

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	13
<b>1 Ästhetik des Computerzeitalters</b> .....	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
<b>2 Medienpsychologische Grundlagen</b> .....	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
<b>3 Handlungspsychologie des Spiels</b> .....	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
<b>4 Bindungsdynamische Sichtweise</b> .....	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
<b>5 Erklärungsmodelle zum dysfunktionalen PC-/Internet- Gebrauch und pathologischen PC-/Internet-Spielen</b> .....	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

<b>6</b>	<b>Dysfunktionaler PC-/Internet-Gebrauch im Jugendalter</b>	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
<b>7</b>	<b>Pathologisches PC-/Internet-Spielen als Störungsbild</b>	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
<b>8</b>	<b>Klinische Beschreibung mit Falldarstellungen</b>	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
<b>9</b>	<b>Diagnostik, Behandlungsziele und -strategien</b>	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

---

<b>Literatur</b> .....	154
<b>Anhang</b> .....	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