

Next Generation @ Herausforderungen

bei Medien- und Onlinesucht

„Du liegst mir am Herzen / Wie viel Sucht verträgt eine Familie?“

13.11.2013 Soest / 19.11.2013 Horn Bad Meinberg LWL-Landesjugendamt und
Koordinationsstelle Sucht Michael Knothe / Christian Groß FV-
Medienabhängigkeit e. V.

Eine Einstimmung zum Thema

„Von den Kindern

... Und wenn Sie auch mit Euch sind, so sind sie dennoch nicht euer Besitz.

Ihr dürft Ihnen eure Liebe schenken, aber nicht eure Gedanken,

Denn Sie haben ihre eigenen Gedanken.

Ihr dürft Ihren Körpern ein Zuhause geben, aber nicht ihren Seelen,

Denn ihre Seelen wohnen im Haus der Zukunft, und das könnt ihr nicht betreten, nicht einmal in euren Träumen. Ihr dürft bestrebt sein, ihnen zu gleichen, aber versucht nicht, sie euch gleich zu machen.

Denn das Leben schreitet nicht rückwärts noch verweilt es im Gestern.“

Khalil Gibran, „Der Prophet“ 1913

Zahlen, Daten und Fakten I

- Weltweit nutzen 2,1 Milliarden Menschen das Internet, dies entspricht 30 % der Weltbevölkerung Stand 2011, hierbei sind noch nicht die mobilen internetfähigen Geräte berücksichtigt. Auch ist mit einem weiteren Zuwachs (Mobil-Boost) zu rechnen
- Die Gamesindustrie hat im ersten Halbjahr 2012 allein in Deutschland 845 Millionen Umsatz erwirtschaftet, im Vergleich hierzu wurden nur 644 Millionen Umsatz mit Musik erwirtschaftet.
- Laut Jim-Studie 2012 haben 82 % der 12-19 Jährigen einen eigenen Rechner oder Laptop bei den 18 Jährigen sogar 89 %. Ebenfalls ist in Deutschland eine Vollversorgung mit PC (100%) und beinahe auch mit Internet (98%) erreicht. 78 % der Jugendlichen nutzen Facebook oder andere Soziale Netzwerke. Eine Einschränkung der Nutzung durch die Eltern findet nur in 14 % der Fällen statt.
- Nicht dabei berücksichtigt wurden, Handys, Konsolen und Handheld(PS-Vita, Nintendo 3Ds usw.) die ebenfalls alle zu 100% Internetfähig.

Zahlen, Daten und Fakten II

Ergebnisse der Studie zur Prävalenz (Erkrankungswahrscheinlichkeit) der Internetabhängigkeit (PINTA-DIARY Studie) von 2013 (zweite genauer validierte Studie zur Internetabhängigkeit):

Gesamt Prävalenz 1,00 % dies entspricht 373.000 Menschen. Laut Pinta 1 gelten weitere 1,4 Millionen Menschen als gefährdet. In Summe entspricht dies der Einwohnerzahl von Griechenland

Teilt man dieses Ergebnis weiter auf, dann ergeben

- sich für die 14-24 Jährigen eine Prävalenz von 2,4 %
- sowie bei den 14-16 Jährigen eine Prävalenz von 4,00 %

so dass anscheinend die Gefährdung oder das Ausprobieren mit abnehmenden Alter zunimmt !

Nutzungsmöglichkeiten des Internets

- Aufgrund der aktuellen Größe und der Angebote des Internets ist davon auszugehen, dass alles im Internet zu finden ist, was der Gesellschaft bekannt ist. Wenn ein Kind oder Jugendlicher des Internet (egal womit) ungefiltert nutzen kann, dann kann er alles sehen oder lesen.
- Facebook oder andere Soziale Netzwerke, Spielplattformen sowie Chatrooms sind soweit verbreitet, dass immer irgendwo jemand online ist der chatten, posten, spielen oder ... will.
- Wenn sich ein Nutzer bei Facebook oder seinem Lieblingsspiel anmeldet, wird dies automatisch allen seinen „Freunden“ angezeigt und er ist direkt verfügbar. Postet oder Twittert er Neuigkeiten wird dies automatisch allen Freunden spätestens bei Ihrer nächsten Anmeldung angezeigt oder direkt. Zusätzlich kann dann per Mikro und/oder Cam via Skype direkt kommuniziert werden. Eigentlich gibt es dadurch immer etwas „Neues“.
- Alle Online Spiele bieten mittlerweile eigene Plattformen an, damit sich immer ein Mitspieler findet und oder Clans, Sippen oder Gilden gebildet werden können.

