

Medienabhängigkeit / Internetsucht - bei Jugendlichen

Hubert Poppe
Facharzt für Psychiatrie und Neurologie
Anton Proksch Institut Wien
Abteilung 1, Leitender Oberarzt Station 1.1 und der
Suchtberatung Wiener Neustadt;
Koordinator des Schwerpunktbereichs
Glücksspielsucht/Internetsucht;
Freie Praxis

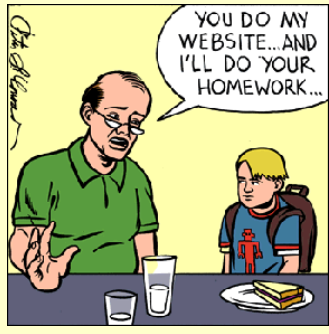
Digital Natives



Digital Immigrants



2010/11/16



2010/11/16

2010/11/16

Willkommen in der Matrix



2010/11/16

WEB 2.0

- .UserIn = Rezipient **und** Produzent
- .Aktive Teilnahme, Partizipation, Mitarbeit bzw. Mitbestimmung
- .Web 2.0 = Sozialraum □ „Social Web“ (Schmidt et al. 2009)



user-generated-content

2010/11/16
Schmidt, Jan-Hinrik / Paus-Hasebrink, Ingrid / Hasebrink, Uwe (2009)

Web 2.0 – Anwendungen

- .Blog
- .Forum
- .Onlinezyklopädien
- .Video- / Bildportale
- .Social Networks
- .Second Life
- .(Chat)
- .(Instant Messaging)

2010/11/16

Web 2.0 – Anwendungsbereich

„Der gläserne Mensch“ - Social Networks

Social Networks

Über GfK Austria | Sektoren & Märkte | Marketinglösungen | Network CEEMEA | Presse/Events | Downloads | Kontakt

Pressemitteilungen

Newsletter

Events

Österreich: Social Networks 2009: Fast 70% der österreichischen Internetnutzer nutzen zumindest ein Social Network.

Wien, 25.11.2009

Social Networks sind derzeit in aller Munde. Doch welche Social Networks werden in Österreich überhaupt genutzt? Wie schaut der typische User aus und wie gefällt den Usern "th" Social Network? Um diese Fragen zu beantworten, führte die GfK Austria eine Studie unter den österreichischen Internetnutzern durch. Für 14 Social Networks wurde erhoben, wie viele sich dort angemeldet haben, wie häufig die einzelnen Social Networks genutzt werden und wie gut sie ihren Usern gefallen.

Fast 70% der österreichischen Internetnutzer ab 14 Jahren nutzen zumindest ein Social Network, bei den 14-19-jährigen sind dies sogar praktisch alle!

Erwartungsgemäß gilt, je jünger die Internetnutzer, desto eher nutzen sie zumindest ein Social Network. Unter den 14-19-jährigen Internetnutzern nutzen 100% zumindest ein Social Network und bei den 20-29-jährigen sind dies 94%. Doch Social Networks sind keineswegs den jungen Zielgruppen vorbehalten. Auch die Altersgruppe der 30-59-jährigen weist eine sehr hohe Nutzung zwischen 60 bis 70% auf. Besonders bemerkenswert, sogar die über 60-jährigen Internetnutzer nutzen Social Networks noch zu 44%.

Download

Pressemitteilung gesamt inkl. Charts

[Download](#)

[PM Social Networks 25.11.2009](#)

Social Networks- Facebook

Facebook

Juli.2010: 500.000.000 aktive UserInnen weltweit

Facebook Nutzerzahlen Altersverteilung Deutschland

Alter	Anteil
13-17	2%
18-24	2%
25-34	15%
35-44	29%
45-54	29%
55-64	19%
> 64	8%

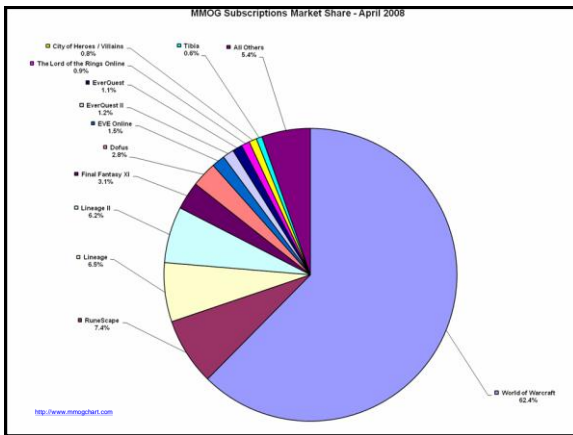
Deutschland: 11,93 Mio.

