

Internetsucht

Nicht stoffgebundene Süchte

WIE KOMMT ES ZUR SUCHT?

Suchtmittel

(stoffliche Droge oder Verhaltensweise)

**Wirkung, Verfügbarkeit, gesellschaftliche
Bewertung, Akzeptanz innerhalb der Gruppe**



Mensch

Persönlichkeit, Lebensumstände, persönliche Erlebnisse, Entwicklungszustände

Umwelt

Familie, soziales Umfeld, Freizeitmöglichkeiten, Freundeskreis, Betreuungsangebote, schulische / berufliche Situation



PERSCHEID's ABGRÜNDE



2 + 3 2. MOMENT, ICH
SEH MAL IM NETZ NACH!

A1889 © PERSCHEID / Distr. Bulls

PERSCHEID

SEGEN INTERNET

Was ist Sucht?



- **Sucht** ist der umgangssprachliche Begriff für verschiedene medizinisch-psychologische Krankheitsbilder.
- Wissenschaft ersetzte ihn durch:
 - **Abhängigkeitssyndrom**
 - **Impulsstörung**
 - **Verhaltensstörung**
 - **Zwangsstörung**

ADDDO

EUCH EKELHAFTE DROGENSÜCHTIGE
KANN MAN WIRKLICH NUR NOCH
IM SUFF ERTRAGEN!



Suchtprobleme

© Perscheid/Dier, by Bette

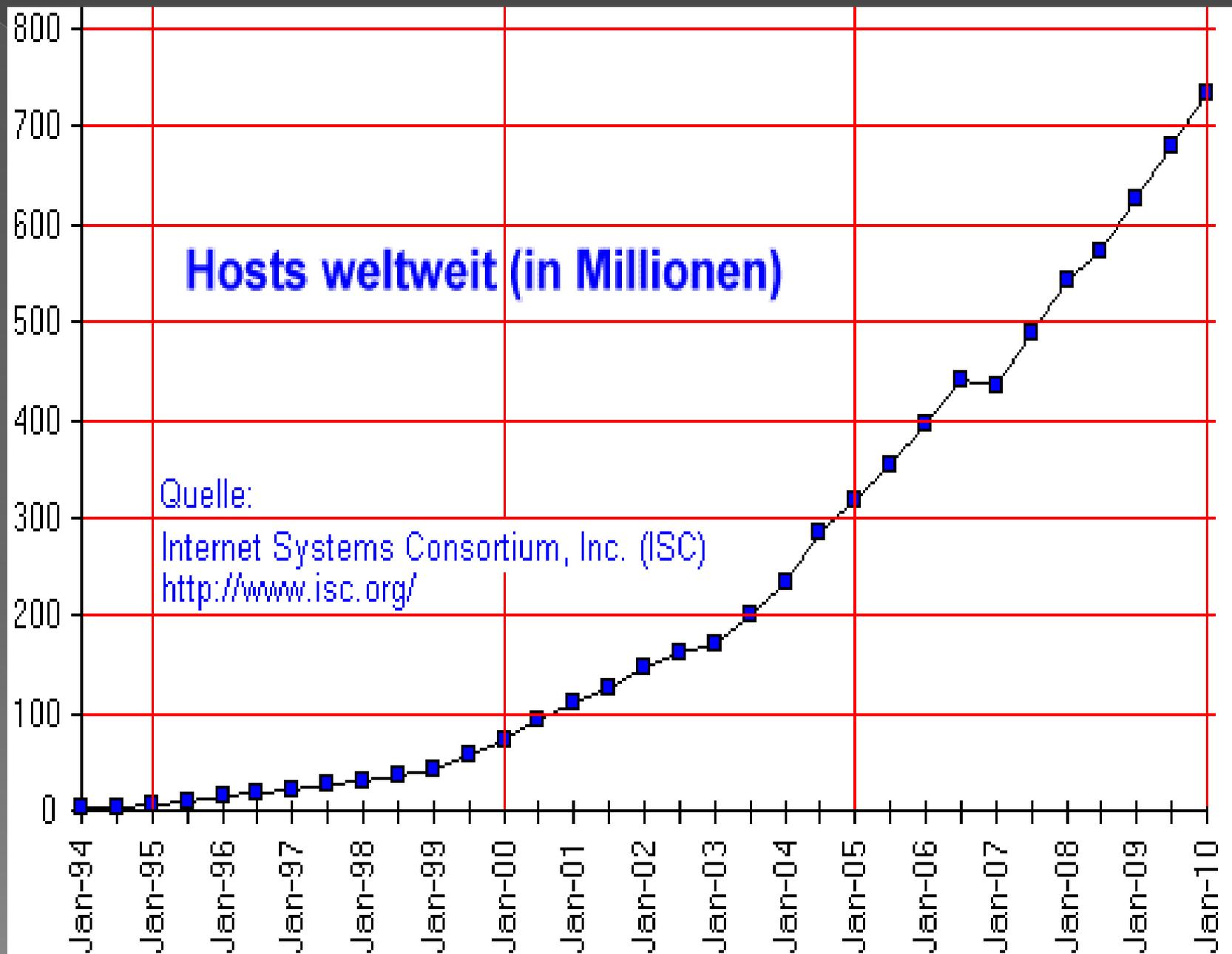
PERSCHEID

Hosts weltweit (in Millionen)

Quelle:

