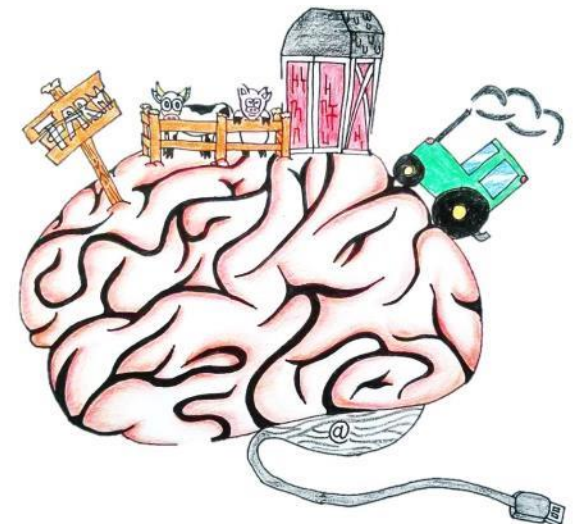


„Klicken bis der Arzt kommt“ Kann man das verhindern?

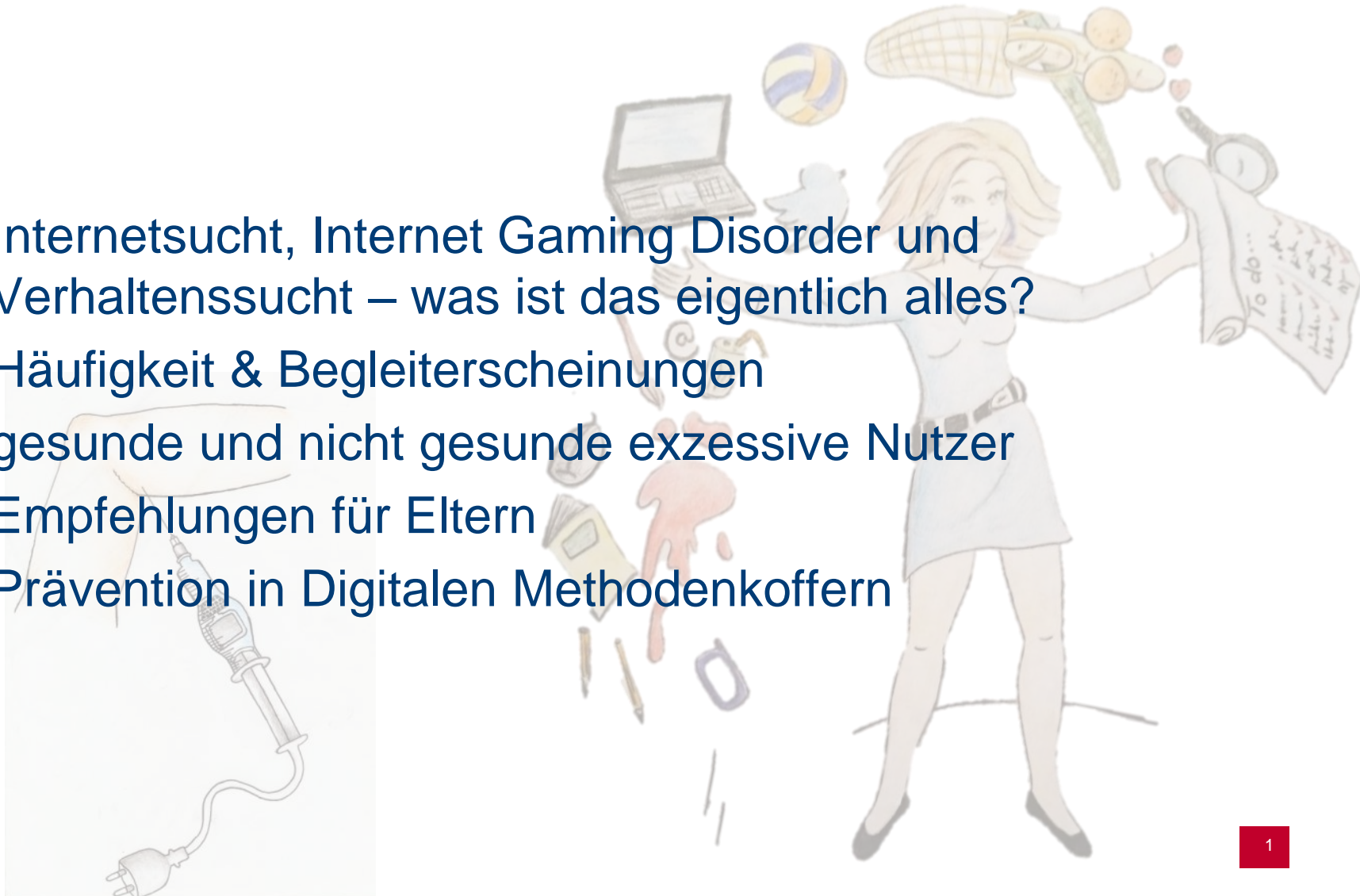
Michael Dreier

Ambulanz für Spielsucht
Schwerpunkt Medizinische Psychologie & Medizinische Soziologie
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
UNIVERSITÄTSMEDIZIN der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Duesbergweg 6 - Campus
55128 Mainz

Mainz, 04.04.2017



- Internetsucht, Internet Gaming Disorder und Verhaltenssucht – was ist das eigentlich alles?
- Häufigkeit & Begleiterscheinungen
- gesunde und nicht gesunde exzessive Nutzer
- Empfehlungen für Eltern
- Prävention in Digitalen Methodenkoffern



Internetsucht & Internet Gaming Disorder

9 Kriterien:

- | | ja | nein |
|--|-------------------------------------|--------------------------|
| • Craving | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Entzugssymptome | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Toleranzentwicklung | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Kontrollverlust | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Interessenverlust | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Negative Konsequenzen | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Täuschung | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Stimmungsregulation | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Gefährdung relevanter Lebensbereiche | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

