



Sucht - wer sucht was? / Sucht im Kindes- und Jugendalter

Facharzt für ~~K~~inder- und Jugend-
psychiatrie und -psychotherapie

Nico Lehmann
Haydnstraße 3 ✦ 09119 Chemnitz
Telefon: 0371/43300150
Fax: 0371/43300847
Email: lehmann@kjpp-praxis.de

JPP



Chemnitz, 30.11.2018

Was wird genommen?



2, 6

Hauptsächlich:

- Cannabis
- Crystal
- Alkohol
- Tabak

Seltener:

- Ecstasy
- Pilze u.ä.
- Kokain
- Heroin
- Medikamente

Immer bedeutsamer:

Medien



Warum?

- Wirkung je nach Droge unterschiedlich
- Eingriff in die Funktionen des Gehirns
- Euphorie, Glücksgefühle, Entängstigung, Sorgenfreiheit, Schmerzfreiheit, Entspannung
- Leistungssteigerung, gesteigertes sexuelles Verlangen usw.
- "Entlastung", Flucht vor der Realität



Welche Gefahren?

- Abhängigkeit
- Schwere körperliche Folgen
- Schwere seelische Folgen
- Sozialer Absturz
- U.U. massive Gefährdung der Entwicklung



Was wird genommen?

Hauptstück

- ...
- ...
- ...

Beitrag

- ...
- ...
- ...

Wen interessiert?

3

Wann?

- ...
- ...
- ...

4

Wohin gebührt?

- ...
- ...
- ...

5

2, 6

A l k o h o l

- Gesellschaftlich anerkannt
- Riskanter Konsum, Rauschtrinken
- Abhängigkeit (im Jugendalter eher selten)
- Als Einstiegsdroge?
- Häufig in Kombination mit seelischen Störungen: ADHS, Depression, Störung des Sozialverhaltens und der Emotionen, Persönlichkeitsstörungen



Was ist eigentlich Sucht?

- Ich muss es nehmen.
- Ich habe es nicht mehr unter Kontrolle (wann, wie oft, wie viel).
- Ich habe Entzugssymptome.
- Ich brauche immer mehr.
- Ich habe kein Interesse mehr an etwas anderem.
- Ich mache immer weiter, obwohl ich weiß, dass es nicht gut ist, und schädliche Folgen (Seele, Körper, Ausbildung, Familie, Freunde usw.) schon vorhanden sind.



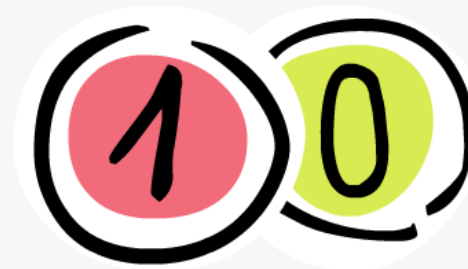
Cannabis

- Tetrahydrocannabinol
- Haschisch (Harz), Marihuana (Blüten/Blätter)
- Erstkonsum im Schnitt mit 15,3 Jahren
- Erhebliche Gefahr der Entwicklung körperlicher Schäden (Gehirn), seelischer und sozialer Folgen (je jünger - desto dramatischer)
- Nicht bagatellisieren!



Welche Anzeichen für Abhängigkeit gibt es?

- Zerfall der Persönlichkeit
- Total überdreht oder total am Boden
- Aggressivität, Unruhe
- Intellektuelles Leistungsvermögen sinkt
- Verschlechterung in der Schule
- Strukturlosigkeit, Unzuverlässigkeit
- Neue "Freunde"
- Schlechte Haut, schlechte Haare, schlechte Zähne
- Gewichtsverlust
- Ungepflegtes Äußeres
- Usw.



- N-Methylamphetamin - synthetische Droge
- Seit Ende des 19. Jahrhunderts bekannt
- Zunehmende Ausbreitung in Deutschland
- Wirkung fast sofort und vollständig
- Danach "totaler Absturz"
- Folgen: körperlich, seelisch, sozial...
- Ambulante Hilfsmaßnahmen reichen nur im Ausnahmefall aus

Crystal



Wer ist besonders gefährdet?

