

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

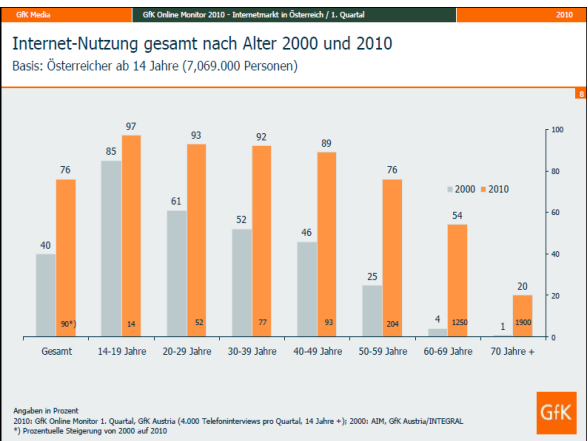
Internetsucht – Onlinesucht – Pathologischer Internetgebrauch

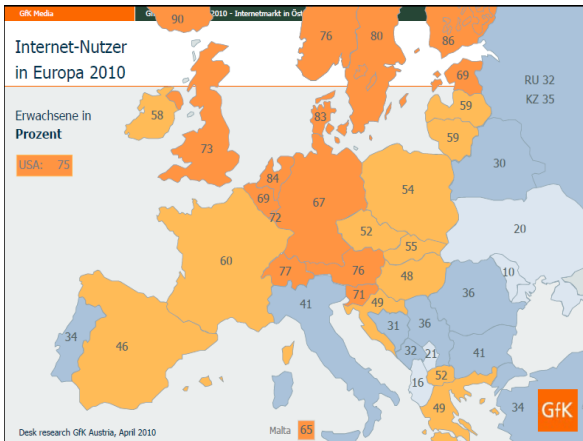
- „Internet Addiction Disorder“ wurde erstmals 1995 vom amerikanischen Psychiater Ivan Goldberg beschrieben
- Zentraler Inhalt ist ein exzessiver, unkontrollierter Internetgebrauch, der zum wesentlichen Lebensinhalt der Betroffenen wird

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

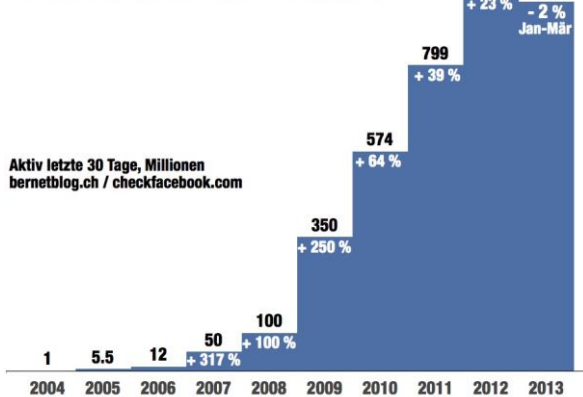




Gefährdungsbereiche

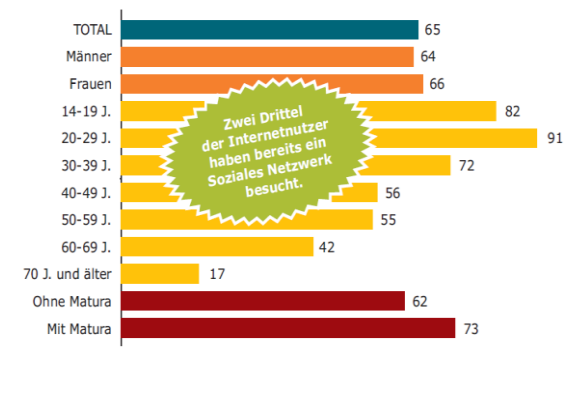
- vor 10 Jahren 2/3 der Süchtigen im **Kommunikationsbereich**, 1/3 im **Spielbereich**
- 10 Jahre später haben sich die Relationen etwas verschoben. Zwar dominieren diese Bereiche nach wie vor, aber zunehmenden Anteil gewinnen das **Glücksspiel**, **Erotik**, Angebote wie **ebay** oder diverse **Partnerbörsen**, 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 Abstinenz-orientierte 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