



Online Zwischen Faszination und Sucht



**Forum für Suchtfragen
Universitäre Psychiatrische Kliniken Basel
15.11.2012**

franz.eidenbenz@bluewin.ch



-
-
-

Inhalt

- **Cyberspace, Identität**
- **Online -, Medien- Sucht (Risikobereiche)**
- **Intervention: Grundsätze**

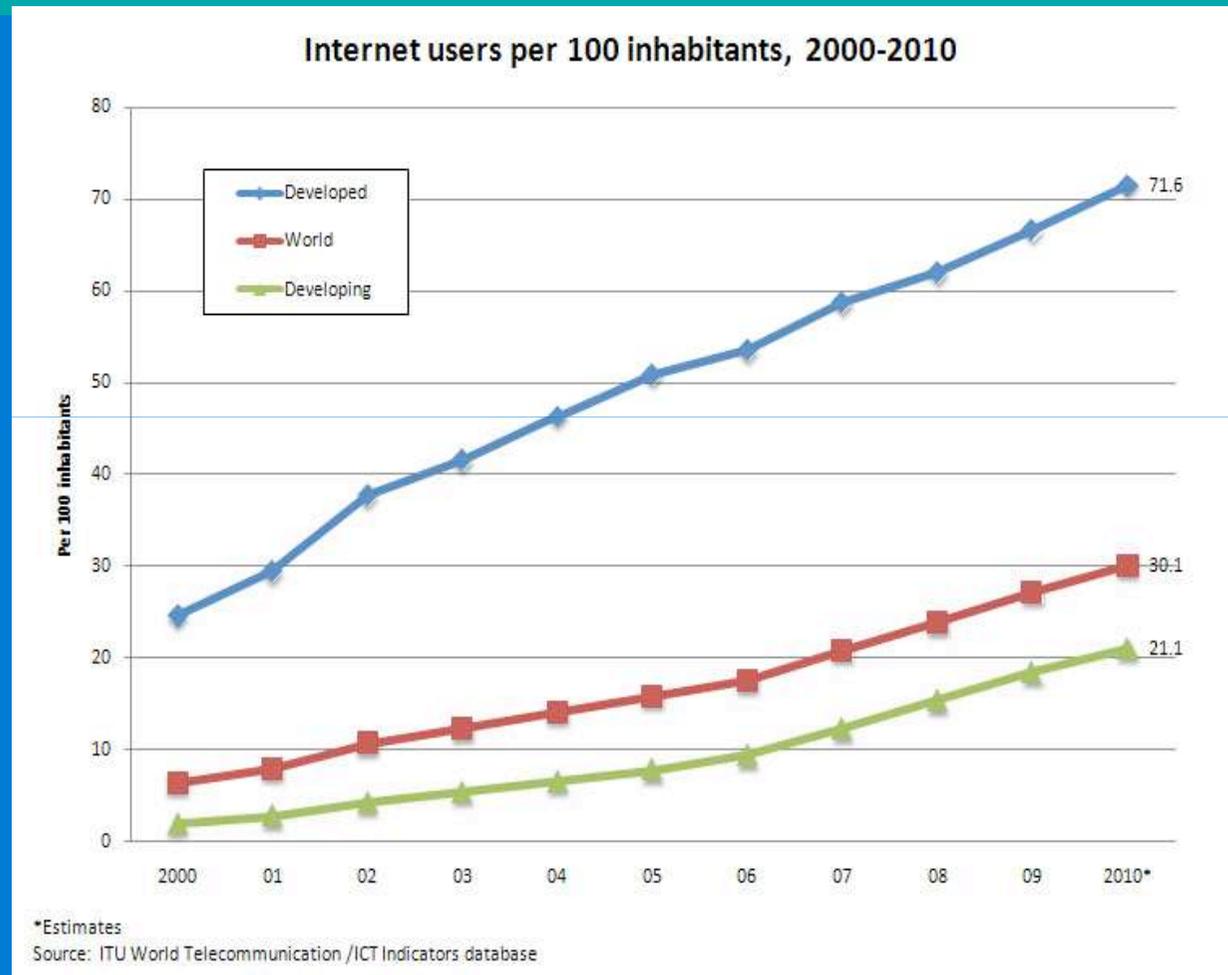
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

WWW – Cyberspace



Parallelwelt, Fantasiewelt
Selektion, Subjektivität
Eigene virtuelle Welt

Globale Penetration



Globale Penetration

Internetzugang der Haushalte, Internationaler Vergleich 2010

In % der Haushalte (1)



Bemerkungen : (1) UE und CH : In % der Haushalte mit mindestens einer Person im Alter von 16 bis 74 Jahre;
(2) 2008; (3) 2009