5 oder mehr



über 12 Monate

Proposed Criteria

Persistent and recurrent use of the Internet to engage in games, often with other players, leading to clinically significant impairment or distress as indicated by five (or more) of the following in a 12-month period:

1. Preoccupation with Internet games. (The individual thinks about previous gaming activity or anticipates playing the next game; Internet gaming becomes the dominant activity in daily life).
Note: This disorder is distinct from Internet gambling, which is included under gambling disorder.
2. Withdrawal symptoms when internet gaming is taken away. (These symptoms are typically described as irritability, anxiety, or sadness, but there are no physical signs of pharmacological withdrawal.)
3. Tolerance—the need to spend increasing amounts of time engaged in Internet games.
4. Unsuccessful attempts to control the participation in Internet games.
5. Loss of interests in previous hobbies and entertainment as a result of, and with the exception of, Internet games.
6. Continued excessive use of Internet games despite knowledge of psychosocial problems.
7. Has deceived family members, therapists, or others regarding the amount of Internet gaming.
8. Use of Internet games to escape or relieve a negative mood (e.g., feelings of helplessness, guilt, anxiety).
9. Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of participation in Internet games.

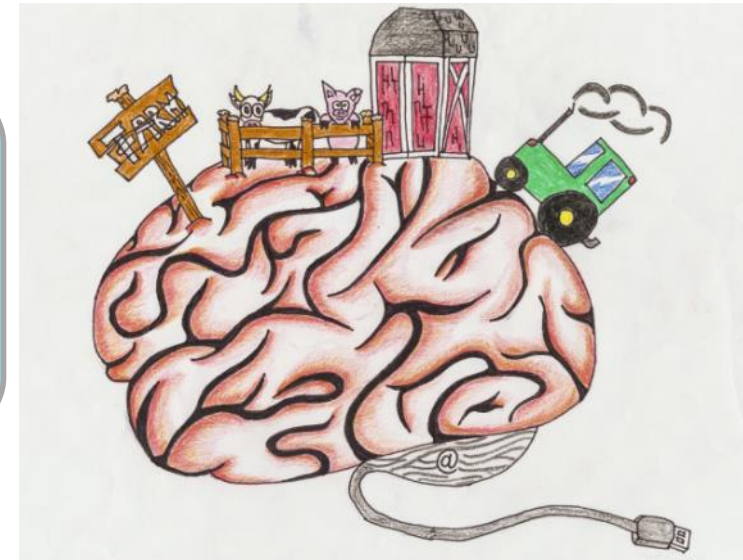
Internet Gaming Disorder

Diagnostik

Internet Gaming Disorder

Gedankliche Eingenommenheit/ Craving

„Ja, ich hab darüber nachgedacht [lacht], was mit meiner Ernte [Farmville] passiert ist, was mit meiner Stadt passiert ist, die ich neu gebaut habe.“



Permanente Beschäftigung mit Internetspielen. Betroffene denken über frühere Internetspiele nach oder beschäftigen sich gedanklich mit zukünftigen Internetspielen. Der Alltag wird durch Internetspiele dominiert.

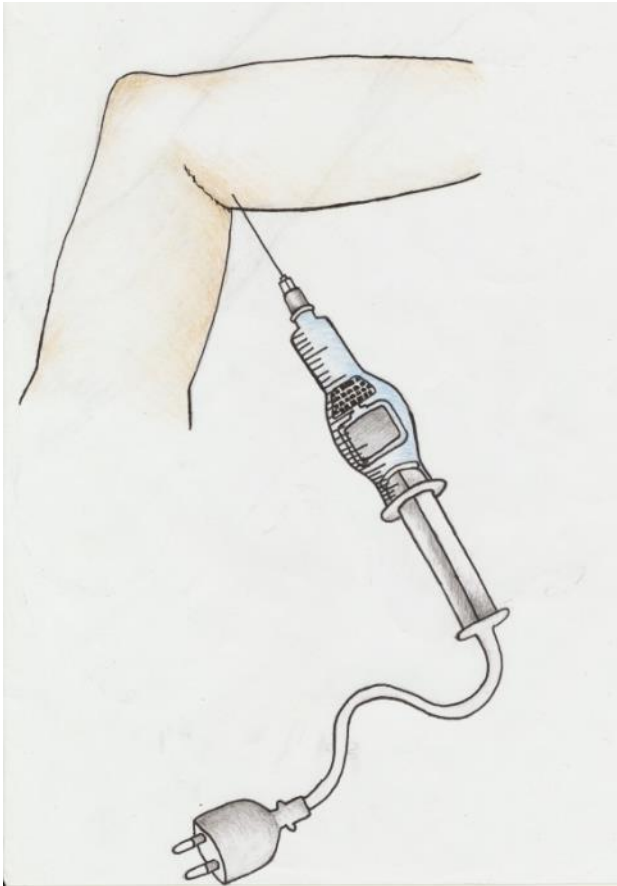
Diagnostik

Internet Gaming Disorder

Entzugssymptome

„... ich glaube, ich könnte es nicht [kurze Pause], ich muss eine Verbindung irgendwohin haben, und dann, denke ich, ich könnte es nicht machen.“

Entzugssymptome treten auf, wenn das Internetspielen nicht zur Verfügung steht. Dies äußert sich bspw. durch Reizbarkeit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit, jedoch gibt es keine körperlichen Symptome im Sinne eines Medikamentenentzuges.



