele

- Hochkonzentriert:
„ein kleiner Fehler kann alles zerstören“
- Echte Gefühle:
weinen, schreien, jubeln, sich freuen,
trauern
- Ziel: Abenteuer und Sieg
- Charaktere: gut und böse, können Witze
machen
- In-group-Sprache: ‚noob‘ ‚imba‘ ‚gratz‘



Sprache der Spiele

- Aggro-Management – Bedrohungskontrolle, um healer die Arbeit zu erleichtern
- Gilde – eigenes chat, Gildenhaus, eigene Farben und Rüstungen (3 – mehrere Hundert Spieler)
- Aggro - oft Warnruf, oft auch Synonym für ‚hate‘



Merkmale

Immersion



Immersion



Merkmale

- Immersion
- Zeitvergessenheit
- Telepräsenz
- Flow-Erleben



Merkmale

- Beziehungserleben kann kontrolliert werden, ist steuerbar, eindeutiger, macht weniger Angst
- Passung zwischen innerem Bedürfnis und medialem Angebot
- Zeit ist unbegrenzt



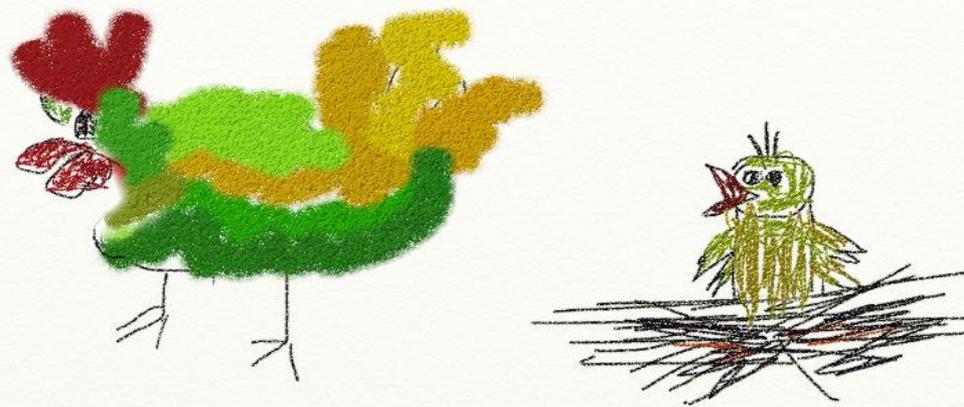
Bindung

Erkunden, entdecken, erobern –
aber von einem sicheren Hafen aus

John Bowlby



Nähe-Motiv und Antwort



Explorationsmotiv und Antwort



Funktionalität

- Unsichere Bindungsorganisation erfährt passagere Beschwichtigung zum Preis hoher Risiken
- Narzisstische Regulierung gelingt: Egozentrierung, Phantasien von Macht, Stärke und Schönheit Erfüllung vom Traum von der vollkommenen Liebe



Funktionalität

- Stereotyp idealisierende Darstellung des virtuellen Ichs
- Selektive Selbstdarstellung
- Mediennutzung als Fluchtort erlaubt Abkehr von belastender Realität



Funktionalität

- Schutz und Geborgenheit
- Explorationsfreude,
Kontrollkompetenzerleben
- Konsequenzenarme Abfuhr
aggressiver Regungen

Langfristige negative Folgen

- Reduzierung der sozialen Kontakte
- Berufliche Leistungsfähigkeit und Alltagskompetenz beeinträchtigt
- Depressive Verarbeitung nach Wiederauftauchen
- körperliche, psychische und soziale Schäden
- teufelskreisartige Automatisierung der Online-Aktivität



Krankheitsmodell

- Identifikatorischer Sog
- Imaginative und projektive Prozesse
- Aufladung eines Selbstideals
- Abfuhr starker negativer Affekte
- Verkennung von Illusion und Realität mit dem Ergebnis, dass Illusion präferiert wird



Pathologischer PC/Internet-Gebrauch

Diagnose

ICD 10-F 68.8

Diagnostische Leitlinie:

PC-Aktivität ist Teil des Identitätserlebens geworden

Cave:

Differenzialdiagnosen?

