

utb.

Oswald D. Kothgassner  
Anna Felinhofer (Hg.)

# Klinische Cyberpsychologie und Cybertherapie



# Inhaltsverzeichnis

Vorwort ..... 7

## I. Alte Ziele, neue Wege

1. **Gesundheit und Krankheit im Kontext neuer Medien**  
Anna Felnhofer & Claudia Klier ..... 11

2. **Mechanisierung psychologischer Behandlung:  
Wo bleibt der Mensch?**  
Ilse Kryspin-Exner ..... 19

3. **Ethik und Qualitätssicherung in der klinisch-psychologischen  
Beratung mittels neuer Medien**  
Gabriele Jansky-Denk ..... 29

4. **Rechtliche Aspekte der Nutzung neuer Medien in der klinisch-  
psychologischen und psychotherapeutischen Beratung: Österreich**  
Barbara Lunzer ..... 38

5. **Rechtliche Aspekte der Nutzung neuer Medien in der  
psychologischen Behandlung: Deutschland**  
Johann Rautschka-Rücker ..... 46

## II. Veränderungen im Behandlungsalltag

6. **Internetbasierte Therapie am Beispiel sozialer Ängste**  
Johanna Boettcher & Thomas Berger ..... 57

7. **Virtual Reality Therapy und Serious Games**  
Javier Fernández-Álvarez, Desirée Colombo, Giuseppe Riva,  
Rosa Baños & Cristina Botella ..... 65

8. **Roboter und Agenten in der psychologischen Intervention**  
Tania R. Nuñez & Astrid M. Rosenthal-von der Pütten ..... 78

9. **Neue Medien in der Versorgung von Kindern und Jugendlichen**  
Sophie-Antonia Utermöhlen, Anna Felnhofer, Andreas Goreis,  
Luise Poustka & Oswald D. Kothgassner ..... 86

10. **Neue Medien in der geriatrischen Versorgung**  
Claudia Oppenauer-Meerskraut, Erika Mosor,  
Valentin Ritschl & Tanja Stamm ..... 100

11. **Mediennutzung im stationären und teilstationären Setting**  
Oswald D. Kothgassner, Clarissa Laczkovics,  
Sophie-Antonia Utermöhlen & Anna Felnhofer ..... 111

**12. Grenzüberschreitungen in der therapeutischen Beziehung durch neue Medien**  
Anna Felnhofer & Caroline Culen ..... 121

**III. Problemfelder im digitalen Zeitalter**

**13. Homo Digitalis: Was ist aktuell über den Einfluss digitaler Medien auf neuronale Prozesse bekannt?**  
Christian Montag ..... 133

**14. Verbreitung von Psychopathologien durch neue Medien am Beispiel von Pro-Ana und Pro-Mia**  
Julia Philipp, Gudrun Wagner & Andreas Karwautz ..... 141

**15. Cybermobbing und Cyberstalking**  
Oswald D. Kothgassner & Johanna Xenia Kafka ..... 154

**16. Dysfunktionaler und suchtartiger Internetgebrauch**  
Martin Fuchs & David Riedl ..... 165

**17. Ist Medienkompetenz ein protektiver Faktor gegen problematische Mediennutzung?**  
Stephanie Pieschl ..... 180

**18. Muster dysfunktionaler Internetnutzung: Cyberchondrie und Selbstmedikation**  
Christiane Eichenberg ..... 189

**19. Der digitale Werther-Effekt: die Auswirkungen des Internets bei Suizidalität und selbstverletzendem Verhalten**  
Johanna Xenia Kafka & Oswald D. Kothgassner ..... 199

**20. Cyberkriminalität**  
Astrid Grundner & Diana Klinger ..... 207

**21. Online-Sexualität, Sexting, Pornografie und sexuelle Übergriffe im Internet**  
Diana Klinger & Sabine Völkl-Kernstock ..... 215

**22. Extremismus: Einflussnahme und Meinungsbildung durch neue Medien**  
Thomas Hetterle ..... 225

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren ..... 235

Stichwortverzeichnis ..... 243

„Es gibt nur eine Möglichkeit, sich vor der Maschine zu retten. Das ist, sie zu benützen.

