

Rehabilitationsklinik für Abhängigkeitserkrankungen am Asklepios Fachklinikum Wiesen

Hendrik Moritz
Chefarzt

Erfurt, 06.05.2010



Sylt



Barmbek (Hamburg)



Falkenstein



Ini Hannover



Bad Griesbach



Asklepios Fachklinikum Wiesen
– Rehabilitationsklinik für Abhängigkeitserkrankungen
- Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie

- **Pathologisches Glücksspiel**
- **Internetsucht**
- **Alkoholabhängigkeit**
- **Medikamentenabhängigkeit**
- **kombinierte Abhängigkeiten**

- **seit 1998 Therapie von Patienten mit Pathologischem Glücksspiel**
- **2003 Referenzklinik LVA Sachsen**
- **2008 Eröffnung 2. Therapiegruppe**
- **2008 Referenzklinik der Deutschen Rentenversicherung Mitteldeutschland**
- **Therapiekonzept bis 16 Wochen**
- **überregionale Vernetzung**

- **eigenes Therapiekonzept – bis 16 Wochen**
- **integriert seit Sommer 2009**
- **spezifische Therapiegruppe**
- **Patientenklientel ähnlich pathologischen Glücksspielern**
- **beginnende überregionale Vernetzung**

Pathologisches Glücksspiel - Behandlungsnotwendigkeit ?

Quelle: Sucht 2009 Bericht Sachsen

Jahr	Anzahl	Zugänge	Klienten		Reha-Ant.	
2005	221		313		28	
2006	233	+5%	342	+9%	33	
2007	276	+18%	400	+17%	31	
2008	290	+5%	425	+6%	41	+32%
2009	398	+37%	584	+37%	72	+76%

Internetsucht – Behandlungsnotwendigkeit ?

- **Zahlen schwanken von 3 – 10 %**
- **Beratung und Therapie erst am Anfang**
- **60 Mill. Deutsche als Internetnutzer**
- **steigende Computerisierung**
- **Online-Rollenspiele besonders gefährdet**

Eigene Behandlungszahlen pathologisches Glücksspiel - 2008 bis aktuell :

Jahr	Fallzahl
2008	45
2009	59
2010	28 aktuell in Therapie 15

Eigene Behandlungszahlen Internetsucht

2008 bis aktuell :

Jahr	Fallzahl
2008	3
2009	10
2010	4 aktuell in Therapie 2

- **Jeder 4. Rehabilitand in der Rehabilitationsklinik für Abhängigkeitserkrankungen am Asklepios Fachklinikum in Wiesen ist ein Patient mit pathologischem Glücksspiel und / oder einer Internetsucht mit steigender Tendenz !**

Grundzüge der spezifischen Therapieprogramme :

Pathologisches Glücksspiel

- **Therapie 12-16 Wochen**
- **Bio-psycho-soziales Krankheitsmodell**
- **Co-Therapeutensystem**
- **Therapie im Multiteam**
- **Therapiemodule**

Internetsucht

- **Therapie 12-16 Wochen**
- **Bio-psycho-soziales Krankheitsmodell**
- **Co-Therapeutensystem**
- **Therapie im Multiteam**
- **Therapiemodule**

- **Pathologisches
Glücksspiel**

Pathologisches Glücksspiel – das Konzept Module und Therapiebausteine

- **glücksspielbezogene Motivationsprobleme**
- **Wahrnehmungsverzerrungen und Kontrollillusionen**
- **Gefühlsregulation**
- **Beziehungsmuster**
- **Selbstwertprobleme**
- **Rückfallverhinderung**
- **Umgang mit Verlangen und Drang**

Kategorisierung der pathologischen Glücksspieler und Internetsüchtigen

- **Grundlage Cluster-Einteilung**
- **Cluster - A: exzentrisch**
- **Cluster - B: dramatisch**
- **Cluster - C: ängstlich**
- **Zeitraum 2008 - aktuell**

Kategorisierung der Glücksspieler:
Kategorisierung für Internetsucht:

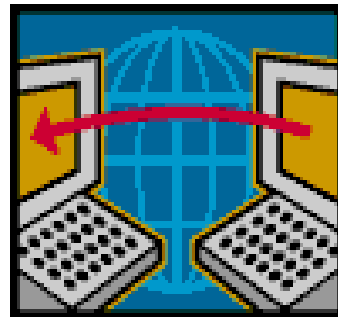
Cluster A	Cluster B	Cluster C	Summe
5	120	15	140

