

FACHAMBULANZ UND TAGESKLINIK Suchtberatungs- und Therapie-
zentrum

KONZEPTION

FACHSTELLE COMPUTERSPIEL-
SUCHT

Impressum:
Herausgeber: Diakonie in Düsseldorf
Gemeindedienst der
Evangelischen Kirchengemeinden e.V.
Düsseldorf
Konzeption
Stand: 2010
verantwortlich: Anja Venedey
© 2010 Diakonie in Düsseldorf

1 Vorbemerkungen

„Wir Leben Nächstenliebe“

- Wir begegnen Menschen offen
- Wir sehen die Nöte der Menschen
- Wir unterstützen Menschen in allen Lebenssituationen
- Wir fördern Eigeninitiative und Fähigkeiten

„Wir gestalten Zukunft“

- Wir gestalten das Soziale in Düsseldorf
- Wir handeln professionell
- Wir setzen auf Partnerschaft
- Wir fördern Engagement für Menschen
- Wir handeln ergebnis- und zielorientiert

(vgl.: Leitbild der Diakonie in Düsseldorf)

Die Diakonie in Düsseldorf engagiert sich im Auftrag der evangelischen Kirchengemeinden für Kinder, Jugendliche und Familien, für arbeitslose, wohnungslose, suchtkranke, behinderte und ältere Menschen. In mehr als 120 Einrichtungen tragen rund 1800 Mitarbeitende und 1000 Ehrenamtliche dazu bei, Menschen neue Lebensperspektiven zu geben.

Die Fachambulanz für Suchtkranke, die zusammen mit der Tagesklinik das Suchtberatungs- und Therapiezentrum bildet, besteht seit November 1979. Die Angebote der Einrichtung umfassen neben der Computerspielsucht, die Suchvorbeugung, einen Telefonnotruf für Suchtgefährdete, Beratung und ambulante Rehabilitation für Alkohol- und Medikamentenabhängige sowie für pathologische Glücksspieler. Weiter gehören das café drüsch - ein suchtmittelfreies Begegnungszentrum - und verschiedene Nachsorgeangebote zur Einrichtung. Für Unternehmen bieten wir Gesundheitsmanagement mit dem Schwerpunkt Sucht am Arbeitsplatz an. Die Einrichtung ist Mitglied in der Düsseldorfer Arbeitsgemeinschaft für Suchtkrankenhilfe und im Fachverband für Suchtkrankenhilfe im Diakonischen Werk der Ev. Kirche im Rheinland.

Das vorliegende Konzept beschreibt das Angebot der Fachambulanz für Menschen, die einen Beratungsbedarf zum missbräuchlichen oder abhängigen Gebrauch von Computerspielen aufweisen. Dies können Betroffene, Angehörige oder Multiplikatoren sein. Im Jahr 2009 hat die Diakonie in Düsseldorf auf die steigende Nachfrage nach Beratungen in diesem Bereich reagieren können und ein spezielles Angebot für diese Zielgruppe in der Fachambulanz installieren können.

In der Fachöffentlichkeit kursieren unterschiedlichste Begrifflichkeiten zu der beschriebenen Problematik: z. B. Internetabhängigkeit, Onlinesucht oder pathologischer PC/Internetgebrauch. Da uns in der Praxis problematisches Konsumverhalten begegnet, welches sich nicht ausschließlich auf „Online“ Tätigkeiten bezieht, haben wir uns für den Begriff „Computerspielsucht“ entschieden, da dieser auch „Offlinezeiten“, z. B. Computerspiele, die unabhängig vom Internet sind, einschließt.