Nur mit dem Auto kommt man zu sich.“

(Karl Kraus, Die Fackel 323 17, Pro domo et mundo)

## Vorwort

Wie im Zitat von Karl Kraus angedeutet, liegt die Hauptbestrebung dieses Werkes darin, allenfalls bestehende Vorurteile gegenüber den sogenannten neuen Medien abzubauen und dabei – durchaus kritisch – deren Potenzial für die Klinische Psychologie und Psychotherapie herauszuarbeiten. Technologien prägen heutzutage auf die vielfältigste Weise unseren Alltag wie auch unsere Arbeits- und Beziehungswelt. Zugleich sind die Klinische Psychologie und Psychotherapie mehr als je zuvor herausgefordert, auf diese Veränderungen zeitgemäß zu reagieren. Dies umfasst einerseits die Reflexion möglicher Anwendungsrisiken wie auch die Festlegung von Richtlinien im Sinne der Qualitätssicherung. Zum anderen aber bedingt dies auch die forschungsgeleitete, systematische Erarbeitung dessen, wie neue Technologien in Forschung und Praxis gewinnbringend genutzt werden können.

Das vorliegende Werk soll zu beiden Aspekten einen wertvollen Beitrag liefern. Zudem soll es gleichermaßen für theoretisch Interessierte und praktisch Arbeitende übersichtlich aufbereitet sein. Die Zielgruppe reicht folglich von Studierenden und Lehrenden der Psychologie, Psychotherapie, Medizin und verwandten Gesundheitsdisziplinen bis hin zu Klinischen PsychologInnen, GesundheitspsychologInnen, PsychotherapeutInnen und all jenen, die sich mit der Thematik wissenschaftlich beschäftigen.

Obwohl im Titel das Präfix „Cyber“ gleich doppelt vorkommt, beschränken sich die Ausführungen nicht nur auf das Internet, sondern schließen auch andere Technologien und Anwendungen wie z.B. interaktive Virtuelle Realitäten (VR), Augmented Realities und Robotertechnologien mit ein, die jeweils im Hinblick auf ihre Nutzbarkeit für die Klinische Psychologie und Psychotherapie betrachtet werden. Die Breite der Thematik hat uns naturgemäß vor die Herausforderung gestellt, einzelne Themenbereiche und technologische Applikationen auszuwählen, ohne zugleich den Überblick über das Feld zu verlieren. Zuletzt

haben wir uns für eine Struktur entschieden, die einen möglichst lohnenden Streifzug durch alle Ebenen des beruflichen Handelns von PsychologInnen, Klinischen PsychologInnen und PsychotherapeutInnen im Zeitalter neuer Medien ermöglichen soll.

Das Werk gliedert sich folglich in drei thematisch aufeinander aufbauende Abschnitte: (I) Der erste Block, „Alte Ziele, neue Wege“, behandelt neben der Neugestaltung bzw. Neudefinition altbekannter Phänomene, deren Ausprägung maßgeblich durch neue Medien mitbestimmt wird, vor allem auch juristische Vorgaben und Richtlinien zum Einsatz von Technologien in Forschung und Praxis. (II) Der zweite Teil, „Veränderungen im Behandlungsalltag“, beschäftigt sich hingegen mit dem konkreten Effekt, den Technologien auf den klinisch-psychologischen und psychotherapeutischen Praxisalltag haben (können). Hierzu zählen die durch Technologien bedingten Veränderungen psychologischer und psychotherapeutischer Interventionen, die zum einen eine Anreicherung bestehender Angebote und eine Wirksamkeitssteigerung bedeuten, zum anderen aber auch zu ungeahnten Problemen, z.B. in der therapeutischen Beziehungsgestaltung oder im vollstationären Setting, führen können. (III) Der letzte Abschnitt, „Problemfelder im digitalen Zeitalter“, umfasst schließlich ausgewählte Problemfelder, darunter z.B. den problematischen Internetgebrauch, die Cyberchondrie und das selbstverletzende Verhalten online, sowie rechtlich problematische Verhaltensweisen im Internet wie Cybermobbing, Cyberstalking, sexuelle Übergriffe und Extremismus.