- Besondere Temperamentsfaktoren
- Schwieriges soziales Umfeld (z.B. Familie)
- Schwierige Entwicklungsbedingungen ("Schwere Kindheit")
- "Falscher" Freundeskreis
- Suchterkrankung der Eltern oder in der Familie
- Eigene seelische Erkrankung
- Vorhandene Gelegenheit
- Schwierige aktuelle Lebensumstände

Treffen kann es jeden - niemand ist sicher!



Wer hilft wie?

- Präventionsmaßnahmen - I
- Zuerst erkennen, was los ist (Familie, Freunde, Lehrer)
- Präventionsmaßnahmen - II
- Dann: Hausarzt/Kinderarzt oder Suchtberatung
Das ist aber meist nicht ausreichend, deshalb:
- FÄ/FA für Kinder- und Jugendpsychiatrie
- Evtl. stationäre Aufnahme zur Entzugsbehandlung, zur Entwöhnung, zur Therapie der evtl. zusätzlich bestehenden psychischen Erkrankung und zur Vorbereitung des "Danach"
- Denn:**
- Rückkehr in Familie und bisheriges Umfeld meist nicht möglich (Rückfallgefahr!), sondern:
- Unterbringung in spezieller Einrichtung für suchtkranke Jugendliche (inkl. weiterer Ausbildung, spezieller Langzeitbetreuung und -behandlung dort)

Wichtig:

- (Anfangs) Behandlung oft nur mit Genehmigung des Gerichtes gegen den Willen der Betroffenen möglich
- und:
- So schnell wie möglich handeln, jeder Zeitverlust vergrößert die Probleme und erhöht die Folgeschäden!



Wichtig:

- (Anfangs) Behandlung oft nur mit Genehmigung des Gerichtes gegen den Willen der Betroffenen möglich

und:

- So schnell wie möglich handeln, jeder Zeitverlust vergrößert die Probleme und erhöht die Folgeschäden!



Wer hilft wie?

- Präventionsmaßnahmen - I
- Zuerst erkennen, was los ist (Familie, Freunde, Lehrer)
- Präventionsmaßnahmen - II
- Dann: Hausarzt/Kinderarzt oder Suchtberatung
Das ist aber meist nicht ausreichend, deshalb:
- FÄ/FA für Kinder- und Jugendpsychiatrie
- Evtl. stationäre Aufnahme zur Entzugsbehandlung, zur Entwöhnung, zur Therapie der evtl. zusätzlich bestehenden psychischen Erkrankung und zur Vorbereitung des "Danach"
- Denn:**
- Rückkehr in Familie und bisheriges Umfeld meist nicht möglich (Rückfallgefahr!), sondern:
- Unterbringung in spezieller Einrichtung für suchtkranke Jugendliche (inkl. weiterer Ausbildung, spezieller Langzeitbetreuung und -behandlung dort)

Wichtig:

- (Anfangs) Behandlung oft nur mit Genehmigung des Gerichtes gegen den Willen der Betroffenen möglich
- und:
- So schnell wie möglich handeln, jeder Zeitverlust vergrößert die Probleme und erhöht die Folgeschäden!



Internet / Medien

Internet Gaming Disorder

- Nicht nur ausschließliche Beschäftigung mit Internet-Spielen
- Erregungszustand
- Toleranzentwicklung
- Kontrollverlust: mögliche Verluste aufgeben oder einstellen
- Fortgef. trotz schrecklicher Gebrauchs-Erf. Wissen um negative Folgen
- Interessierenlos (Anhedonie, Unzufriedenheit) als Resultat des Internet-Spiels
- Gefahr von dysfunktionalen Gefühlszuständen zu erklären
- Täuschung von Familie, Therapeuten oder anderen über Ausmaß des Internet-Spiels
- Verlust einer Gefühlsregung von Beruhigung, Arbeit, Ausbildung oder Kontakt durch Nichtspiel
- Dauererkrankung: 2-4 sind oben genannten Kriterien
- Pathologischer Konsum: 5, ... der über genommen ist
- Nicht wie der "trotzigen" Banden-ZAP-Band