Quellen: BFS (Omnibus IKT 2010), Eurostat

© BFS

-
-
-

Digital Natives

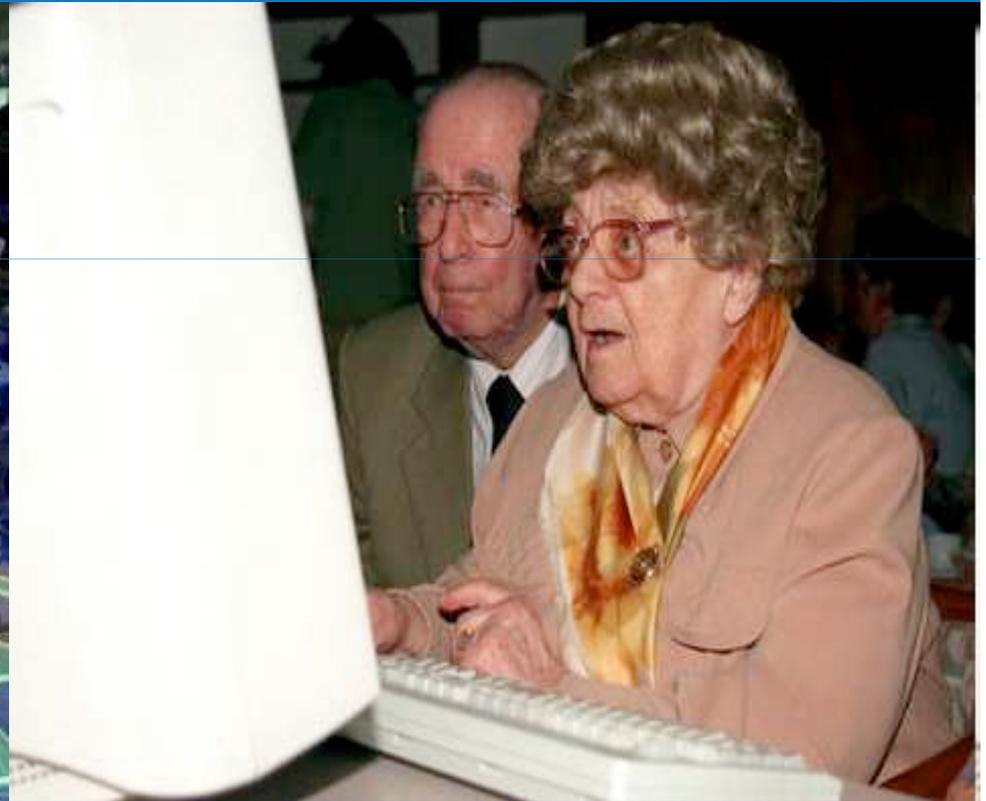
Digital Natives

Digital Immigrants

Off-Liner

-
-
-

Digital Divide



-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Digital Divide

TV – Generation:

- Fehler-verhinderer; gut vorbereitet geht nichts kaputt
- Überlegen und dann handeln
- Computer als Werkzeug

@ - Generation; Native user:

- „Trial and error“ > handeln und schauen was passiert
- Gebrauchsanweisungen, Nutzerbedingungen?
- Cyberspace > virtuelle Spielwiesen, Lifestyle