2 Hintergrund

Computerspielen ist Teil der heutigen Kultur. In erster Linie bedeutet dies für die meisten ein Hobby. Es ist eine Möglichkeit vom Alltag abzuschalten und für sich zu sein. Damit erfüllt Computerspielen zunächst einmal die gleiche Funktion, wie jedes andere Hobby (z. B. Lesen) auch. In den meisten Fällen ist dies zunächst unproblematisch und ggf. als Ausdruck veränderter Lebensgestaltung durch den Einfluss von Medien zu verstehen (vgl. Beranek 2009, 85). Online-Rollenspiele, Chatrooms, Strategie und Aktionsspiele bieten Menschen, gerade jungen Erwachsenen, anziehende Parallelwelten, in die man sich zurückziehen kann – sprichwörtlich sein eigenes „virtuelles Wohnzimmer“. In Computerspielen können Spieler wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen machen. Das eigene Handeln, das eigene Spiel hat eine unmittelbare Wirkung. Weltweit vernetzt,

überall von jedem Standort der Welt spielbar, solange es nur einen PC und einen Internetanschluss gibt, verbreiten vor allem die Online-Rollenspiele eine hohe Sogwirkung. Ihnen wird auch das höchste Suchtpotential zugeschrieben (vgl. Wölfling 2009, 133). Hier sind besonders sogenannte MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) wie „World of Warcraft“ zu erwähnen. Was aber ist das besondere an diesen Spielen? Onlinespiele werden weltweit durch Nutzer gespielt, die sich in der Regel nicht persönlich kennen. Das Spiel passiert „online“, das heißt eben auch, dass es fortwährend weiterläuft, es pausiert nicht, wenn man selbst „offline“ ist. Das Spiel geht immer weiter. Meist spielt man mit anderen zusammen, in einer sogenannten „Gilde“, was wiederum sozialen Druck auslöst. Man kann und will den anderen nicht hängen lassen. So sind bestimmte Aufgaben z. B. in World of Warcraft so ausgelegt, dass sie nur mit den anderen gemeinsam erfüllt werden können (vgl. ebd.). Das Spiel selber bestreitet der Avatar, eine selbst ausgewählte und in bestimmten Eigenschaften (Kleidung, Aussehen, etc.) durch den Spieler modifizierbare Spielfigur.

Auftreten und Verbreitung von Computerspielsucht

Dabei muss man betonen, dass weitaus die meisten Benutzer von Computern und Internet diese Medien in der Regel kontrolliert gebrauchen, während sich bei manchen ein Verlust der Fähigkeit, die Häufigkeit und Dauer der Computerspielaktivitäten zu begrenzen, entwickelt. Mit wachsendem Ausmaß der Computerspielsucht können der exzessive Zeitverbrauch und die Einengung von Alltagsverhalten zu dramatischen psychosozialen Konsequenzen führen (vgl. Petersen 2009, 263). In einer groß angelegten repräsentativen Studie des Kriminologischen Instituts in Niedersachsen (2009) wurden ca. 15.000 Schülerinnen und Schüler der 9. Klasse zu Ihrem Nutzungsverhalten von Computerspielen befragt. Die Studie kam zu dem Ergebnis, dass 3 % der Jungen und 0,3 % der Mädchen als computerspielabhängig zu bezeichnen sind. Bei weiteren 4,7 % der Jungen und 0,5 % der Mädchen sei von einer Gefährdung auszugehen (Rehbein 2009, S. 1). Als weiteres Ergebnis konnte die Studie festhalten, dass 4,3 % der Mädchen und 15,8 % der Jungen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung aufweisen. Die Befunde der Untersuchung bestätigen zudem ein bedeutsames Abhängigkeitspotenzial von Video- und Computerspielen (ebd.).

Bei vorliegenden internationalen Studien weist das Störungsbild Computerspielsucht eine Prävalenz von 1,6 – 8,2 % auf (Petersen 2009, 263).

Betroffen sind vor allem junge Heranwachsende, die schulisch, beruflich oder auf privater Ebene Erlebnisse des Scheiterns erfahren und sich selbstunsicher und oft depressiv in virtuelle Scheinwelten zurückziehen, um dort positive Selbstwirksamkeitserfahrungen zu erleben, die sie in der realen Welt nicht haben (vgl. Lampen-Impkamp 2009, 127).