Die einzelnen Kapitel folgen alle einem einheitlichen Aufbau, der sich an einem sorgfältig ausgearbeiteten didaktischen Konzept orientiert. Zusätzliche „Take-Home Messages“ am Ende jedes Kapitels sollen die zentralen Inhalte nochmals prägnant zusammenfassen und eine thematische Einordnung erleichtern. Zudem war es uns ein Anliegen, den Inhalten neben einer soliden theoretischen Fundierung vor allem auch Praxisnähe zu verleihen. In einem beständigen Austausch mit unseren Autorinnen und Autoren sind daher zahlreiche Anwendungsbeispiele, Kasuistiken und Anleitungen entstanden, die im Text jeweils durch Kästchen gekennzeichnet sind. Wir hoffen, damit zu einer verbesserten Verschränkung von wissenschaftlichen Erkenntnissen und praktischen Erfahrungen beizutragen.

Unser herzlichster Dank gilt unseren Autorinnen und Autoren, die die Arbeit an dem vorliegenden Werk mit ihrer konstanten Begeisterung für das Thema, ihrer fachlichen Expertise wie auch ihren sehr persönlichen Erfahrungen, die in die Beiträge eingeflossen sind, unvergleichlich angereichert haben. Darüber hinaus möchten wir uns auch bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von Facultas und UTB wie auch bei unserer Lektorin bedanken! Zuletzt aber sollen auch unsere Familien und Freunde nicht unerwähnt bleiben, die mit viel Geduld und Zuspruch maßgeblich zur Entstehung dieses Werkes beigetragen haben.

Wien, im Frühjahr 2018

*Oswald D. Kothgassner  
Anna Felnhofner*

## **I. Alte Ziele, neue Wege**

# 1. Gesundheit und Krankheit im Kontext neuer Medien

Anna Felnhofer & Claudia Klier

## 1.1 Einleitung

Ein Kapitel, das sich den neuen Medien und ihrer Bedeutung für Krankheit und Gesundheit widmet, steht zunächst notwendigerweise vor der Aufgabe, den Begriff der „neuen Medien“ zu definieren. Bei einer Durchsicht der entsprechenden Literatur zeigt sich jedoch, dass eine operationale Definition nicht existiert und die Verwendung des Begriffs „neue Medien“ ebenso vielfältig ist wie die Technologien, die er umfasst. Der Anspruch der Neuheit erschwert zudem eine präzise Festlegung, zumal etwas Neues stets ein Ablaufdatum hat und nur in einer umfassenderen historischen und kulturellen Einbettung verstanden werden kann.

Diese Einschränkungen berücksichtigend möchten wir unter dem Begriff der **neuen Medien** dennoch vor allem jene digitalen, interaktiven und vernetzten Technologien subsumieren, welche seit den 1980er-Jahren kontinuierlich die Methoden der zwischenmenschlichen Kommunikation, des Ausdrucks und der sozialen Repräsentation (mit)gestalten (Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly, 2009). Als solches sind vorzugsweise das Internet und seine Dienste (z. B. Suchmaschinen, Online-Games, soziale Netzwerke etc.) zu nennen.

Das Internet prägt unseren Alltag in all seinen (beruflichen und privaten) Facetten und damit naturgemäß auch unser Gesundheitsverhalten sowie jenes Verhalten, das gemäß gängiger nosologischer Kriterien als krankheitswertig angesehen wird. Die technologischen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte haben folglich nicht nur bis dato ungekannte Problemfelder hervorgebracht (z. B. Problematisches Online-Gaming), sondern auch das Erscheinungsbild altbewährter psychischer Störungen (z. B. Hypochondrie) in variierendem Ausmaß beeinflusst. Ebenso hat das Internet den staatenübergreifenden Austausch über Krankheiten erleichtert und infolgedessen dazu beigetragen, dass einige Störungsbilder (z. B. *Body Integrity Identity Disorder*, BIID) überhaupt erforscht werden konnten (vgl. Kryspin-Exner, Felnhofer & Kothgassner, 2011). Auch in Forschungsbereichen, in welchen eine sehr große Anzahl von ProbandInnen weltweit notwendig ist,

