

Verirrt im Second Life

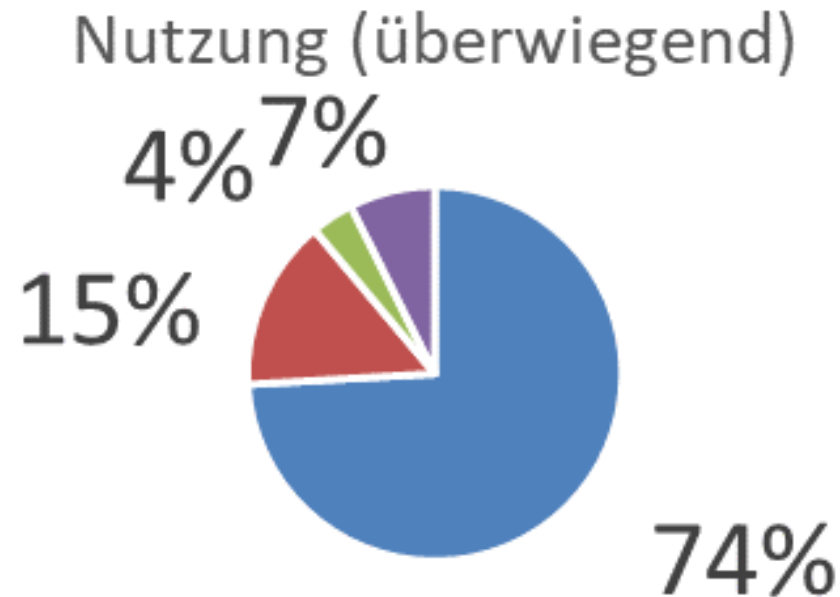
**Wie ambulante Rehabilitation
bei pathologischem PC- /
Internetgebrauch gelingt?**