Angesichts der wachsenden Präsenz des Themas Computerspielsucht haben in den vergangenen Jahren die wissenschaftlichen Studien deutlich zugenommen. Trotzdem kommen fast alle Fachleute zu der Schlussfolgerung, dass der Stand der Forschung bislang noch zu lückenhaft und unzureichend ist um validierte Schlussfolgerungen vorlegen zu können (vgl. Lampen-Impkamp 2009, 120).

3 Diagnostische Kriterien für Computerspielsucht

Es liegen derzeit noch keine eigenständigen wissenschaftlichen Kriterien für die Diagnose Computerspielsucht vor. Dies macht es u. a. schwierig zwischen „normalem“ oder „abhängigem“ Verhalten zu unterscheiden. Um eine klinisch relevante Aussage darüber zu bekommen, ob aus dem Computerspielverhalten eine psychische Abhängigkeit resultieren kann, können die Diagnosekriterien stoffgebundener Abhängigkeiten (Craving, Toleranzentwicklung, Entzugserscheinungen, Kontrollverlust, Einengung auf den Substanzgebrauch und schädlicher Gebrauch) zur Hilfe genommen werden (Rehbein 2009, S. 12). Hier ist jedoch ein sorgsames und vorsichtiges Vorgehen zu empfehlen, um pathologisches Computerspielverhalten von Nicht-Pathologischem abzugrenzen.

Folgende weitere diagnostische Kriterien (vgl. Petry 2009, 96; Wölfling 2009, 138) sollten überprüft werden:

- Exzessiver PC Konsum (mehr als 30 Stunden wöchentlich)
- Verminderte Kontrollfähigkeit bzgl. des Beginns, Beendigung und Dauer des Computerspiels

- Überwertiges Immersionserleben mit Wunsch nach Anerkennung durch den virtuellen Partner
- Defizite in der sozialen Interaktion
- Sozialer Rückzug und fortschreitende Vernachlässigung anderer Tätigkeiten
- Negative Folgen körperlicher, sozialer und psychischer Art
- Komorbidität (depressive Störungen...)

Die virtuelle Welt hat für die Betroffenen eine unangemessen hohe Bedeutung, hinter der die realweltlichen Erfahrungen zurücktreten. Leidenschaftlich wird gespielt, z. T. viele Stunden ununterbrochen. Damit geht eine entsprechende Vernachlässigung der Alltagsanforderungen (Schule, Beruf, Ernährung, soziale Kontakte, Haushaltsführung, etc.) einher. In vielen Fällen ist der Tag-Nachtrythmus gestört. Durch die zunehmende Vernachlässigung der sozialen Kontakte und der Alltagsverpflichtungen entsteht Druck durch die Bezugspersonen. Damit wird die reale Lebenswelt für den Betroffenen belastet, die virtuelle Welt gewinnt weiter an Attraktivität.

Young (1998, zit. nach Petersen 2009, 265) formuliert folgende Symptome:

1. Beschäftigen Sie sich nahezu ausschließlich mit dem Internet (über vergangene Onlineaktivitäten nachdenken oder sich die nächste Onlinesitzung im Voraus vorstellen)?
2. Empfinden Sie das Bedürfnis, Internet/Computerspiele immer länger zu nutzen, um damit zufrieden sein zu können?
3. Haben Sie mehrfach erfolglos versucht, ihre Zeit im Internet zu kontrollieren oder zu reduzieren oder den Internetgebrauch zu beenden?
4. Fühlen Sie sich ruhelos, launisch, deprimiert oder reizbar, wenn Sie Ihren Internetgebrauch zu reduzieren oder zu beenden versuchen?
5. Bleiben Sie länger online als zunächst beabsichtigt?
6. Haben Sie wegen des Internet, wegen Computerspielen bereits den Verlust bedeutsamer Beziehungen erlebt. Haben sie berufliche oder schulische Probleme bekommen?
7. Haben Sie Familienmitglieder, Therapeuten oder andere über die Intensität des Internetgebrauchs belogen?
8. Nutzen Sie Computerspiele als eine Möglichkeit Problemen zu entkommen oder zur Erleichterung bei schlechter Stimmung (Angst, Schuld, Traurigkeit)?