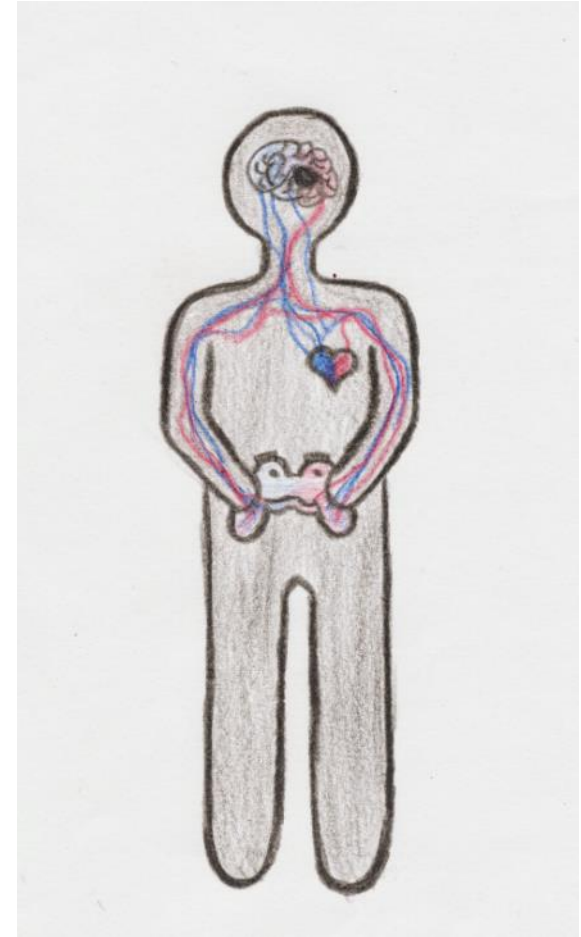
Diagnostik

Internet Gaming Disorder

Toleranzentwicklung

„... als ich zurückkam nach [Heimatstadt], ich habe weder PlayStation noch Ego-Shooter online gespielt, aber als ich realisiert habe, dass es für die PS3 kostenlos war, habe ich damit angefangen, weil es Spaß gemacht hat. Ja, so hat es angefangen.“

Toleranzentwicklung bezeichnet das bewusste oder unbewusste Bedürfnis mehr Zeit in Internetspielen zu verbringen.



Diagnostik

Internet Gaming Disorder



Kontrollverlust

„Aber, soweit es mich betrifft, denke ich, dass ich damit umgehen kann. Und ja, ich möchte in der Lage sein, damit umzugehen. Das ist wichtig für mich, für mich selbst. Ehm, weil ich erkannt habe, dass ich an der Grenze bin, die Kontrolle zu verlieren. Das hat sich entwickelt, wenn ich daran dachte.“

Hierbei handelt es sich um erfolglose Versuche die Teilnahme an Internetspielen zu beenden.

Diagnostik

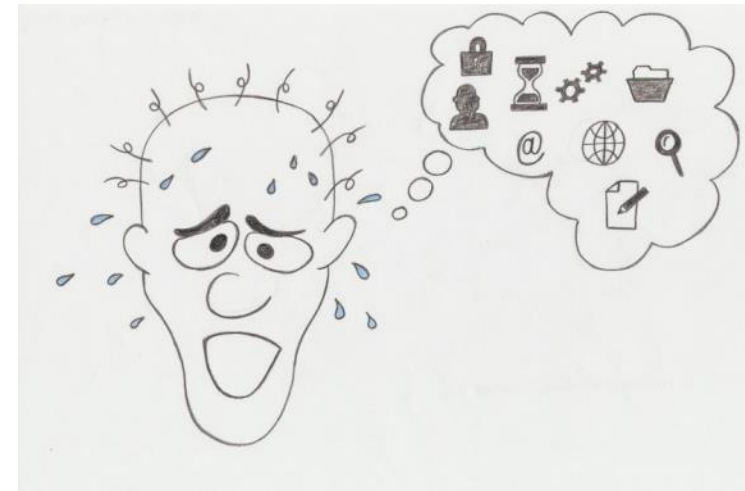
Internet Gaming Disorder

Interessenverlust

„Weil, wenn der Computer nicht da wäre, würde ich mehr mit meinen Freunden machen und viel mehr für die Schule. Wenn ich vor dem Computer sitze, alles hinter mir [kurze Pause], ist alles neben mir uninteressant.

Eine Welt ohne Internet ist nicht möglich. Der Computer ist für mich, wenn ich es so sagen kann, mein Fleisch und Blut.“ [lacht]

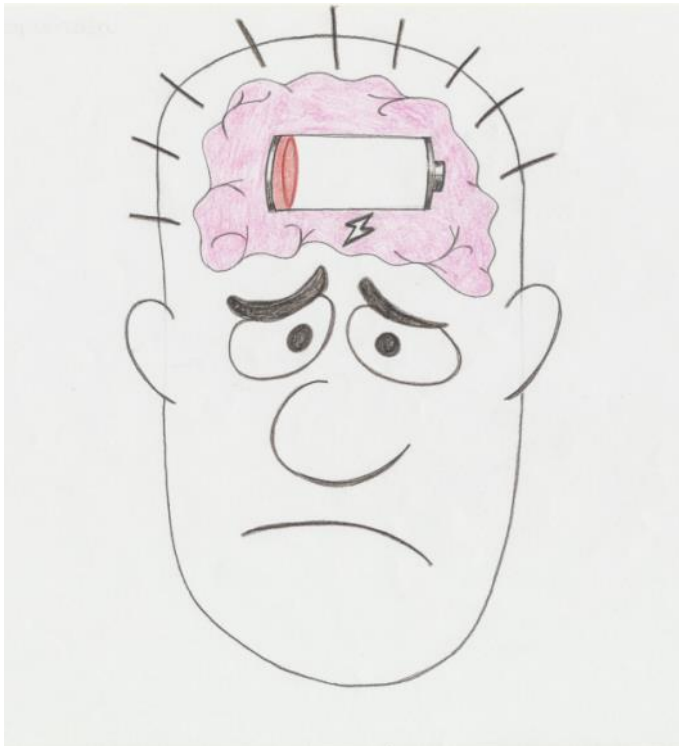
Infolge von Internetspielen verlieren Betroffene das Interesses an früheren Hobbies.



Diagnostik

Internet Gaming Disorder

Negative Konsequenzen



„Es ist normalerweise stressig an Tagen, an denen wir Tests schreiben. Und das ist anstrengend, weil ich für einige Tests vergesse zu lernen. Und dann komme ich nach Hause mit schlechten Noten.“

Trotz des Wissens über psychosozialen Probleme werden die Internetspiele weiter verwendet.