Facebook

soziale Netzwerke

Nachrichtenaustausch:

**Auch Politiker nutzen
soziale Netzwerke**

**Bei einer
pathologischen
Nutzung bevorzugt von
weiblichen Nutzern**

Neue Netzwerke „GuttenPlag Wiki“

**... entstehen
in Windeneile und
beeinflussen die
Realität**

Nachrichtenaustausch:

**Politiker fallen auch den
neuen Netzwerken zu
„Opfer“**

Twitter

„Information ist Macht“ !

Während der Demonstrationen in Ägypten wurde seitens der Regierung erstmals das Internet lahmgelegt, um den Informationsaustausch zu stoppen.

Der Rücktritt wurde per Internet und SMS verbreitet, um möglichst schnell alle wieder zu beruhigen.

Youtube der neue Videorekorder

Gestaltungsfreiräume

- Videos anschauen und bewerten
- Eigene Videos hochladen
- Nicht mehr an eine Adresse gewandt
- Kreative Möglichkeiten
- Plattform für Mobbing

ICQ, MSN, Skype das neue Telefon mit Live-Video/Bild

Kommunikationsplattform

- Nahezu alle der Jugendlichen
zw.12 u. 19 J. nutzen ICQ
o. ähnliche Programme

„Im Internet weiß niemand,
dass Du ein Hund bist!“

Demzufolge ist der PC/Konsole/Handy für die heutige Jugend :

- ➔ Büchersammlung
- ➔ Telefon + Telefonbuch
- ➔ Poesiealbum / Tagebuch
- ➔ Plattensammlung / Videorekorder/Radio etc.
- ➔ Spielesammlung(Alle!)
- ➔ Atlas / Karten

... daher reagieren bei „Entzug“ einige so extrem
(einem Jugendlichen in den Siebzigern müsste
man hierzu das halbe Zimmer ausräumen).

Daher nicht einfach „Entziehen“ !

Grundsätzliches zum Thema

- ➔ Medienabhängigkeit / Internetabhängigkeit wird in vier verschiedenen Typen unterteilt:
- ➔ Gaming-Typ (MMORPG, MMOG, etc.)
- ➔ Chatting-Typ (Soziale Netzwerke etc.)
- ➔ Surfing-Typ (Datensammeln, zwanghaftes Recherchieren)
- ➔ „Internet-Sex und Pornografie-Typ; Internet-Glücksspielsucht, Internet-Kaufsucht“

Was bedeutet gaming?

Ein game („digital game“) ist ein interaktives Medium, ein Programm auf einem Computer, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch Regeln beschriebenes Spiel zu spielen. Sind die Spieler durch das Internet verbunden spricht man von onlinegames

Quelle: Prof. Dr. med. Karla Misek – Schneider , FH Köln

Wie war das nochmal ...? Damals ?

Bitte nehmen Sie sich eine Minute Zeit ...

**Was waren Ihre Lieblingsspiele / Hobbys in
Kindheit und Jugend ?**

...?

Bitte Rückmeldungen aus dem Plenum

Spielgenre: Actionspiele / Adventures

Jump 'n' Run

- Super Mario Brothers

Adventures

- Monkeys Island

Action Adventures

- Tomb Raider

Spielgenre: weitere Spielformen

Partyspiele

- Wii Sports Resort
- Singstar / Dance

Simulationen

- Sims/Second Life

Strategiespiele

- Age of Empires
- Starcraft I+II

Spielgenre: Onlinespiele MMORPG / In beliebigen Settings!

Rollenspiele

Browser Games

Ego Shooter

11Mio. Spieler
USK 16
10€ / Mon.

