

onlineSPIELsüchtig?

onlineSEXsüchtig?

onlineCHATsüchtig?



PC & Internetgebrauch
zwischen Faszination & Sucht

Frank Gauls

Diplom-Sozialarbeiter

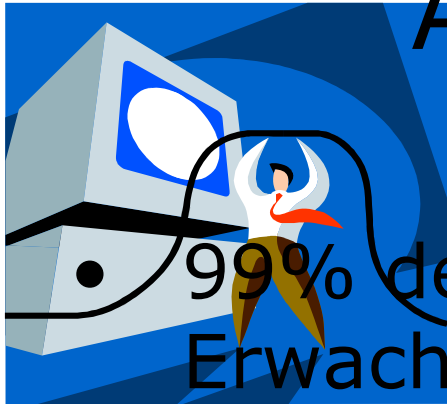
Gesprächspsychotherapeut (GWG)



Verirrt im Second Life

- Forschungs- und Wissensstand
- Beschreibung und Differenzierung des Pathologischen PC-/Internetgebrauchs
- Folgen und Risikofaktoren
- Diagnostische Kriterien
- Schlussfolgerungen

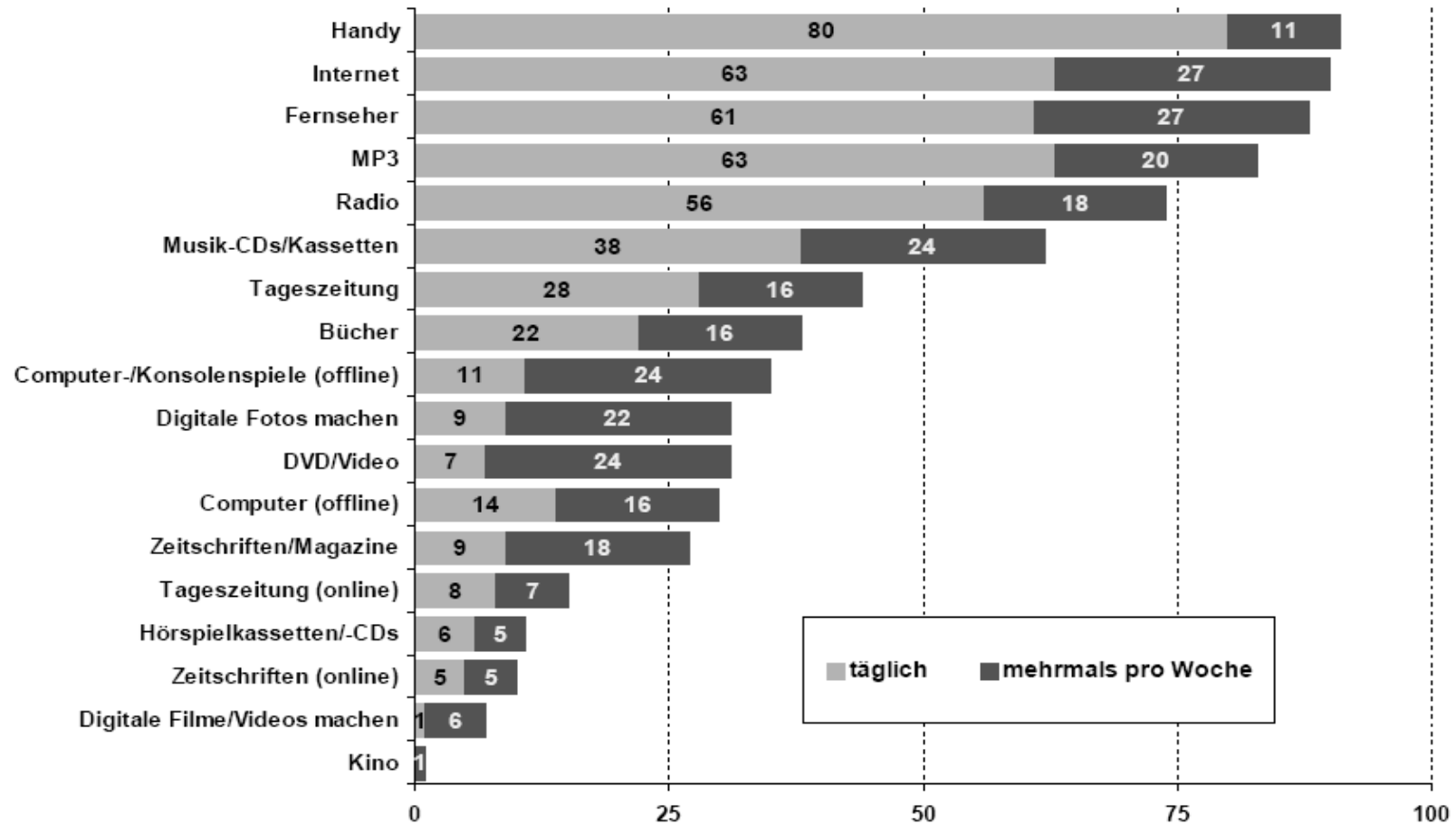
Ausgangspunkte



99% der Jugendlichen und Jungen
Erwachsenen haben Zugang zum
Computer und Internet

- 77% der Jungen & 67% der Mädchen haben einen eigenen PC oder Laptop
- Computerspiele sind vor allem bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen sehr beliebt
- Dies gilt ebenfalls für online-Spiele