Diagnostik

Internet Gaming Disorder

Täuschung

„Ja, meine Eltern wollen, dass ich um 23 Uhr im Bett bin. Wenn sie schlafen, gehe ich zurück an den PC und gehe ins Bett, wenn ich müde bin.“

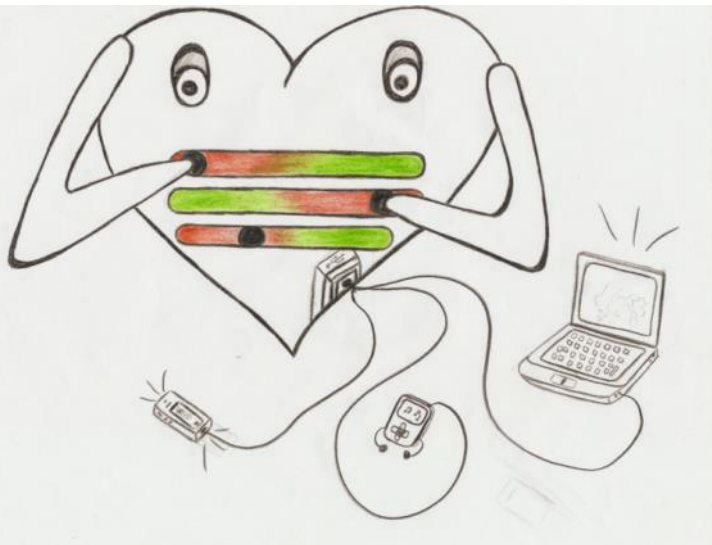
Familienmitgliedern, Therapeuten oder signifikante Andere werden über das Ausmaß der Internetspiels getäuscht.



Diagnostik

Internet Gaming Disorder

Stimmungsregulation



„... aber wenn ich am Computer bin, dann kann ich entspannen, dann denke ich nicht an andere Dinge. Dann denke ich nicht an Schule oder Hausaufgaben.“

Internetspiele werden verwendet, um negativen Stimmungen (wie bspw. Gefühlen von Hilflosigkeit, Schuld oder Ängstlichkeit) zu entfliehen oder diese zu lindern.

Diagnostik

Internet Gaming Disorder

Gefährdung relevanter Lebensbereiche

„Auf meine Noten ja, letztes Jahr war ich [kurze Pause], aber dieses Jahr war ich schockiert, dass ich ein Jahr wiederholen musste.“



Das Konsumieren von Internet-Spielen führt dazu, dass wichtigen Beziehungen, der Beruf oder Ausbildungs- bzw. Karrieremöglichkeiten gefährdet werden.

Wichtig: Störung distinkt vom Online-Glücksspiel.

Internetsucht und Internet Gaming Disorder

9 Kriterien:

- | | ja | nein |
|--|-------------------------------------|--------------------------|
| • Craving | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Entzugssymptome | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Toleranzentwicklung | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Kontrollverlust | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Interessenverlust | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Negative Konsequenzen | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Täuschung | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Stimmungsregulation | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Gefährdung relevanter Lebensbereiche | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

5 oder mehr



über 12 Monate

Proposed Criteria

Persistent and recurrent use of the Internet to engage in games, often with other players, leading to clinically significant impairment or distress as indicated by five (or more) of the following in a 12-month period:

1. Preoccupation with Internet games. (The individual thinks about previous gaming activity or anticipates playing the next game; Internet gaming becomes the dominant activity in daily life).
Note: This disorder is distinct from Internet gambling, which is included under gambling disorder.
2. Withdrawal symptoms when internet gaming is taken away. (These symptoms are typically described as irritability, anxiety, or sadness, but there are no physical signs of pharmacological withdrawal.)
3. Tolerance—the need to spend increasing amounts of time engaged in Internet games.
4. Unsuccessful attempts to control the participation in Internet games.
5. Loss of interests in previous hobbies and entertainment as a result of, and with the exception of, Internet games.
6. Continued excessive use of Internet games despite knowledge of psychosocial problems.
7. Has deceived family members, therapists, or others regarding the amount of Internet gaming.
8. Use of Internet games to escape or relieve a negative mood (e.g., feelings of helplessness, guilt, anxiety).
9. Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of participation in Internet games.

Internet Gaming Disorder

WHO diskutiert die Aufnahme der Verhaltenssucht Behavioral Addictions ICD-11 (ca. 2018)

ICD-11 Beta Draft (Mortality and Morbidity Statistics) [Register] [Log In] Last Update: Mar 28

Search [Advanced Search] Foundation Linearizations Contributions Info

Foundation Id: <http://id.who.int/icd/entity/718071594>

6B51.2 Gaming disorder, predominantly offline


Parent
6B51 Gaming disorder
[Show all ancestors up to top](#)

Definition
Gaming disorder, predominantly offline is manifested by a persistent or recurrent gaming behaviour (i.e., 'digital gaming' or 'video-gaming') that is not primarily conducted over the internet and is characterised by an impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities and continuation of gaming despite the occurrence of negative consequences. The behaviour pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning. These features and the underlying pattern of gaming are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

All Index Terms
• Gaming disorder, predominantly offline
[Hide index terms](#)