Paraphilie ,pathologisches Glücksspielen oder Kaufverhalten, Symptomatik im Rahmen einer z.B. schizotypischen Persönlichkeitsstörung



Diagnostische Kriterien...

- Immersionserleben
- Störung intrapsychischer und interaktiver Funktionen
- Exzessive Nutzung mit mehr als 30 Std./ wöchentlich (schul-berufsfremd)

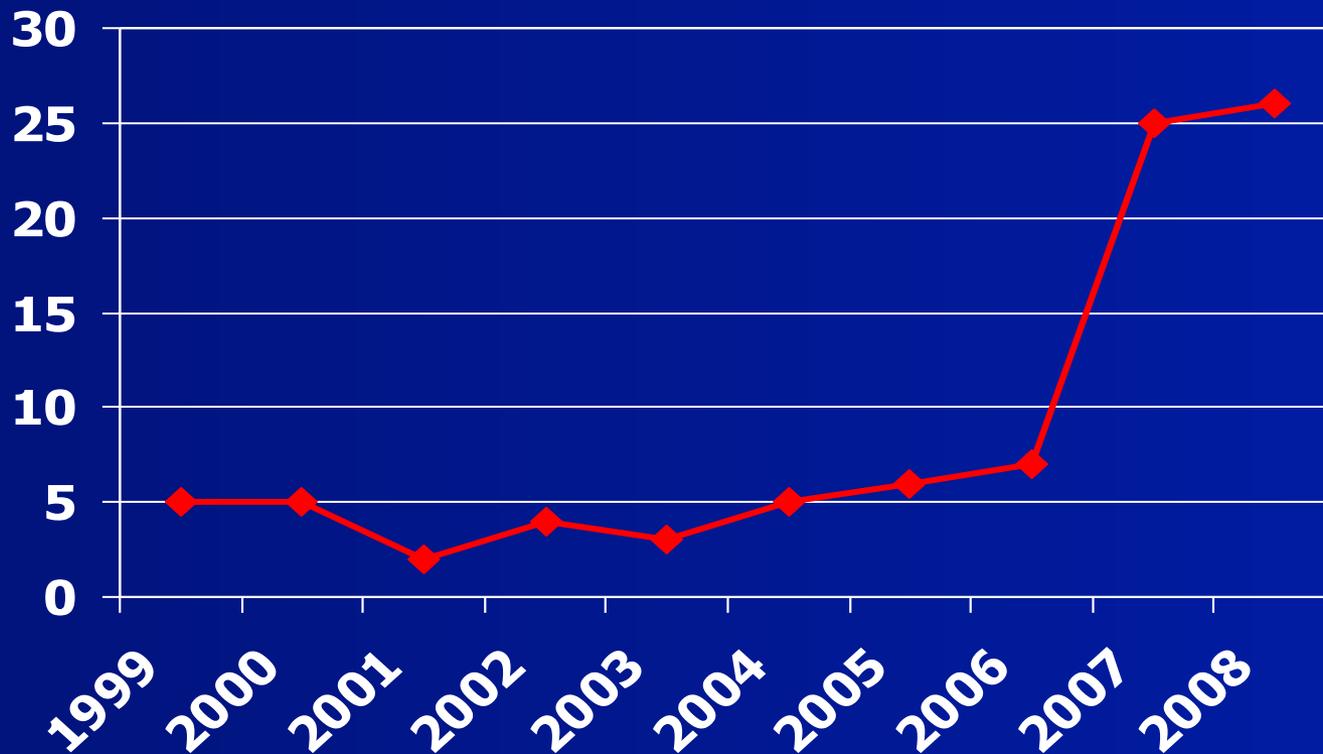


...Diagnostische Kriterien

- Ich-Syntonie
- Dysfunktionale Suche nach Erleben von Sicherheit, Nähe Kontrolle, Macht, Erfolg, Explorationsfreude
- Geht in Symptome über (soziale Phobie, Depressionen)