Während die ersten fünf Fragen noch mit einem geregelten Alltagsleben einhergehen können, werden mit den letzten drei Kriterien emotionale und soziale Aspekte des Computerspielens abgefragt. Eine Bejahung dieser Aspekte weist auf eine pathologische Dimension hin (vgl. Lampen-Impkamp 2009, 125).

Stand der wissenschaftlichen Forschung / Einordnung

Derzeit werden in der wissenschaftlichen Forschung drei verschiedene Möglichkeiten für die Einordnung des Phänomens Computerspielsucht diskutiert: demnach kann die Computerspielabhängigkeit als Impulskontrollstörung, als Abhängigkeit im Sinne einer Sucht oder als Symptom bekannter psychischer Erkrankungen verstanden werden (vgl. te Wildt 2009, 1). Sollte die Computerspielsucht als eigenständiges Krankheitsbild anerkannt und in den gängigen Diagnosemanualen aufgenommen werden, so könnte sie ähnlich wie das pathologische Glücksspiel als Störung der Impulskontrolle eingeordnet werden. Diese Zuordnung wird aber von verschiedenen Wissenschaftlern als problematisch eingeordnet (vgl. Lampen-Impkamp 2009, 123). Dies lässt sich unter anderem damit begründen, dass hier schon für sich genommen pathologische bzw. kriminelle Verhaltensweisen wie Stehlen, Zündeln und Haare-Ausreißen mit nicht per se krankhaften Verhaltensweisen, die in exzessiver Form auftreten, in einer Kategorie zusammengefasst werden. Dies wird als schwierig angesehen, da die anderen Impulskontrollstörungen per se schon pathogen sind und oft als Symptom für eine psychische Erkrankung gelten können. Dies ist bei der Nutzung von Computerspielen zunächst nicht der Fall, die exzessive Form von Computerspielen gilt als problematisch, nicht aber das Spielen an sich (vgl. Lampen-Impkamp 2009, 123).

Als zweite Möglichkeit wird Computerspielsucht als Verhaltenssucht eingeordnet, wobei der Begriff problematisch ist, da in den gängigen Diagnosemanualen der Begriff „Sucht“ durch Missbrauch bzw. Abhängigkeit ersetzt wird. Vieles spricht dafür, dass die Kriterien für stoffgebundene Abhängigkeit auch auf die Symptomatik der Computerspielabhängigkeit anwendbar sind (vgl. te Wildt 2009, 3).

Bei der Frage, ob Computerspielsucht als Symptom für eine tiefer liegende psychische Erkrankung angesehen werden kann, zeigt die Forschung interessante Ergebnisse. Wissenschaftliche Untersuchungen (Rehbein 2009, S. 25, Petersen 2009, 263) und erste Praxiserfahrungen zeigen eine auffallend hohe Komorbidität computerspielabhängiger Klienten. Insbesondere Depressionen, ADHS und Angsterkrankungen werden bei begleitenden psychiatrischen Untersuchungen diagnostiziert (ebd.). Einige Untersuchungen berichten auch über einen häufigen Cannabismissbrauch bei Computerspielsucht (vgl. Petersen 2009, 268, Schuhler 2009, 34).

Weiter liegen Studien (vgl. Lampen-Impkamp 2009, 126) vor, in denen alle untersuchten Internet-/Computerspielabhängigen eine psychische Störung aufwiesen. Hier wurden vor allem depressive Störungen, Angsterkrankungen und Persönlichkeitsstörungen diagnostiziert. Das pathologische Computerspielverhalten kann so aus tiefenpsychologischer Sicht als ein gescheiterter Selbstheilungsversuch verstanden werden (vgl. ebd.).