Keine Altersprüfung
USK 12
Kostenfrei ?????? !!!!!

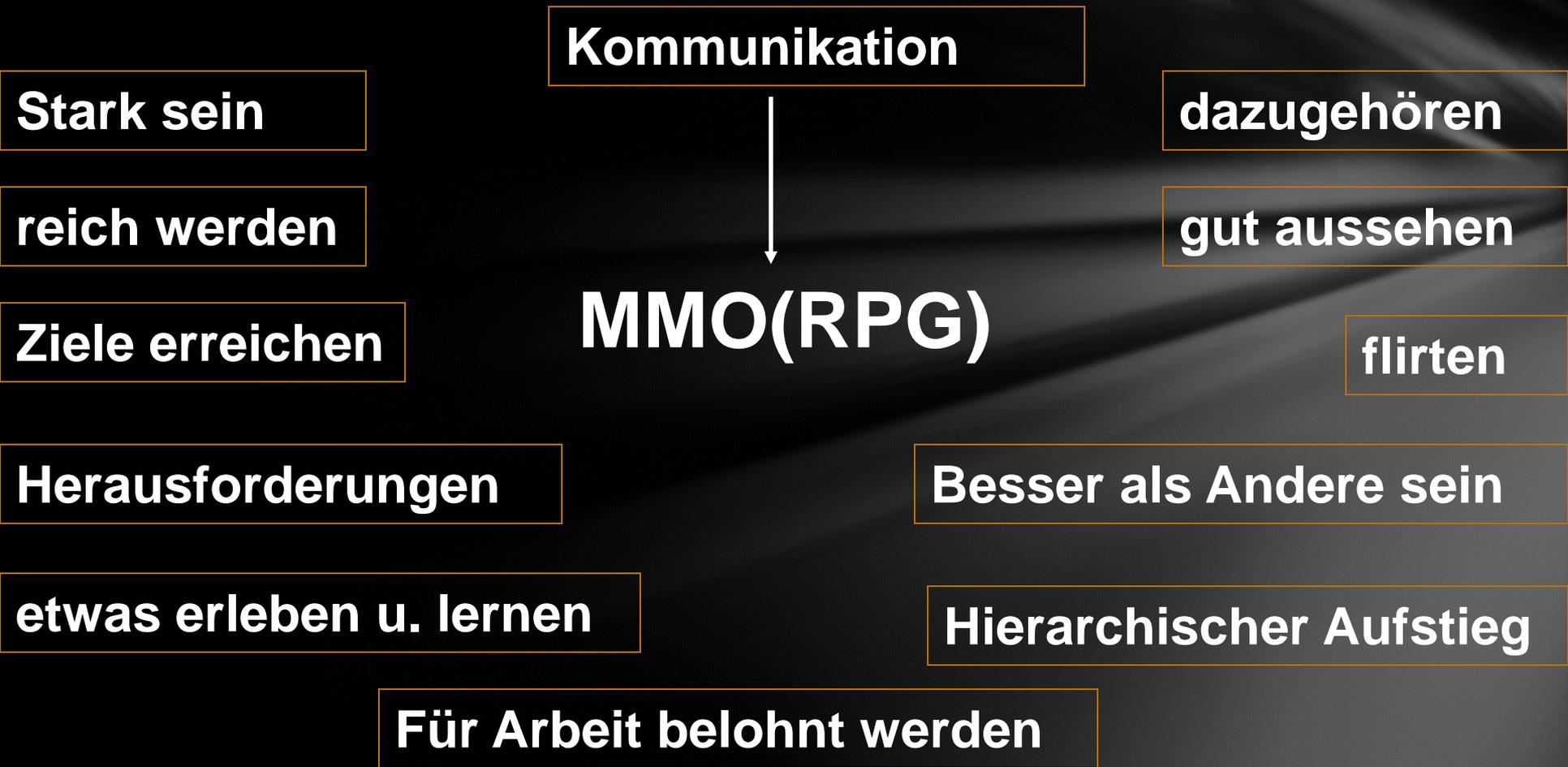
meist gespielter
Ego Shooter
USK 16

+ (!) Belohnungsmechanismen

- Charakter Items (Ausrüstung, Aussehen etc.)
- Status in der jeweiligen Gilde (bis hin zum Gildenführer)
- Level des Charakters/Avatars (Stärke etc.)
- Raid-Erfolge
- Bekanntheitsgrad auf nationalen oder internationalen Servern
- Platzierung auf Server-Ranglisten/in Ligen
- Erfolge auf Lan-Partys/Live-Turniere
- Möglichkeit von Sponsorenverträgen/Profiteams