Pathologischer PC/Internet- Gebrauch ICD 10 F68.8



N = 82 PatientInnen



Pathologischer PC/Internet- Gebrauch

ICD-10 F 68.8

- Patientengruppe (seit 1999) N = 82
- Männer : Frauen 6 : 1
- Durchschnittsalter: 33 Jahre



Pathologischer PC/Internet- Gebrauch

ICD-10 F 68.8

- Arbeitslosenquote: 45,2 %
- Hohe psychische Komorbidität
- Starke Beeinträchtigung der beruflichen Leistungsfähigkeit und Alltagskompetenz



Komorbidität

- Depressive Störungen
- Persönlichkeitsstörungen
- Soziale Phobien
- Abhängigkeitserkrankungen



Therapieziele

auf integrativ-verhaltenstherapeutischer
und interaktioneller Grundlage



Therapieziele

- Selbstwertregulierung und Empathiefähigkeit in der Realität
- Reale Beziehungen schätzen lernen
- Alternative imaginative Kräfte und Phantasie entfalten
- Körper selbst und Sinneswahrnehmung stärken
- Analyse und Neubewertung der realen Beziehungserfahrungen



Therapieziele

- Abbau der Präferenz der Illusion
- Ambivalenzreduktion (‚Ich-Syntonie‘ und starke emotionale Bindung an PC-Welt)
- Motivation zum funktionalen Gebrauch des PC
- Rückfallprophylaxe



Beziehungs- und Selbstwertregulation

Klinisches Interview auf
bindungstheoretischer Grundlage

Verständnis der Selbst- und
Beziehungsregulation

Therapeutische Intervention mit
Initialcharakter



Methoden

- Reflexion der Beziehungserfahrungen und Selbstwertregulation in virtueller und realer Welt
- Erkundung der Interdependenzen und Analyse der Funktionalität
- Stärkung der imaginativen Kräfte außerhalb der PC-Welt



Methoden

- Interaktionelle Gruppentherapie ,im hier und jetzt ‘
- Körperwahrnehmung
- Erfahrungslernen ermöglichen
- Psychoedukation
- Nicht-konfrontative Motivierungsstrategien

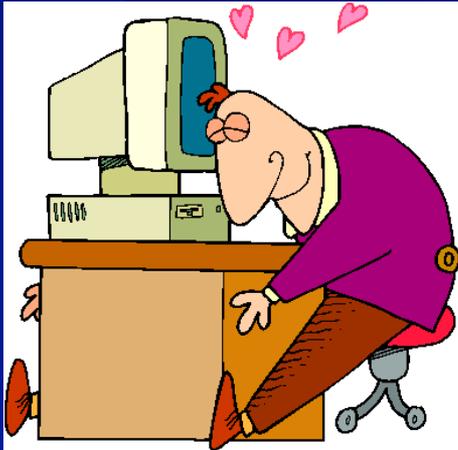


Therapeutisches Vorgehen

- Nicht-konfrontative Motivierungsstrategien



Was macht das PC/ Internet -Spielen attraktiv ?



Die Welt wird größer und weiter,
auch ganz anders
(historische, fiktive Welten)

Die Kontaktmöglichkeiten
vervielfältigen sich

Ich kann in mehr als eine andere
Haut schlüpfen



Spielen

Raus aus den Zwängen



Wird um seiner selbst Willen ausgeführt

Mal ganz abschalten



Die Welt vergessen können
Der Phantasie freien Lauf lassen

Wiederholen macht den Meister



Unsere wichtigsten Lebenserfahrungen basieren auf Wiederholung
Das Spielen lebt von Wiederholungen

Spielen

„Ich bin heute etwas hektisch, aber das tue ich mit Bedacht“



Aktivitätssteigerung bis zu einem lustvoll erlebten Höhepunkt

„Mache viele Fehler und lerne daraus“



Probleme können spielerisch durchdacht und bewältigt werden

„Vereinzelte Fehler sind Lernchancen, häufige Fehler ein Kündigungsgrund“



Spielhandlungen haben nicht so ernste Folgen wie das Handeln im wirklichen Leben

Wann wird aus dem Spiel ein Problem?