Schweiz: 2,34 Mio.

Österreich: 2,12 Mio.

Quelle: <http://www.facebookbiz.de>



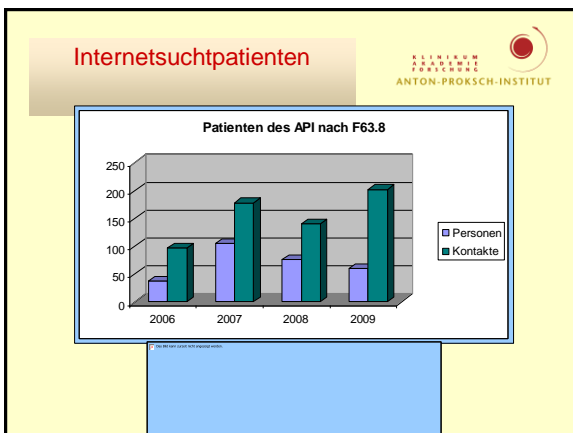
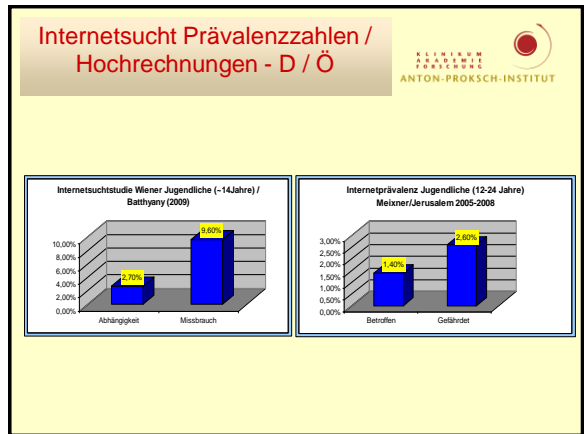
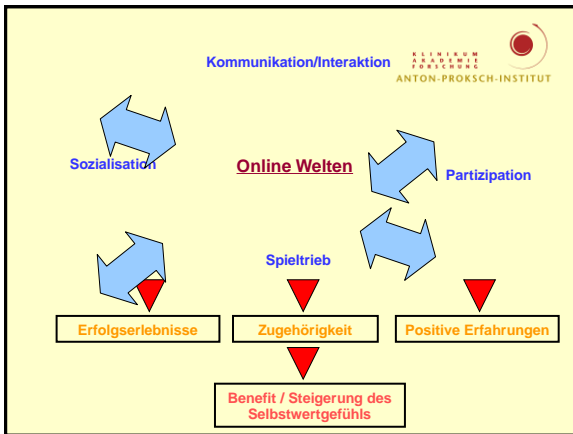


World of Warcraft

ANTON-PROKSCH-INSTITUT

- .Betreiber: **Blizzard Entertainment** (Activision Blizzard)
- .12.000.000 SpielerInnen weltweit (Stand: Okt.2010)
- .Activision Blizzard 2009: 4,28 Milliarden US-Dollar Umsatz, 113 Millionen Gewinn





Diagnostische Kriterien

ANTON-PROKSCH-INSTITUT

- .Keine Diagnose Internetsucht in gängigen Klassifikationssystemen
- .Daher: F63.8 „Sonstige abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ (ICD-10)
- .Diagnosekriterien: Zimmerl, H. (1998), Grüsser, S. / Thalemann, R. (2006), Fachverband für Medienabhängigkeit (2009)

Diagnostische Kriterien als Vorschlag (Zimmerl):

- .Fokussierung
- .Kontrollverlust
- .Entzugssymptome
- .Negative Konsequenzen
- .Unfähigkeit zur Verhaltensänderung

Diagnostische Kriterien

1. Fokussierung

- .Brennpunkt (Fokus) des Denkens/Handelns richtet sich auf das Onlinesein
- .Offline kommt es zur gedanklichen Beschäftigung über das Onlinesein (z.B. was werde ich beim nächsten Einstieg machen; Versäumnisängste, etc.)
- .Einengung des Verhaltensraumes / Internet erlangt oberste Priorität

Diagnostische Kriterien

2. Kontrollverlust

- .Onlinezeiten können nicht mehr kontrolliert werden (aus einer vorgenommenen Stunde werden z.B. drei Stunden)
- .Oft Toleranzsteigerung: Onlinezeiten werden quantitativ gesteigert um denselben Effekt zu erreichen

Diagnostische Kriterien

3. Entzugssymptome

- .Bei unfreiwilligen Offlinezeiten kommt es zu psychovegetativen Entzugssymptomen: Reizbarkeit, Affektlabilität, Unruhe, Unkonzentriertheit etc.