z.B. im Rahmen genetischer Studien, zeigt ein aktuelles smartphonebasiertes Projekt zur peripartalen Depression (PACT, 2017) diesen Aspekt der neuen Möglichkeiten exemplarisch auf. Zuletzt zeitigt das Internet positive Effekte, die sich im Kontext diverser Störungen in unterschiedlichem Grad auf die Rekonvaleszenz, das Coping bzw. die Behandlung günstig auswirken können. Das vorliegende Kapitel greift all diese Themen auf und diskutiert sie exemplarisch anhand ausgewählter Störungen.

## 1.2 Neue Medien, neue Störungen

Die häufigsten im Zusammenhang mit neuen Medien – und hier insbesondere mit dem Internet – diskutierten potenziellen psychischen Störungen umfassen den Problematischen Internetgebrauch (*Problematic Internet Use*, PIU; Davis, 2001) sowie auch die Computerspielabhängigkeit (oder Computerspielsucht).

Erstmals im Jahr 1996 von Kimberly Young als Internetsucht (*Internet Addiction*; vgl. Young, 1998) beschrieben, hat das Phänomen des **pathologischen Internetgebrauchs** seither in der Scientific Community zahlreiche Diskussionen nach sich gezogen. Bis heute werden diffuse Begriffsdefinitionen, konzeptuelle Unschärfen wie auch fehlende bzw. unzureichende nosologische Modelle bemängelt. Nicht zuletzt wird von KritikerInnen ins Treffen gebracht, dass das Konstrukt der Internetabhängigkeit unpassend sei, da man einerseits nicht vom Internet per se abhängig sein könne und weil andererseits in dieser Konzeptualisierung all jene unterschiedlichen Nutzungsweisen, die das Internet biete, nicht adäquat repräsentiert seien (Kuss, Griffiths & Pontes, 2017). Darüber hinaus wird argumentiert, dass einige der Online-Applikationen lediglich altes Verhalten in neuer Form perpetuieren (z. B. Online-Glücksspiel, Online-Shopping). Zugleich aber finden sich Aktivitäten, für deren Ausführung das Internet eine grundlegende Voraussetzung darstellt: So wäre eine Online-Informationssuche über diverse Suchmaschinen oder auch das Social Networking (z. B. über Facebook, Twitter etc.) ohne Internet so nicht möglich (Király et al., 2014).

Derzeit wird, nicht zuletzt wegen seiner diffusen Definition, Abstand davon genommen, den Problematischen Internetgebrauch als eigenständige psychopathologische Entität zu definieren. Dem entsprechend hat die Internetgebrauchsstörung (*Internet Use Disorder*) auch keinen Eingang in das 2013 von der American Psychiatric Association herausgegebene *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, fifth Edition* (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013) gefunden. Dennoch zielen zunehmend Forschungsunterfangen darauf ab, die langfristigen Auswirkungen der Nutzung neuer, internetbasierter Medien zu untersuchen. Kürzlich wies beispielsweise die erste Langzeitstudie zur Auswirkung der Smartphone-Nutzung durch Kleinkinder auf mögliche damit im Zusammenhang stehende Schlaf- und Fütterstörungen, Sprachentwicklungsstörungen,



Aufmerksamkeitsprobleme sowie auch eine vermehrte Hyperaktivität und einen erhöhten *Body-Mass-Index* hin (BLIKK-Studie, 2017). Insgesamt steht jedoch eine empirische Grundlage für konkrete, altersgerechte Mediennutzungsempfehlungen noch aus.