Als eine Schlussfolgerung dieser Ergebnisse kann so z. B. eine bereits diagnostizierte psychische Erkrankung bei jungen Erwachsenen als ein Risikofaktor für die Herausbildung eines problematischen Computerspielverhaltens angesehen werden (Petersen 2009, 267). Computerspielsucht kann demnach als ein neues Symptom einer bekannten psychischen Störung verstanden werden. Manche Fachleute gehen noch weiter: Für Petry (2009, 25) ist die Computerspielsucht, er spricht von pathologischem PC Gebrauch, eine dauerhafte psychische Störung, die ein eigenständiges Krankheitsbild bildet. Eine Einordnung in das bestehende Suchtkonzept sei nicht statthaft, da er zentrale Merkmale von Sucht (Chronifizierung, hohes Sterberisiko, Devianz) nicht erfüllt sehe (vgl. Petry 2009, 24).

Die Fachstelle Computerspielsucht der Fachambulanz der Diakonie in Düsseldorf versteht das Phänomen der Computerspielabhängigkeit vor dem Hintergrund ihres Suchtverständnisses. Wie bei der Entwicklung anderer Abhängigkeitserkrankungen liegt der Abhängigkeitsentwicklung ein Ungleichgewicht im Leben oder in der Persönlichkeit des Betroffenen zugrunde, die es im Rahmen der Behandlung zu identifizieren gilt (vgl. Fachverband Medienabhängigkeit 2009, 2). Da Abhängigkeitserkrankungen nicht eindimensional zu erklären sind, gehen wir von einem multifakoriellen Bedingungsgefüge für die Suchterkrankung aus (vgl. Gesamtkonzept der Fachambulanz). Im Sinne unserer tiefenpsychologischen Ausrichtung verstehen wir Computerspielsucht als eine tiefgreifende Störung der Beziehungs- und Selbstwertregulation des Betroffenen. In unserer Arbeit versuchen wir die zugrunde liegende Psychodynamik des Klienten zu analysieren, der in der virtuellen Welt eine Kompensation seiner bisherigen Beziehungserfahrungen sucht (vgl. ebd.). Studien haben belegt, dass dem Computerspielen eine hohe Funktionalität bei der Regulation von Stress zugesprochen wird. In den virtuellen Welten, in denen Anerkennung und Belohnung gefunden werden kann, besteht die Möglichkeit, Misserfolge im realen Leben in den Hintergrund treten zu lassen. So kreierte die virtuelle Welt eine verlockende Möglichkeit den realweltlichen Problemen aus dem Wege zugehen.

Aber auch verhaltenstherapeutische Ansätze fließen in unsere Grundhaltung gegenüber dem Phänomen Computerspielsucht ein. So sollen in der Beratung von Computerspielsüchtigen versucht werden, die krankmachenden Denkprozesse vor dem Hintergrund positiver Verstärkungen (virtuelle Belohnungen) und negativer Verstärker zu analysieren. Im Rahmen der verhaltenstherapeutischen Ansätze geht es vor allem um eine konkrete Veränderung des Computernutzungsverhaltens, z. B. durch positive Erlebnisse in der realen Alltagswelt (vgl. Lampen-Impkamp 2009, 129). Wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen auch, ist von einer hohen Komorbidität auszugehen. Entsprechende psychiatrische Krankheitsbilder müssen diagnostiziert und behandelt werden.

4 Zielgruppe für die Fachstelle Computerspielsucht

Die Fachstelle für Computerspielsucht ist zuständig für die Beratung von Menschen, die ein problematisches Computerspiel- bzw. Internetnutzungsverhalten aufweisen und deren Angehörige. Zielgruppe sind in der Regel junge Erwachsene, bei denen sich durch intensive PC Nutzung erhebliche Probleme auf sozialem, wirtschaftlichem, beruflichem und seelischem Gebiet ergeben haben. Der überwiegende Teil der Ratsuchenden ist männlich. Für die Beratung kommen Ratsuchende, die ihren Wohnsitz in der Region Düsseldorf haben in Frage. Sie sollten mindestens 16 Jahre alt sein.