Cluster A	Cluster B	Cluster C	Summe
2	14	1	17

- **eigene Zahlen: ca. 45 % Abstinenzquote**
- **Ergebnisse nähern sich den bisher in Deutschland gemittelten Katamnesen mit 46 % an**

Neues in der Suchtrehabilitation:

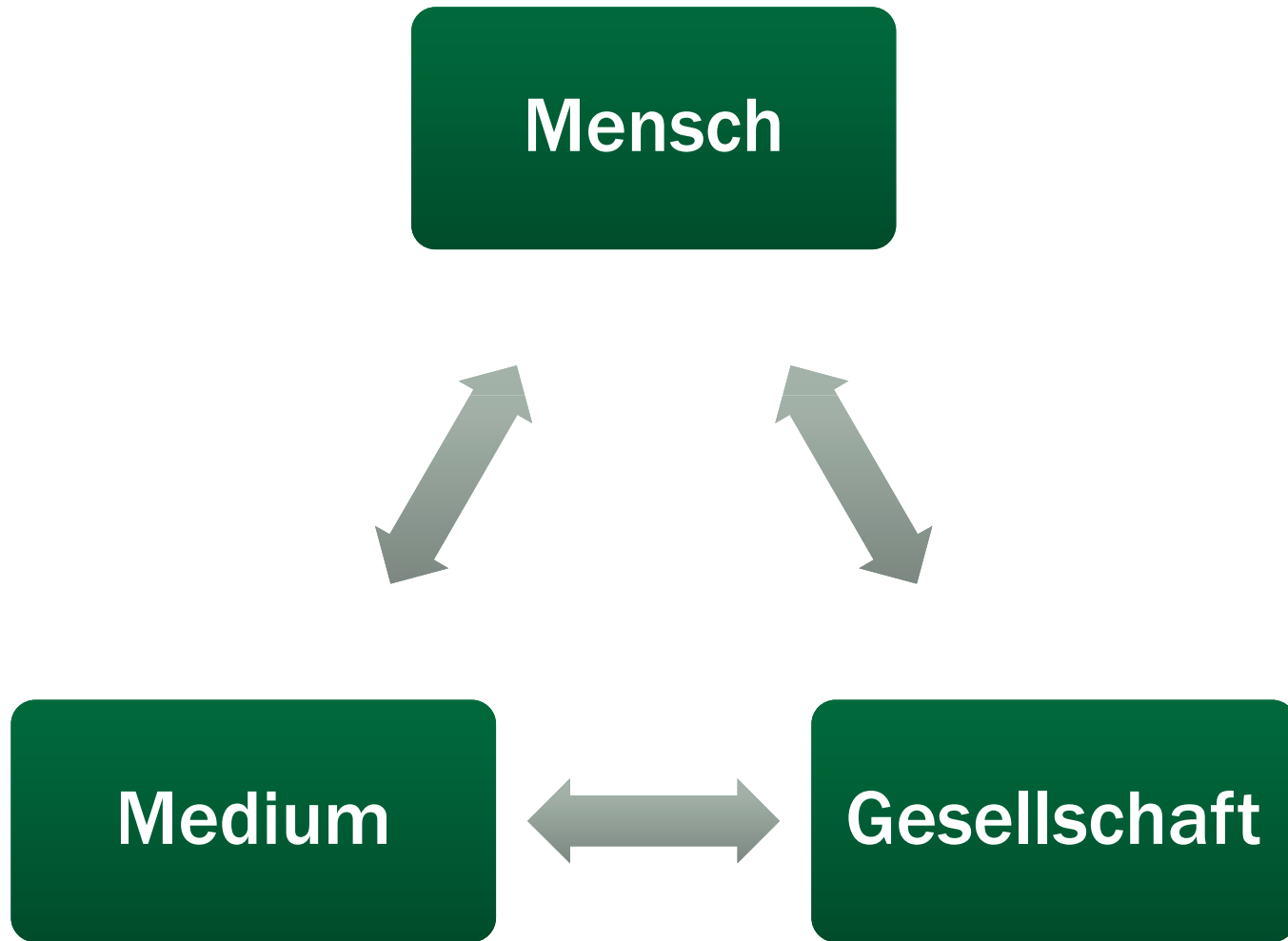
- **eigenständiges Konzept für Internetsucht**
- **zunehmender Bedarf an Therapie**
- **inhaltliche Darstellungen notwendig:**