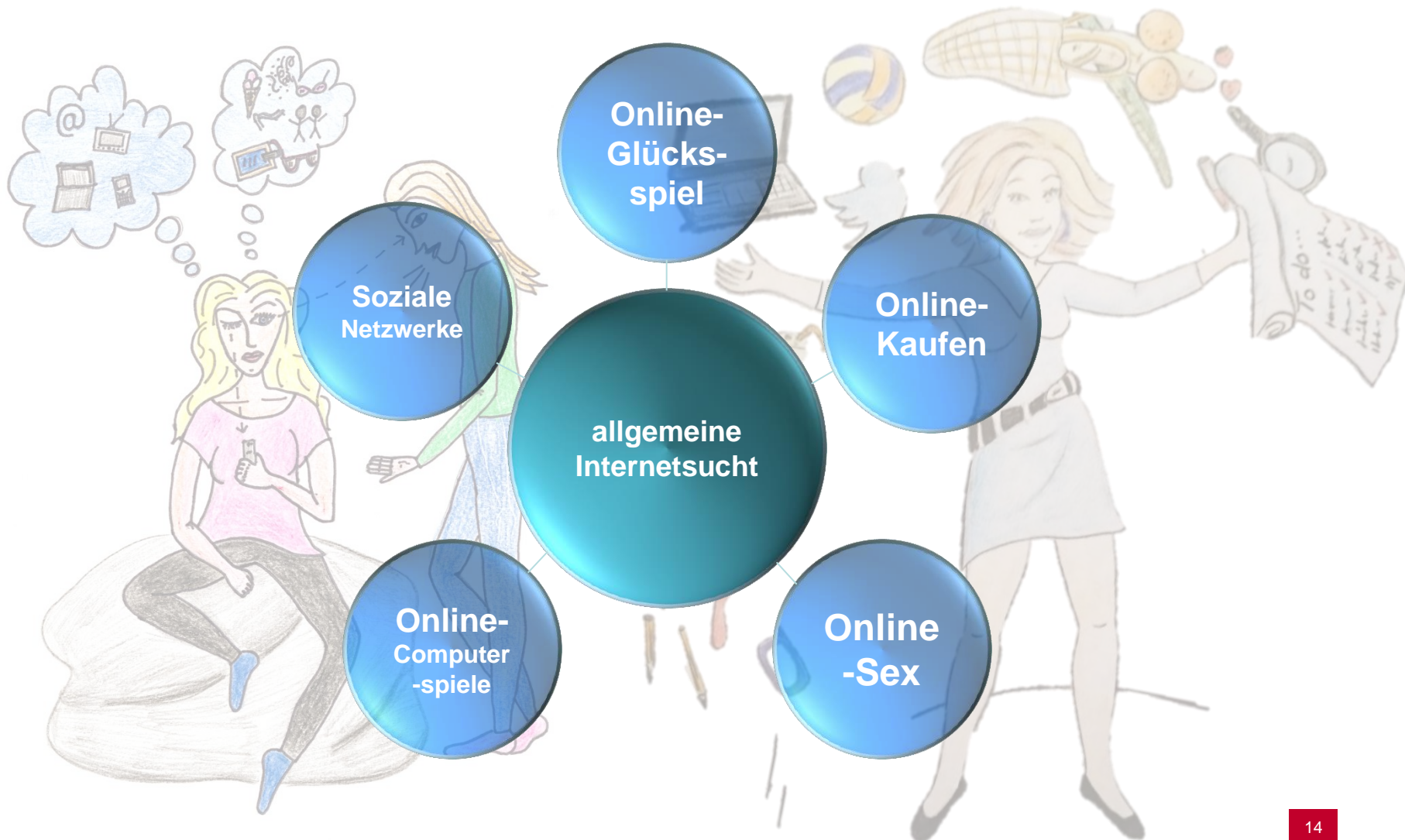
- ▼ Disorders due to addictive behaviours
 - ▶ 6B50 Gambling disorder
 - ▼ 6B51 Gaming disorder
 - 6B51.1 Gaming disorder, predominantly online
 - 6B51.2 Gaming disorder, predominantly offline
 - 6B51.Z Gaming disorder, unspecified
 - 6B5Y Other specified disorders due to addictive behaviours
 - 6B5Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified

▶ Impulse control disorders
▶ Disruptive behaviour or dissocial disorders
▶ Personality disorders and related traits
▶ Paraphilic disorders
▶ Feeding or eating disorders



World Health Organization

Verschiedene Formen der Verhaltenssucht



Take Home Message

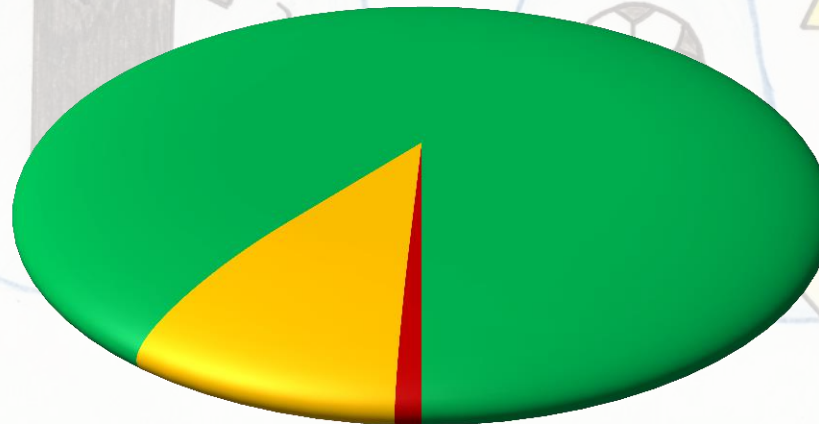
**Negativen Konsequenzen,
Interessensverlust und
Stimmungsregulation**

spielen eine besondere Rolle bei einer *Verhaltenssucht*.



Häufigkeit & Begleiterscheinungen

- psychische Belastungen und geringere Kompetenzen
- 0,9% der Jugendlichen sind internetsüchtig
- 9,7% zeigen ein missbräuchliches Internetnutzungsverhalten
- 89,4% sind unauffällig Nutzende



„Modell der Vier“

Typ A „im Netz
gefangen“

„Nun, ich sollte mehr rausgehen. Draußen sein, schwimmen gehen oder ähnliches. Ich war seit zwei Jahren nicht mehr schwimmen. Ich war seit über vier Monaten nicht mehr abends mit meinem Freund weg, solche Dinge vernachlässigt man.“



- spezifische Onlineaktivität
- Vernachlässigung täglicher Routinen (Schule, Freunde, Pflichten)
- negative Überbeanspruchung (Schlafstörung & Stress)
- Schwierigkeiten, die Internetnutzung zu reduzieren, selbst wenn negative Konsequenzen drohen

Dieser Typ verspürt einen Drang nach Offlineerfahrungen, jedoch fühlt er sich (evtl. auf Grund mangelnder sozialer Kompetenzen) enttäuscht, gemobbt oder ausgeschlossen und ist damit online „gefangen“.