Frank Gauls

Ambulante Suchthilfe Bethel

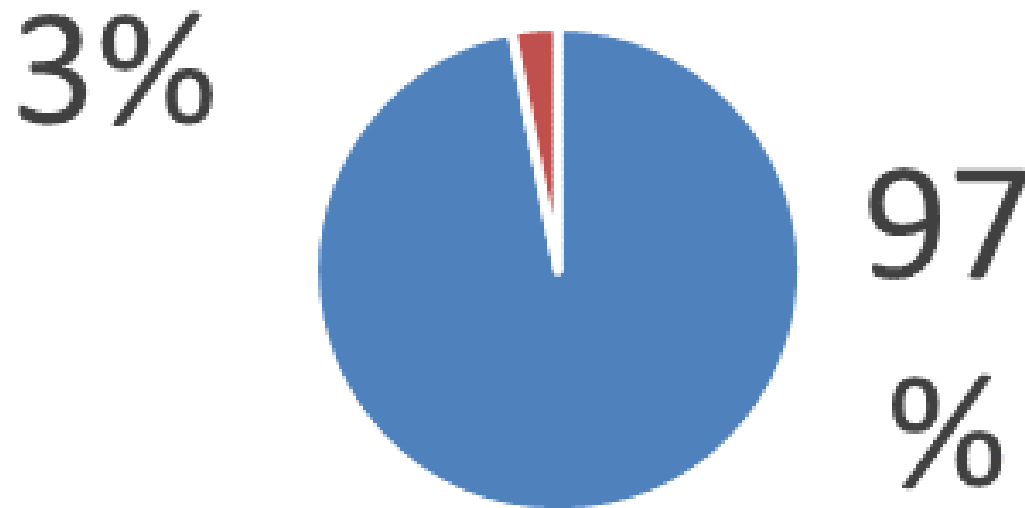
Fachstelle Sucht | Glücksspielsucht

Inhaltliche Nutzung



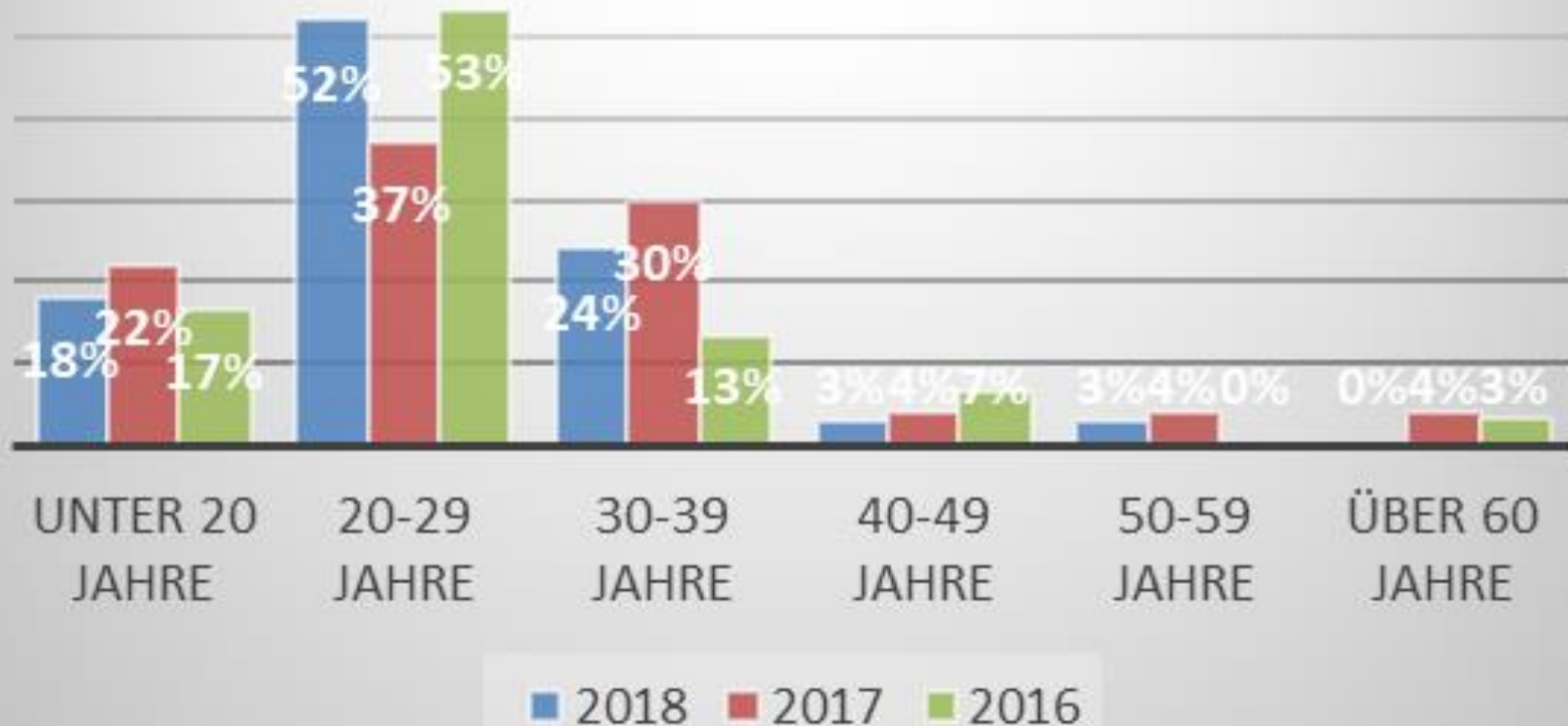
■ Gaming ■ Nutzung pornographischer Inhalte ■ Kaufen ■ Surfen

Soziodemografische Merkmale



■ männlich ■ weiblich

Soziodemografische Merkmale



FVS Basisdokumentation

Tabelle 2: Alters- und Geschlechtsverteilung der Patienten

Altersverteilung	Männer		Frauen		Gesamt	
	N	%	N	%	N	%
bis 20 Jahre	44	23,5%	2	14,3%	46	22,9%
21 bis 30 Jahre	91	48,7%	5	35,7%	96	47,8%
31 bis 40 Jahre	29	15,5%	3	21,4%	32	15,9%
41 bis 50 Jahre	14	7,5%	3	21,4%	17	8,5%
über 50 Jahre	9	4,8%	1	7,1%	10	5,0%
Zusammen (% der Gesamtzahl)	187	93,0%	14	7,0%	201	100%
Altersmittelwert	MW	SD	MW	SD	MW	SD
	27,8	9,8	33,5	13,9	28,2	10,1

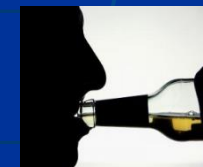
**Basisdokumentation 2015 -
Sonderauswertung Pathologischer
PC-/Internet-Gebrauch**

Feindel, H., Wagner, A., Herder, F., Bachmeier, R., Kemmann, D., Kersting, S., Kreutler, A., Lange, N., Medenwaldt, J., Missel, P., Prempel, V., Schneider, B., Strie, M., Verstege, R., Weissinger, V., Vogelgesang, M.

