

Gehören Gamer in die Suchtbehandlung?

Frank Gauls

Ambulante Suchthilfe Bethel

Fachstelle Sucht | Glücksspielsucht



Diagnosekriterien der Computerspielabhängigkeit nach ICD 11:

Definition:

Es besteht ein Muster an anhaltendem oder wiederkehrendem Spielverhalten, das online oder offline erfolgen kann.

Die Störung ist gekennzeichnet durch:

- a) eine beeinträchtigte Kontrolle über Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beendigung und Kontext des Spielens
- b) eine zunehmende Priorität für das Spielen in einem Maße, dass das Spielen „Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten“ gewinnt
- c) die Fortsetzung oder Eskalation des Spielens trotz des Auftretens von negativen Folgen

Dauer: 12 Monate

nach Studienlage: ja



© HStocks / Getty Images / iStock

So süchtig machen WhatsApp, Instagram und Co

DAK-Studie untersucht Social-Media-Nutzung von Kindern und Jugendlichen. Rund 100.000 Kinder und Jugendliche sind abhängig von Social Media.

Studie: Fast 300.000 Jugendliche sind internetsüchtig

In Deutschland sind nach einer Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung immer mehr Jugendliche onlinesüchtig. Ihre Zahl hat sich binnen vier Jahren nahezu verdoppelt. Und: Mädchen sind offensichtlich anfälliger als Jungs (Deutschlandfunk, 03.02.2017)

Altersgruppe	Gesamt (%)	Weiblich (%)	Männlich (%)
14-64	1,0	0,8	1,2
14-24	2,4	2,4	2,5
14-16	4,0	4,9	3,1

Quelle: Pinta-Diari, 2013

Gamer

- **niedriges Einstiegsalter**
- **jünger als alle anderen Suchtkranken**
- **leiden in erheblichem Mass unter sozialen Phobien, Ängsten, Panikattacken und Depressionen**
- **erleben ihr Verhalten als sinnvoll**
- **können sich häufig keine (dauerhafte) Abstinenz vorstellen**

Gamer

- **erleben die Realität als langweilig und unbefriedigend**
- **das Vertrauen in Beziehungen ist häufig schwer erschüttert**
- **der PC eine mächtiger und guter Freund**
- **aber auch eine Reihe von Schnittmengen zu „klassischen“ Suchtkranken**
- **Konsum von Cannabis, Amphetaminen**



Gamer

- **Verlust von sozialen Kontakten, Ausbildungs- oder Arbeitsplatz und von Hobbies und sonstigen Interessen,**
- **Konflikte innerhalb der Beziehung und/oder Familie**
- **weiterzocken trotz dieser Folgen**
- **Aber: weniger klar sind Dosissteigerung und das „Nicht-Aufhören-Können“ im Sinne eines Kontrollverlustes**



Gehören Gamer in die Suchtbehandlung?

- **Ja, aber nicht weil Gaming Disorder im ICD 11 als Suchterkrankung aufgenommen wird und erst Recht nicht wegen der vielen Studien, die uns glauben lassen, dass es sich um eine Suchterkrankung handelt!**

Gehören Gamer in die Suchtbehandlung?

- **sondern**
- **weil der Umgang mit Ambivalenzen und die Motivationsarbeit eine Kernkompetenz in der Suchthilfe ist**
- **ebenso wie die bedingungsfreie Akzeptanz und**
- **die Beziehungsarbeit**

Gehören Gamer in die Suchtbehandlung?

- **sie von den Methoden zur Rückfallprophylaxe profitieren und**
- **eine Behandlung in Gruppen den sozialen Phobien entgegenwirkt**

Und die Praxis?

- **PC-/Internetuser profitieren vom Setting und Methoden der Suchtberatung / -behandlung**
- **eine Behandlung mit Glücksspielern ist möglich**
- **eine Abstinenzorientierung ist im ambulanten Setting nicht zwingend notwendig,**
- **aber eine solide Vereinbarung nach dem Ampel-Modell unerlässlich**

"Für jedes komplexe Problem gibt es eine einfache Lösung, und die ist falsch."

Henry Louis Mencken

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Frank Gauls

Ambulante Suchthilfe Bethel

Fachstelle Glücksspielsucht

Gadderbaumer Str. 33

33602 Bielefeld

0521/772-78769

frank.gauls@evkb.de