

Gefangen im Netz Internetsucht

Roland Mader

Eisenstadt, 22.2.2014

Geschichte

- 1969 aus einem Projekt des US-Verteidigungsministeriums entstanden
- 1989 Tim Berners-Lee entwickelte am CERN die Grundlagen des World Wide Web
- 1993 der erste grafikfähige Web-Browser „Mosaic“ ermöglichte Inhalte aus dem WWW anzuzeigen
- 2008 testet NASA ein für Weltraumbedingungen angepasstes Internet
- 2010 wurde erstmalig ein Rechner im Weltraum mit dem Internet verbunden

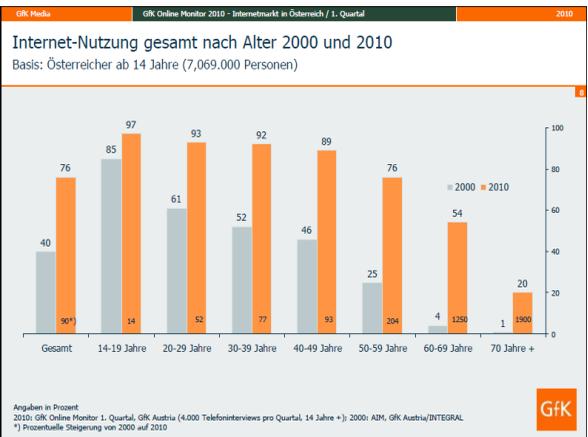
Internetsucht – Onlinesucht – Pathologischer Internetgebrauch

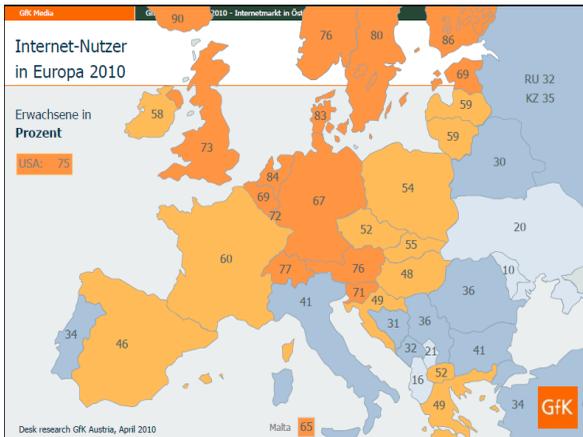
- „Internet Addiction Disorder“ wurde erstmals 1995 vom amerikanischen Psychiater Ivan Goldberg beschrieben
- Zentraler Inhalt ist ein exzessiver, unkontrollierter Internetgebrauch, der zum wesentlichen Lebensinhalt der Betroffenen wird

Merkmale der Internetsucht

- **Wunsch nach Kommunikation/Zugehörigkeit**
=> Chat, Onlinespiel, Social Networks
- **Befriedigung des Spieltriebes**
=> Glücksspiel, Onlinespiel
- **Spiel mit der eigenen Identität**
=> Onlinerollenspiele, Chat
- **Ausleben sexueller Phantasien**
=> Onlineerotik, Kontaktbörsen

- Anonymität
- Keine wesentlichen Zugangsbeschränkungen
- „Realitätsflucht“
- Eigene Identifikation sowie Selbstwertsteigerung zunehmend online
- Online besseres Gefühl als Offline