Im Schwerpunkt wird die Fachstelle Computerspielsucht bei folgenden Themenbereichen angesprochen:

- Online-Rollenspiele (z. B. World of Warcraft)
- Computer- und Konsolenspiele
- Ego-Shooter
- Exzessive PC-Nutzung
- Mediennutzung

Die bisherigen Erfahrungen und die wissenschaftliche Forschung zeigt, dass Betroffene selten aus eigener Initiative heraus die Beratungsstellen aufsuchen, oft sind sie so in ihrer virtuellen Welt versunken, dass die gängige Komm-Struktur der Beratungsarbeit eine unüberwindbare Hürde darstellen kann. An dieser Stelle müssen in der Zukunft Konzepte entwickelt werden, die einen niederschweligen Zugang (virtuelles Beratungsportal) ermöglichen, mit dem Ziel dies in einen direkten „face to face“-Kontakt münden zu lassen (vgl. Positionspapier Fachverband Medienabhängigkeit, 1).

5 Beratungsangebot der Fachstelle

Die Kontaktaufnahme erfolgt in der Regel über den Ratsuchenden selbst oder vermittelnde Stellen wie Schulen, Ausbildungsstellen, Jugendberatungsstellen, etc. In der Regel erfolgt der Erstkontakt telefonisch. Innerhalb von spätestens 1 - 2 Wochen erhält jeder Klient einen Aufnahmegesprächstermin. Es gibt keine langen Wartezeiten. In dringenden Fällen und Krisensituationen ist auch unmittelbare Hilfe möglich.

Inhalte des Aufnahme-/Informationsgesprächs:

- Vorstellungsgrund
- kurze Anamnese des Computerspielverhaltens
- kurze Sozialanamnese
- Vorbehandlungen
- Wünsche und Erwartungen des Klienten
- vorläufige Diagnose
- weitere Beratungs- und Behandlungsschritte
- Besonderheiten

Beratungsgespräche

Mit den Betroffenen werden regelmäßige Beratungstermine vereinbart, in denen das gegenwärtige Computerspielverhalten analysiert und reflektiert wird.

Im Rahmen des Beratungsprozesses sollen die Betroffenen die Möglichkeit bekommen zu klären, wie sie ihre Computerspielnutzung einordnen müssen. Es scheint unter Fachleuten übereinstimmend so zu sein, als bedarf es einer präzisen diagnostischen Abklärung des Computerspielverhaltens. Es geht darum zu klären, ob bereits ein süchtiges Verhalten vorliegt oder ob es sich um einen exzessiven Konsum von Computerspielen über einen gewissen Zeitraum handelt (vgl. Wessel 2009, 153). Gerade vor dem Hintergrund der Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene kann es sich bei dem beschriebenen Verhalten auch um ein Übergangsphänomen handeln, welches in die „Lebensphase Jugend“ und dem damit verbundenen Experimentieren mit Grenzen einzuordnen ist (vgl. Petry 2009, 25).

Aufgrund der beschriebenen Häufigkeit von komorbiden Störungen, die im psychiatrischen Bereich angesiedelt sind, ist bei Beratungsprozessen eine psychiatrische Abklärung durch den Arzt der Fachambulanz möglich und wird bei Bedarf eingeleitet.

Gruppenangebot

Das Gruppenangebot für Computerspielsüchtige oder -gefährdete bietet die Möglichkeit, mit anderen Betroffenen ihr individuelles Sucht-/Computerspielverhalten zu reflektieren und Entscheidungen über weitere Hilfen zu treffen. Computerspielabhängige leben in der Regel sehr isoliert von realweltlichen Kontakten, sie können daher deutlich von Kontakten mit Betroffenen profitieren. Der Einstieg in die Gruppe fällt jedoch aufgrund der genannten sozialen Isolation

oftmals schwer. Teilnahmevoraussetzung für die Gruppe ist eine zuvor in den Einzelgesprächen festgestellte Gruppenfähigkeit. Die Gruppe wird von hauptamtlichen Mitarbeitern der Fachambulanz geleitet.