Relevante Fakten

- Vorhersage des Zahlen-Ratenspiels (Zyklus 12-Jahre) mit 90%iger Genauigkeit, das die Wahrscheinlichkeit erhöht ist, das Spiel zu spielen
- 2-4 % der Spieler sind in Deutschland sind 33 Millionen von YouTube
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten
- 2018: YouTube im Zusammenhang mit ZAP-Band, Abo-Kosten



Therapieansätze

- Problematische Nutzung von Internet und digitalen Medien sind Internet-Nutzer Teil unserer Alltags-Lebens als bei sozialen Interaktionen
- Online-Diagnostik (z.B. Symptom-Check, Transparenz und Anonymität)
- Psychotherapie, Gruppen- und Einzeltherapie, Spieltherapie, Verhaltenstherapie, etc.
- Problematische Nutzung von Internet und digitalen Medien sind Internet-Nutzer Teil unserer Alltags-Lebens als bei sozialen Interaktionen
- Online-Diagnostik (z.B. Symptom-Check, Transparenz und Anonymität)
- Psychotherapie, Gruppen- und Einzeltherapie, Spieltherapie, Verhaltenstherapie, etc.
- Problematische Nutzung von Internet und digitalen Medien sind Internet-Nutzer Teil unserer Alltags-Lebens als bei sozialen Interaktionen
- Online-Diagnostik (z.B. Symptom-Check, Transparenz und Anonymität)
- Psychotherapie, Gruppen- und Einzeltherapie, Spieltherapie, Verhaltenstherapie, etc.
- Problematische Nutzung von Internet und digitalen Medien sind Internet-Nutzer Teil unserer Alltags-Lebens als bei sozialen Interaktionen
- Online-Diagnostik (z.B. Symptom-Check, Transparenz und Anonymität)
- Psychotherapie, Gruppen- und Einzeltherapie, Spieltherapie, Verhaltenstherapie, etc.



Prävention

- bei Online-Spielen Altersbeschränkungen für Minderjährige
- bei Online-Spielen keine Altersbeschränkung ab 18 Jahren
- Werbung für Spiele einhalten
- Check-up von digitalen Medien vor, wenn pädagogisch sinnvoll
- Anbieter von Spielen weniger werbend gestalten
- Werbemaße für Spiele
- transparenter Ausweisung der Geldausgaben
- Spiele ohne Sponsoring für längere Off-Game-Phasen
- Stärken von Kindern in ihrem Leben
- Lebenskompetenzförderung anbieten
- Individuelle Interventionen anbieten
- Familieninterventionen
- online-Chat-Gruppen anbieten
- Eltern und Lehrkräfte sollten angesprochen werden



Internet Gaming Disorder

- Nahezu ausschließliche Beschäftigung mit Internetaktivitäten
 - Entzugssymptome
 - Toleranzentwicklung
 - Kontrollverlust: missglückte Versuche aufzugeben oder einzuschränken
 - Fortgeführter exzessiver Gebrauch trotz Wissen um negative Folgen
 - Interessenverlust (Hobbys, Unternehmungen) als Resultat des Internetgebrauchs
 - Gebrauch um dysphorischen Gefühlszuständen zu entrinnen
 - Täuschung von Familie, Therapeuten oder anderen über das Ausmaß der Aktivitäten
 - Verlust oder Gefährdung von Beziehungen, Arbeit, Ausbildung oder Karriere durch Internetaktivitäten
-
- Riskanter Konsum: 2-4 der oben genannten Kriterien
 - Pathologischer Konsum: 5-... der oben genannten Kriterien
 - Nicht von der "Nutzungs-Stunden-Zahl" abhängig