Soziodemografische Merkmale



	Gruppe Path. PC-/ Internet Gebrauch N=100	Gruppe Path. Glücks- spielen N=100	Gruppe stoffgeb. Abhängig- keit N=97	Gruppe andere psych. Störungen N=98
Alter Mittelwert	30 J.	39 J. ★★	47 J. ★★	45 J. ★★
Geschlecht Prozent				
- männlich	90%	79% ★	57% ★★	36% ★★
- weiblich	10%	21%	43%	64%



Soziodemografische Merkmale



	Gruppe Path. PC-/ Internet Gebrauch N=100	Gruppe Path. Glücks- spielen N=100	Gruppe stoffgeb. Abhängig- keit N=97	Gruppe andere psych. Störungen N=98
<u>Erwerbstätigkeit</u>				
o. Erwerbstätigkeit mit Erwerbstätigkeit	66% 34%	56% 44%	58% 42%	49% 51% ★
<u>Partnerschaft</u>				
ohne Partnerschaft mit Partnerschaft	59% 41%	40% 60% ★	44% 56% ★	27% 73% ★★★



Komorbidität

Gruppe PC: Somatische Komorbidität

ICD-10	Krankheiten	Anzahl	Prozent
C 00-97	Bösartige Neubildungen	1	0,7
D 50-90	Krankheiten des Blutes	7	4,9
E 00-90	Ernährungs- und Stoffwechselkrankheiten	62	43,7
G 00-99	Krankheiten des Nervensystems	6	4,2
H 60-95	Krankheiten der Ohren	4	2,8
I 00-99	Krankheiten des Kreislaufsystems	4	2,8
J 00-99	Krankheiten des Atmungssystems	6	4,2
K 00-93	Krankheiten des Verdauungssystems	5	3,5
L 00-99	Hautkrankheiten	2	1,4
M 00-99	Krankheiten des Muskel-Skelett-Systems	39	27,5
Q 00-99	Angeborene Fehlbildungen	1	0,7
R 00-99	Symptome und abnorme klinische Befunde	3	2,1
S 00-T98	Verletzungen	2	1,4
	Alle somatischen Nebendiagnosen	142	100

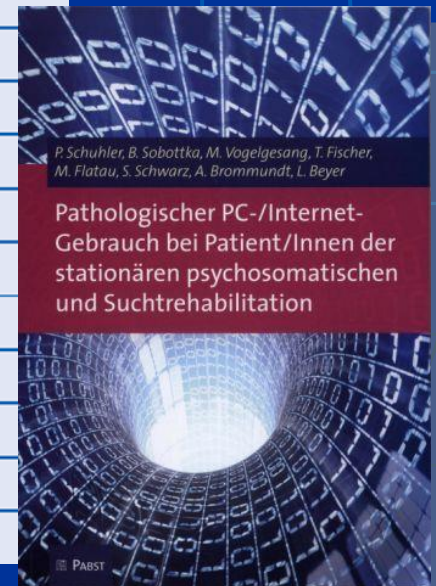
Anmerkungen: Anzahl = Anzahl der Nebendiagnosen



Komorbidity

Gruppe PC: Psychische Komorbidity

ICD-10	Diagnosekategorie	Anzahl
F 10.1	Alkoholmissbrauch	5
F 10.2	Alkoholabhängigkeit	7
F 12.1	Cannabissmissbrauch	1
F 12.2	Cannabisabhängigkeit	8
F 15.1	Stimulanzienmissbrauch	1
F 17.2	Tabakabhängigkeit	52
F 19.1	Missbrauch (multiple Substanzen)	3
F 19.2	Abhängigkeit (multiple Substanzen)	7
F 32-34	Depression	57
F 40.1	Soziale Phobie	15
F 40-41	Phobien und Angststörungen (ohne F40.1)	2
F 43.1	Posttraumatische Belastungsstörung	4
F 50	Essstörung	10
F 60-61	Persönlichkeitsstörung	28
F 63.0	Pathologisches Glücksspielen	7
F 63.8	Sonst. Störung der Impulskontrolle	1
F 90	ADHS	4





PC- / Internetuser:

stellen mit Abstand das jüngste Klientel dar

- Haben häufig eine bestehende Co-Morbidität und Behandlungserfahrung
- haben seltener eine Ausbildung
- sind überwiegend alleinstehend
- Verfügen selten über einen Freundeskreis