Diagnostische Kriterien

4. Negative Konsequenzen

- .Psychosoziale Folgeschäden: Vernachlässigung der face to face Sozialkontakte (Selbstisolierung), Probleme bei Ausbildung / Arbeitsplatz (Abbruch), mögliche Verschlechterung psychischer Grunderkrankungen etc.
- .Physische Folgeschäden: Mangelernährung, Vernachlässigung des Schlafbedürfnisses etc.



Diagnostische Kriterien

5. Unfähigkeit zur Verhaltensänderung

- .Trotz negativer Konsequenzen – Unfähigkeit zur eigenständigen Verhaltensänderung
- .Suchtypische Abwehrmechanismen: Bagatellisierung, Rechtfertigung, Verleugnung des eigenen Verhaltens (vor anderen und sich selbst)



Diagnostische Kriterien als Vorschlag (Zimmerl):

Diese 5 Kriterien finden sich
(in unterschiedlicher Ausprägung)
bei allen Internetsüchtigen



Diagnosekriterien als Vorschlag Fachverband Medienabhängigkeit

Diagnostische Kriterien für Computerspielabhängigkeit

- A) Zeitkriterium: Persistenz der Symptomatik**
Die Symptomatik der Computerspielabhängigkeit muss über einen Zeitraum von mindestens 3 Monaten kontinuierlich bestanden haben.
- B) Psychopathologische Kriterien der Symptomatik**
- B1) Primäre Kriterien: Abhängigkeitsverhalten**
1. Einengung des Denkens und Verhaltens
 2. Kontrollverlust
 3. Toleranzentwicklung
 4. Entzugserscheinungen
 5. Dysfunktionale Regulation von Affekt oder Antrieb
 6. Vermeidung realer Kontakte zugunsten virtueller Beziehungen

7. Fortsetzung des Spielens trotz bestehender oder drohender negativer Konsequenzen

B2) Sekundäre Kriterien: Negative Auswirkungen

1. Körperliche Konsequenzen im Bereich Körperpflege, Ernährung und Gesundheit
2. Soziale Konsequenzen im Bereich Familie, Partnerschaft und Freizeit
3. Leistungsbezogene Konsequenzen im Bereich Schule, Ausbildung, Arbeit und Haushalt

C) Ausschlusskriterium

Das pathologische Computerspielverhalten lässt sich nicht durch eine Manie oder Zwangserkrankung erklären.

Zeit und Ausschlusskriterien müssen erfüllt sein (A und C)

Mind. 4 der 7 primären Abhängigkeitskriterien müssen erfüllt sein (B1)

Mind. 1 der 3 sekundären Abhängigkeitskriterien müssen erfüllt sein (B2)



Computertagebuch

Monat:

MEIN ertwickelter Internetgebrauch

Tag	Onlinezeiten (von-bis)	Insgesamte Onlinezeiten am Tag	Tätigkeiten im Internet (z.B. surfen, Online-Messenger etc.)	Ort (z.B. zu Hause, bei Freunden etc.)	Anwesende Personen (z.B. alleine, mit Freunden etc.)	Grund des Onlinestups (z.B. Informationsuche, Langeweile, bestimmte Gedanken oder Beschwerden etc.)	Auswirkungen (z.B. Gefühle, Gedanken, körperliches Wohlbefinden, Stress etc.)
	Morgens (08:00-12:00h) (Nach-)Mittags (12:00-15:00h) Abends (18:00-24:00h) Nachts (24:00-08:00h)						
Mo,							
Di,							
Mi,							
Do,							
Fr,							
Sa,							
So,							

Therapie

- Angehörigenarbeit
- Aufklärung
- Information
- Psychoziale Beratung
- Unterstützung/Entlastung

Zirkulare Kausalitäten

„Ich spiele, weil sie
nörgelt!“

„Ich nörgle, weil er
spielt!“



Angehörigenberatung

- Aktive Auseinandersetzung mit der (virtuellen) Lebenswelt der Betroffenen
- Wertfreier Umgang mit den Multimedialen Inhalten
- Druck aus dem System rausnehmen
- Eigenverantwortung und Eigenkompetenz fördern/fordern
- Begleitung, Unterstützung – keine Anleitung

Herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit

www.api.or.at

www.onlinesucht.at

Kontakt:

poppe@api.or.at

hubert.poppe@chello.at

www.psychiatrie.co.at