Neben der Internetgebrauchsstörung wurde auch die verwandte, jedoch nosologisch eigenständige Entität der **Internetcomputerspielstörung** (*Internet Gaming Disorder*, IGD) nicht als feststehende Psychopathologie in das neue DSM-5 aufgenommen; stattdessen fand sie im Abschnitt III als Forschungsdiagnose einer substanzungebundenen (behavioralen) Abhängigkeit Eingang. Internet-Gaming bzw. Online-Gaming kann – wie häufig diskutiert wird – als Erweiterung des herkömmlichen Videospieles angesehen werden (Király et al., 2014), und als solches umfasst es neben dem mit Abstand beliebtesten Spieltyp der *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) u. a. auch Online-Strategiespiele oder *Online-Ego-Shooter*. Studien (z. B. Lemmens & Hendriks, 2016) deuten darauf hin, dass Online-Games ein höheres Risiko für problematische Nutzungsweisen aufweisen als Offline-Videospiele, nicht zuletzt, weil die internetgestützte Versionen offenbar die grundlegenden Bedürfnisse der SpielerInnen (nach sozialer Interaktion, Immersion und Zielerreichung; vgl. Yee, 2006) nachhaltiger erfüllen als herkömmliche Videospiele (Kuss, Griffiths & Pontes, 2017). Ausständig ist jedoch weiterhin eine trennscharfe, valide Beschreibung der diagnostischen Kriterien, und es bleibt zu hoffen, dass die Aufnahme in die Forschungssektion des DSM-5 eine fruchtbare Grundlage für zahlreiche, methodisch gut konzipierte empirische Studien bieten wird (vgl. Kap. 15, S. 154).

### 1.3 Alter Wein in neuen Schläuchen

Ebenso wie das Internet mit seiner Kommerzialisierung Ende der 1980er- und Anfang der 1990er-Jahre bisher ungekannte Problemfelder aufgeworfen bzw. erst sichtbar gemacht hat, hat es einzelnen bestehenden psychischen Störungen neue Dimensionen hinzugefügt, die zum einen deren Erscheinungsbild prägen oder zum anderen den professionellen medizinisch-therapeutischen Zugang verändern.

Ein psychiatrisches Störungsbild, dessen zugrunde liegende Symptomatik keinen ursächlichen Bezug zu neuen Medien aufweist, aber dank des Internets eine erhöhte Sichtbarkeit innerhalb der Scientific Community erfahren hat, ist die sogenannte **Body Integrity Identity Disorder** (BIID). Auch als Apotemnophilie bezeichnet, umfasst BIID das persistierende Bedürfnis – und damit zusammenhängend auch entsprechende Versuche –, ein gesundes Glied (vorzugsweise ein Bein) zu amputieren. Bereits in den 1970er-Jahren von Money, Jobaris und Furth (1977) beschrieben, erlangte das Phänomen jedoch erst mit dem Einzug sozialer Online-Netzwerke, Blogs und Chat-Foren eine breitere Be-

kantheit. Die Kontaktaufnahme mit Betroffenen wie auch die Durchführung essenzieller Studien (z. B. First, 2005) zur Pathogenese, zu den diagnostischen Kriterien wie auch zur Prävalenz wurde durch das neue Medium maßgeblich erleichtert. Wenngleich BIID nicht in das neue DSM-5 aufgenommen wurde, bleibt dennoch festzuhalten, dass die exponentielle Zunahme an Studien zum Thema nicht zuletzt auf die vermehrte Repräsentation und Auffindbarkeit von Betroffenen im Internet zurückzuführen ist (vgl. Kryspin-Exner, Felnhofer & Kothgassner, 2011).