Typisierung



Pathologischer PC-/Internetgebrauch

Chatten

- Facebook
- WhatsApp
- ICQ
- Skype
- Foren

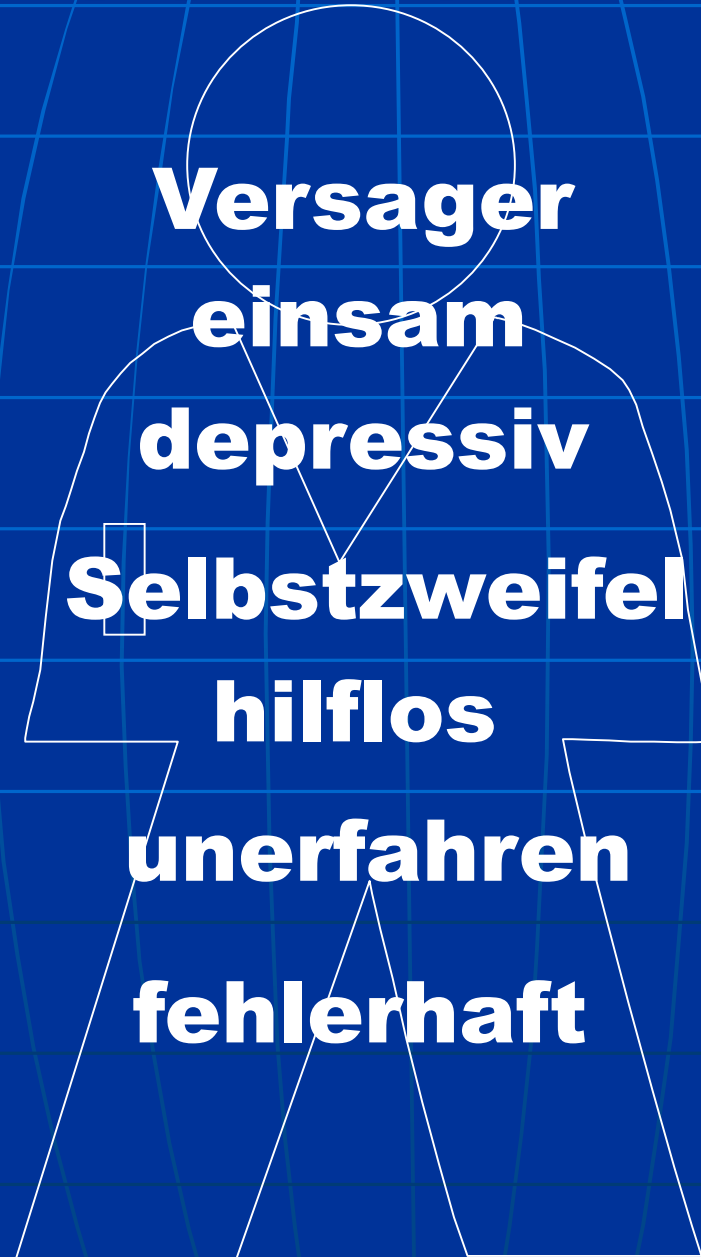
Surfen

- Musik downloads
- Informations-suche
- You Tube

Gamen

- MMORPG's
- Ego-Shooter
- Browser-Games

Selbstbild



Selbstbild

Ich bin anders

Ich bin falsch

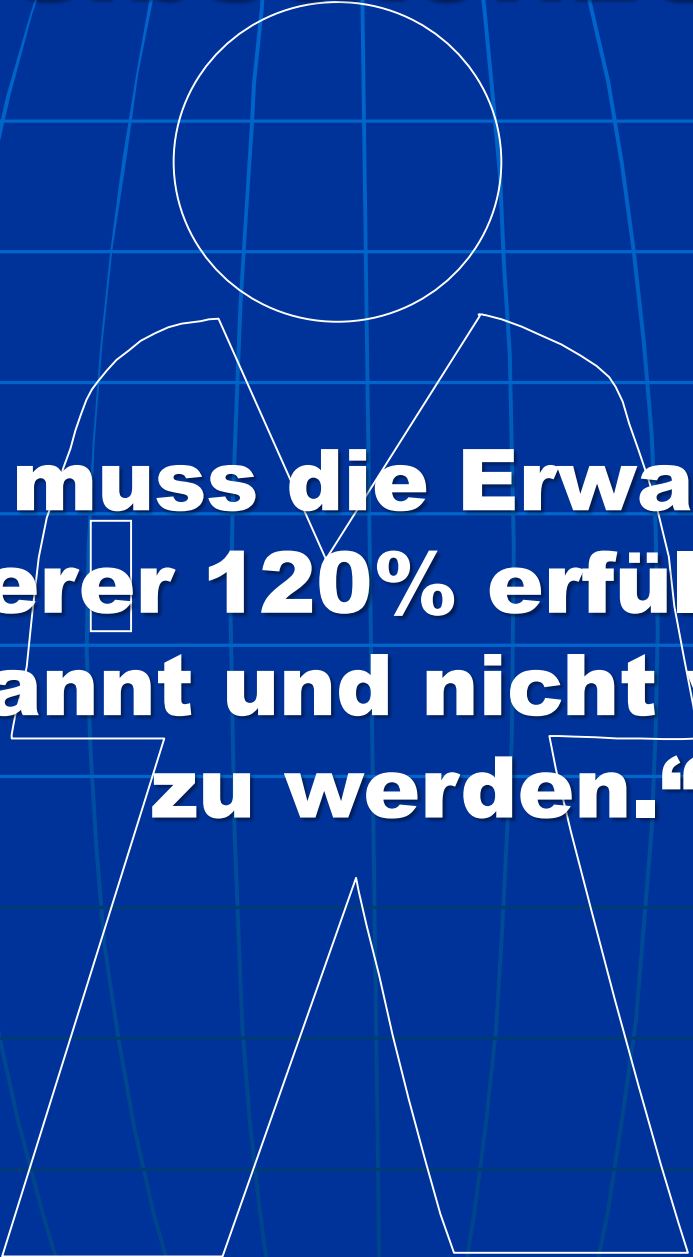
**So wie ich bin, bin ich
nicht lebenswert**

Ich bin peinlich

Ich werde andere enttäuschen

**Ich habe mein Potential
verschwendet**

Selbstkonzept



**„Ich muss die Erwartungen
anderer 120% erfüllen, um
anerkannt und nicht verlassen
zu werden.“**



©Frank Gauls, Fachstelle Glücksspielsucht

Beziehungserfahrungen

Überzeugungen


Warum ich mit den
Jahren verinnerlicht habe,
dass Beziehungen nerven und
mehr Schaden als Nutzen.

Ein kleiner Einblick in Meiner
Welt der herrenden Menschen
voller Ausnutzung, Wut, Mobbing
und Verarschung

Typische frühe Beziehungserfahrungen:

- Abwesende oder unzureichend gute Väter
- Mangel an elterlicher Fürsorge und emotionaler Zuwendung
- Mobbing
- Anerkennung und Zuwendung durch Anpassung

Überzeugungen

- 
- A line drawing of a group of people, including men and women, standing together. The drawing is simple and uses only outlines. The text is overlaid on the drawing.
- Menschen sind blöd
 - Menschen sind einfach zu fehlerhaft
 - Beziehungen sind anstrengend
 - Menschen nerven und schaden
 - Menschen kotzen mich an

Beziehungserwartungen