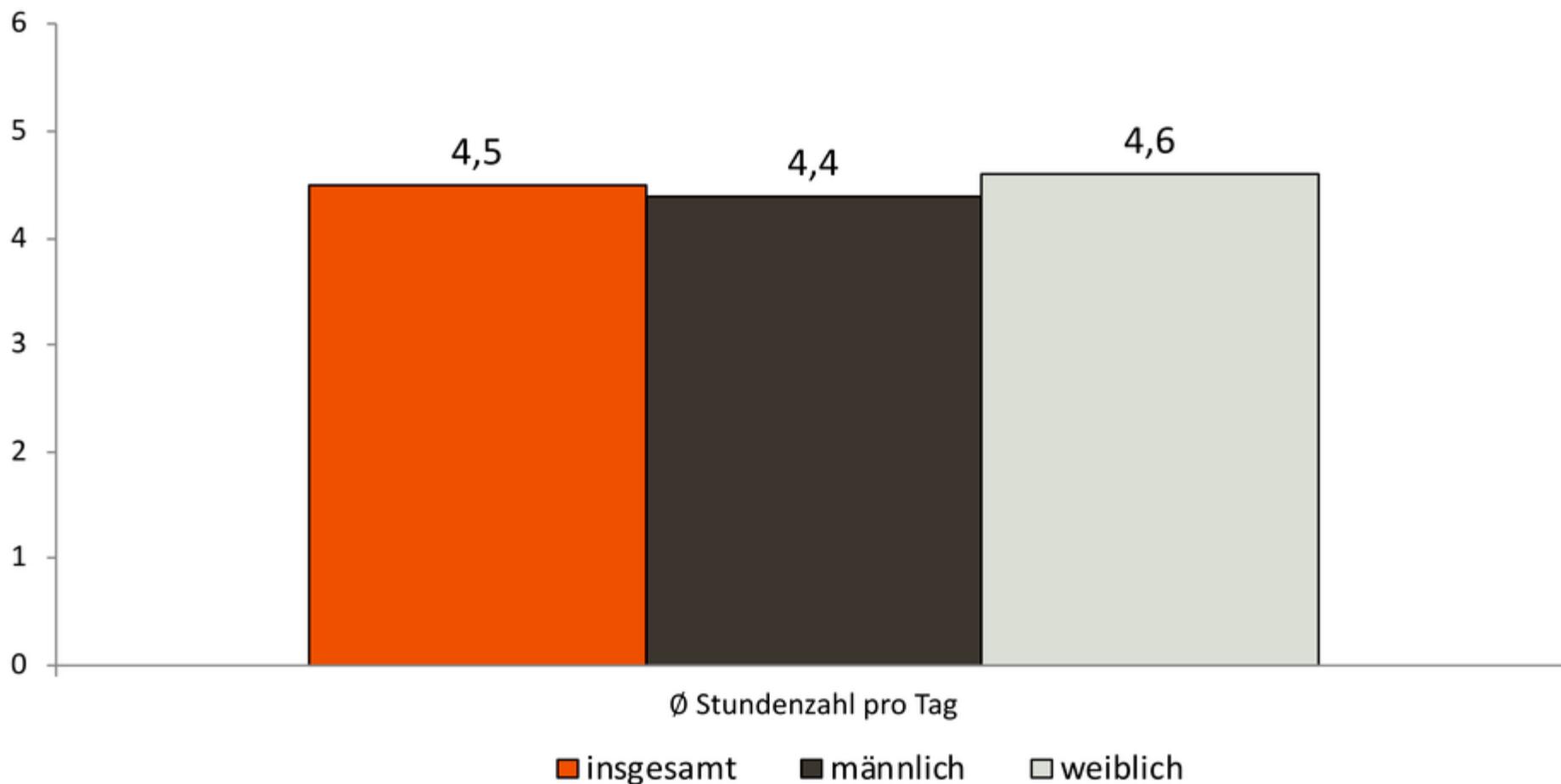
Internet Systems Consortium, Inc. (ISC)

<http://www.isc.org/>



Durchschnittliche Stundenzahl der freizeitorientierten Internetnutzung pro Tag der 14- bis 17-Jährigen in Hamburg 2018

Angaben in Stunden



- ◉ *Unerlaubter Gebrauch*
- ◉ *Gefährlicher Gebrauch*
- ◉ *Dysfunktionaler Gebrauch*
- ◉ wenn psychischen oder sozialen Anforderungen nicht mehr gerecht werden kann.
- ◉ *Schädlicher Gebrauch* .

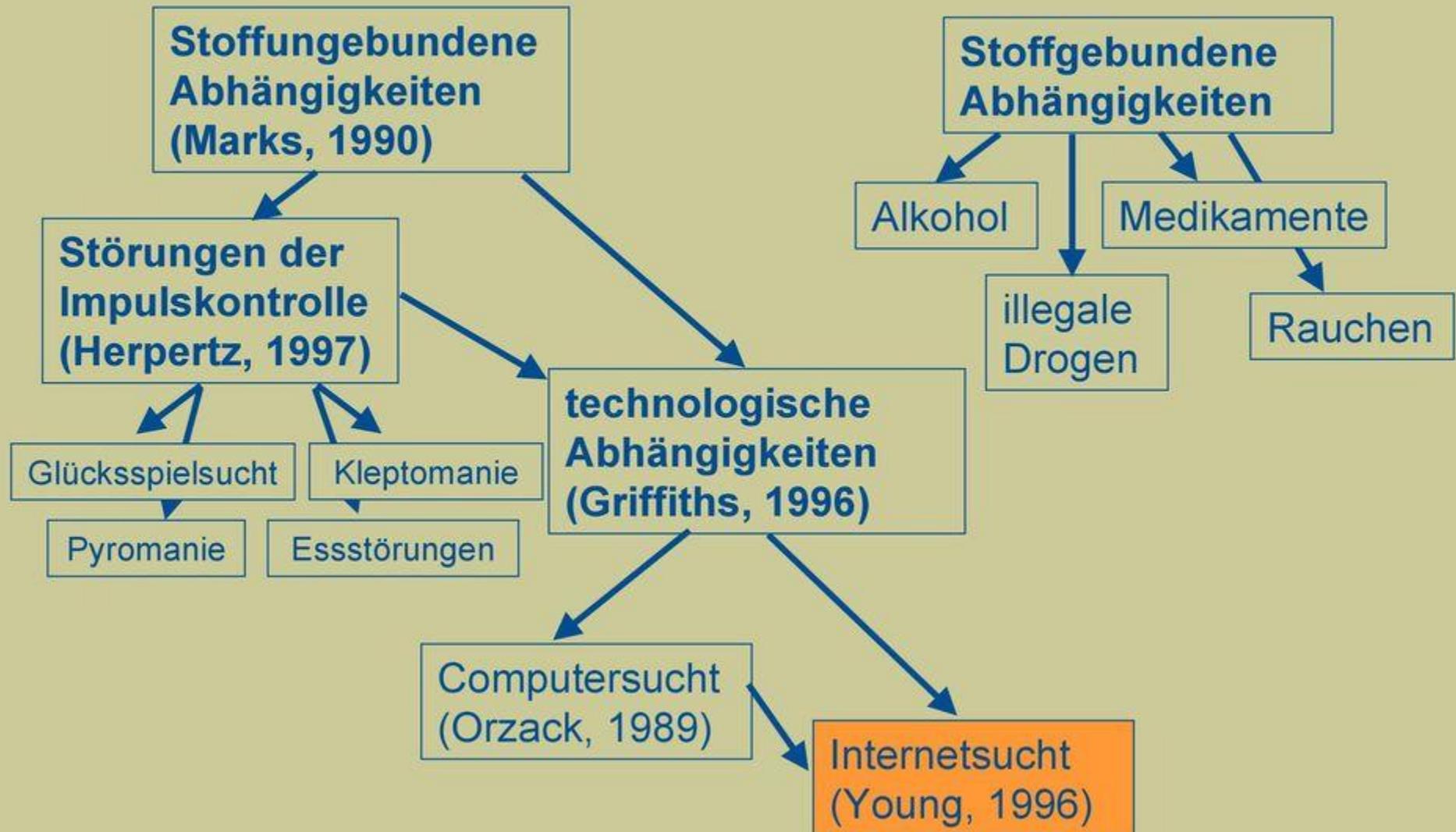
- Erst im Jahre 2007
- wurde durch Prof. Klein ein Überblick über Sucht bei Kindern und Jugendlichen verfasst.
- Ergebnis:
- Schon im Kindes- und Jugendalter besteht die Gefahr einer Suchtentwicklung.
- Abhängig von Elternhaus, Bildung, sozialen Kontakten (peer-groups)

◉ Impulskontrollstörung

- ◉ Unangenehmer psychischer Zustand, der durch Durchführen einer impulsiv ausgelebten Verhaltensweise aufgelöst werden kann.
- ◉ „Nicht kontrollierbare Handlungen, die andere Interessen des Patienten oder anderer Menschen stören“.
- ◉ Dranghaftes, oft automatisches Ausführen.