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2010

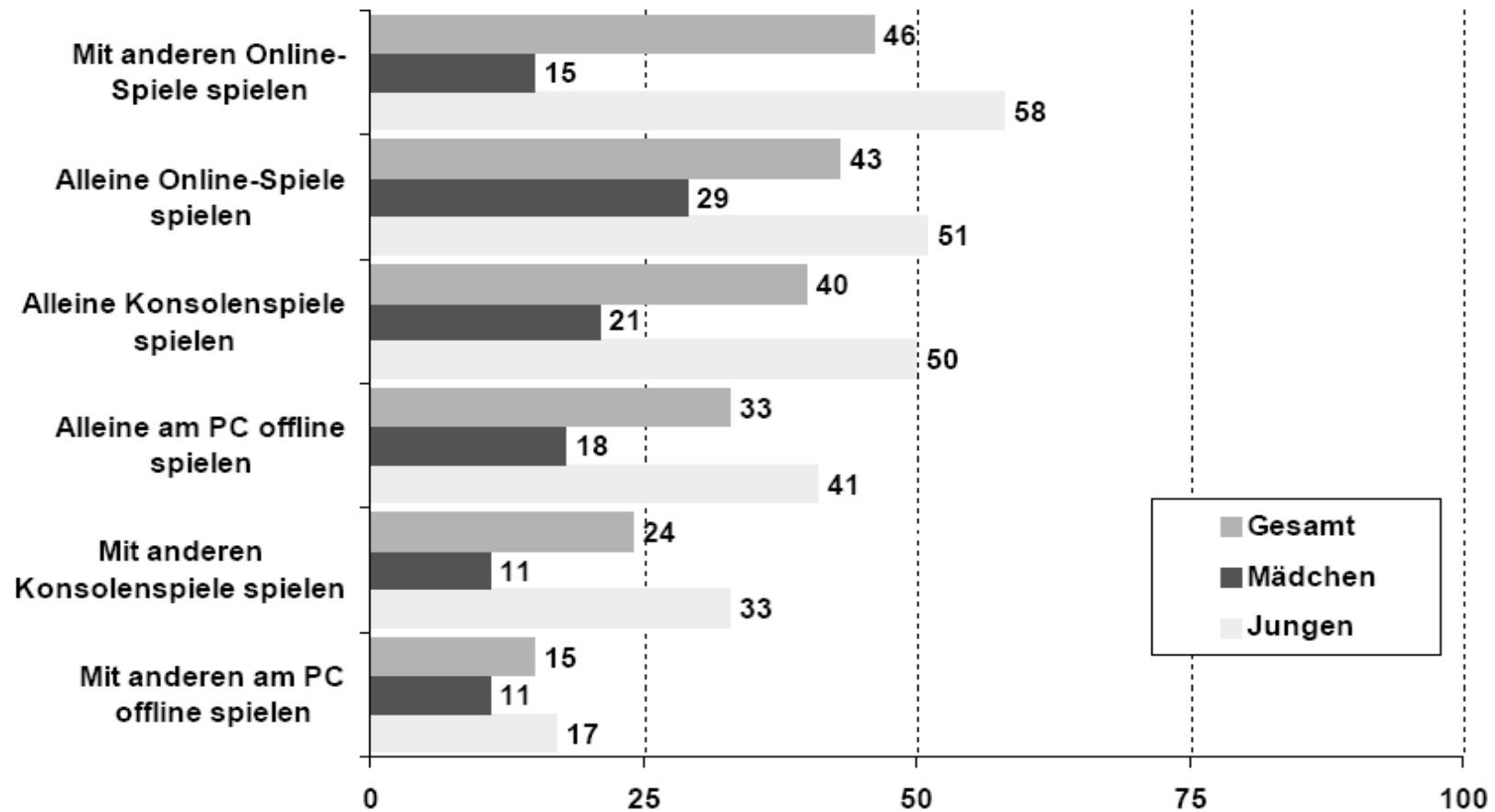


Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

Spiele (Computer/Internet/Konsole)