„Modell der Vier“

Typ C „erfolgreich
selbstregulieren“



„Als ich begann soziale Netzwerke wie Facebook zu besuchen, habe ich gesagt: „Ah, hier gibt es viele Leute, ich treffe neue Leute, das ist schön“, ich blieb immer länger und länger (online), [...] Ich machte Kommentare, lud Zeug hoch und schuf mir dort ein neues Leben, wie eine virtuelle Realität. Ähm... Ich glaube, das ist, was passiert ist. Nach einer Weile aber [...] dann, SCHLIESST SICH DER KREIS, man fängt an zu sagen „Was mache ich jetzt?“, man hat es satt, man beendet es, man geht raus und man beginnt die Zeit zu reduzieren, die man online verbringt. Genauso schließt sich der Kreis.“

Selbstregulationsstrategie veränderbar

Gründe:

- **Sättigung** („Es leid werden“)
- **Rückmeldung negativer Konsequenzen** (körperliche Probleme, Schmerzen, schulischer Leistungsabfall, elterliche Konflikte, etc.)
- **Motivation** (romantische Beziehung, etc.)

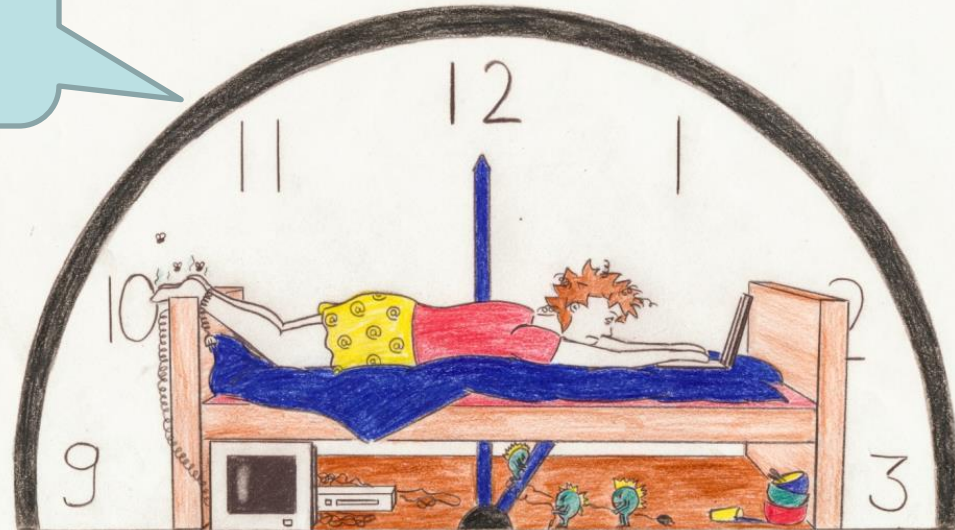
Dieser Typ zeigt einen Drang nach Offlineerfahrungen und sozialer Kompetenz, erfährt aber entwicklungsbedingt einen Kreis intensiver Internetnutzung und durchbricht diesen durch Selbstregulation.

„Modell der Vier“

Typ D „Zeit totschiagen“

„Nun, es kümmert mich wirklich nicht.
Ich schlage nur die Zeit tot. Mir ist so
langweilig...“

- Offlineleben wird als „langweilig“ wahrgenommen
- fehlende alternative Interessen
- Onlineengagement liefert einen komfortablen Zeitfüller
- eine automatisierte Reaktion auf Langeweile



Diesem Typ fehlt der Drang nach Offlineerfahrungen,
obwohl er/sie (begrenzt) soziale Fähigkeiten haben mag.

Empfehlungen



Externalisierung ▲

Internalisierung ▲

maladaptive Strategien:

- keine elterliche Kontrolle
- bagatellisieren
- Nutzung legitimieren

verstärken sich selbst

Diese Typen scheinen schlechtere Prognosen und vermehrt Komorbiditäten zu haben (Ängste, Depressionen, Aufmerksamkeitsstörungen etc.). In diesen Fällen könnte die exzessive Nutzung nur die „Spitze des Eisberges“ sein.

Empfehlungen



Externalisierung ▲

Internalisierung ▲

maladaptive Strategien:

- keine elterliche Kontrolle
- bagatellisieren
- Nutzung legitimieren

gelten als Indikator

Diese Nutzer werden sich wahrscheinlich nicht selbst regulieren und könnten auf professionelle Hilfe angewiesen sein.

Empfehlungen



Internalisierung ▼



Keine Änderung ●

adaptive Strategien:

- Selbstkontrolle
- Priorisierung
- Ausprobieren von offline Alternativen

verstärken sich selbst

Diese Nutzer scheinen funktionelle Nutzer zu sein und der Kontrollverlust hängt hauptsächlich mit entwicklungstypischen Verhaltensmustern zusammen.

Empfehlungen



Internalisierung ▼



Keine Änderung ●

adaptive Strategien:

- Selbstkontrolle
- Priorisierung
- Ausprobieren von offline Alternativen

gelten als Indikator

Diese Nutzer werden sich wahrscheinlich selbst regulieren und sollten keine Interventionen benötigen.

Jedoch könnte Typ „C“ innerhalb des „Kreises“ erhebliche Zeit verlieren und daher Unterstützung benötigen.