Dass neue Medien – ebenso wie andere kulturelle und gesellschaftliche Veränderungen – Eingang in das Erscheinungsbild herkömmlicher Psychopathologien finden, kann anhand der **Störungen aus dem schizophrenen Formenkreis** besonders eingängig verdeutlicht werden. In ihrem Übersichtsartikel zeigen Stompe et al. (2003) eindrücklich auf, wie sich technologische Innovationen bereits kurz nach ihrem Erscheinen in schizophrenen Wahngelbilden niederschlagen: Während Ende des 19. Jahrhunderts der Magnetismus die Wahnvorstellungen dominierte, waren dies Mitte des 20. Jahrhunderts hauptsächlich Satelliten, Radar und Strahlung und seit Ende des 20. Jahrhunderts das Internet, Computerspiele und Chips. Auf eine verwandte, wenngleich qualitativ abweichende Art prägt das Internet beispielsweise auch das Verhalten und Erleben jener Betroffenen, die die Kriterien für eine Hypochondrische Störung erfüllen (siehe „**Cyberchondrie**“; Muse et al., 2012): Der sekundenschnelle Informationsabruf über Online-Suchmaschinen wie auch die Gefahr, bei der Suche nach unspezifischen Symptomen überzufällig häufig mit Erklärungen konfrontiert zu werden, die auf seltene und ernste Krankheitsbilder abzielen, können jeweils dazu beitragen, dass sich Symptome (insbesondere Angstzustände, Zwangsvorstellungen, Stress) bei den Betroffenen verstärken (vgl. Kap. 18, S. 189).

Zuletzt sei noch exemplarisch auf jene Problembereiche hingewiesen, die durch die allgegenwärtigen, vielfach vernetzten Kommunikationsmöglichkeiten bis dato ungekannte Wege des Symptomausdrucks eingeschlagen haben. Neben dem Thema des **Cybersuicide** sollen hier insbesondere das **Cyberbullying** (vgl. Kap. 15, S. 154) wie auch die Online-Pro-Esstörungsbewegungen **Pro-Ana** und **Pro-Mia** hervorgehoben werden. Diesen ist gemein, dass das Internet bzw. spezifische Online-Applikationen die PatientInnen wie auch Angehörige der Gesundheitsberufe vor neue Herausforderungen stellen, indem sie symptomverstärkend wirken können und herkömmliche Behandlungswege und -möglichkeiten sowie auch die Wirksamkeit traditioneller Methoden verändern (vgl. Kryspin-Exner, Felnhofer & Kothgassner, 2011). Studien zur Veröffentlichung von Fotos und Videos, welche selbstverletzendes Verhalten zeigen, weisen beispielsweise darauf hin, dass diese Aufnahmen sowohl positive Effekte (in Bezug auf Hilfesuchverhalten, Verminderung der sozialen Isoliertheit und Ermutigung zur Behandlung) wie auch negative Effekte (z. B. soziale Verstärkung nichtsuizidalen selbstverletzenden Verhaltens) haben können (Brown & Plener, 2017; vgl. Kap. 14, S. 141).

## 1.4 Die Sonnenseite

Neben den oben dargestellten, überwiegend nachteiligen Wirkungen neuer Medien auf vorhandene und neue Störungsbilder können in einem Kapitel zu diesem Thema keinesfalls positive, gesundheitsförderliche Effekte außer Acht gelassen werden. Zweifelsohne ermöglichen die weltweite soziale Vernetztheit, die erhöhte Zugänglichkeit von Informationen, die Adaptabilität der Inhalte sowie auch das Vorhandensein diverser Nischen (z. B. in Form von passwortgeschützten Foren) einen verbesserten Zugang zu Gruppen von Betroffenen, die ohne diese neuen Technologien entweder gar nicht als solche erkannt worden oder über herkömmliche Wege nur schwer erreichbar gewesen wären (siehe oben BIID). Das Internet bietet somit ein versatiles **Forschungsfeld** für Feldforschung (z. B. teilnehmende und nichtteilnehmende Beobachtung in Selbsthilfeforen), breit skalierte Umfragen (z. B. mittels Mailinglisten) oder ökologisch valide Online-Experimente. Einerseits können damit Daten zu wenig erforschten, seltenen Erkrankungen gesammelt und somit ein empirisches Fundament für weitere Theorienbildung geschaffen werden. Andererseits erleichtern internetbasierte Forschungsmethoden interkulturelle Vergleiche und groß angelegte transnationale Studien. Insofern ist die Bedeutung neuer Medien für die nosologische Klassifikation psychischer Störungen eine nicht unbeträchtliche, legt doch die Forschung zur Verbesserung der diagnostischen Kriterien psychischer Störungen den bedeutsamsten Grundstein für die Entwicklung evidenzbasierter, effektiver und effizienter Behandlungen (Kuss, Griffiths & Pontes, 2017).