- Als Beispiele wären :
- Essen, Kaufen, Spielen, Nägelkauen zu nennen.
- Der Patient nimmt die Tätigkeit bewußt wahr, kann jedoch die Ausführung nicht unterbinden.
- Diese muß allerdings unangepaßt sein.
- pathologisches Spielen (F63.0)
- pathologische Brandstiftung (F63.1)
- pathologisches Stehlen (F63.2)
- pathologisches Haarezpfen (F63.3)

Internetsucht: Abgrenzung und Differenzierung



Deutsche kaufen gern im Internet ein



EU Top-10-Liste 2007

Anteil der Personen, die für private Zwecke Waren oder Dienstleistungen über das Internet bestellt haben



Quelle: BITKOM auf Basis Eurostat; befragt wurden Personen zwischen 16 - 74 Jahren

◎ **Internetabhängigkeit**, auch **Internet-** oder **Onlinesucht** wird das Phänomen bezeichnet, das Internet übermäßig, das heißt gesundheits- und persönlichkeitsgefährdend zu nutzen.

◎ „*internet addiction (disorder)*“, „*pathological internet use*“ und „*compulsive internet use*“.

- Vernachlässigung üblicher Lebensgewohnheiten, sozialer Kontakte, der persönlichen Versorgung und Körperpflege,
- Verbringen eines Großteils der Zeit im Internet,
- Virtuelle Welt kann reale Welt ersetzen, verursacht soziale Isolation.

2. Internetsucht: Definition diagnostische Klassifikation

Nosologische Einordnung:

Vorläufig: drei klinische Untergruppen (nach Petry)

- **Exzessive Surfer**
- **Exzessive Spieler**
- **Exzessive Chatter**

■ **Vorläufiges Fazit Petrys:**

Heterogene Patientengruppe, keine nosologische Einheit (einheitliche Krankheitsbilder).

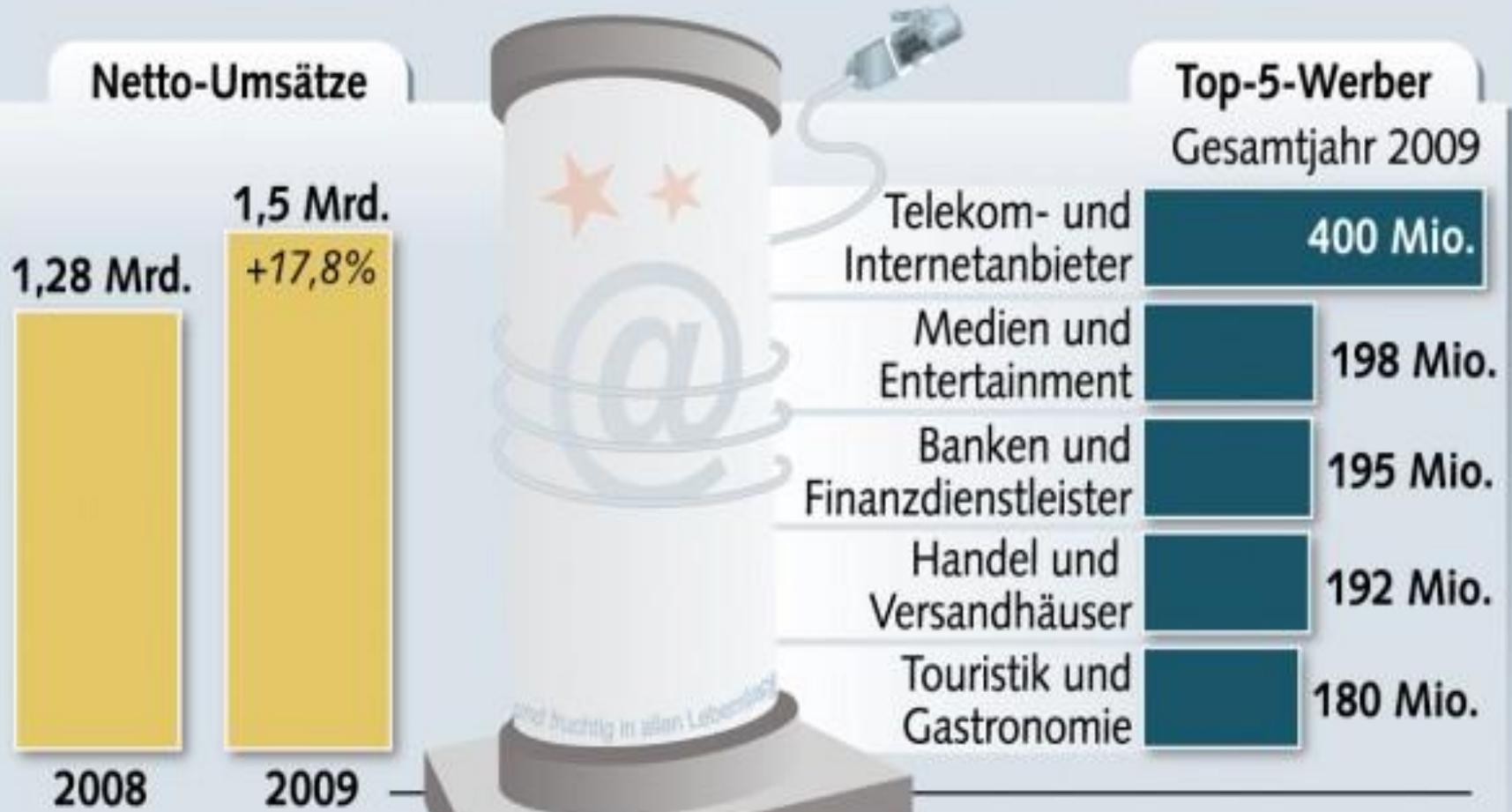
Er klassifiziert den „pathologischen PC-Gebrauch (Gaming, Surfing, Chatting) als eine abnorme Gewohnheit und Störung der Impulskontrolle.

So viele Stunden nutzen Kinder und Jugendliche im Alter von 12 - 17 Jahren durchschnittlich das Internet



Internetwerbung boomt in der Krise

Ausgaben für grafische Werbung im Internet in Deutschland (in Euro)



- ◉ Ist der PC defekt, kommt es zu Entzugerscheinungen wie schlechter Laune, Nervosität, Reizbarkeit, Schlafstörungen oder Schweißausbrüchen.
- ◉ Besonders gefährdet gelten depressive und einzelgängerisch veranlagte Menschen, die sich in diese Scheinwelt zurückziehen.