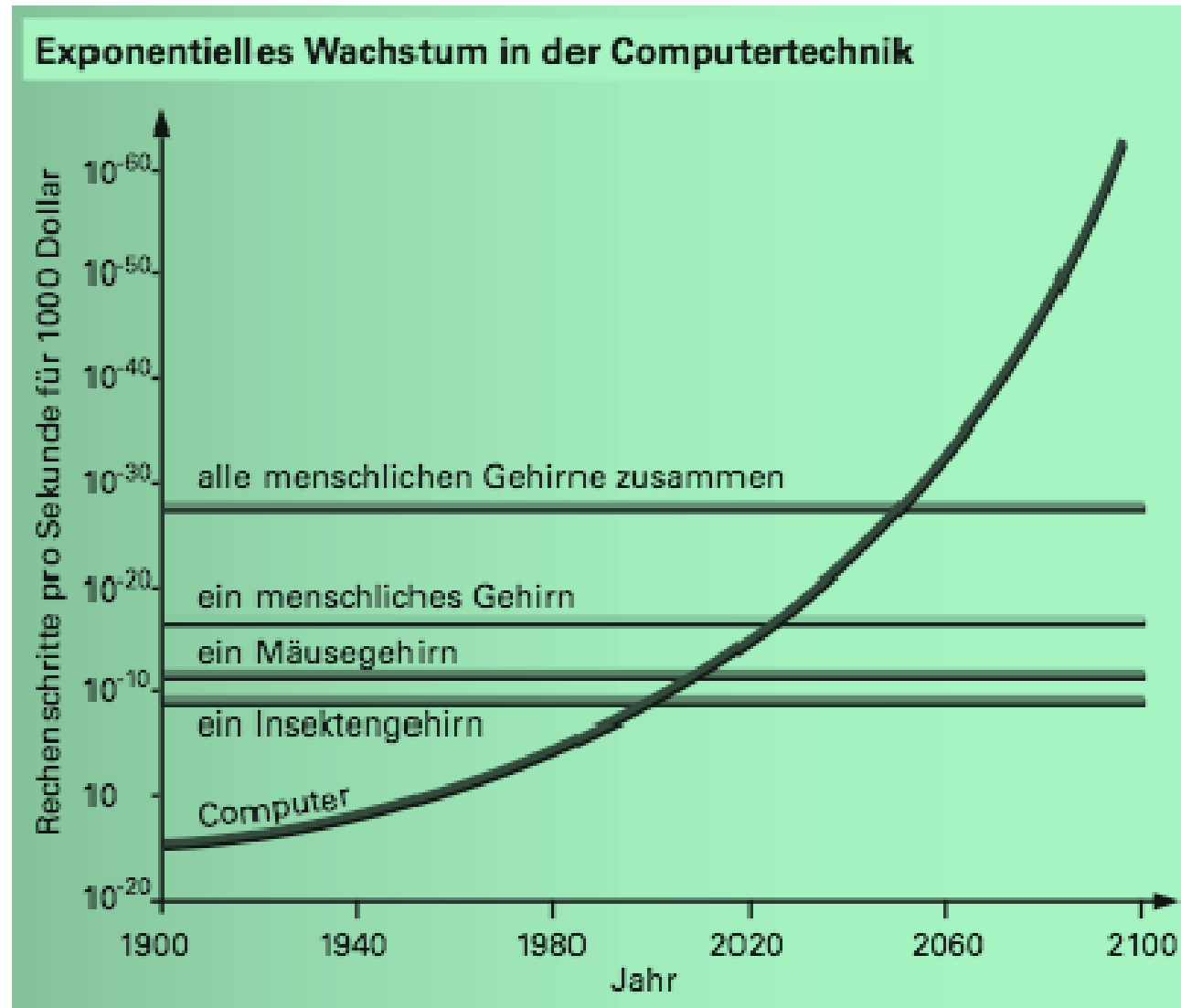


- **Internetsucht**

- Anfangs lustvolle Aktivität
- Das Medium hat eine psychotrope Wirkung
- Toleranz- und Dosissteigerung
- Schädigung von Dosis abhängig
- Kontrollverlust entwickelt sich
- Kräfte des Verlangens sind denen des Verstandes untergeordnet
- Abstinenz notwendig (und möglich)
- Unterschiedliche Medien haben unterschiedliches Abhängigkeitspotential
- Medium = Mittel → Suchtmittel
- Das problematische Verhalten tritt nur in Verbindung mit dem Medium auf
- Das Suchthilfesystem verfügt über Ressourcen, um den Betroffenen adäquate Unterstützung zu bieten