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

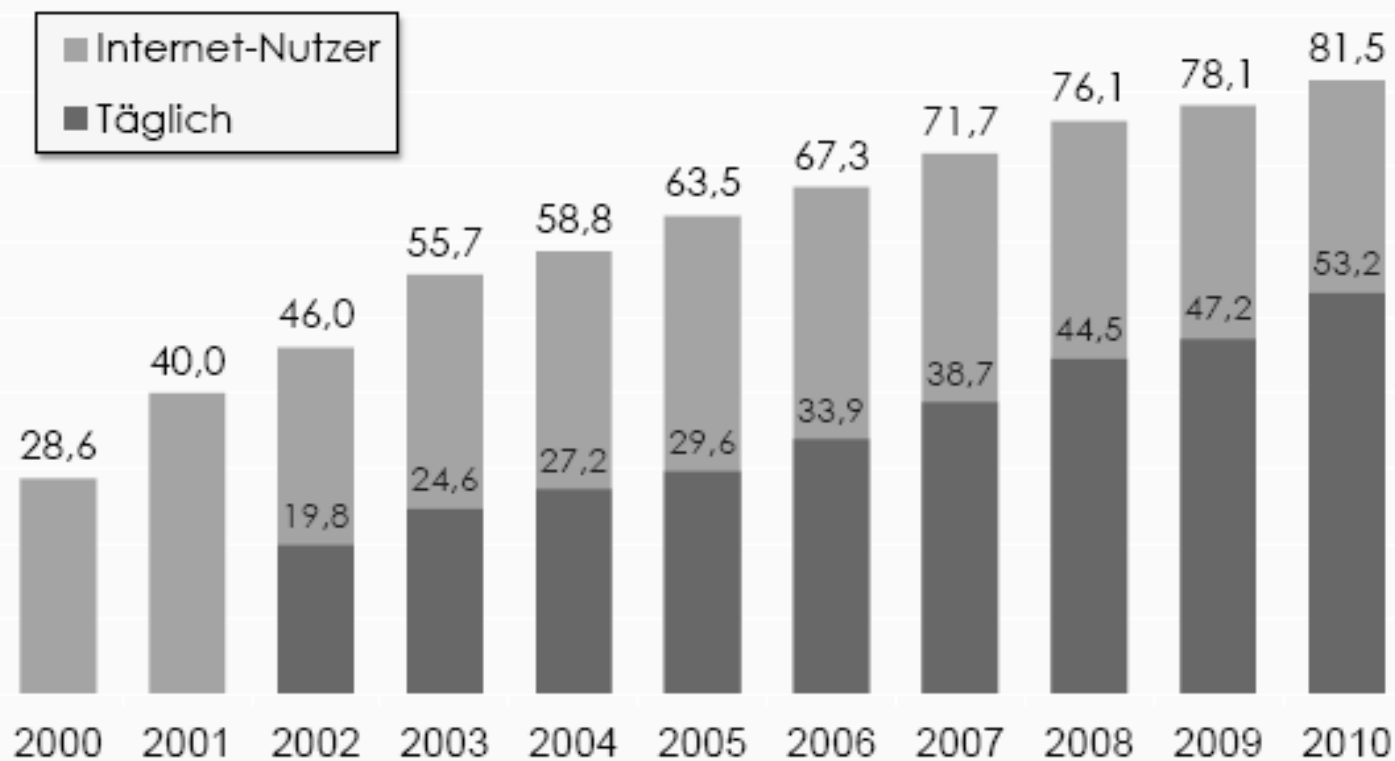
Basis: jeweilige Nutzer



- nach der JIM Studie 2010 betrug die durchschnittliche Nutzungsdauer des Internets 138 min
- Jungen verbrachten durchschnittlich 144 und Mädchen 131 min im Internet
- Das KfN kommt bei den befragten 9. Klässlern zu dem Ergebnis, das in Addition elektronischer Medien, diese von Jungen 457 min und Mädchen 370 min/tgl. genutzt werden

Internet - Nutzungsentwicklung

Anteil Online-Nutzung in % - Basis: 14-64 Jahre



Basis: Gesamtbevölkerung 14-64 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2000 - 2010

© COMsulting Gerhard Faehling GmbH

Angebote, Aktivitäten im Internet

Nutze ich häufiger bzw. mache ich häufiger, regelmäßig



Basis: Internet-Nutzer 14-69 Jahre

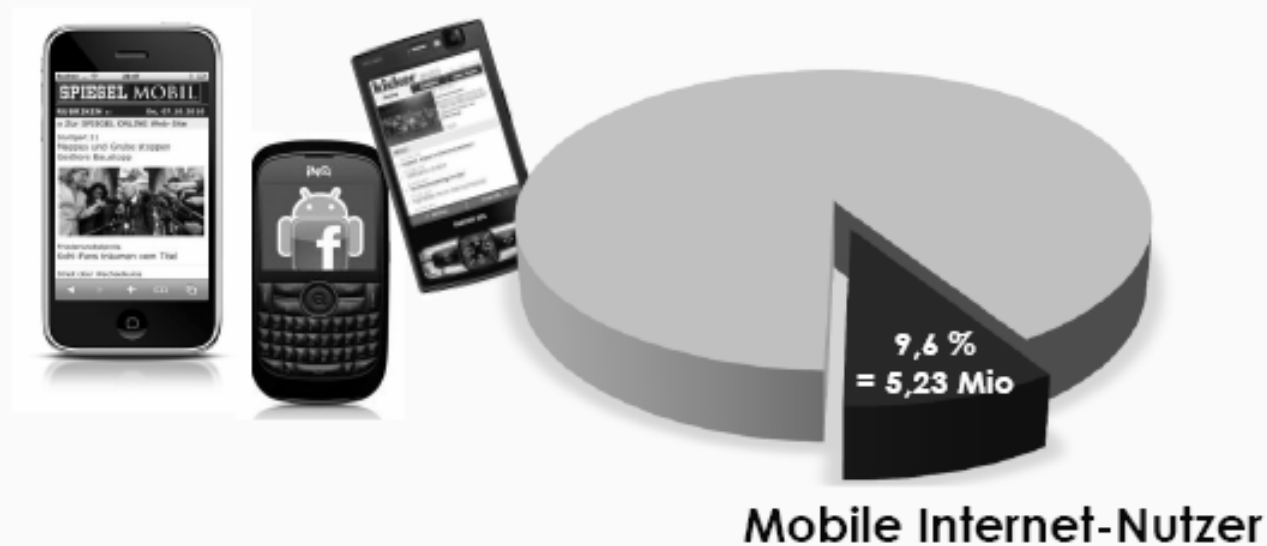
Quelle: Allenzbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2010

© COMsulting Gerhard Faehling GmbH

ACTA 2010

Mobile Nutzung Internet

Nutze das Handy/Smartphone, um damit ins Internet zu gehen



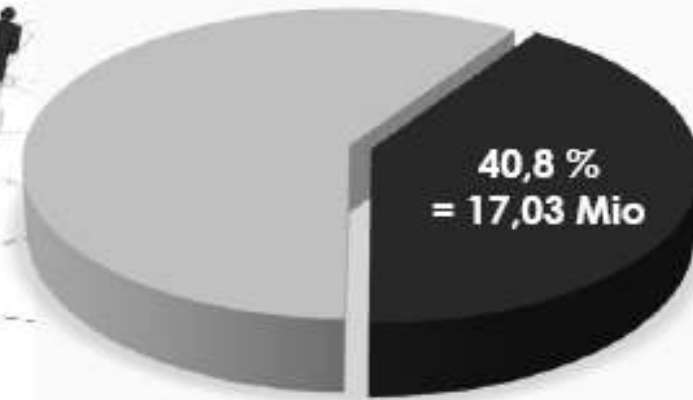
Basis: Bevölkerung 14-69 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2010