Der Einfluss neuer Medien schlägt sich nicht nur auf einer wissenschaftlichen Makro-, sondern auch auf der **Mikroebene** nieder. Betroffene profitieren auf variable Art und Weise von der Nutzung neuer Medien, sei es, dass diese im Sinne eines verbesserten Gesundheitswissens und -verhaltens den Umgang mit den Symptomen erleichtern oder sei es, dass sie direkt zu einem effizienteren Behandlungserfolg bzw. einer rascheren Rekonvaleszenz beitragen (vgl. Kap. 6, S. 57; Kap. 9, S. 86).

Zudem ist an dieser Stelle hervorzuheben, dass manche neuen Technologien bzw. Anwendungen offenbar einen **abschwächenden Effekt** auf einzelne Symptome haben können. So deutet beispielsweise anekdotische Evidenz – wie auch mittlerweile vereinzelte Studien (z. B. Bioulac et al., 2014) – darauf hin, dass sich die kognitive Performance von Kindern mit Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) während des Spielens eines Videospieles nicht von jener von gesunden Gleichaltrigen unterscheidet. Angesichts der erhöhten Prävalenz komorbider Computerspielstörungen bei Kindern und Jugendlichen mit ADHS liegt die Vermutung nahe, dass Betroffene das Videospielen als Selbstmedikation einsetzen, da es über die vermehrte Freisetzung von Dopamin Mechanismen wie *arousal* und erhöhte Inhibition bzw. kognitive Kontrolle aktiviert (Bioulac et al., 2014). Bisher existiert noch keine hinreichende empirische Evi-

denz, und künftige Forschung ist dazu aufgerufen, die Vorteile für einen therapeutischen Einsatz dieses Mediums zu prüfen.

Ähnlich werden auch Online-Applikationen mit Schwerpunkt auf sozialen Interaktionen (z. B. soziale Netzwerke, MMORPGs; vgl. Cole & Griffiths, 2007) von Personen mit sozialen Ängsten oft gezielt zur Kontaktaufnahme bzw. zur Beziehungsgestaltung genutzt; so können in einem von den Betroffenen als geschützt wahrgenommenen Bereich soziale Skills eingeübt, Teamwork erprobt und schließlich langfristige Freundschaften geknüpft werden. Herkömmliche Therapien stehen somit vor der Herausforderung, Betroffenen einen allmählichen Transfer der sozialen Interaktionen in den Offline-Kontext zu ermöglichen, ohne dabei aber gleichzeitig das Potenzial und die Bedeutung der Online-Begegnungen außer Acht zu lassen oder gar zu schmälern.

## 1.5 Ausblick

Abschließend lässt sich festhalten, dass neue Medien zu einer (durchaus wertfrei zu verstehenden) Veränderung von Krankheit und Gesundheit führen können bzw. teilweise bereits geführt haben. Neben den oben beschriebenen Phänomenen sind zuletzt insbesondere die (internet)informierten PatientInnen zu erwähnen, die durch die ubiquitäre Verfügbarkeit zahlreicher professioneller, aber auch laienhafter medizinischer Informationen in ihrer Selbstbestimmtheit, Autonomie und Selbstwirksamkeit bestärkt werden und ProfessionistInnen heutzutage vor die Herausforderung stellen, dieser Veränderung adäquat zu begegnen (Broom, 2005). Einerseits findet eine Entmystifizierung medizinischen (aber auch psychologischen/psychotherapeutischen) Wissens und Könnens statt, andererseits transformiert gerade dieser Skeptizismus die (therapeutische) Arbeitsbeziehung von einer ursprünglich paternalistisch geprägten zu einer partizipativeren.