- Beziehungen werden mich enttäuschen und
- negativ oder
- verletzen/Schutz
- überhöht
- Beziehungen müssen 100% loyal sein

Inkongruenz- und Beziehungskonstellation:



- PC –User haben ein negatives Selbstbild und sind äußerst kritisch mit sich
- Sie haben einen unrealistisch hohen Anspruch an sich (erhöhtes Selbstideal)
- Sie sind von der Zuwendung anderer abhängig und suchen in der Beziehung Geborgenheit und absolute Sicherheit
- Um Kritik und Ablehnung zu entgehen passen sie sich an und versuchen die Erwartungen ihres Gegenübers zu erfüllen

Beziehungserleben im Netz

- Bringt die gewünschte Anerkennung
- gibt ein hohes Maß an Sicherheit /Schutz
- soziale Kontakte können besser kontrolliert werden,
- sind steuerbarer, eindeutiger,
- machen weniger Angst



Funktionalität der PC Internetnutzung

- ungefährliche Beziehungsgestaltung
- Das **Ich** wird **ideal** erlebt: steht im Mittelpunkt, hat Anerkennung, Kontrolle, Macht, Erfolg, Attraktivität
- Gemeinschaftserleben (Teilhabe / Zugehörigkeit)
- Gefühlserleben: Freude, Glück, Stolz, Schaffensrausch, Wärme und Geborgenheit
- konsequenzarme Abfuhr aggressiver Regungen

Besonderheiten in der therapeutischen Arbeit

Verliebt in den Avatar

Besonderheiten in der therapeutischen Arbeit

- Es handelt sich dem Wesen nach um eine massive Beziehungsstörung zu sich selbst (erhöhtes Selbstideal, fehlende männliche Identität) und zu anderen („Menschen werden mich verletzen und/oder enttäuschen“)