- ... und wie sieht das aus? (Video 1)

Defizite des Lebens können ausgeglichen werden



Darum ist das Internet /Spiele so faszinierend für Jugendliche!

Weil es zu den grundlegenden Bedürfnissen und Motiv in dieser Lebensphase passt!

- Rollen und Identitäten
- Anerkennung
- Intimität und Zugehörigkeitsgefühl zu Gruppen
- Abgrenzung u. Loslösung von Eltern und Familie
- Verarbeitung von Frustrationen und Spannungen
- Austesten von Grenzen und Gestaltungsfreiräume

Nicht die Jugendlichen bzw. ihre Bedürfnisse verändern sich, sondern die Ausdrucksmöglichkeiten ändern sich!

EA Sports Arena / Virgin Gaming ?

Welche Spiele sind jetzt verfügbar?

Playstation 3 / Xbox 360	Fifa 13	Fussball
Playstation 3 / Xbox 360	NFL 13	Football
Playstation 3 / Xbox 360	NBA 13	Basketball
Playstation 3 / Xbox 360	NHL 13	Eishockey
Playstation 3 / Xbox 360	Tiger Woods 13	Golf
Playstation 3 / Xbox 360	Fifa 12	Fussball
Playstation 3 / Xbox 360	NFL 12	Football
Playstation 3 / Xbox 360	NHL 12	Eishockey
Playstation 3 / Xbox 360	Battelfield 3	Shooter
Playstation 3 / Xbox 360	Dirt	Autorennen
Playstation 3 / Xbox 360	Fight Night	Boxen
Playstation 3 / Xbox 360	Fifa 11	Fussball
Playstation 3 / Xbox 360	Assassins Creed	Action
Playstation 3 / Xbox 360	Brotherhood	Sneek

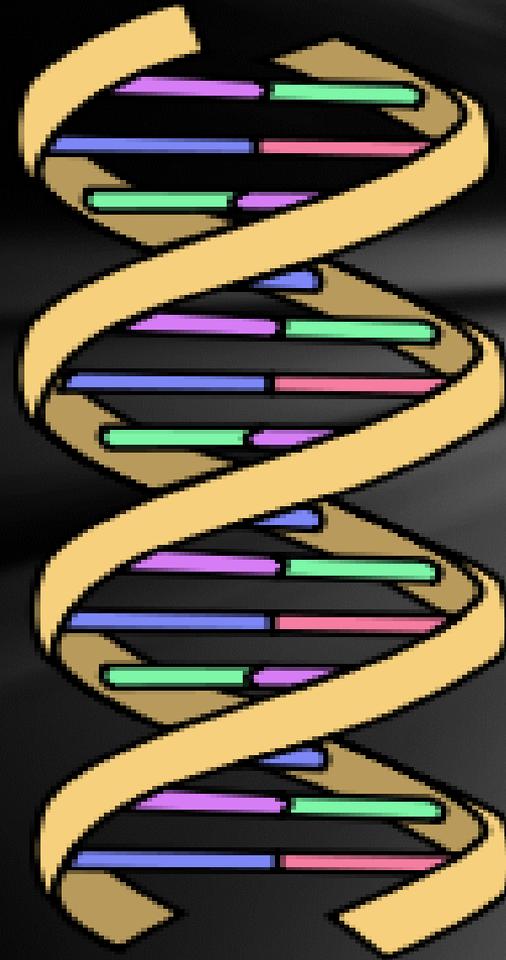
Fazit ...