© COMsulting Gerhard Faehling GmbH

ACTA 2010

Social Media / Nutzung

Basis: Internet-Nutzer



**Community-Plattformen nutzen,
z.B. Facebook, Xing oder StudiVZ**

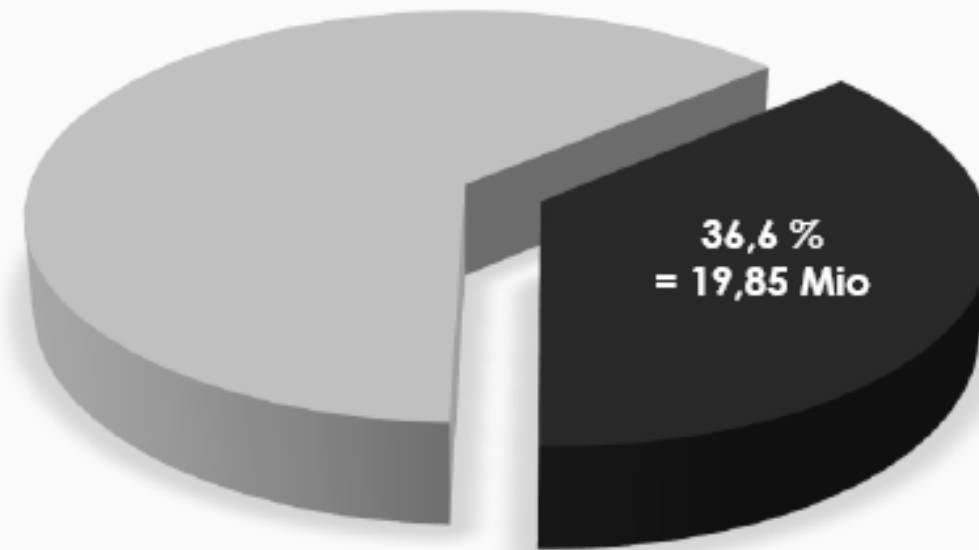
Basis: Internet-Nutzer 14-69 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2010

© COMbulting Gerhard Faehling GmbH

ACTA 2010

PC- und Konsolen-Spieler insgesamt

Basis: Bevölkerung 14-69 Jahre



PC- und Konsolenspieler

Basis: Gesamtbevölkerung 14-69 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2010

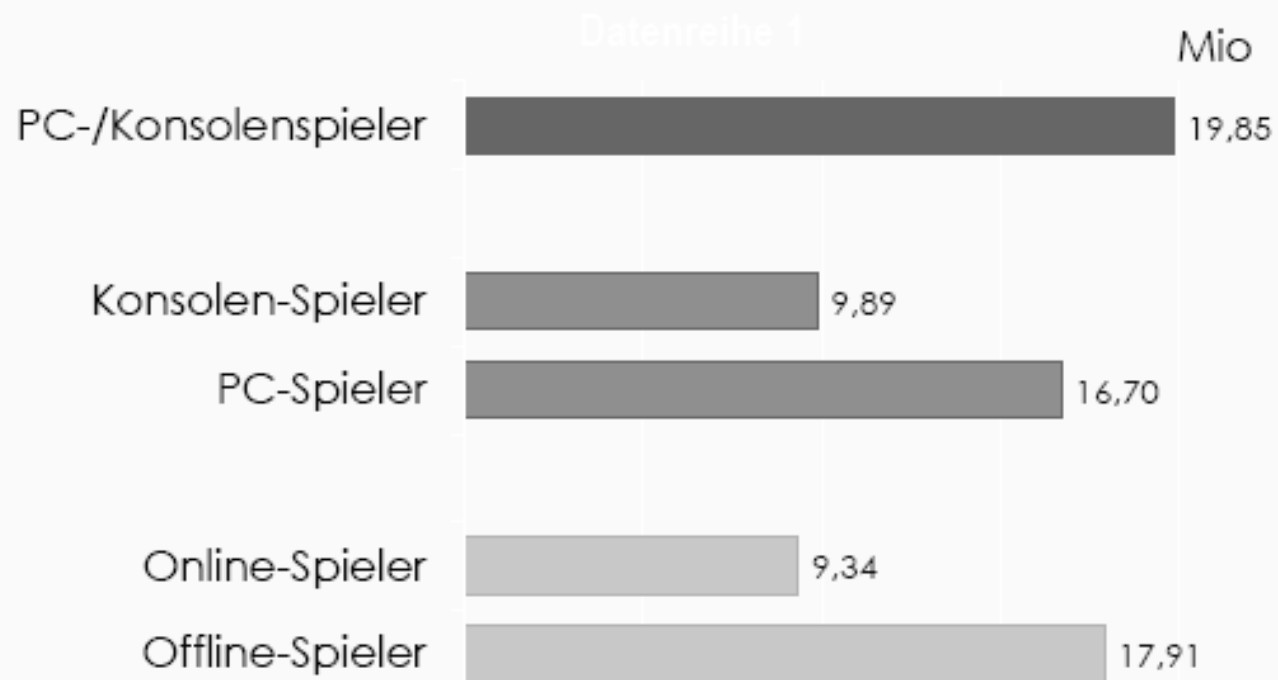
© COMsulting Gerhard Faehling GmbH

©Frank Gauls, Fachstelle
Glücksspielsucht

ACTA 2010

PC- und Konsolen-Spieler

Basis: Bevölkerung ab 14-69 Jahre



Basis: Bevölkerung 14-69 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2010