Zuletzt ist noch offen, welche der im DSM-5 aufgenommenen Diagnosen auch in die 11. Auflage der *International Classification of Disorders* (ICD-11) der Weltgesundheitsorganisation (WHO) tatsächlich Eingang finden werden. Die ICD-11 soll nach mehrmaligem Vertagen nun 2018, im Erscheinungsjahr des vorliegenden Buches, verabschiedet werden; wann das Klassifikationsschema auch in Österreich und Deutschland eingeführt wird, ist noch nicht festgelegt. Im online abrufbaren, öffentlich zugänglichen Beta-Draft (World Health Organization, 2017) wird allerdings bereits ersichtlich, dass die Computerspielstörung neben der Glücksspielabhängigkeit (*Gambling Disorder*) offiziell in das Kapitel der verhaltensbezogenen Abhängigkeitsstörungen (*Disorders due to addictive behaviors*) aufgenommen wurde. Im Gegensatz zur *Internet Gaming Disorder* im DSM-5 subsumiert die ICD-11 explizit sowohl Offline- als auch Online-Spiele unter dieser Kategorie. Ob allerdings die postulierten Symptome des Kontrollverlustes, des Abbaus anderer Aktivitäten und Interessen wie auch der Fortsetzung des Spie-

lens trotz Auftretens negativer Konsequenzen in dieser Form empirischer Evidenz standhalten werden, bleibt abzuwarten. Ebenso können wir neugierig bleiben, ob und welche künftigen technologischen Innovationen unser Verständnis von und den Umgang mit Gesundheit und Krankheit formen werden.

## 1.6 Take-Home Messages

- Generell sind neben nachteiligen Effekten neuer Medien vor allem auch positive Aspekte wie z. B. die Verfügbarkeit von Fachinformationen, breitere Therapieangebote und weltweite Forschungsmöglichkeiten hervorstreichend.
- Zu den negativen Auswirkungen, nämlich der Entwicklung von übermäßigem oder sogar schädlichem Internetgebrauch, liegen bereits Daten vor, einen Eingang in die diagnostischen Kriterien haben sie jedoch aufgrund der insgesamt widersprüchlichen Forschungslage vorerst nicht gefunden.

## 1.7 Literatur

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. Arlington, CA: American Psychiatric Association.
- Bioulac, S., Lallemand, S., Fabrigoule, C., Thoumy, A. L., Philip, P., & Bouvard, M. P. (2014). Video game performances are preserved in ADHD children compared with controls. *Journal of attention disorders*, 18(6), 542–550.
- BLIKK-Studie. (2017). Abgerufen von <http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2017/2017-2-quartal/ergebnisse-der-blick-studie-2017-vorgestellt.html> [18.10.2017].
- Broom, A. (2005). Medical specialists' accounts of the impact of the Internet on the doctor/patient relationship. *Health*, 9(3), 319–338.
- Brown, R. C., & Plener, P. L. (2017). Non-suicidal self-injury in adolescence. *Current psychiatry reports*, 19(3), 20.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575–583.
- First, M. B. (2005). Desire for amputation of a limb: paraphilia, psychosis, or a new type of identity disorder. *Psychological medicine*, 35(6), 919–928.
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 749–754.
- Kryspin-Exner, I., Felnhofer, A., & Kothgassner, O. D. (2011). Die digitale Büchse der Pandora: Psychische Störungen im Cyberspace. *Neuropsychiatrie*, 25(4), 172–182.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 103–109.

- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270–276.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction*. New York: Routledge.
- Money, J., Jobaris, R., & Furth, G. (1977). Apotemnophilia: Two cases of self demand amputation as a paraphilia. *Journal of Sex Research*, 13(2), 115–125.
- Muse, K., McManus, F., Leung, C., Meghreblian, B., & Williams, J. M. G. (2012). Cyberchondriasis: fact or fiction? A preliminary examination of the relationship between health anxiety and searching for health information on the Internet. *Journal of anxiety disorders*, 26(1), 189–196.
- PACT. (2017). *Postpartum Depression: Action Towards Causes and Treatment*. Abgerufen von <http://www.pactforthecure.com> [18.10.2017].
- Stompe, T., Ortwein-Swoboda, G., Ritter, K., & Schanda, H. (2003). Old wine in new bottles? *Psychopathology*, 36(1), 6–12.
- World Health Organization. (2017). ICD 11 – Beta Draft. Abgerufen von <https://icd.who.int/dev11/l-m/en> [18.10.2017].
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.