- Es ist technisch und juristisch unmöglich das Virgin Gaming, EA, Playstation, Microsoft, Ubisoft ... ungewollt zusammen arbeiten. Da dies die Marktführer sind, werden weitere Angebote und Anbieter folgen.
- Das Suchtpotential wird durch den Geldeinsatz potenziert
- Die Gefahr des Missbrauchs durch Minderjährige durch illegale Beschaffung von Kontoinformationen(für Paypal) oder Kreditkarten ist „Dank“ des einfachen Einstiegs und der USK 0 sehr hoch und muss bei allen Präventionen berücksichtigt werden. Es gibt schon Blogs zur Umgehung hierzu.
- Das Angebot wird in Deutschland erstaunlicherweise nicht beworben, anscheinend ist die Anrühigkeit oder ggf. der Glückspielstaatsvertrag bekannt
- Der Vorstand des Fachverbandes Medienabhängigkeit e.V. hat eine Pressemitteilung hierzu herausgegeben. Ferner ist ein Treffen mit dem Vorstand Fachverband Glücksspielsucht e.V. geplant.

Wozu so umständlich ? Erst um Punkte
und dann

Die Entwicklung einer Branche

Hardware entwickelt sich immer weiter, wenn ein Rechner bis 8 in 2 Sekunden zählen kann, dann gibt es zuerst Software die in 2 Sekunden bis 8 zählen kann. Dann gibt es Software die in 4 Sekunden bis 15 zählen kann 1 x bis 8 und 1 x bis 7dann erscheint Hardware die in 2 Sekunden bis 15 eine Spirale... gleiches gilt für Bandbreite etc.



Die Entwicklung einer Branche

Das heißt, die Menge der Daten die gleichzeitig berechnet, dargestellt, ausgelesen und ausgetauscht werden kann, steigt ständig. Am deutlichsten ist dies erkennbar an der Qualität der Grafik ...

Video 3

Die Zukunft einer Branche

Kernaussage zum „Generationswechsel“ :

...Wir können Sie zu Orten bringen, an denen Sie noch nicht gewesen sind.

... Wir können in Ihnen Gefühle auslösen, die Sie noch nie im echten Leben erlebt haben...

Wir sind nur noch begrenzt durch unsere eigene Vorstellungskraft
...

und wie ...(Video 3)?

Stoff(un)gebundene Süchte?

- Das DSM-5 (Diagnostische und statistische Manual Psychischer Störungen) setzt erstmals die stoffgebundenen (Alkohol, Drogen etc.) und stoffungebundenen (Glücksspielsucht) Süchte gleich. Die Internetspielsucht wurde in den Anhang aufgenommen und ist somit Bestandteil auf Probe geworden. Bisher wurden diese Störungen in unterschiedlichen Kategorien geführt und nur umgangssprachlich „gleich-gestellt“. Ferner wurde die Behandlung gleich verortet. Es ist davon auszugehen, dass ebenfalls die ICD 11 folgen wird.
- Für zusätzliche Verwirrung sorgen, die ständigen Überarbeitungen der Krankheitsbegrifflichkeiten, (aus den Suchterkrankungen wurden die Abhängigkeitserkrankungen in der ICD 10 ...) dies ist jedoch der ständigen Aktualisierung und Verbesserung einer der jüngsten Wissenschaften bzw. medizinischen Schulen geschuldet.

Diagnostische Kriterien des DSM 5

- Beschäftigt sich nahezu ausschließlich mit dem Internet (über vergangene Onlineaktivitäten nachdenken oder sich die nächste Onlinesitzung im Voraus vorstellen)?
- Hat Entzugserscheinungen wenn das Internet nicht verfügbar ist(nervös, unruhig Schweißausbrüche etc.)
- Muss immer länger, mehr und/oder intensiver das Internet nutzen um den gleichen Effekt zu erzielen(Toleranzentwicklung).
- Hat mehrfach erfolglos versucht den Gebrauch des Internets einzuschränken oder einzustellen. (Abstinenzunfähigkeit)
- Hat den Gebrauch des Internets trotz negativer Konsequenzen fortgesetzt.