Nicht mehr zu integrieren in Alltag

Wann verlieren Spiele die positive Funktion ?



- Verdrängen die Lebenswirklichkeiten
- Gaukeln Erfolge nur vor



Ausbau der Erlebnisfähigkeit

Sinneskanäle

- Visuell
- Olfaktorisch
- Akustisch
- Taktil



Therapeutisches Programm

- stellt den pathologischen PC-Gebrauch in den Fokus der therapeutischen Arbeit
- richtet sich auf Selbstwertregulierung und Interaktionskompetenz in der Realität



Therapieziele

- Abbau der dysfunktionalen Selbstheilungs- und Beziehungssuche
- Rückdrängung des Immersionserlebens
- Ambivalenzreduktion
- funktionaler Gebrauch des PC („Ampelmodell“)
- Rückfallprophylaxe

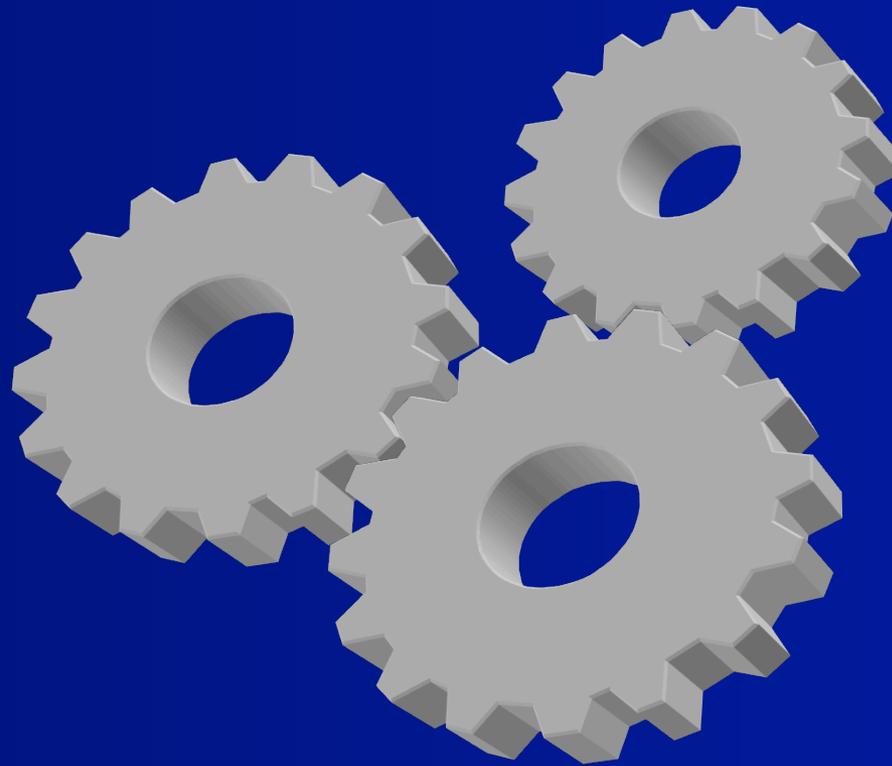


Therapieziele

- reale Beziehungen schätzen lernen
- alternative imaginative Kräfte und Phantasie entfalten
- Körper selbst und Sinnerwahrung stärken



Multimodales Therapiekonzept



Therapieergebnisse

- Wiedererlangung der beruflichen Leistungsfähigkeit: 90%
- Günstige Prognose: 60 % der Fälle



- Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

