

# Inhalt

<b>Geleitwort der Reihenherausgeber</b>	<b>5</b>
---	----------

---

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>11</b>
----------	-------------------	-----------

---

<b>2</b>	<b>Epidemiologie</b>	<b>25</b>
----------	----------------------	-----------

---

2.1	Epidemiologie der Internetsucht in der Allgemeinbevölkerung	26
-----	---	----

2.2	Epidemiologie der Internetsucht unter Jugendlichen	32
-----	--	----

2.3	Internetsucht – ein zeitstabiles Gesundheitsproblem? Ergebnisse aus Längsschnittstudien	33
-----	---	----

<b>3</b>	<b>Verhaltensspezifika</b>	<b>38</b>
----------	----------------------------	-----------

---

3.1	Das Liking-Wanting Modell bei Substanzabhängigkeit	39
-----	--	----

3.2	Das Phasenmodell und seine Übertragbarkeit auf Internetsucht	40
-----	--	----

3.2.1	Ein genauerer Blick auf exzessives Verhalten im Jugendalter	43
-------	---	----

<b>4</b>	<b>Neurobiologie</b>	<b>46</b>
4.1	Neurobiologische Prozesse bei der Abhängigkeit – Ein kurzer Abriss	47
4.2	Neurobiologische Befunde zur Internetsucht	50
4.2.1	Effekte von Computerspielen auf neurobiologischer Ebene	50
4.2.2	Neurobiologische Befunde zur Internet- und Computerspielsucht	51
<b>5</b>	<b>Verhaltenswirkungen</b>	<b>54</b>
5.1	Computerspielsucht	57
5.2	Online-Sexsucht	60
5.3	Suchtartige Nutzung von sozialen Netzwerkseiten	62
5.4	Online-Kaufsucht	64
5.5	Online-Glücksspielsucht	65
<b>6</b>	<b>Psychosoziale Aspekte</b>	<b>68</b>
6.1	Negative Auswirkungen auf das Leistungsniveau	70
6.2	Negative finanzielle Auswirkungen	73
6.3	Negative Auswirkungen auf körperlicher Ebene	75
6.4	Negative Auswirkungen auf das Sozialverhalten und die soziale Einbindung	79
<b>7</b>	<b>Ätiologie</b>	<b>82</b>
7.1	Allgemeine Modelle zur Internetsucht	83
8		

---

7.2	Spezifische Modelle zur Ätiologie der Internetsucht	86
7.2.1	Das Integrative Prozessmodell der Internetsucht	86
7.2.2	Das Modell der generalisierten Internetsucht nach Brand	92
7.3	Zur Wertschöpfung von Störungsmodellen	95
<b>8</b>	<b>Diagnostik</b>	<b>97</b>

---

8.1	Spezifische diagnostische Schwierigkeiten im Jugendalter	98
8.2	Diagnostische Kriterien der Internet Gaming Disorder	102
8.2.1	Ein klinischer Blick auf die diagnostischen Kriterien	104
8.3	Differentialdiagnose und psychiatrische Komorbiditäten bei Internetsucht	108
8.4	Standardisierte Verfahren zur Messung von Internet- und Computerspielsucht	113
8.4.1	Fragebogenverfahren	113
8.4.2	Interviewbasierte Diagnostik	115
<b>9</b>	<b>Therapieplanung und Intervention</b>	<b>118</b>

---

9.1	Therapieplanung	118
9.2	Psychotherapeutische Interventionsstrategien	119
9.3	Pharmakologische Therapieansätze	130
<b>10</b>	<b>Synopse und Ausblick</b>	<b>132</b>

---

<b>Literatur</b>	<b>135</b>
------------------	------------

---

<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>149</b>
-----------------------------	------------

---

<b>Anhang: Checkliste zum Onlinesuchtverhalten (OSV-C)</b>	<b>151</b>
--	------------

---