Diagnostische Kriterien DSM 5 Anhang

- Hat andere Interessen, frühere Hobbies oder Vergnügen zu Gunsten des Internetgebrauchs aufgegeben oder aufgrund des Internets verloren (Interessenverlust).
- Benutzt das Internet um einem bestimmter Gefühlszustand zu entkommen oder zu erreichen.
- Hat andere (Familie, Partner(in), Therapeut ...) bezüglich seines Internets Gebrauch belogen.
- Hat wegen seines Internets Gebrauchs bereits den Verlust bedeutsamer Beziehungen, der Arbeitsstelle, von Bildungs- bzw. Karrierechancen auf Spiel gesetzt oder tatsächlich verloren?

Sind 5 dieser Kriterien erfüllt, ist von einer Suchterkrankung auszugehen, ab 3 Kriterien von einem gefährlichen Gebrauch und die Persistenz von 3-6 Monaten !

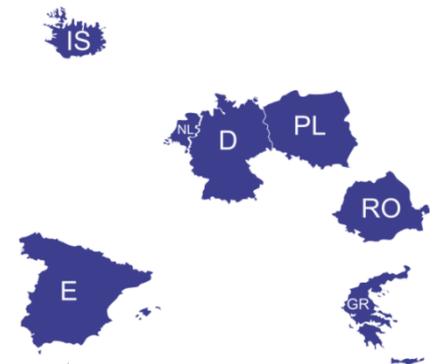
Die Entwicklung eines internetabhängigen Verhaltens in Europa: Das “Modell der Vier”

EU NET ADB [SI-2010-KEP-4101007]

Dreier, M.¹, Tzavela, E.², Wölfling, K.¹, Mavromati, F.², F., Duven, E.¹,
Karakitsou, Ch.³, Macarie, G.⁴, Veldhuis, L.⁵, Wojcik, S.⁶, Halapi, E.⁷,
Sigursteinsdottir, H.⁷, Oliaga, A⁸., Tsitsika, A.²

Consortium partners - affiliations:

1. University Medical Center of the Johannes Gutenberg-University Mainz (UMC-Mainz), Germany
2. National and Kapodistrian University of Athens (N.K.U.A.), Adolescent Health Unit (A.H.U.), Second Dept. of Pediatrics, Greece
3. Deree, The American College of Greece, Greece
4. Grigore T. Popa University of Medicine and Pharmacy Iasi (UMF), Romania
5. IVO Addiction Research Institute, the Netherlands
6. Nobody's Children Foundation (NCF), Poland
7. University of Akureyri (UNAK), Iceland
8. Protegeles, Spain