Relevante Fakten

- Verdopplung der Zahl der Betroffenen 12- bis 17-jährigen mit computerspiel- bzw. internetbezogenen Störungen seit 2011 (M: 7,1% / J: 4,5%)
- 12- bis 25-jährige sind im Durchschnitt etwa 22 Stunden pro Woche online (nicht im Zusammenhang mit Schule, Studium, Ausbildung, Arbeit)
- Smartphone als Hauptzugangsweg (77%)
- 75% der zwei- bis vierjährigen Kinder: ca. 30 min. Smartphone/Tag
- **Mögliche Diagnosen:** Internet-Gaming-Disorder; Abhängigkeit von sozialen Netzwerken; Online-Sexsucht; Online-Kaufsucht; Online-Glücksspielsucht; ...)
- **Begleitstörungen:** Suizidalität; Aggressivität; Depression; ADHS; Autismus; Angststörungen usw. ("Henne oder Ei?"); körperliche Erkrankungen
- **Risikofaktoren:** junges Alter; Arbeitslosigkeit; geringes Einkommen; Migration; Einsamkeit; soziale Ängste; geringer Selbstwert; erhöhte Impulsivität; schlechte Eltern-Kind-Beziehung; ...
- **Verhaltensauffälligkeiten und Mediengebrauch:** Sprachentwicklungsstörungen; LRS; ADHS; Lernverhalten; Schlafstörungen; Aggressivität; ...; BMI



Therapieansätze

- **Problem: Nutzung von Internet und digitalen Medien sind unverzichtbarer Teil unseres Alltags (anders als bei stoffgebundenen Süchten)**
- Zuerst Diagnostik (wenig Standards), Therapieanbahnung und -motivation
- Suchtberatungsstellen, Spezialambulanzen, teil- und/oder vollstationäre Behandlung
- Problembereiche diagnostizieren - Empfehlung für komplette Abstinenz
- Entstehende "Lücken" müssen gefüllt werden; "Eroberung der Realität"; wertschätzende Alternativen finden
- Psychotherapie oft unabdingbar (Begleiterkrankungen!)
- Komorbide Süchte: Alkohol, Tabak, Cannabis, Amphetamine
- **www.onlinesucht-ambulanz.de**



Prävention

- bei Onlinespielen Altersbeschränkungen für Minderjährige
- bei Onlinespielen keine Altersfreigabe ab 0 Jahren
- Werbung für Spiele einschränken
- Einsatz von digitalen Medien nur, wenn pädagogisch sinnvoll
- Anbieter sollen Spiele weniger suchtfördernd gestalten
- Warnhinweise zur Spielzeit
- transparente Ausweisung der Geldausgaben
- Spiele ohne Strafen für längere Offline-Phasen
- Stärken von Hobbies im realen Leben
- Lebenskompetenztrainings anbieten
- Individualprävention ausbauen
- Familieninterventionen
- ambulante Gruppentherapie
- Eltern und Betroffene sollten angesprochen werden

Empfehlungen (für Eltern):

- **WANN:** Mit dem Kind Zeitvereinbarungen gemeinsam treffen.
- **WAS:** Gemeinsam festlegen, welche Angebote Kinder nutzen können.
- **WO:** Standort/Nutzungsort von PC, Smartphone, Konsole etc. haben großen Einfluss.
- **WAS SONST:** Je abwechslungsreicher die Familienzeit gestaltet ist, desto besser.



Empfehlungen (für Eltern):

- **WANN:** Mit dem Kind Zeitvereinbarungen **gemeinsam** treffen.
- **WAS: Gemeinsam** festlegen, welche Angebote Kinder nutzen können.
- **WO:** Standort/Nutzungsort von PC, Smartphone, Konsole etc. haben großen Einfluss.
- **WAS SONST:** Je abwechslungsreicher die Familienzeit gestaltet ist, desto besser.