- ◉ Schüler vernachlässigen ihre Hausaufgaben.
- ◉ Erwachsene ziehen sich immer mehr von der Außenwelt zurück.
- ◉ Betroffene kommen aufgrund ihrer übermäßigen nächtlichen Aktivität übermüdet zu ihrer Arbeitsstätte bzw. zur Schule oder melden sich krank.

Verbreitung von Internet und Computer



 **Internetnutzer je 100 Einwohner im Jahr 2005**

 **Computer je 100 Einwohner im Jahr 2005**

- Es kommt zur Möglichkeit, andere Persönlichkeitseigenschaften auszuleben,
 - überwachen zu können,
 - überall präsent zu sein.
-
- Man simuliert in Zeitrafferverfahren den erwünschten gesellschaftlichen Aufstieg.
 - Der Spielerfolg ersetzt den Umgang mit der Realität, reale Streitigkeiten werden im Internet ausgelebt.

- ◉ Die Internetsucht beinhaltet drei Spielformen:
- ◉ Online-Spielsucht,
- ◉ Internetsexsucht und
- ◉ Chatten.

Firmen suchen Mitarbeiter im Internet

Anteil der Unternehmen, die im **Internet** Personal suchen*



95% gesamt, davon:



Anteil der Unternehmen, die in **Printmedien** Personal suchen*



85% gesamt, davon:



Angaben in Prozent

○ Fragebogen Internetsucht

- 1.
Ich ziehe es vor, lieber meine Zeit online als mit Freunden zu verbringen.
- 2.
Wenn ich unterwegs bin, denke ich ans Internet und kann es kaum erwarten, wieder online zu gehen.
- 3.
Ein Leben ohne Internet kann ich mir nicht vorstellen.
- 4.
Spaß habe ich eigentlich nur am Computer.

- 5.
Wenn es mir schlecht geht, hole ich mir im Internet Trost und Ablenkung.
- 6.
Ich bleibe länger, als ich mir vorgenommen habe, im Internet.
- 7.
Das Internet wirkt sich negativ auf meine Leistung in Schule oder Beruf aus.
- 8.
Anderen verschweige ich, wie lange ich online bin.
- 9.
Wenn mich jemand beim Surfen stört, werde ich ärgerlich.

- ◉ 10.
Ich bekomme zu wenig Schlaf, weil ich so lange oder noch zu spät im Internet surfe.
- ◉ 11.
Die Alltagspflichten stehen hinter dem Internet zurück.
- ◉ 12.
Mein Umfeld beschwert sich, dass ich zu lange online sei.
- ◉ 13. Manchmal vergesse ich vor lauter Surfen das Essen oder verzichte darauf.
- ◉ 14.
Ich habe schon versucht, die Zeit am Computer zu reduzieren, habe es aber nicht geschafft.
- ◉ 15.
Ich kenne meine Freunde meist aus dem Internet.

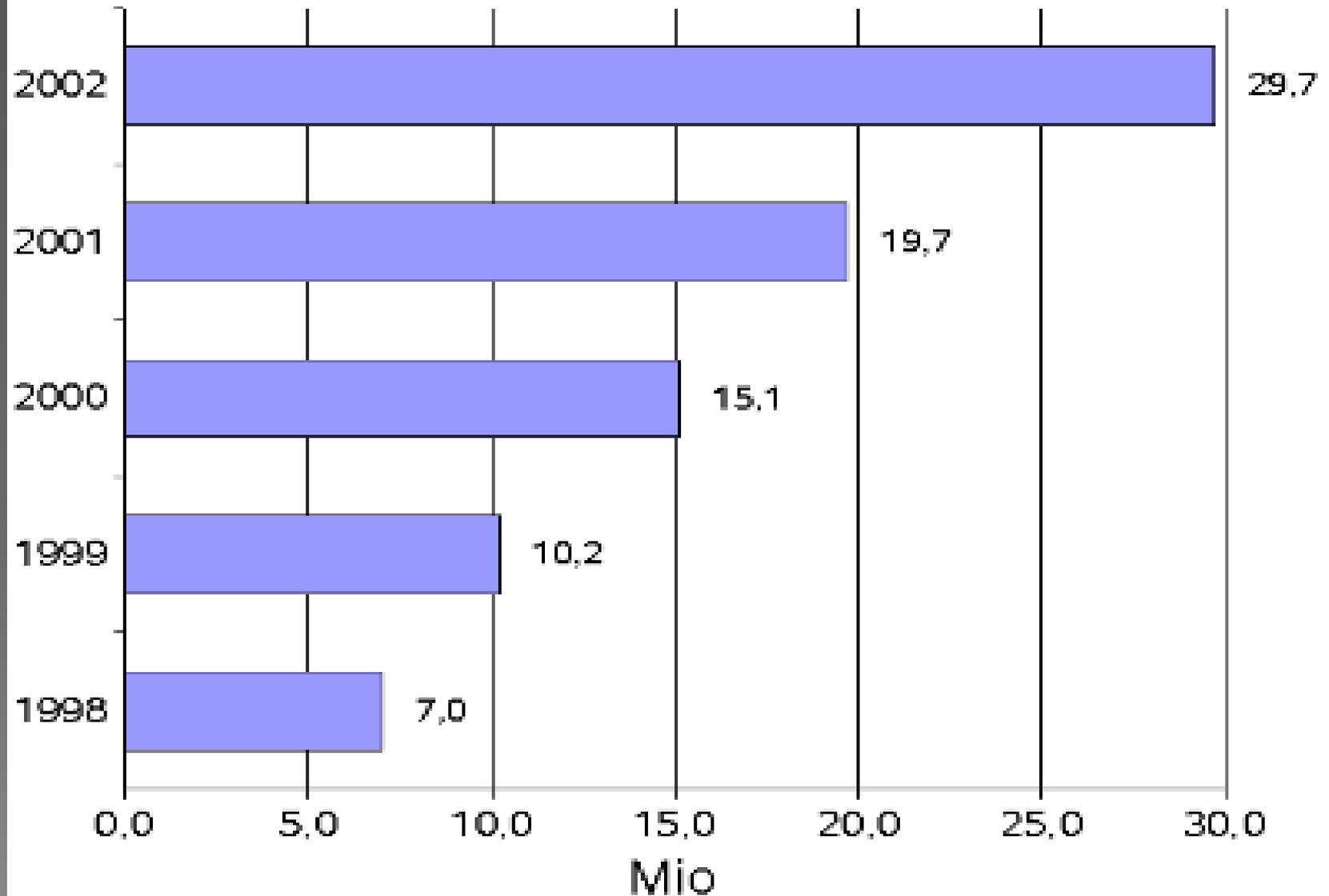
- 16.
Mir macht es mehr Spaß zu surfen als mit meinem Partner oder Bekannten zusammen zu sein.
- 17.
Ich habe meinen Tagesablauf geändert, um mehr Zeit fürs Internet zu haben.
- 18.
Ein Leben ohne Internet wäre fad und leer.
- 19.
Beim Surfen sage ich mir "nur noch ein paar Minuten" und dann wird daraus doch wieder mehr.
- 20.
Manche sagen, ich hätte mich verändert, seit ich mich intensiver mit dem Internet beschäftige.

