

Was bietet die Ambulanz für Spielsucht?

- Beratung für Betroffene von Verhaltenssuchten sowie deren Angehörige und Partner
- Ambulante Gruppentherapie mit dem Schwerpunkt Pathologisches Glücksspiel (ICD 10 F63.0) bei Erwachsenen
- Ambulante Gruppentherapie für "Computerspiel- / Internetsucht" bei Erwachsenen
- Verhaltenstherapeutisches Therapiekonzept unter Einbeziehung interaktioneller Beziehungsgestaltung
- Sozialberatung (z. B. schulische Probleme, berufliche Reintegration, Durchsetzung sozialer Hilfen, Überschuldung etc.)
- Alle Beratungs- und Therapieleistungen werden von psychotherapeutisch ausgebildeten Diplom-Psychologen und Diplom-Sozialpädagogen erbracht
- Möglichkeit an Studien teilzunehmen
- weitere Informationen zu Behandlungs- und Fortbildungsangeboten sind auf www.verhaltenssucht.de erhältlich
- Terminvergabe:
Montag - Donnerstag 08.00 16.00 Uhr
sowie Freitag 08.00 14.00 Uhr
Telefonnummer: 06131 17 7381



Lageplan

Universitätsmedizin Mainz



Universitätsmedizin
der Johannes Gutenberg-Universität Mainz,
Langenbeckstr. 1, 55131 Mainz

Grüsser Sinopoli-Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und
Psychotherapie
Untere Zahlbacher Straße 8
55131 Mainz

Anmeldung zum persönlichen Gespräch:
Montag - Donnerstag 08.00 16.00 Uhr
sowie Freitag 08.00 14.00 Uhr
Telefonnummer 06131 17 7381

Auf unserer Homepage www.unimedizin-mainz.de finden Sie Anfahrtsskizzen sowie mögliche Busverbindungen.

Fotos: Michael Dreier & Jan Becker



Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht

**Wenn exzessives Spielen oder der
exzessive Gebrauch von PC und
Internet süchtig machen**

Unser Wissen für Ihre Gesundheit



UNIVERSITÄTS**medizin.**
MAINZ

Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht

Was ist die Ambulanz für Spielsucht?

Auf Basis unserer langjährigen Forschungsarbeit entwickelt die Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht an der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz seit März 2008 Therapieangebote für Verhaltenssuchte. Damit übernimmt sie eine Vorreiterrolle bei der wissenschaftlichen Erforschung und Behandlung der Störungsbilder Computerspiel-, Internet- und Glücksspielsucht. In vielfältigen Kooperationen arbeiten wir national und international u.a. mit Kliniken, Forschungs-, Präventions- und Bildungseinrichtungen sowie dem Schwerpunkt Medienkonvergenz der Johannes Gutenberg-Universität Mainz zusammen.

Wir sind daran interessiert, neue wissenschaftliche Erkenntnisse zu diesen Störungsbildern zu gewinnen. Dazu setzen wir u.a. moderne diagnostische Verfahren, Fragebögen, Testuntersuchungen, Verhaltensexperimente sowie bildgebende neurowissenschaftliche Studien ein. In einer großen Multicenter-Studie in Mainz, Mannheim, Tübingen und Wien wurden die genauen Wirkmechanismen einer manualgeleiteten verhaltenstherapeutischen Behandlung bei Computerspiel und Internetsucht erfolgreich überprüft (STICA). Die Studie STICA wurde im Rahmen des Programms "Klinische Studien" von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) und dem Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert.



Was ist Internetsucht?

Internetsucht beinhaltet eine Vielzahl verschiedener Aktivitäten im Internet, die vom User exzessiv bzw. unkontrolliert ausgeübt werden. Internetsucht tritt am häufigsten beim Spielen von Online-Spielen (z.B. Browsergames, Online-Rollenspiele), der Nutzung von Social Networks und Chats, dem Surfen auf Erotikseiten, der Teilnahme an Online-Glücksspielen (z.B. Poker, Online-Casinos), dem Ansehen und Sammeln von Videos bzw. Filmen (z.B. Streaming-Angebote), ausserndem Einkaufen von Waren (z.B. Online-Auktionen) oder dem ziellosen Recherchieren und Sammeln von Informationen gleich welcher Art, auf.

Kritisch wird es, wenn die Internetnutzung vom Betroffenen über einen längeren Zeitraum (mind. 12 Monate) nicht mehr kontrolliert werden kann. Die Gedanken kreisen unablässig um die jeweilig präferierte Aktivität im Internet. Gerade bei Online-Rollenspielen wird sich oftmals eine "zweite Identität" in der virtuellen Welt erschaffen, welche dann dazu eingesetzt wird, Bedürfnisse zu erfüllen, z.B. bestehende Probleme in der realen Welt zu kompensieren. Begleitet wird die Internetsucht oftmals von sozialem Rückzug und der Betroffene kapselt sich von seiner Außenwelt ab. Wenn das süchtige Verhalten nicht ausgeführt werden kann, folgen darauf häufig Entzugserscheinungen, wie z.B. Unruhe und Gereiztheit.



Was ist Glücksspielsucht?

Glücksspielsucht ist eine Krankheit. Sie kann jeden treffen, unabhängig von Alter, Geschlecht, Ausbildung und Einkommen. Raus aus dem Alltagsstress, Stress abbauen, einen "Kick" erleben. Der Gebrauch eines Suchtmittels oder das Ausüben der Verhaltenssucht Glücksspiel erzeugt zunächst angenehme, anregende Gefühle und lässt negative Empfindungen wie Stress oder Ängste zumindest zeitweise erträglicher erscheinen.

Das Gehirn "lernt", dass sich mithilfe des Glücksspiels positive Gefühle erzeugen lassen und negative Gefühle in den Hintergrund treten. Im Laufe der Zeit kann sich daraus das Verlangen entwickeln, dieses anregende Gefühl immer wieder erleben zu wollen. Gleichzeitig tritt ein Gewöhnungseffekt ein. Um den gewünschten Kick zu erleben, muss immer mehr und mit immer höheren Einsätzen gespielt werden.

Obwohl Betroffene massiv unter den Folgen ihrer Glücksspielsucht leiden, können sie nicht aufhören. Das ist kein Ausdruck von Willensschwäche, sondern das kennzeichnende Merkmal einer Sucht: Der Spieler kann sein Glücksspielverhalten nicht mehr kontrollieren. Das Glücksspiel dominiert das Leben des Betroffenen. Alle anderen Interessen und Verantwortlichkeiten werden dem untergeordnet.