Themenschwerpunkte der Einzel- und Gruppenarbeit sind u. a.:

- Reflexion des Computerspielverhaltens
- Hinführung und Stabilisierung der Computerspielabstinenz
- Reflexion der weiteren Mediennutzung
- Bearbeitung der Krankheitseinsicht
- Aufbau einer Tagesstruktur / Freizeitverhalten
- Unterstützung in konkreten Konflikt- und Krisensituationen
- Rückfallbearbeitung
- Bei Bedarf Motivierung zu weiterführenden Maßnahmen wie Entwöhnungsbehandlungen oder Selbsthilfegruppenbesuchen.

Freizeitpädagogische Angebote

Insbesondere vor dem Hintergrund der jugendlichen Klientel können Ansätze sinnvoll sein, in denen alternative Verhaltensweisen zum Computerspiel ausprobiert werden können. Oft haben die Aktivitäten im Bereich Computerspiele alle anderen Hobbies abgelöst oder gar nicht erst entstehen lassen. Welche alternativen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung also existieren und wie realweltliche Kontakte unter Gleichaltrigen gestaltet werden können, kann also unter Umständen auch ein wichtiges Thema für junge heranwachsende Betroffene sein (vgl. Wölfing 2009, 147).

Informationsabende

Die Fachstelle Computerspielsucht bietet einmal monatlich Informationsabende für Betroffene und am Thema Interessierte in den Räumen der Fachambulanz an. Hier sollen erste Informationen zum Thema Computerspielsucht diskutiert und das Beratungsangebot vorgestellt werden. Das Thema Computerspielsucht ist bislang in der Öffentlichkeit noch recht unbekannt. Eltern und andere Angehörige blicken oftmals mit großer Skepsis auf ihre Kinder, die fremdartige, unbekannte Computerspiele stundenlang spielen können. Vor diesem Hintergrund bietet die Fachstelle die Informationsabende mit folgenden Schwerpunkten an:

- Einblicke in virtuelle Welten (exemplarische Vorstellung verschiedener Computerspiele - Hintergründe)
- Wann kann man von einer problematischen Computerspielnutzung sprechen (Krankheitsverlauf und Merkmale)
- Vorstellung des Beratungsangebotes der Fachstelle Computerspielsucht

Die Veranstaltung umfasst 90 Minuten. Sollten Besucher weiteren Beratungsbedarf haben, können Einzelgespräche vereinbart werden. Geleitet wird die Gruppe von einem Diplom Sozialarbeiter mit entsprechender Fachkompetenz.

Im Rahmen von „Inhouse-Seminaren“ ist es auch möglich, diese Informationsveranstaltung bei anderen Trägern und Institutionen durchzuführen.

Angehörigenarbeit / Elterngruppe

Die Fachstelle für Computerspielsucht ist Anlaufstelle für Eltern, die über das Nutzungsverhalten von Computern/Internet ihrer Kinder besorgt sind. Oft haben die Jugendlichen selber kaum ein Problembewusstsein. Die Fachstelle bietet in Eltern- oder Familiengesprächen eine erste Analyse des Computerspielverhaltens des jungen Heranwachsenden an. Dabei geht es um den Versuch, pathologisches Nutzungsverhalten von dem jugendlichen Gebrauch von Computerspielen, der eher in die „Lebensphase Jugend“ und dem damit verbundenen Experimentieren mit Grenzen einzuordnen ist, abzugrenzen.

Für Angehörige, hier vorzugsweise Eltern, deren Kinder ein problematisches Computerspielverhalten aufweisen, ist eine Elterngruppe geplant. Diese soll idealerweise in Zusammenarbeit mit den Evangelischen Beratungsstellen der Diakonie in Düsseldorf angeboten werden.

Thematische Schwerpunkte der Elterngruppe sollen folgende Aspekte bilden:

- Angeleiteter Austausch der Eltern über die Computernutzung der Jugendlichen, mit dem Ziel, die eigene häusliche Situation besser einzuschätzen
- Reflexion des familiären Alltags, des Erziehungsverhaltens und der Mediennutzung
- Strategien zum Umgang mit dem Konsumenten
- Hilfestellung bei der Einordnung des Computerspielens als jugendliches Experimentierverhalten oder problematischer, behandlungsbedürftiger Konsum
- Finden und Stärken der eigenen (Erziehungs)position

Durch die Teilnahme an der Gruppe sollen Eltern in der Lage sein, auffälliges Verhalten ihrer Kinder besser einzuschätzen und die sich daraus entwickelnden Probleme anzusprechen.