Take Home Message

- hohes online Engagement ist nicht per se problematisch
- Phasen exzessiver Internetnutzung können auch einen jugendlichen entwicklungsspezifischen Hintergrund haben
- 1) Selbstregulation und die 2) Änderungsmotivation beeinflussen maßgeblich die Wahl von adaptiven oder maladaptiven Strategien
- Auffälligkeiten bei Externalisierung und Internalisierung können einen kausalen Zusammenhang mit der Entwicklung eines internetabhängigen Verhaltens haben
- psychische Belastungen und geringere Kompetenzen
- Einordnung von distinkten exzessiven Nutzertypen → widerlegt die These des „Auswachsens“ einer Internetsuchtproblematik

Prävention der Internetsucht in Digitalen Methodenkoffern

Zusammenfassung

Kinder und Jugendliche sind heute „always on“, ein digitaler Lebenswandel, der mit besonderen Erziehungsaufgaben einhergeht. Für einen gesunden Dialog zum Thema Internetnutzung sind zwei Voraussetzungen notwendig, die Verbesserung des erwachsenen Verständnisses für die Lebenswelt der Heranwachsenden und die Sensibilisierung der Schüler für Verhaltenssüchte. Als Beitrag zur Prävention von Internetsucht wurden verschiedene Peer-Education-Workshops entwickelt. Exemplarisch werden drei dieser Workshops und die dazugehörigen Digitalen Methodenkoffer beschrieben. Workshop I kann aufgrund seines mitgelieferten Materials auch ohne die Anwesenheit eines Internetsuchterperten durchgeführt werden. Sämtliche Arbeitsmaterialien sind detailliert beschrieben, inklusive des Ablaufplans. Workshop II umfasste einen Vortrag zum Thema Internetsucht und geht insbesondere auf die diagnostischen Kriterien ein. Eine abschließende Diskussion trägt zu einem besseren Verständnis der Internetsucht bei. Workshop III behandelt die aktuell beliebten „free-to-play games“. Am Beispiel des klassischen Spiels Mühle, das zu „Megahit Mühle Online 1“ umgestaltet wird, erarbeiten die Schüler aus ihrer Expertensicht ein Monetarisierungskonzept. Sie reflektieren so über die ihnen aus der eigenen Spielerfahrung bekannten spielimmanenten Faktoren und auch über Methoden, die dazu dienen, Spieler zum Durchschreiten einer Paywall zu bewegen. Schüler miteinander zum Thema Mediennutzung arbeiten zu lassen, resultiert in einer kritischen Reflexion des eigenen Verhaltens, dem Verinnerlichen von Frühwarnsymptomen und dem Wissen über konkrete Handlungsstrategien bei mediennutzungsassoziierten Problemen.

Schlüsselwörter

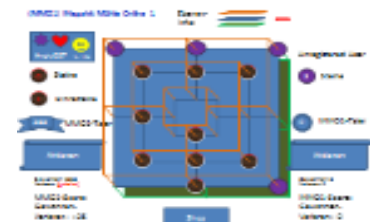
Internetnutzung, Peer-Education, Onlinecomputerspielsucht, „Free-to-play game“, Monetarisierung



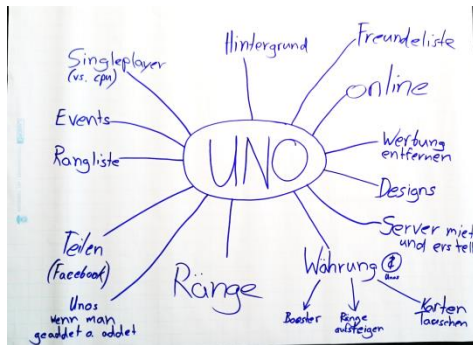
- Digitaler Methodenkoffer I_Sensibilisierung_Modell der Vier.7z
- Digitaler Methodenkoffer II_Sensibilisierung_Diagnostische Kriterien.7z
- Digitaler Methodenkoffer III_Free to Play.7z



Video zu MMO1:



Take Home Message



League of Ships v.1.1 ARS

10 Tiers (Stufen)

I } Early-Gamers	VI } Late-Gamers
II } ca. 2 Tage	VII } ca. 2-4 Wochen
III }	VIII }
IV } „Mid“-Gamers	IX } End-Gamers
V } ca. 5-7 Tage	X } ca. 3-6 Monate

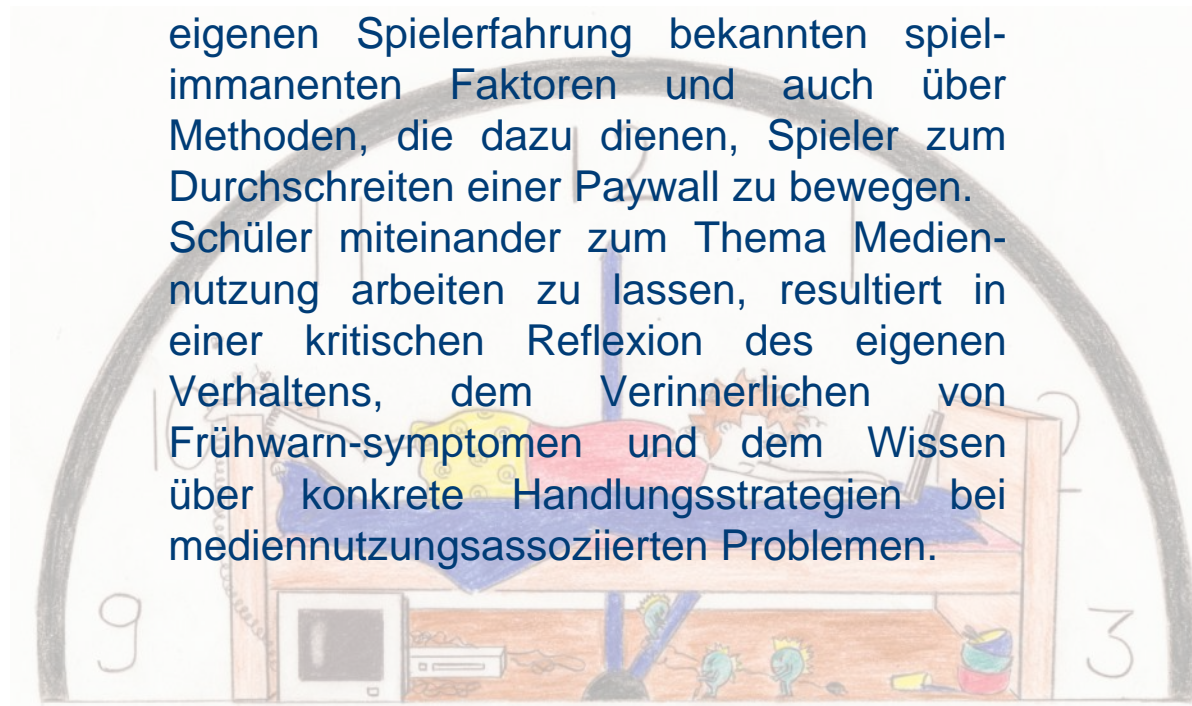
Free to Play

- Mehr als 50+ gratis spielbare Schiffe
- Viele Haps und Spielwut

Shop: - Skins, erschaffe dein eigenes individuelles Schiff

- Premium: 50% XP Booster, neuer Hafen, keine Unentschlange, exklusive Decks
- Premiumwährung: Beschaffe dir Vorteile mit Gold
- Standordwährung
- Coming soon: U-Boote
- Premium-Bundles: Premium + Schiffe