Beziehung zum Therapeuten
muss gelingen

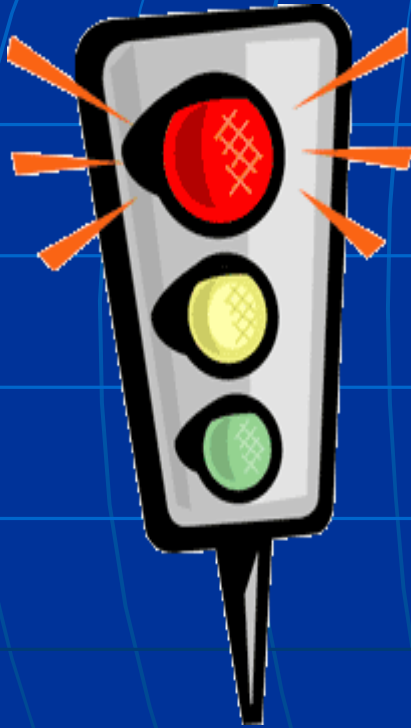


Akzeptanz von Klient und Avatar!

Besonderheiten in der therapeutischen Arbeit

- Interesse am virtuellen (Er-) Leben
- keine (Ab-) Wertung der Tätigkeit („nicht verteufeln“)
- Wissen darüber, was Spielen im Positiven gibt („sich verstanden fühlen“)
- „Würdigung“ des Ambivalenzkonfliktes („kein zu hoher Druck“, „Geduld“)
- kein Abstinenzprinzip

Das Ampelmodell



- Rot:**
- PS Store + Angebote durchstöbern
 - zocken aus Langeweile
 - Spiele Laden aufsuchen aus Langeweile
 - Käufe im PS Store / PS Store stöbern
 - Ausnahme: das Spiel gibts nur da.
 - mehr als 1-Spiele im Besitz, als CD
 - länger als 3 Std am Stück / pro Tag
 - Altes Account reaktivieren.
- Gelb:**
- Spiele Seiten aufsuchen
 - in Spiele Laden gehen / Amazon Suche
 - Lets plays schauen aus Langeweile
 - aus Langeweile nur zocken & Serien schauen
 - PS Store Besuchen
- Grün:**
- Alles Außer zocken
 - Gute Serie genießen (1-3 Folgen)
 - Spiel spielen, auf welches ich Bock habe
 - 1-Spiele im Besitz - 3 Std Täglich
 - Spiel Tauschen erlaubt

Besonderheiten in der therapeutischen Arbeit

Hallo noch mal Herr Gauls,
mir ist noch eine wichtige Sache eingefallen:
„Was ich wichtig finde und was mir geholfen hat ist,
dass wir in Einzelgesprächen wie auch in der Gruppe,
trotz aller Ernsthaftigkeit, immer wieder auch Raum
für etwas Spaß haben. Das wir nicht nur Ernst reden
können sondern auch mal gemeinsam lachen. Und
besonders im Einzel, dass Sie auch gerne mit mir
Lachen und so manchen Schwarzhumorigen Spaß
mitmachen. Das hilft auch wirklich sehr. Nicht immer
nur Toternst zu sein, sondern auch mal einfach
Menschlich über das zu bewältigende Problem hinaus,
ein Späßchen zu machen“.

Besonderheiten in der therapeutischen Arbeit

- Ja zum Klienten
- und zum Suchtmittel
- Würdigung des virtuellen (Er-) Lebens und der Angst dieses aufzugeben
- Fokussierung auf Beziehungserleben
- Symbolisierung abgewehrter Wünsche nach Geborgenheit, Anerkennung, sowie Wut und Aggression



Abbau der Autarkie

Therapieziele

- Steigerung der Selbstakzeptanz
- Symbolisierung abgewehrter Wünsche nach Geborgenheit, Anerkennung und Akzeptanz, sowie Wut und Aggression
- Interesse an realen Beziehungen und dem realen Leben wecken
- Verbesserung der Auseinander-setzungs- und Konfliktfähigkeit
- Verbesserung der Beziehungsfähigkeit
- Förderung des Autonomiebestrebens

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

**Frank Gauls
Diplom-Sozialarbeiter
Gesprächspsychotherapeut (GWG)**

Ambulante Suchthilfe Bethel

Fachstelle Glücksspielsucht

Tel.: 0521/772-78769

frank.gauls@evkb.de