Prävention

- bei Onlinespielen Altersbeschränkungen für Minderjährige
- bei Onlinespielen keine Altersfreigabe ab 0 Jahren
- Werbung für Spiele einschränken
- Einsatz von digitalen Medien nur, wenn pädagogisch sinnvoll
- Anbieter sollen Spiele weniger suchtfördernd gestalten
- Warnhinweise zur Spielzeit
- transparente Ausweisung der Geldausgaben
- Spiele ohne Strafen für längere Offline-Phasen
- Stärken von Hobbies im realen Leben
- Lebenskompetenztrainings anbieten
- Individualprävention ausbauen
- Familieninterventionen
- ambulante Gruppentherapie
- Eltern und Betroffene sollten angesprochen werden

Empfehlungen (für Eltern):

- **WANN:** Mit dem Kind Zeitvereinbarungen gemeinsam treffen.
- **WAS:** Gemeinsam festlegen, welche Angebote Kinder nutzen können.
- **WO:** Standort/Nutzungsort von PC, Smartphone, Konsole etc. haben großen Einfluss.
- **WAS SONST:** Je abwechslungsreicher die Familienzeit gestaltet ist, desto besser.



Internet / Medien

Internet Gaming Disorder

- Neben ausschließlicher Beschäftigung mit Internetaktivitäten
- Erregungszustände
- Toleranzentwicklung
- Kontrollverlust: mögliche Verluste aufgeben oder einstellen
- Fortgesetzt oder erhöhter Gebrauch trotz Wissen um negative Folgen
- Interessenverlust (Schule, Unterhaltungen) als Resultat des Internetgebrauchs
- Gefühl, um dysfunktionalen Gefühlszuständen zu erholen
- Täuschung von Familie, Therapeuten oder anderen über die Ausmaß der Internetnutzung
- Verlust einer Gefühlsbindung von Beziehungen, Arbeit, Ausbildung oder Freizeit durch Internetaktivitäten
- Dauerhafte Remission: 12 oder längeren Monaten
- Frühdiagnostischer Hinweis 12... der über genommen werden
- Nicht von der WHO in die ICD-11 aufgenommen

17

Relevante Fakten

- Vorwiegend bei Jugendlichen (13 bis 17 Jahren) mit durchschnittlich 2 bis 4 Stunden pro Tag
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt
- 2016: 10,8% der Jugendlichen in Deutschland sind 10 bis 17 Jahre alt

18

Therapieansätze

- Problem: Nutzung von Internet und digitalen Medien wird zunehmend Teil unseres Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)
- Ziel: Digitaler Umgang (z.B. Social Media, Gaming) und Medien (z.B. Games, Social Media, Gaming) als Teil des Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)
- Problem: Nutzung von Internet und digitalen Medien wird zunehmend Teil unseres Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)
- Ziel: Digitaler Umgang (z.B. Social Media, Gaming) und Medien (z.B. Games, Social Media, Gaming) als Teil des Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)
- Problem: Nutzung von Internet und digitalen Medien wird zunehmend Teil unseres Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)
- Ziel: Digitaler Umgang (z.B. Social Media, Gaming) und Medien (z.B. Games, Social Media, Gaming) als Teil des Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)
- Problem: Nutzung von Internet und digitalen Medien wird zunehmend Teil unseres Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)
- Ziel: Digitaler Umgang (z.B. Social Media, Gaming) und Medien (z.B. Games, Social Media, Gaming) als Teil des Alltags (zudem als bei digitalen Medien (z.B. Games)

19

Prävention

- bei Online-Spielen Altersbeschränkungen für Minderjährige
- bei Online-Spielen keine Altersangabe ab 12 Jahren
- Werbung für Spiele nicht zulassen
- Check-out von digitalen Medien nur, wenn pädagogisch sinnvoll
- Anbieter sollen Spiele weniger werbefördernd gestalten
- Werbeinhalte für Spiele
- transparenter Ausweisung der Geldausgaben
- Spiele ohne Stufen für längere Online-Phasen
- Stärken von Kindern im realen Leben
- Lebenskompetenzförderung anbieten
- Individualisierung anbieten
- Familienkennzeichen
- unstrukturierte Chatfunktionen
- Eltern und Beschäftigte sollten angesprochen werden



20, 21

16, 23