Am Beispiel der klassischen Spiele erarbeiten die Schüler aus ihrer Expertensicht ein Monetarisierungskonzept. Sie reflektieren so über die ihnen aus der eigenen Spielerfahrung bekannten spielimmanenten Faktoren und auch über Methoden, die dazu dienen, Spieler zum Durchschreiten einer Paywall zu bewegen. Schüler miteinander zum Thema Medienutzung arbeiten zu lassen, resultiert in einer kritischen Reflexion des eigenen Verhaltens, dem Verinnerlichen von Frühwarn-symptomen und dem Wissen über konkrete Handlungsstrategien bei mediennutzungsassoziierten Problemen.



- exzessive Internetnutzung kann auch einen entwicklungsspezifischen Hintergrund haben, ist also nicht per se problematisch
- Begleiterscheinungen sind psychosoziale Belastungen und verringerte Kompetenzen
- woraus sollte man besonders achten:
 - negativen Konsequenzen
 - Interessensverlust
 - Stimmungsregulation
 - Selbstregulation
 - Änderungsmotivation
 - lebenswerte Freizeitalternativen fördern
 - Rollenlernen beachten (Vorbildfunktion)
 - Smartphone-Garage
 - gemeinsam erarbeiteter Familienvertrag
 - ggf. negative Konsequenzen zulassen
 - ggf. professionelle Hilfe in Anspruch nehmen
- Prävention in Digitalen Methodenkoffern



9:04 min

Was tun bei Computersucht?

Der Mainzer Soziologe Michael Dreier im Gespräch: "Ein Umschichten von Zeit ist ein wichtiges Warnsignal für eine Computersucht", sagt Michael Dreier von der Uniklinik Mainz.

Interview (nano)

„Klicken bis der Arzt kommt“ Kann man das verhindern?

Ambulanz für Spielsucht
Schwerpunkt Medizinische Psychologie & Medizinische Soziologie
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie
Universitätsmedizin Mainz
Duesbergweg 6 - Campus
55128 Mainz - Germany
Michael.Dreier@uni-mainz.de

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Credits:

Die Illustrationen zu Workshop II wurden 2014 von folgenden Schülerinnen und Schülern des Kunstleistungskurses (Jahrgang 11) der Georg-Forster-Gesamtschule Wörrstadt gestaltet: Theresa Bartholmes, Lisa Dreiseitl, Julia Franke, Kaya Marie Fröder, Selin Gebel, Johanna Keim, Lucas Köster, Lisa-Katharina Pistel, Tim Schmitz, Henriette Spickermann. An dieser Stelle möchten wir uns noch einmal recht herzlich für die tolle Zusammenarbeit und die sehr gelungenen Arbeitsergebnisse bedanken.

Literatur:

American Psychiatric Association. (2013). The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM 5. bookpointUS.

Carver, C. S. (1997). You want to measure coping but your protocol's too long: Consider the Brief COPE. *International Journal of Behavioral Medicine*, 4, 92-100

Cohen, S., Kamarck, T., and Mermelstein, R. (1983). A global measure of perceived stress. *Journal of Health and Social Behavior*, 24, 386-396.

Dreier, M., Wöfling, K., Beutel, M.E. & Müller K.W. (2015). Prävention der Internetsucht. Workshops für Kinder und Jugendliche mit Digitalen Methodenköffern. *Prevention of Internet Addiction. Digitally supported workshops for children and adolescents Pädiatrie & Pädologie*, Volume 50 (5), 200-205. DOI 10.1007/s00608-015-0308-x.

Dreier, M., Wöfling, K., & Beutel, M. E. (2014). Internetsucht bei Jugendlichen. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 162(6), 496-502.

Dreier, M., Müller, K.W., Duven, E., Beutel, M.E., Wöfling, K. (2013). Das Modell der Vier: Eine Klassifikation exzessiver jugendlicher Internetsuchter in Europa. *KJug* 58: 96-99.

Goodmann, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire: a research note. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 38, 581-586.

Müller, K.W., Beutel, M.E. & Wöfling, K. (2014). A contribution to the clinical characterization of Internet Addiction in a sample of treatment seekers: Validity of assessment, severity of psychopathology and type of co-morbidity. *Comprehensive Psychiatry*, 55(4), 770-777.

Müller, K. W. (2013). *Spielwiese Internet: Sucht ohne Suchtmittel*. Springer-Verlag.

Schwarzer, R. & Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy scale. In J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston (Eds.), *Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and controlbeliefs Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and controlbeliefs* (pp. 35-37). Windsor, UK: NFER-NELSON.

Wöfling, K., Müller, K. W. & Beutel, M. E. (2011). Reliability and validity of the Scale for the Assessment of Pathological Computer-Gaming (CSV-S). *Psychotherapie, Psychosomatik, Medizinische Psychologie*, 61, 216-224.

Wöfling, K., & Müller, K. W. (2009). *Computerspielsucht*. In *Rausch ohne Drogen* (pp. 291-307). Springer Vienna.

Wöfling, K., Jo, C., Bengesser, I., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2013). *Computerspiel- und Internetsucht. Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual*. Stuttgart: Kohlhammer.

World Health Organization (2017). *Behavioral Additions*. Beta-Categorization.

Online-Empfehlungen:



OASIS
Den Sprung ins Leben wagen

Erste Hilfe Internetsucht

Finden Sie die passende Beratung & Therapie

Zum Selbsttest

Zum Selbsttest für Angehörige