© COMsulting Gerhard Faehling GmbH

©Frank Gauls, Fachstelle
Glücksspielsucht



**Pathologischer PC-
/Internetgebrauch stellt
kulturhistorisch ein neues
Phänomen dar**

- **Das www wurde am
6.8.1991 vom Briten Tim
Bernes-Lee „erfunden“**



Cybersexual
addiction

Cyber relation-
chip addiction

NET Compulsions

Information
overload

Computer
addiction

Typisierung

- Suche und sammeln von pornographischen Materialien
- Kommunikation mit anderen in Online Communities
- Eingehen von rein „virtuellen „Beziehungen
- Auktionen und Shopping (z.B. ebay)
- Sinnloses und oft auch zielloses suchen nach Informationen
- Computerspiele

©Frank Gauls, Fachstelle
Glücksspielsucht

Typisierung



Pathologischer PC-/Internetgebrauch

Chatten

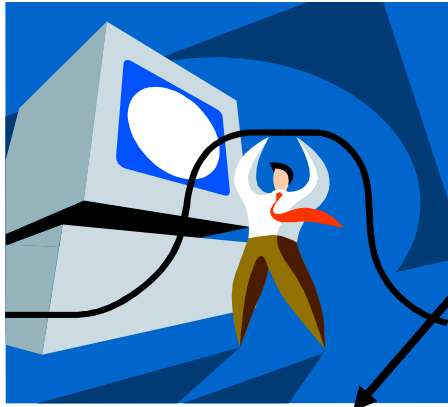
- ICQ
- Skype
- Foren

Surfen

- Musik
downloads
- Informations-
suche

Gamen

- MMORPG's
- Ego-Shooter



Differenzierung

Jugendliche

Junge Erwachsene

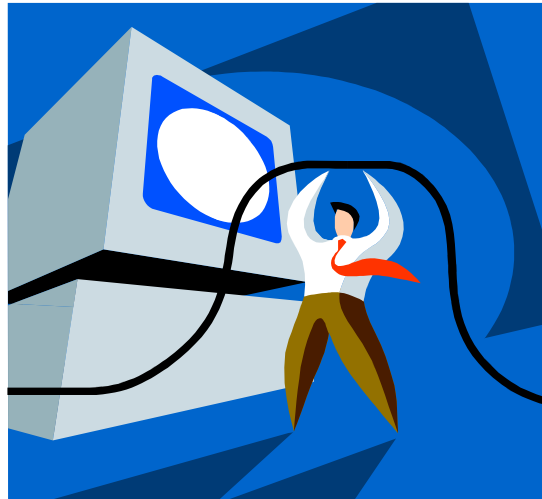
Erwachsene

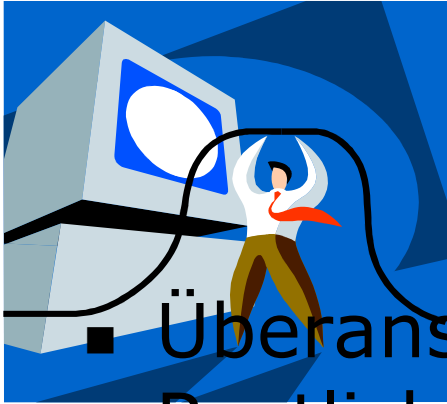
- Exzessiver PC Gebrauch als Ausdruck anderer psychischer Belastungen, oder
- Ausdruck familiärer Konflikte, oder
- fehlende Grenzsetzung?

- Exzessiver PC Gebrauch im Rahmen der altersgemäßen Entwicklung, oder
- andere psychische Störung, oder
- eigenständige Störung?

- Exzessiver PC Gebrauch bei komorbider Störung, oder
- eigenständige Störung?

Fallbeispiel





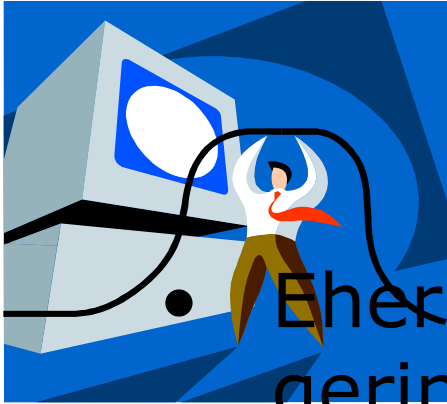
Folgen

- Überanstrengung der Augen
- Restlicher Körper und Körpergefühl bleibt zurück (kein Müdigkeits- und Hungerempfinden)
- Kein Bedürfnis nach menschlicher Nähe (zunehmende soziale Isolation)
- Schlafmangel mit Folge erheblicher Konzentrationsschwächen
- Aufmerksamkeitsstörungen
- Haltungsschäden
- Vernachlässigung und Aufgabe von schulischen oder beruflichen Verpflichtungen



Ursachen für exzessives online-Rollenspiel

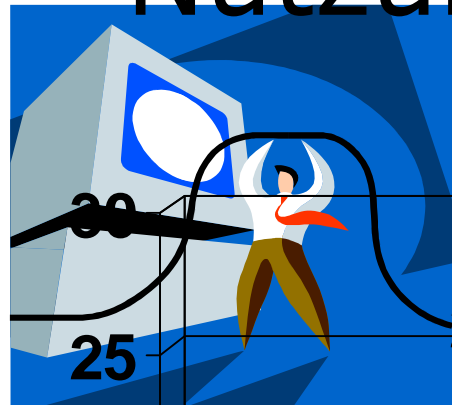
- Langeweile und Einsamkeit
- Soziale Ängste (Angst vor Ablehnung, Scham)
- Angst vor Versagen im realen Leben
- Niedriges Selbstbewusstsein
- Ablenkung von Problemen
- Unerfüllte Wünsche, Gefühl von Vernachlässigung