- Was an Online-Spielen vermutlich abhängig macht, sind die **Erfolgsenerlebnisse**, die vor allem Jugendliche daraus schöpfen. Nach manchen Schätzungen sind sechs bis neun Prozent der aktiven Spieler von **Online-Spielen** abhängig.
- Stille, zu **Depressionen** neigende Jugendliche kompensieren mit ihren Erfolgen in fiktiven Welten oft soziale und schulische Enttäuschungen, manche davon haben auch Teilleistungsstörungen wie etwa eine Legasthenie.

- Nach Bert te Wildt (2011) sind es vor allem junge Männer in der Adoleszenz, die beim Übergang in ein selbstbestimmtes Erwachsenenleben schulisch, beruflich oder privat scheitern und sich gekränkt, selbstunsicher und depressiv in virtuelle Parallelwelten zurückziehen, um dort die Helden zu spielen.
- Eine zweite Gruppe von Spielern sind die eher quirligen, oft auch hyperaktiven Jugendlichen, die ständig nach neuen **Attraktionen** suchen und sich auch sonst nicht lange konzentrieren können.

- Der Mangel an Konzentrationsfähigkeit in der Realität wird durch die Geschwindigkeit im Internet kompensiert.
- **Kinder und Jugendliche** spielen eher Spiele, während **Erwachsene** eher zu Chatrooms oder Kommunikationsplattformen tendieren.
- Es entstehen Verpflichtungen nach dem "Hilfst Du mir, helfe ich Dir"-Prinzip, etwas, das im normalen Leben oft nicht mehr usus ist.

Zuwachs bei Onlinekonten

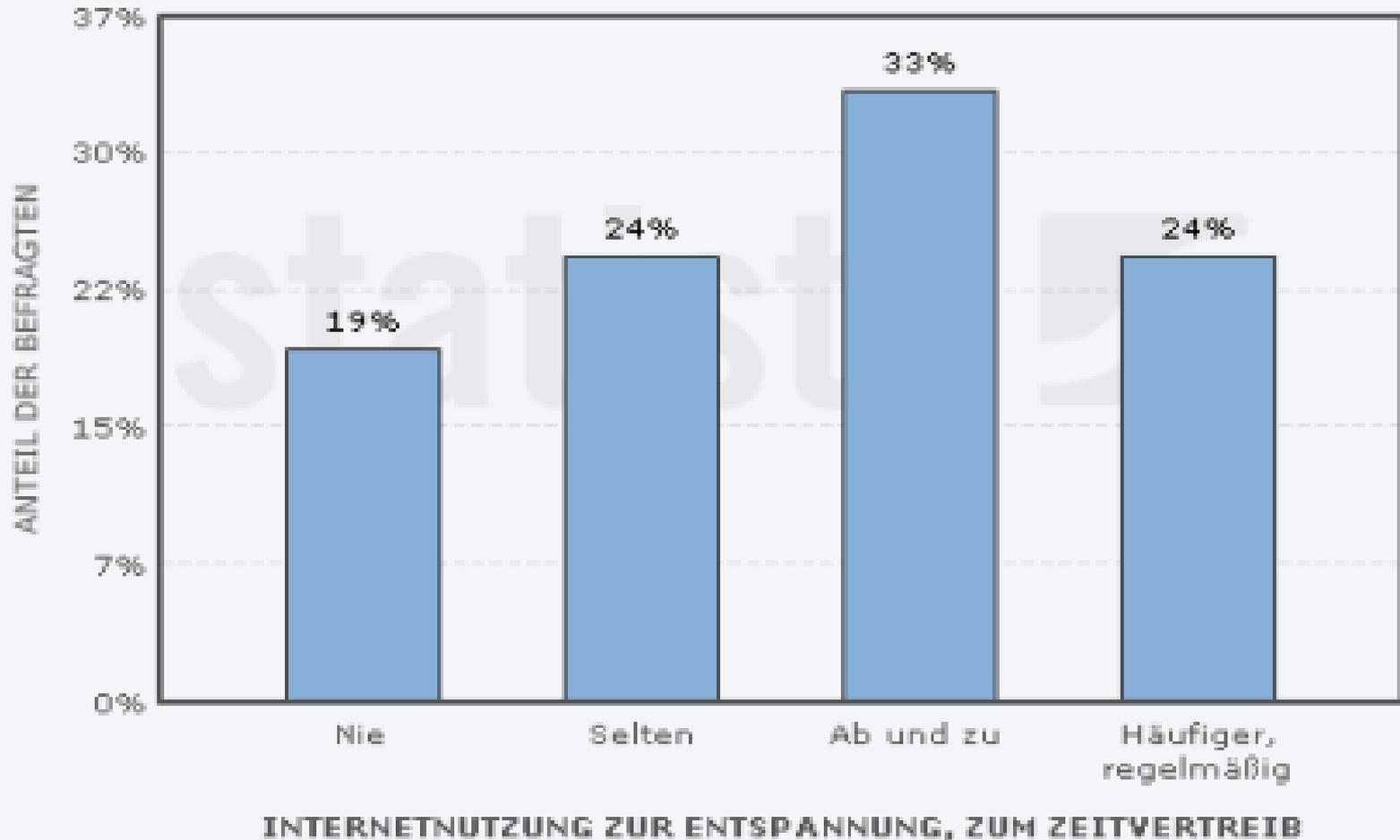


- Um in **Online-Rollenspiel**, etwa „World of Warcraft“, zu bestehen, werden mit der Zeit zwar die dafür notwendigen spezifischen Erfordernisse erlernt, aber das Gehirn wird für eine ganz bestimmte Nutzung trainiert, etwa hochaufmerksam auf visuelle Reize zu reagieren, die wenig bis nichts mit dem realen Leben zu tun haben.
- Hohes Suchtpotenzial, denn sie fesseln dadurch, dass sie unterschiedliche Levels haben, die mit jeder erfolgreich gelösten Aufgabe schwieriger werden.

- So baut sich ein **Gruppendruck** auf und es entsteht Dauerspannung, d.h., die SpielerInnen verspüren Stress, denn die SpielerInnen glauben, sie versäumten etwas, wenn sie nicht im Netz sind.
- Um dafür Anerkennung zu erhalten, steigen die Spieler immer wieder ins Spielgeschehen zu allen Tag- und Nachtzeiten ein.
- Da es in solchen Spielen permanent **Neuerungen** und Erweiterungen gibt, wird das Verlangen der SpielerInnen geschürt und die Gefahr der Abhängigkeit steigt dadurch zusätzlich.

