

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Einleitung | 13 |
| 1 Ästhetik des Computerzeitalters | 15 |
| 1.1 Umbrüche in der Mediengeschichte: Oralität, Literalität und Virtualität. | 17 |
| 1.2 Medienkritik und Medienbejahung zwischen Apokalypse und Utopie | 20 |
| 1.3 Medium, Medialität und Medienwelten | 23 |
| 1.4 Medialität der Kombination PC/Internet. | 25 |
| 2 Medienpsychologische Grundlagen | 29 |
| 2.1 Erklärungsansätze zur Mediennutzung | 29 |
| 2.2 Medienpsychologische Kommunikationstheorien | 31 |
| 2.3 Versunken in virtuellen Welten, Telepräsenz und Immersion. | 34 |
| 2.4 Virtuelle Erlebnispotenziale | 36 |
| 2.4.1 Unterhaltung | 36 |
| 2.4.2 Beziehungsbildung | 38 |
| 2.4.3 Identitätsentwicklung | 40 |
| 2.5 Gefahr des Eskapismus | 42 |
| 3 Handlungspsychologie des Spiels | 45 |
| 3.1 Handlungstheorie nach Oerter. | 45 |
| 3.2 Das kindliche Spiel | 48 |
| 3.3 Spielen im Erwachsenenalter | 51 |
| 3.4 Das Medium PC/Internet als Universalspielzeug | 52 |
| 3.4.1 PC/Internet als Arbeitsmittel. | 52 |
| 3.4.2 Surfen, Chatten und Gamen | 53 |
| 3.4.3 Dysfunktionaler PC-/Internet-Gebrauch. | 55 |
| 4 Bindungsdynamische Sichtweise | 57 |
| 4.1 Erkunden, entdecken und erobern – aber von einem sicheren Hafen aus. ... | 57 |
| 4.1.1 Bindungstheoretische Grundlagen | 57 |
| 4.1.2 Das Konzept der Feinfühligkeit | 60 |
| 4.2 Ungünstige Bindungserfahrungen und Kompensationsversuche im PC-/Internet-Gebrauch | 62 |
| 5 Erklärungsmodelle zum dysfunktionalen PC-/Internet- Gebrauch und pathologischen PC-/Internet-Spielen | 65 |
| 5.1 Das Suchtkonzept | 65 |
| 5.2 Das Diathese-Stress-Modell | 69 |
| 5.3 Das biopsychosoziale Störungsmodell | 71 |
| 5.3.1 Einflussfaktoren des PC-/Internet-Gebrauchs. | 72 |
| 5.3.2 Qualitative Nutzungsformen des PC/Internets | 73 |

| | | |
|----------|--|-----|
| 6 | Dysfunktionaler PC-/Internet-Gebrauch im Jugendalter | 76 |
| 6.1 | Globalisierte Medienkultur und Identitätsentwicklung | 76 |
| 6.1.1 | Übergangsgesellschaft | 76 |
| 6.1.2 | Identitätsentwicklung | 78 |
| 6.1.3 | Virtuelle Identitätsräume | 79 |
| 6.2 | Aufwachsen in der digitalen Medienkultur | 80 |
| 6.2.1 | Erwerb von Medienkompetenz | 80 |
| 6.2.2 | Weibliches Chatten | 82 |
| 6.2.3 | Männliches Gamen | 83 |
| 6.3 | Risiko-/Schutzfaktoren, Merkmale und Folgen dysfunktionalen PC-/Internet-Gebrauchs im Jugendalter | 85 |
| 6.4 | Medienerziehung, Beratungs- und Behandlungsstrategien bei dysfunktionalem Gebrauch des PC und Internet | 88 |
| 6.4.1 | Pädagogische Leitlinien | 88 |
| 6.4.2 | Therapeutische Interventionen | 91 |
| 7 | Pathologisches PC-/Internet-Spielen als Störungsbild | 93 |
| 7.1 | Psychopathologie und Komorbidität | 94 |
| 7.2 | Ätiologie | 96 |
| 7.3 | Pathogenese und Chronifizierung | 98 |
| 7.4 | Nosologie | 99 |
| 7.5 | Typologie und Pathoplastik | 100 |
| 7.6 | Differenzialdiagnostik | 101 |
| 7.6.1 | Internet-Glücksspielen | 101 |
| 7.6.2 | Cybersexzess | 106 |
| 8 | Klinische Beschreibung mit Falldarstellungen | 109 |
| 8.1 | Gamen | 110 |
| 8.2 | Chatten | 115 |
| 8.3 | Surfen | 119 |
| 8.4 | Sonderformen | 123 |
| 8.5 | Eine explorativ-deskriptive Studie | 126 |
| 8.5.1 | Ergebnisse | 126 |
| 8.5.2 | Interpretation | 131 |
| 9 | Diagnostik, Behandlungsziele und -strategien | 134 |
| 9.1 | Rahmenbedingungen | 134 |
| 9.2 | Diagnostik | 136 |
| 9.3 | Therapeutische Veränderungsprozesse | 138 |
| 9.4 | Die therapeutische Beziehung | 140 |
| 9.5 | Symptomatologische Behandlung | 144 |
| 9.5.1 | Entwicklung von Medienkompetenz (Ampelmodell) | 144 |
| 9.5.2 | Motivierung und Rückfallprävention | 147 |
| 9.6 | Ursachenbezogene Behandlung | 150 |
| 9.6.1 | Klinische Erklärungsmodelle | 150 |
| 9.6.2 | Behandlungsstrategien und -methoden | 152 |

| | |
|--|-----|
| Literatur | 154 |
| Anhang | 169 |
| Kurzfragebogen zu Problemen beim Computergebrauch (KPC) | 168 |
| Auswertungsrichtlinien zum KPC | 170 |
| Anamnesebogen zum PC-/Internet-Gebrauch | 171 |
| Interviewleitfaden bei pathologischem PC-/Internet-Gebrauch – Hinweise für die Interviewführung – | 173 |
| Interviewleitfaden bei pathologischem PC-/Internet-Gebrauch | 174 |
| Fragen zum dissoziativen Erleben | 177 |
| Arbeitsbogen zum Realitäts-Virtualitäts-Erleben | 178 |
| Zusatzhausordnung | 179 |
| Erlaubnis zur Nutzung des Internetcafés | 180 |
| Verzichtserklärung bei pathologischem Online-Gamen | 181 |
| Briefvorlage zur Löschung eines Spielaccounts | 182 |
| Zielvereinbarungen zum funktionalen Umgang mit dem PC/Internet (Ampelmodell) | 183 |