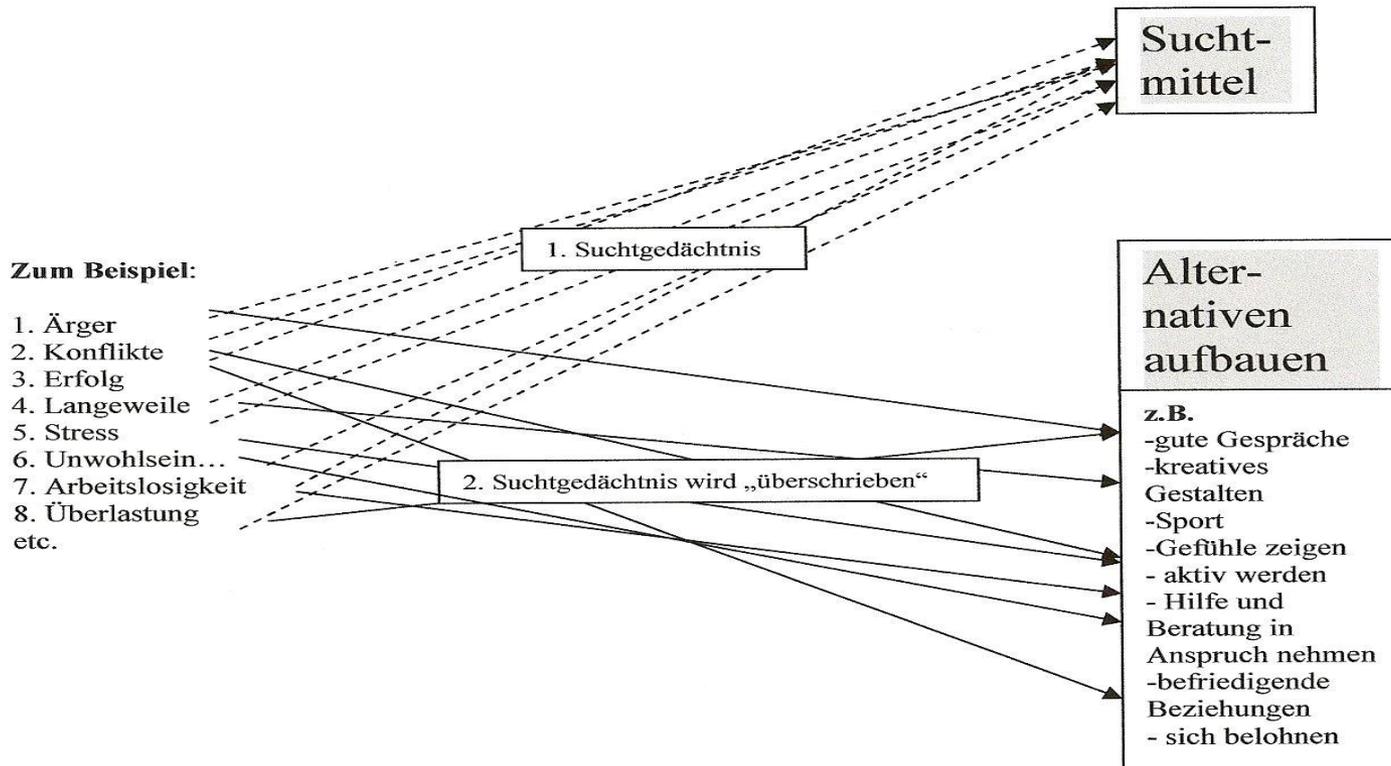


Das Suchtgedächtnis entsteht / bleibt ...?

Aus Meyer/Bachmann Spielsucht 2011

Situation (S)

Reaktion (R)



Der Beziehungsaufbau

Die Sprache als Zugang zum Klienten:

- Jedoch ein absolutes Verständnis hinsichtlich des Mediums PC/Internet muss nicht vorhanden sein. (individuelles Wissen der Patienten sehr hoch)
- Es ist wichtig, bzgl. des medialen Angebotes eine gewisse Kompetenz oder Interesse zu vermitteln...



Tiefes Gefühl des Verstanden werdens!!

Behandlungsprinzipien

- **Wertschätzende Haltung**
Spielverhalten = dysfunktionaler (Los)-Lösungsversuch
Komplimente machen, Ressourcenaktivierung
- **Interessierte Zugewandtheit**
Authentisches Interesse am Spiel
- **Ressourcenorientierte Vorgehensweise** Themen u. Inhalte der Spielwelt werden konsequent mit einbezogen
- **Von den Phänomenen zu den Strukturen**
- **Spielabstinez keine Beratungsvoraussetzung**

Ursachen und Komorbidität

Die Ursachen finden sich in der effektiven Verdrängung von...

- ➔ Frustration
- ➔ Beziehungsproblemen
- ➔ erhöhtem Leistungsdruck/-streben
- ➔ Ängsten (Verlustängste, Versagensängste, evtl. soziale Ängste)
- ➔ Unsicherheiten bzgl. der eigenen Person
- ➔ Vereinsamung durch fehlendes/instabiles soziales Umfeld
- ➔ Stressfaktoren

Wichtige Kompetenzen im adäquaten Umgang mit derartigen Lebenssituationen werden somit nicht erlernt.

Ursachen und Komorbidität

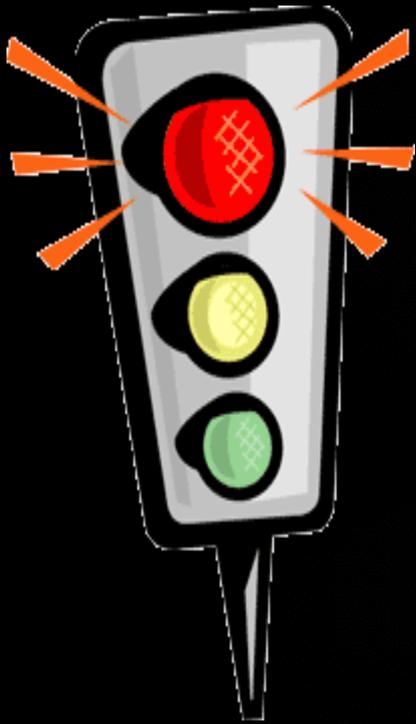
Die häufigsten Komorbiditäten sind...