Chatten



Surfen



Spielen



Tüfteln

Suchtpotential von Online-Rollenspielen

- Verfügbarkeit (hoher Verbreitungsgrad von schnellen Internet-Anschlüssen; teilweise auch Unterstützung von Mobiltelefonen)
- Bindung durch monatliche Gebühr
- Empfundene Unendlichkeit (Bei Online-Rollenspielen gibt es immer wieder neue Aufgaben zu bewältigen.)
- Echtzeit (Viele Onlinespiele laufen weiter, auch wenn man den Computer ausgeschaltet hat. So muss man z.B. bei *O-Game* damit rechnen, angegriffen zu werden, wenn man zur Arbeit oder in der Schule ist.)
- Doppelter Kompetenzgewinn (Bei Rollenspielen verbessern sich sowohl die Fähigkeiten des Avatars als auch die des realen Spielers.)
- Soziale Verpflichtung (Rollenspieler sind oft in Gruppen, so genannten Gilden, organisiert und können Aufgaben nur gemeinsam bewältigen. Wer nicht mitspielt, dem droht der Ausschluss aus der Gilde.)
- Soziales Prestige (Bei Onlinespielen findet der Spieler oft Anerkennung, die er im realen Leben nie erreichen würde.)
- Intermittierender Verstärkungsplan



Alle folgenden Kriterien (1-5) müssen vorliegen:

1. Ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet - Gedanken an vorherige Online-Aktivitäten oder Antizipation zukünftiger Online-Aktivitäten .
2. Zwangsläufige Ausdehnung der im Internet verbrachten Zeiträume, um noch eine Befriedigung zu erlangen.
3. Erfolgreiche Versuche, den Internetgebrauch zu kontrollieren, einzuschränken oder zu stoppen.
4. Ruhelosigkeit, Launenhaftigkeit, Depressivität oder Reizbarkeit, wenn versucht wird, den Internetgebrauch zu reduzieren oder zu stoppen.
5. Längere Aufenthaltszeiten im Internet als ursprünglich intendiert.

Zumindest eines der folgenden Kriterien (6-8) muss vorliegen:

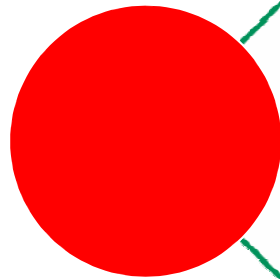
6. Aufs Spiel Setzen oder Riskieren einer engen Beziehung, einer Arbeitsstelle oder eines beruflichen Angebots wegen des Internets.
7. Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen, um das Ausmaß und die Verstrickung mit dem Internet zu verbergen.
8. Internetgebrauch als ein Weg, Problemen auszuweichen oder dysphorische Stimmungen zu erleichtern (wie Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression).

- ICD 10: F63.8 Sonstige abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle
- Internetsucht
- Medienabhängigkeit
- Pathologischer Computergebrauch
- Computerspielsucht
- aus unserer Sicht :Suchterkrankung

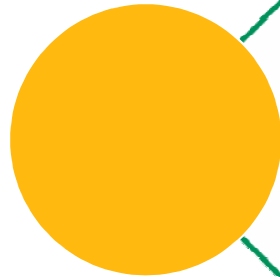
Milieutherapeutische Aspekte

- Computerfreie Zone
- Tagesstruktur (Biorhythmus)
- Interaktionsförderung
- Alltagsbezogene Gemeinschaftsaufgaben
- Sportliche Aktivitäten
- Handwerkliche Betätigung

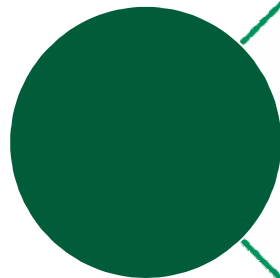




Abstinenz
z. B. Computerspiele



Erhöhte Selbstkontrolle
notwendig
z. B. Surfen, Chatten



Unbedenklich
z. B. Textverarbeitung

- vorwiegend Online-Rollenspieler
- alle Computerspieler
- überdurchschnittlich intelligent ?
- Schulabschluß i. O.
- Studium abgebrochen oder nie im Ausbildungsberuf gearbeitet
- Mangel an Gewissenhaftigkeit
- Reifungs- und soziale Kompetenzdefizite
- geringer Leidensdruck

- **Abstinenzquote von etwa 50 % möglich ?**

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Chefarzt Hendrik Moritz
Rehabilitationsklinik für Abhängigkeitserkrankungen
am Asklepios Fachklinikum Wiesen



Sylt



Barmbek (Hamburg)



Falkenstein



Ini Hannover



Bad Griesbach