- Im Gegensatz zu Büchern, die auch in die Fantasiewelt führen, entstehen bei Computerspielen jedoch keine inneren Bilder, die Bilder werden quasi fertig präsentiert.
- Auch haben Bücher ein Ende, Rollenspiele enden niemals, sodaß hier ein „Immerweiter „ möglich wird.
- Mittlerweile gibt es auch Kriterien, die Rollenspiel-Sucht von Internetsucht unterscheiden.

Wie häufig gehen Sie einfach mal so ins Internet, um sich zu entspannen, aus Spaß oder zum Zeitvertreib?



Deutschland; 14-64 Jahre; Internetnutzer;
Institut für Demoskopie Allensbach

[Mehr Infos](#)

© Statista.org 2008
Quelle: IfD Allensbach

- Frank Meyer (Institut für Klinische Psychologie an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf) meint, dass Online-Rollenspiele nicht unter dem Aspekt Internet- oder Computerspielsucht sondern gesondert untersucht werden müssen.
- Was das Internet so attraktiv macht, sind vor allem **neue Handlungsmöglichkeiten** wie Realitätsflucht oder das Experimentieren mit der eigenen Identität Die Flucht vor der Realität kann Flucht vor persönlichen Problemen bedeuten.

- Ivan Goldberg meint, dass nicht das Internet per se süchtig mache, sondern der Anwender damit Depressionen, Angstzustände oder Dysphorie (ängstlich-bedrückte, traurige, mit Gereiztheit einhergehende Stimmungslage) bekämpfe.

WER COMPUTERT WIE?

Die Meinungsforschungsfirma CN St. Gallen befragte im Auftrag von Prozessorhersteller Intel über 1200 Personen zwischen 16 und 70 Jahren: 85,5 Prozent davon besitzen schon einen PC, 85,9 ein Handy. Erstaunlich: Fast ein Viertel der Befragten



(23 Prozent) betrachtete sich als „Netzwerker“, die den PC den ganzen Tag zum Kommunizieren mit Freunden und Kollegen sowie

zur Organisation des Alltags nutzen. 23,8 Prozent schalten ihn nur nachts ab.



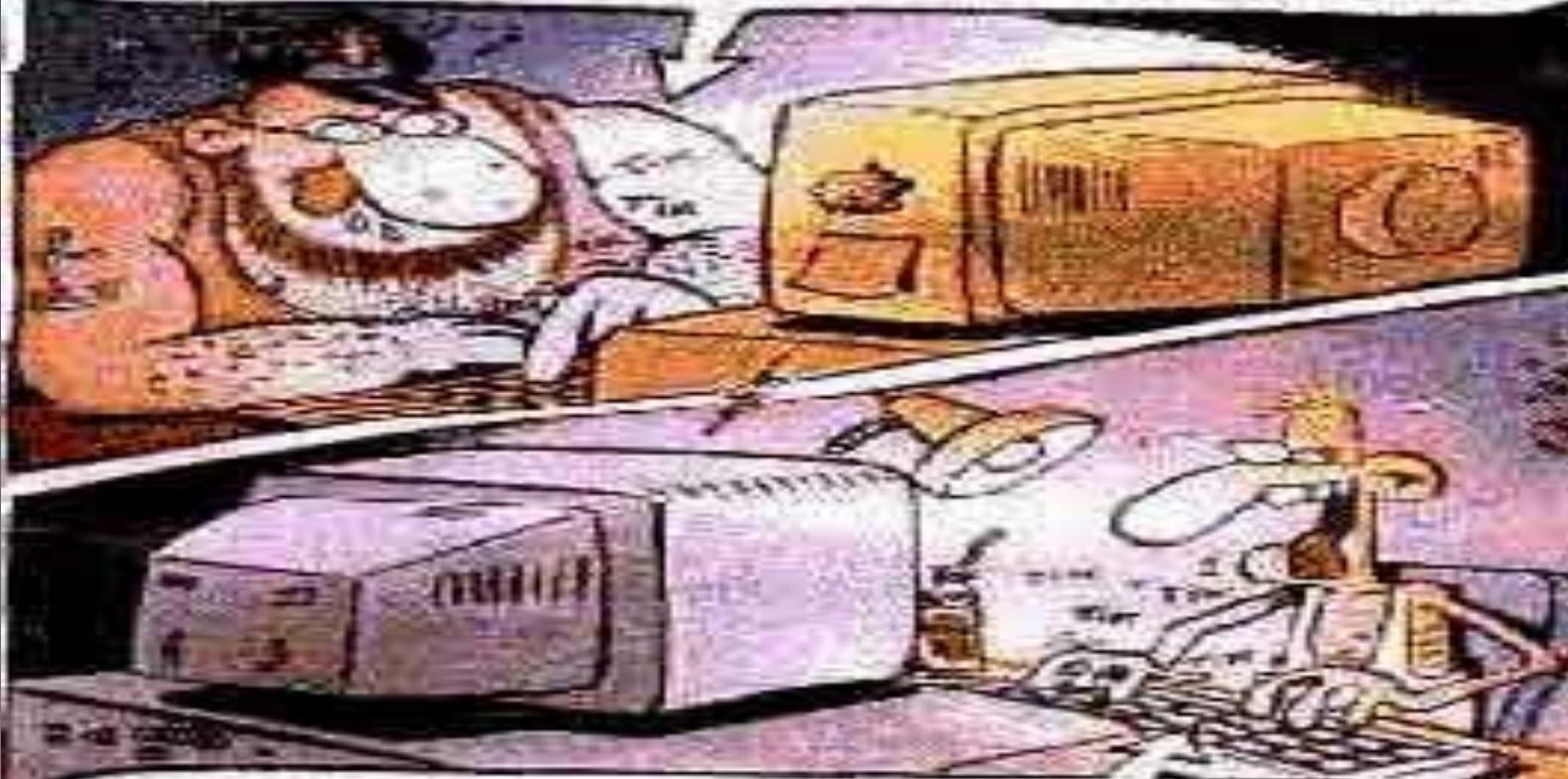
Hahn und Jerusalem 2001:

- ◉ Abhängigkeit liegt dann vor, wenn:
- ◉ Größter Teil des Tageszeitbudgets wird zur Internetnutzung verausgabt .
- ◉ Kontrollverlust
- ◉ Toleranzentwicklung (Dauer des Internetgebrauches muß gesteigert werden)
- ◉ 8,2 % der männlichen 18-jährigen User scheinen demnach internetsüchtig zu sein, im Vergleich dazu sind es nur 6 % der Frauen.