- ➔ Persönlichkeitsstörungen
- ➔ Andere Abhängigkeitserkrankungen
- ➔ Depression
- ➔ Angststörungen

Der PC als 6. Familienmitglied !

Absicherung der Abstinenz

Das Ampelmodell



keinesfalls auszuübende
Aktivitäten



Riskante Aktivitäten



Unbedenkliche Aktivitäten

Wo Schatten, da auch Licht ...



LET'S PLAY –

**Methoden
zur Prävention von
Medienabhängigkeit**

Zu beziehen über ...

Autorinnen und Autoren:

Christina Abke, Angelika Beranek, Patrick Durner, Anika Hundhausen, Sarah Köhl, Andreas Pauly, Dr. Dettlef Scholz, Silke Selinger, Markus Wirtz

Koordination:

Andreas Pauly

Layout und Umschlaggestaltung:

Ulrike Kutscher, www.virtueart.de

Fotos:

© Stephan Koscheck, Foto-Ruhrgebiet, Ingo Bartussek, Jürgen Fälchle, Banana Republic, Simon Ebel, WavebreakMediaMicro, contrastwerkstatt, shootingankauf, BestPhotoStudio, Pavel Ignatov, Tatyana Gladskih, Chlorophylle – www.fotolia.com

Herausgeber:

Fachverband Medienabhängigkeit e. V.

Andreas Gohlke

c/o Medizinische Hochschule Hannover

Klinik für Psychiatrie, Sozialpsychiatrie und Psychotherapie

Carl-Neuberg-Str. 1

30625 Hannover

info@fv-medienabhaengigkeit.de

www.fv-medienabhaengigkeit.de

Bezugsadresse:

Pabst Science Publishers

ISBN Nr.: 978-3-89967-845-1

Gefördert durch das Bundesministerium für Gesundheit aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Es wird darauf verwiesen, dass alle Angaben in diesem Modul trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Herausgeber und der Autoren ausgeschlossen wird.

Störungsspezifische Psychotherapie

Herausgegeben von Anil Batra
und Gerhard Buchkremer

Wölfling, Jo, Beutel, Müller

Computerspiel- und Internetsucht

Ein kognitiv-behaviorales
Behandlungsmanual

Kohlhammer

Content^{PLUS}

Die drei Regel !

1. Achtsam benutzen!

2. Achtsam beraten!

3. Achtsam behandeln!

Zwei andere Bilder zum Thema ...

Der Unterschied ...?

The background of the slide is a dark, almost black, gradient. On the right side, there is a bright, white light source that creates several sharp, radiating lines or rays of light that spread out towards the left. The overall effect is dramatic and high-contrast.

Und ... ?

Die Auflösung kommt zum Schluss ..

Melete (Übung/Fertigkeit) Erlebnisorientierte Aktivitäten

Mneme (Mnemosyne) (Gedächtnis) Rückfallprofilaxe

Aoide (Gesang, Musik) Talente/Resourcen

Terpsichore (Chorlyrik und Tanz) Bewegung Alternativen

Thalia (Komödie) Highlights

Euterpe (Lyrik und Flötenspiel) Kultur

Erato (Liebesdichtung) Soziale Kompetenz

Kalliope (epische Dichtung, Rhetorik, Philosophie und Wissenschaft) Interessen Bildung Beruf

Mutter des Orpheus !!!

<http://www.fv-medienabhaengigkeit.de>

Fachverband
Medienabhängigkeit e.V.



Bleiben Sie auf dem Laufenden und
werden Sie Mitglied im Fachverband .

„Wir haben Kekse!“

Danke für Ihre
Aufmerksamkeit !