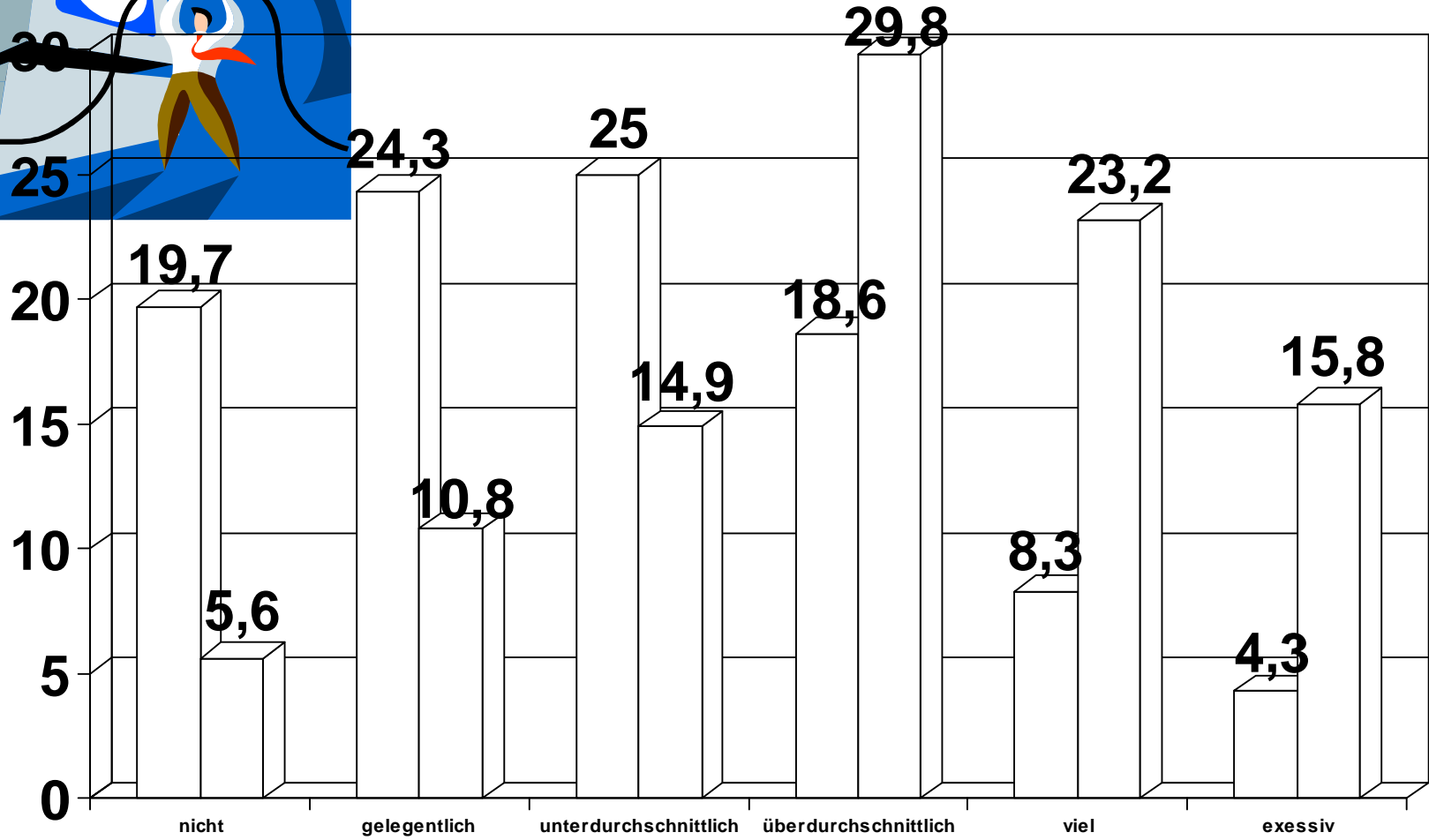
Risikofaktoren

- Eher introvertierte Menschen, mit geringer sozialer Unterstützung
- Menschen mit vermeidenden Problem- und Stressbewältigungsstrategien
- Menschen mit sozialer Ängstlichkeit und geringer Qualität sozialer Kontakte
- Menschen mit geringem Selbstwertgefühl
- Menschen die unter Depressionen leiden