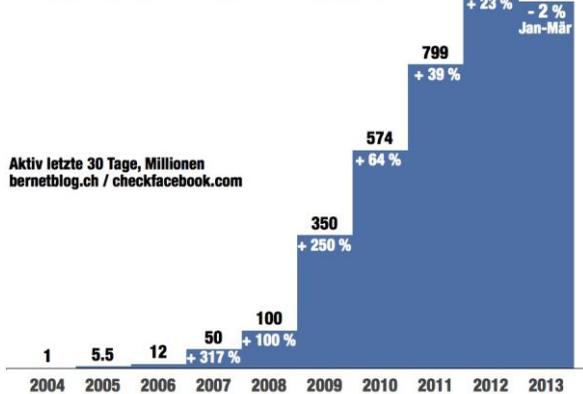




Gefährdungsbereiche

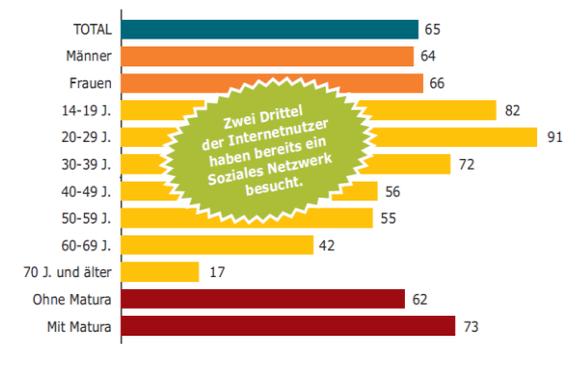
- vor 10 Jahren 2/3 der Süchtigen im **Kommunikationsbereich**, 1/3 im **Spielbereich**
- 10 Jahre später haben sich die Relationen etwas verschoben. Zwar dominieren diese Bereiche nach wie vor, aber zunehmenden Anteil gewinnen das **Glücksspiel**, **Erotik**, Angebote wie **ebay** oder diverse **Partnerbörsen**, bis hin zur **Blogszene** (**virtuelle Tagebücher**, **YouTube**, **MySpace**,...).
- Durch die sich ausbreitende Verschränkung mit der **Mobiltelefonie (mobile internet)** ist mit einer Ausweitung des Phänomens zu rechnen.

Facebook: aktive Nutzer weltweit



Facebook statt Face to Face

- Jeder 5. Schüler wurde im Internet direkt bedroht oder beleidigt => „Cyber -Mobbing“
- Diejenigen, die mehr direkt miteinander sprechen, sind in ihren sozialen Beziehungen erfolgreicher
- Positive Gefühle vor allem durch persönliche Freunde in der realen Welt
- Bei Erwachsenen: Wer viele online-Freunde hat, hat auch viele reale
- Bei 10-12 jährigen Mädchen: Wer viele Freundinnen online hat, hat wenig reale



Mobiles Internet

- Ein Viertel der Bevölkerung nützt das Internet direkt am Handy
- Fast doppelt so viele Männer wie Frauen
- Jeder 2. 20-Jährige, jeder 3. 30-Jährige, nur 2% der über 70-Jährigen
- Deutlich mehr Maturanten und Akademiker
- Unabhängig von Zeit, Ort und Kabel
- Erfüllt sämtliche Interessen und Bedürfnisse (Apps !)

INTEGRAL 2011

Digital Natives

- Von Pädagogen Marc Prensky 2001 eingeführt, bezeichnet die Menschen, die nach 1980 geboren wurden
- Der typische 21-Jährige hat:
250.000 E-Mails oder SMS gesendet oder empfangen, 10.000 Stunden mit dem Handy verbracht, 5000 Stunden Video-Games gespielt, 3500 Stunden in sozialen Netzwerken verbracht

Gefährdung von Jugendlichen

- Leistungsanforderungen, denen viele nicht entsprechen können
- In virtuellen Spielwelten können sie sich genau die Herausforderungen aussuchen, die sie erfolgreich bewältigen können
- Virtuelle Spielwelten Ersatz für konfliktbeladene Peerbeziehungen
- Durch das gemeinsame Spielinteresse oft große Harmonie
- Expertenwissen über ein Spiel oder gute Platzierung ist „soziale Währung“ unter Gleichaltrigen

Abhängigkeitskriterien bei Kindern und Jugendlichen

- Das Kind spürt meistens einen starken Wunsch am Computer zu spielen
- Es spielt länger, als es sich vorgenommen oder mit den Eltern abgesprochen hat
- Es fühlt sich schlecht und nervös, wenn es nicht am Computer spielen kann
- Auch wenn es sich auf andere Tätigkeiten (Schule...) konzentrieren soll, denkt es immer an die Computerspiele
- Wenn es nicht am Computer spielen kann, fällt ihm nichts ein, was es sonst tun könnte
- Die sozialen Kontakte sind sehr begrenzt, Freizeitaktivitäten, Schlafen, Essen, Hygiene wird vernachlässigt
- Computerspielen dehnt sich zeitlich immer weiter aus

Grüssler und Thalemann 2006

Therapie

- Häufig suchen primär Angehörige Hilfe
=> Problemerkennung
- Abstinenz ist nicht das Therapieziel => Medienkompetenz (Ampelmodell)
- Förderung realer (sozialer) Kompetenzen
- Behandlung komorbider Störungen (Soziale Ängste..)
- Gruppentherapie, Einzeltherapie, Lebensneugestaltung

Ausblick

- Deutliche Zunahme von Patienten mit nichtstofflichen Abhängigkeiten durch Steigerung des Angebots
- => Ausbau spezifischer Behandlung !
- Völlige Abstinenz nicht überall möglich
- Entwicklung von über klassische Abstinenzorientierte Therapieformen hinaus reichende Behandlungsmodelle, die einen mäßigen und kompetenten Umgang mit dem Suchtmedium erlauben

Ich danke für Ihre Aufmerksamkeit

Prim. Dr. Roland Mader

Anton Proksch Institut
www.api.or.at
mader@api.or.at