Inhalt

Geleitwort zur Buchreihe **5**

1 Erscheinungsbild und Klassifikation **9**
1.1 Erscheinungsbild der Internet- und Computerspielsucht 10
1.2 Diagnostische Kriterien (ICD-11 und DSM-5) 16
1.3 Überprüfung der Lernziele 19

2 Epidemiologie, Verlauf und Folgen **20**
2.1 Epidemiologie der Internet- und Computerspielsucht 21
2.2 Verlauf und Stabilität der Internet- und Computerspielsucht 25
2.3 Folgen der Internet- und Computerspielsucht 27
2.4 Überprüfung der Lernziele 35

3 Komorbidität und Differenzialdiagnostik **36**
3.1 Andere (Verhaltens-)Suchterkrankungen 38
3.2 Internalisierende Störungen (Depressive Störungen & Angststörungen, insbesondere soziale Angststörungen) 39
3.3 ADHS 42
3.4 Störungen des Sozialverhaltens 44
3.5 Autismus-Spektrum-Störungen 44
3.6 Überprüfung der Lernziele 46

4 Diagnostik **47**
4.1 Ziele und Struktur des diagnostischen Prozesses 48
4.2 Erstgespräch und Anamnese 49
4.3 Diagnostikinstrumente 51
4.4 Überprüfung der Lernziele 55

5 Störungstheorien und -modelle **56**
5.1 Bedingende Faktoren für Entstehung und Aufrechterhaltung 56
5.2 Integrative Erklärungsmodelle 58
5.3 Lernerfahrungen und interpersonelle Faktoren 61
5.4 Anwendung der Störungsmodelle auf Fallbeispiele 63
5.5 Überprüfung der Lernziele 66

Bibliografische Informationen
https://d-nb.info/127289522X

digitalisiert durch DEUTSCHE NATIONAL BIBLIOTHEK

6 Psychotherapeutische Behandlung der Internet- und Computerspielsucht **67**
6.1 Fallbeispiel mit typischem Therapieantrag 67
6.2 Therapiebausteine 71
6.3 Stand der Psychotherapieforschung 79
6.4 Überprüfung der Lernziele 79

7 Zusammenfassung und Ausblick **80**

Literaturverzeichnis **82**

Stichwortverzeichnis **95**