- In absoluten Zahlen ist von bis zu 600 000 Betroffenen unter den heute 18.8 Millionen deutschen Internetnutzern (Stand: Dezember 2000).
- Bei allen weltweiten Studien bisher liegt der niedrigste Anteil der Internetsüchtigen bei rund drei Prozent.
- In einer Studie zeigten 12,7 Prozent von insgesamt 473 Befragten ein suchtartiges Verhalten. Aus dieser Gruppe nannten 30,8 Prozent rauschähnliche Erlebnisse bei intensivem Chatten. 40,9 Prozent stufen sich selbst als "süchtig" ein.

- In einer Studie zeigten 12,7 Prozent von insgesamt 473 Befragten ein suchtartiges Verhalten. Aus dieser Gruppe nannten 30,8 Prozent rauschähnliche Erlebnisse bei intensivem Chatten. 40,9 Prozent stufen sich selbst als "süchtig" ein.
- Knapp **zwei Drittel** aller Internetsüchtigen finden sich nach Angaben im Kommunikationsbereich - vor allem in den Chatrooms -, knapp **ein Drittel** im Bereich der Online-Spiele und nur **sieben Prozent** im übrigen Web.

MEIN BLONDES HAAR FÄLLT
ÜBER MEINE VOLLEN BRÜSTE.
MEIN RÖTER MUND IST FEUCHT.



OH RITA ! MEIN MUSKULÖSER
SCHWARZER KÖRPER BEBT
VOR VERLANGEN. ICH WILL DICH !

- Laut **Austrian Internet Monitor** ist die Zahl der Intensivnutzer (mehrmals pro Woche) mittlerweile auf 3,8 Millionen gestiegen. Wenn man von etwa drei Prozent Süchtigen ausgeht, ergibt sich eine grobe Schätzung von über 100.000 Abhängigen.
- Studien aus **Deutschland** belegen, dass es dort etwa zwei Millionen Onlinesüchtige gibt, (mehr als 35 Stunden pro Woche in der Freizeit im Internet).

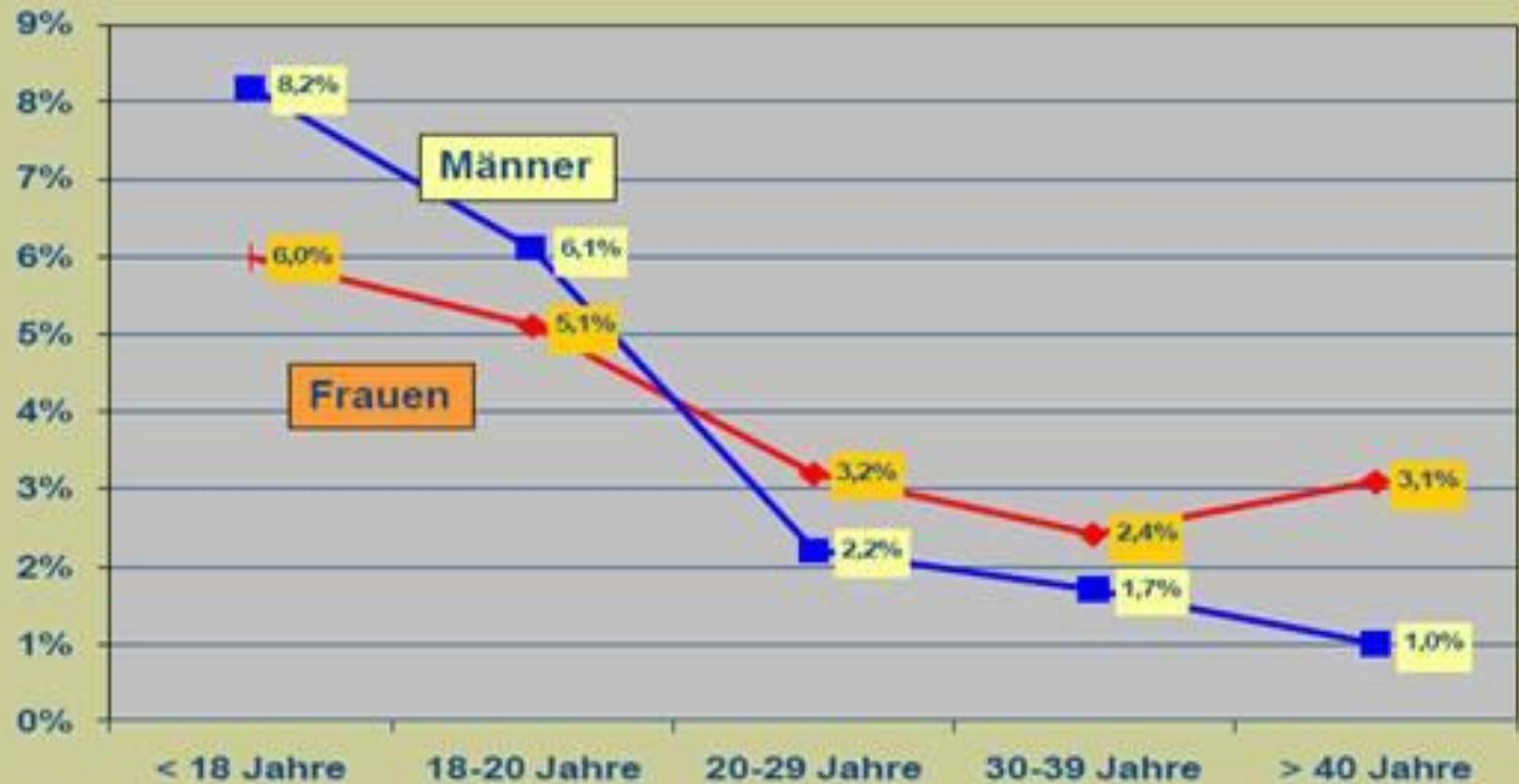


Dank der neuen Webcam konnte der Hacker sogar Jürgens blödes Gesicht sehen, als er dessen Rechner übernahm.

- In **Deutschland** ist vor allem die **Online-Sexsucht** verbreitet, vorwiegend ein Phänomen bei männlichen UserInnen, während die **Online-Chatsucht** eine Frauendomäne ist.