Nutzungsdauer Onlinespiele



□ weiblich □ männlich



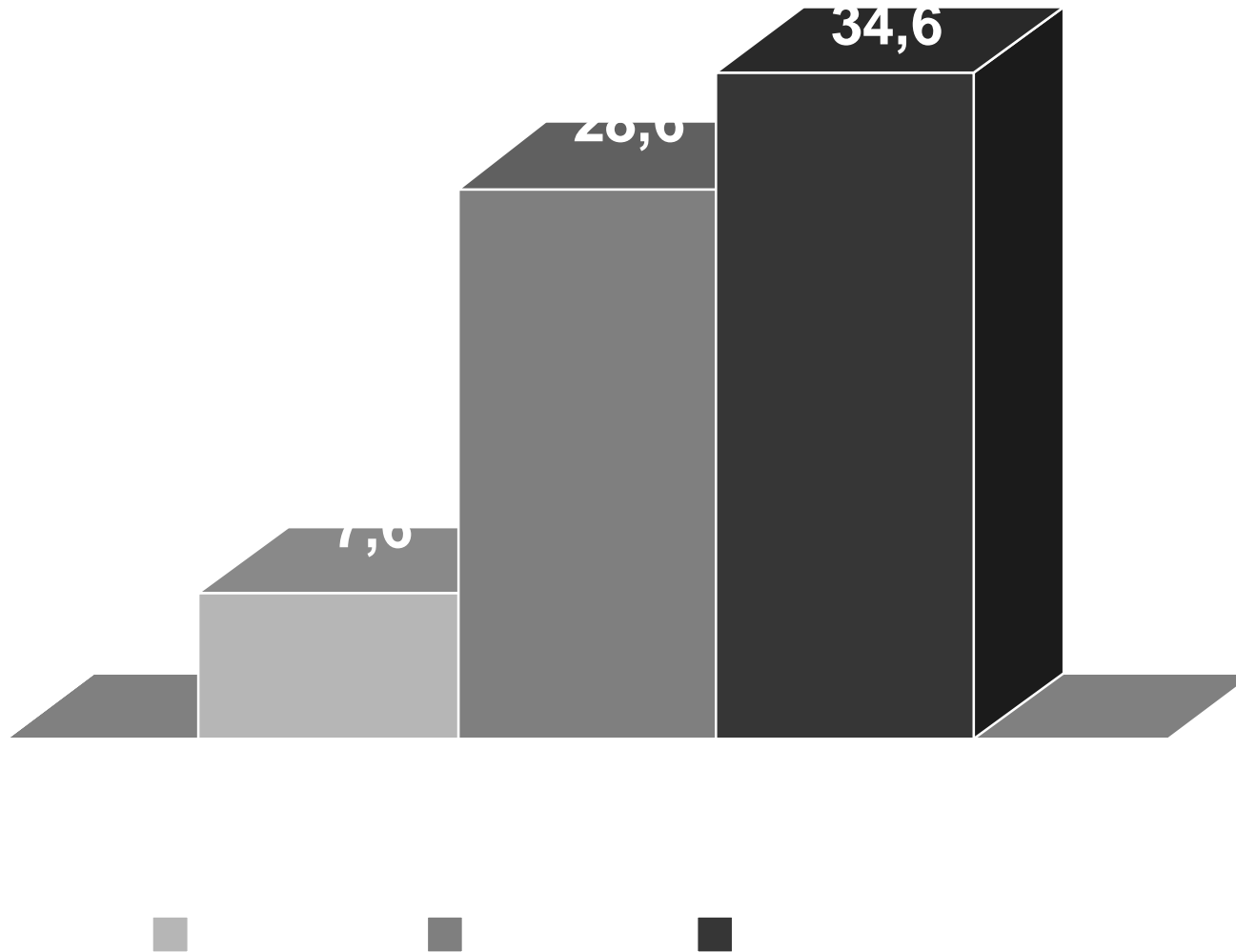
n=44.129

< 1h/Tag > 1h/Tag > 2,5h/Tag >4,5h/Tag

Quelle: KfN, 2009

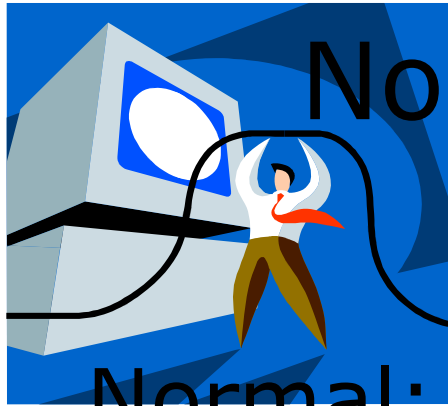
©Frank Gauls, Fachstelle Glücksspielsucht

Abgrenzungskriterien:



vgl: Hahn & Jerusalem, 2001

©Frank Gauls, Fachstelle
Glücksspielsucht



Normal–problematisch- pathologisch

Normal:

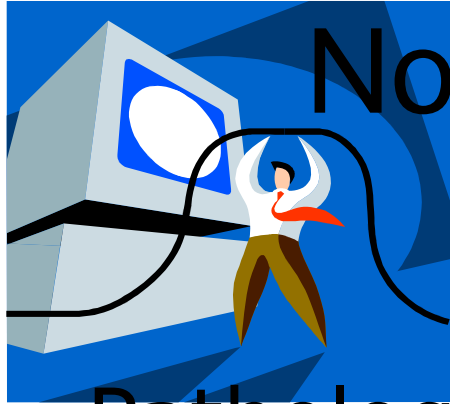
- Bis 15 Stunden/Woche (schul- oder berufsfremd)
- Kein Immersionserleben
- Keine Identitätsdiffusion
- Rückkehr in reale Welt gelingt mühelos
- Soziale Kontakte in der Realität sind intakt



Normal –problematisch- pathologisch

Problematisch:

- Unter 35 Stunden/wöchentlich (schul- oder berufsfremd)
- soziale Kontakte nehmen stark ab
- das reale Leben verliert an Bedeutung

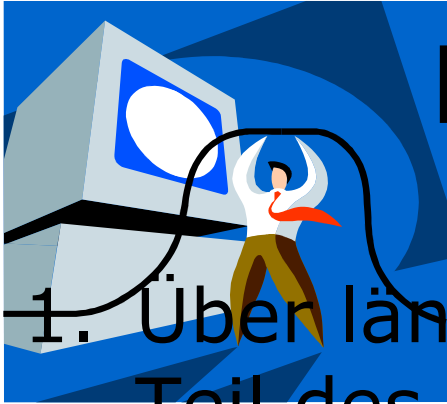


Normal –problematisch- pathologisch

Pathologisch:

mehr als 35 Std./Woche

- Die diagnostischen Kriterien sind erfüllt, v.a. Immerisonserleben, Identitätsdiffusion,
- Freundschaften und Hobbies werden stark vernachlässigt, oder sind nicht mehr vorhanden