Die Elterngruppe wird als halboffenes Angebot geplant, sie findet einmal wöchentlich statt und wird von 2 Mitarbeitern geleitet, wobei beide thematischen Schwerpunkte (Suchthilfe und Erziehungsberatung) vertreten sein sollen.

6 Personal

In der Fachambulanz arbeitet ein multidisziplinäres Team, welches aus folgenden Fachrichtungen besteht:

- Facharzt für Psychiatrie
- Diplom-Psychologin (mit therapeutischer Zusatzqualifikation)
- Diplom-Sozialarbeiter(innen) (z. T. mit anerkannter therapeutischer Zusatzqualifikation)
- Diplom-Sozialpädagoge(innen) (z. T. mit anerkannter therapeutischer Zusatzqualifikation)
- Diplom-Pädagogin
- Pädagoge (mit suchttherapeutischer Qualifikation)
- Externe(r) Supervisor(in)
- Verwaltungsmitarbeiterinnen
- Honorarmitarbeiter(innen) unterschiedlicher Fachrichtungen

Für die Fachstelle Computerspielsucht steht ein Diplom-Sozialarbeiter mit suchttherapeutischer Zusatzqualifikation mit einem Stellenumfang von 0,5 VB zur Verfügung.

7 Qualitätssicherung

Die Fachstelle Computerspielsucht ist in den Qualitätsentwicklungs- und Qualitätssicherungsprozess der Fachambulanz eingebunden.

8 Literaturverzeichnis

Beranek, A.; Cramer-Düncher, U.; Baier, S. (2009). Das Online Rollenspiel „World of Warcraft“ aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler. In: Hardt, J.; Cramer-Düncher, U.; Ochs, M. (Hg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Vandenhoeck & Rubrecht: Göttingen

Fachverband Medienabhängigkeit (2009). Diskussionsgrundlage für das Positionspapier Behandlung von Medienabhängigkeit. Online unter: http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Positionspapier_behandlung.pdf [08.02.2010]

Petersen, K. U.; Weymann, N.; Schelb, R; Thomasius, R. (2009): Pathologischer Internetgebrauch - Epidemiologie, Diagnostik, komorbide Störungen und Behandlungsansätze. http://www.hss.de/fileadmin/media/downloads/Berichte/091110_RM_Thomasius.pdf [11.01.2010]

Lampen-Impkamp, S.; te Wildt, B.-T. (2009): Internet- und Computerspieleabhängigkeit. In: Hardt, J.; Cramer-Düncher, U.; Ochs, M. (Hg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Vandenhoeck & Rubrecht: Göttingen

Petry, J. (2009). Dysfunktionaler und pathologischer PC und Internet-Gebrauch. Hofgrefe: Göttingen

Rehbein, F.; Kleimann, M.; Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Forschungsbericht des Kriminologischen Institutes Niedersachsen. Online unter: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf> [18.02.2010]

Schuhler, P. (2009). Pathologischer PC / Internet-Gebrauch: Krankheitsmodell, diagnostische und therapeutische Ansätze. In Münchwieser Hefte. Versunken und verloren in virtuelle Welten. Tagungsband des Münchwieser Symposiums.

te Wildt, B.-T. (2009). Nosologie des Phänomens Internetabhängigkeit. Online unter: http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/pdf_doc/internetabhaengigkeit08.pdf [08.02.2010]

Wessel, T. (2009). ??? In: DHS. Jahrbuch Sucht. Neuland Verlag

Wölfling, K. (2009): Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht. In: Hardt, J.; Cramer-Düncher, U.; Ochs, M. (Hg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Vandenhoeck: Göttingen