IV

Internetsucht nach Alter und Geschlecht



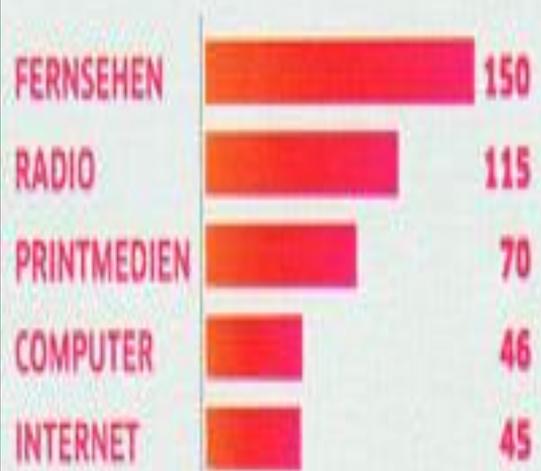
Warnsymptome

- Häufiges unüberwindliches Verlangen, ins Internet einzuloggen
- Kontrollverluste (d.h. längeres Verweilen "online" als intendiert) verbunden mit diesbezüglichen Schuldgefühlen
- sozial störende Auffälligkeit im engsten Kreis der Bezugspersonen
- PIIG- bedingtes Nachlassen der Arbeitsfähigkeit
- Verheimlichung/ Bagatellisierung der Gebrauchsgewohnheiten
- Psychische Irritabilität bei Verhinderung am Internet- Gebrauch
- Mehrfach fehlgeschlagene Versuche der Einschränkung

- ◎ **GEFÄHRDUNGSSTADIUM**: Vorliegen von bis zu 3 der og. Kriterien in einem Zeitraum von bis zu 6 Monaten
- KRITISCHES STADIUM**: Vorliegen von zumindest 4 der og. Kriterien in einem Zeitraum von bis zu 6 Monaten
- CHRONISCHES STADIUM**: Vorliegen von zumindest 4 oder mehr der og. Kriterien über einen Zeitraum von mehr als 6 Monaten plus damit einhergehendem Vorliegen irreversibler psychosozialer Schäden (Jobverlust, Versagen in der Schule)

PRINTMEDIEN VOR INTERNET

Mediennutzung: Der Durchschnittsdeutsche verbringt zwar täglich zweieinhalb Stunden vor dem Fernseher, ist aber nur 45 Minuten im Web unterwegs. Interessant: 70 Minuten wendet er täglich für die Lektüre von klassischen Printmedien, also Zeitungen und Zeitschriften, auf.



NUTZUNGSDAUER WERKTAGS IN MINUTEN

FAST JEDER ZWEITE INFORMIERT SICH VOR DEM KAUF IM INTERNET

Kaufverhalten: Bei der Produktrecherche ist das Web für die meisten Käufer unentbehrlich. So informiert sich beinahe jeder zweite Interessent für Telekommunikationsprodukte,

Unterhaltungselektronik oder Computer-Hardware vor dem Kauf im Web. Optimierungsbedarf gibt es nach wie vor bei der Aufgabe, aus Interessenten Käufer zu machen.



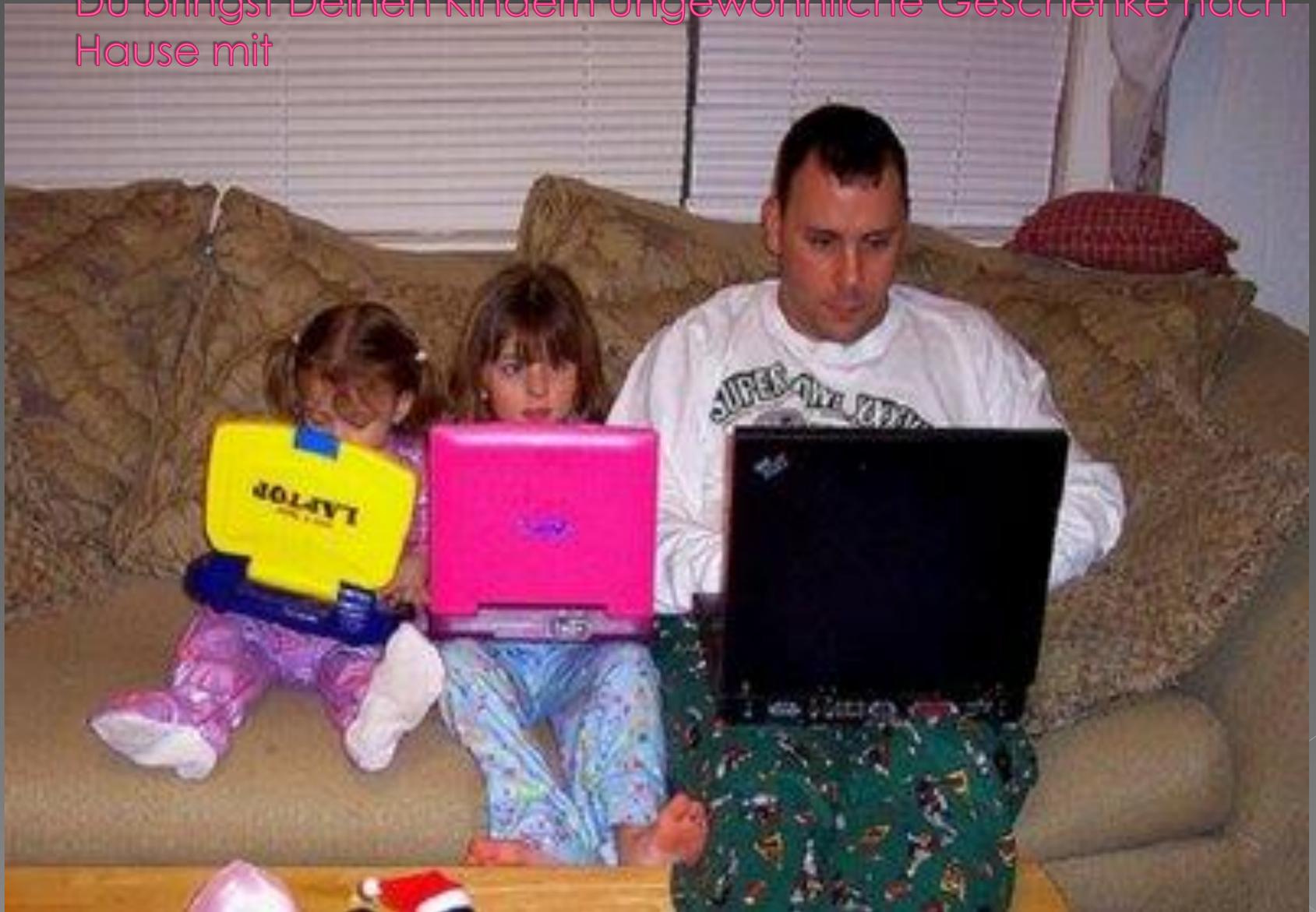
05/2008 GfK

ANGABEN IN PROZENT

Internetsucht in Bildern

Oder: Die Stadien der Abhängigkeit leicht verständlich erklärt

Du bringst Deinen Kindern ungewöhnliche Geschenke nach Hause mit



Deine Frau setzt Dich aus unerfindlichen Gründen auf die Strasse.



<http://sysadminday.com.ru/photo/>

Dein Arbeitsplatz sieht irgendwie anders aus als der Deiner Kollegen



Du hast plötzlich ein Aschenbecher-Design, das außer Dir keiner hat



Du erkundigst Dich, ob Du Wireless- Empfang auf der Toilette
Deines Stammlokals hast



Du schläfst mit Deinen Kollegen öfters an ungewöhnlichen Orten



Du mußt Dein Kind mit Gewalt in die Ferien mitnehmen



Danke