Diagnosekriterien:

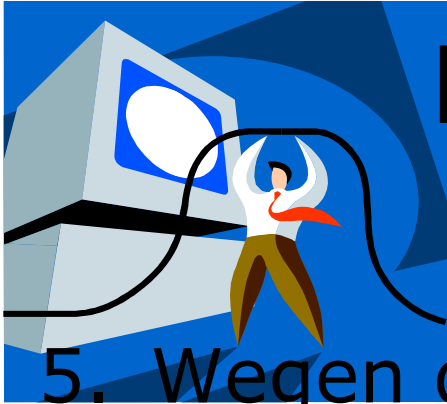
1. Über längere Zeitspannen wird der größte Teil des Tageszeitbudgets zum gamen/chatten/surfen benutzt (hierzu zählen auch verhaltensverwandte Aktivitäten)
2. Die Person ist nicht in der Lage die PC/Internetnutzung über einen längeren Zeitraum einzustellen, bzw. Versuche, das Nutzungsmaß zu reduzieren oder die Nutzung zu unterbrechen, sind erfolglos geblieben oder gar nicht erst unternommen worden (*Abstinenzunfähigkeit*).

©Frank Gauls, Fachstelle
Glücksspielsucht



Diagnosekriterien:

3. Überwertiges Immersionserleben, bei gleichzeitigem Verlust jeglichen Interesses an realen Beziehungen und Aktivitäten außerhalb des virtuellen Lebens
4. *Entzugerscheinungen* als Beeinträchtigungen psychischer Befindlichkeit (Unruhe, Nervosität, Unzufriedenheit, Gereiztheit, Aggressivität) und psychisches Verlangen („craving“) nach der Internetnutzung als Folge zeitweiliger, längerer Unterbrechung der Internetnutzung treten auf.

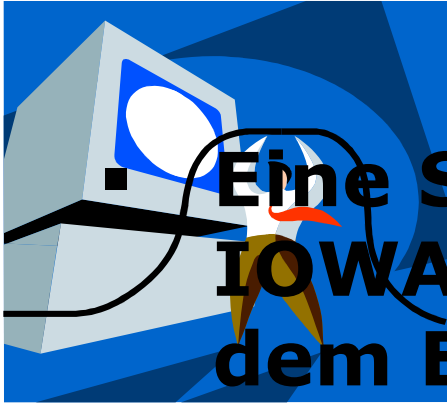


Diagnosekriterien:

5. Wegen der Internetaktivitäten sind *negative soziale Konsequenzen* in den Bereichen Arbeit und Leistung sowie sozialen Beziehungen aufgetreten.

6. Körperliche Folgeerscheinungen wie Schlaf- und Schlafrhythmusstörungen, sowie Haltungsschäden

(Die PC Aktivität ist Teil des Identitätserlebens geworden)

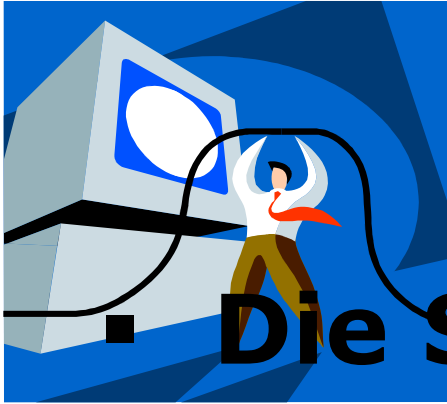


- **Eine Studie von Douglas Gentile, IOWA State University, kommt zu dem Ergebnis, dass Pathologisches Gaming als eigenständige Störung zu verstehen ist.**

Als Risikofaktoren werden genannt:

- **Frühe Affinität zu Computerspielen,**
- **Geringe Soziale Kompetenzen**
- **Erhöhte Impulsivität**

Vgl. Pediatrics, Vol
127, February 2011



- **Die Studie kommt deshalb zu der Einschätzung, dass – bei einer Einordnung in die Psychiatrischen Klassifikationssysteme- es sich um eine Störung der Impulskontrolle handelt.**



Fazit

- Beim pathologischen PC/Internetgebrauch ist zunächst die Art der Internettätigkeit zu differenzieren (nicht jede Tätigkeit ist pathologisch)
- Differenzialdiagnostisch sollten andere Störungen wie pathologisches Glücksspiel (F 63.0), gesteigertes Sexuelles Verlangen (Hypersexualität), Paraphilie, ebenso
 - wie andere psychische Grunderkrankungen, in deren Folge sich ein exzessiver/pathologische PC/Internetgebrauch einstellt, ausgeschlossen werden



Fazit

• Einzelne Angebote im www, lösen durchaus ein suchtähnliches Verhalten aus, allen voran sog. MMORPG's, aber: *nicht jedes Spiel oder Tätigkeit im Internet macht gleich süchtig*

- Die Betroffenen fühlen sich vom Suchtbegriff durchaus angesprochen
- Von den beschriebenen Problemen sind überwiegend Jugendliche und junge Erwachsene betroffen
- Das exzessive Spielverhalten hat massive körperliche und psycho-soziale Folgeerscheinungen & ist dann behandlungsbedürftig

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Frank Gauls

Fachstelle Glücksspielsucht

Ev. Gemeindedienst

Schildescher Str. 101-103

33611 Bielefeld

0521/801-2714

frank.gauls@johanneswerk.de