Nach Klaus Lutz, Medienpädagoge Bremen
franz.eidenbenz@bluewin.ch



WWW – Mobile - Boost



1, 7 Milliarde online

2012 > 3 Mia.; 50% mobile*

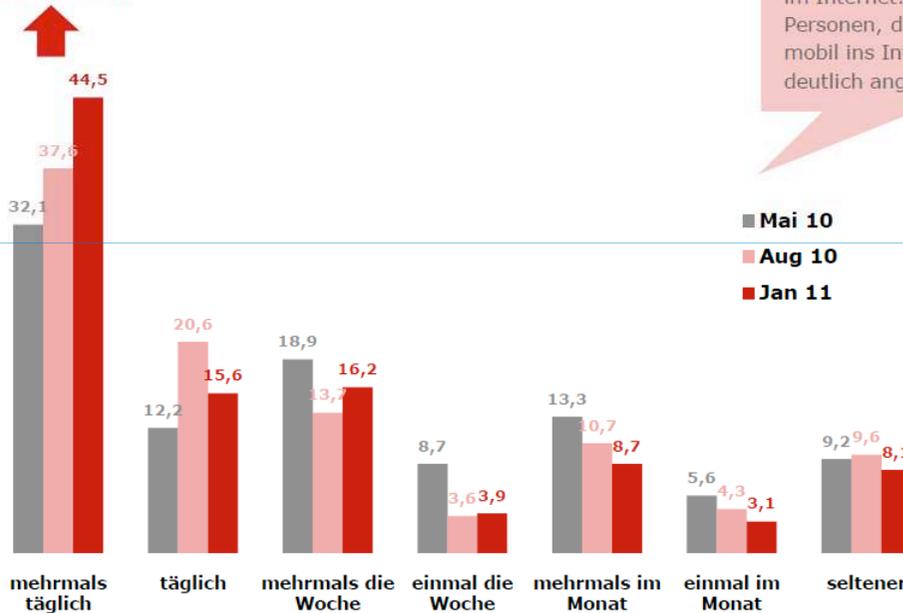
China 30% nur Mobile



Mobile Boost

„Wie oft nutzen Sie mobiles Internet mit Ihrem Mobiltelefon?“
Angaben in %

+18 Prozent



Knapp 60 Prozent der Befragten sind mindestens täglich mobil im Internet! Der Anteil der Personen, die mehrmals täglich mobil ins Internet gehen ist deutlich angestiegen!

In 15 Mt. steigt die mehrmals tägliche

Nutzung via Mobile um 18% von 32 auf 45%.

Seite 11 Karin Rothstock

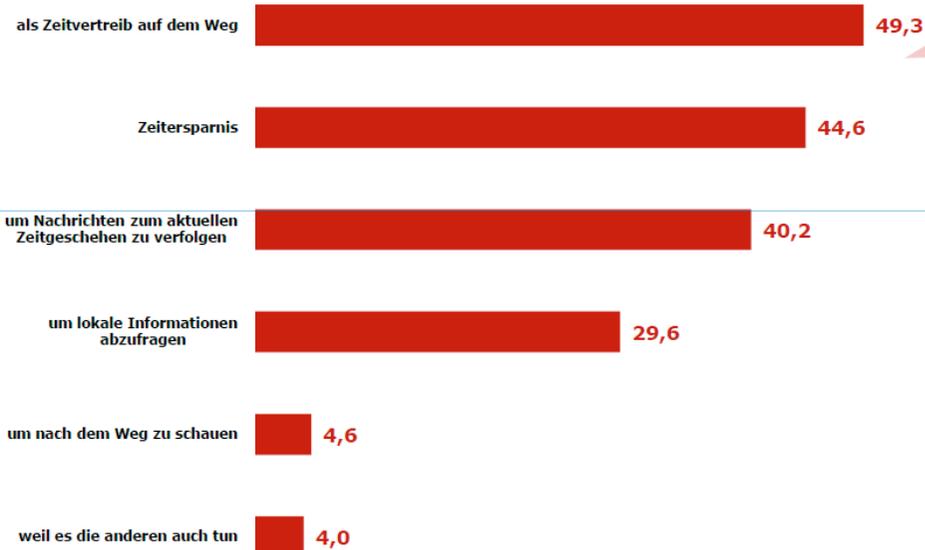
TOMORROW
FOCUS MEDIA

Quelle: Onsite-Befragung auf dem TFM-Netzwerk; n=5.537; Januar 2011

franz.eidenbenz@bluewin.ch

Mobile Boost

„Warum nutzen Sie das mobile Internet mit Ihrem Mobiltelefon bzw. Smartphone?“
Angaben in %



Zeitvertreib und
Zeitersparnis sind die
wichtigsten
Nutzungsmotive für mobile
Internetnutzung!

**49% zum Zeitvertreib, 45% Zeitersparnis,
40% Nachrichten und Zeitung lesen**

Seite 19 Karin Rothstock

**TOMORROW
FOCUS MEDIA**

Quelle: Onsite-Befragung auf dem TFM-Netzwerk; n=5.537; Januar 2011

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-

Vom Faustkeil zum Handy



Vom Faustkeil zum Internet: Idee gemäss:
Die Entwicklungsgeschichte des Menschen, R. W. Meyer 2007

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-



Quelle: <http://beat.doebe.li/bibliothek/> 2009

2011: 12/13 J. 94,1% ; 18/19 J. 99,6% (JAMES, zhaw)

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-

Handygebrauch CH

Rep. Studie

N=1300

12-19J

Durchschnittsalter 1. Handy:

- 11,5 J. (Mädchen 2Mt früher)
- ICH 11,1; FCH 11,3, DCH 11,6



Tabelle 15: Anzahl gespeicherte Kontakte im Mobiltelefon (Median der Alterskohorte)

12-/13-Jährige	14-/15-Jährige	16-/17-Jährige	18-/19-Jährige
40	55	80	80

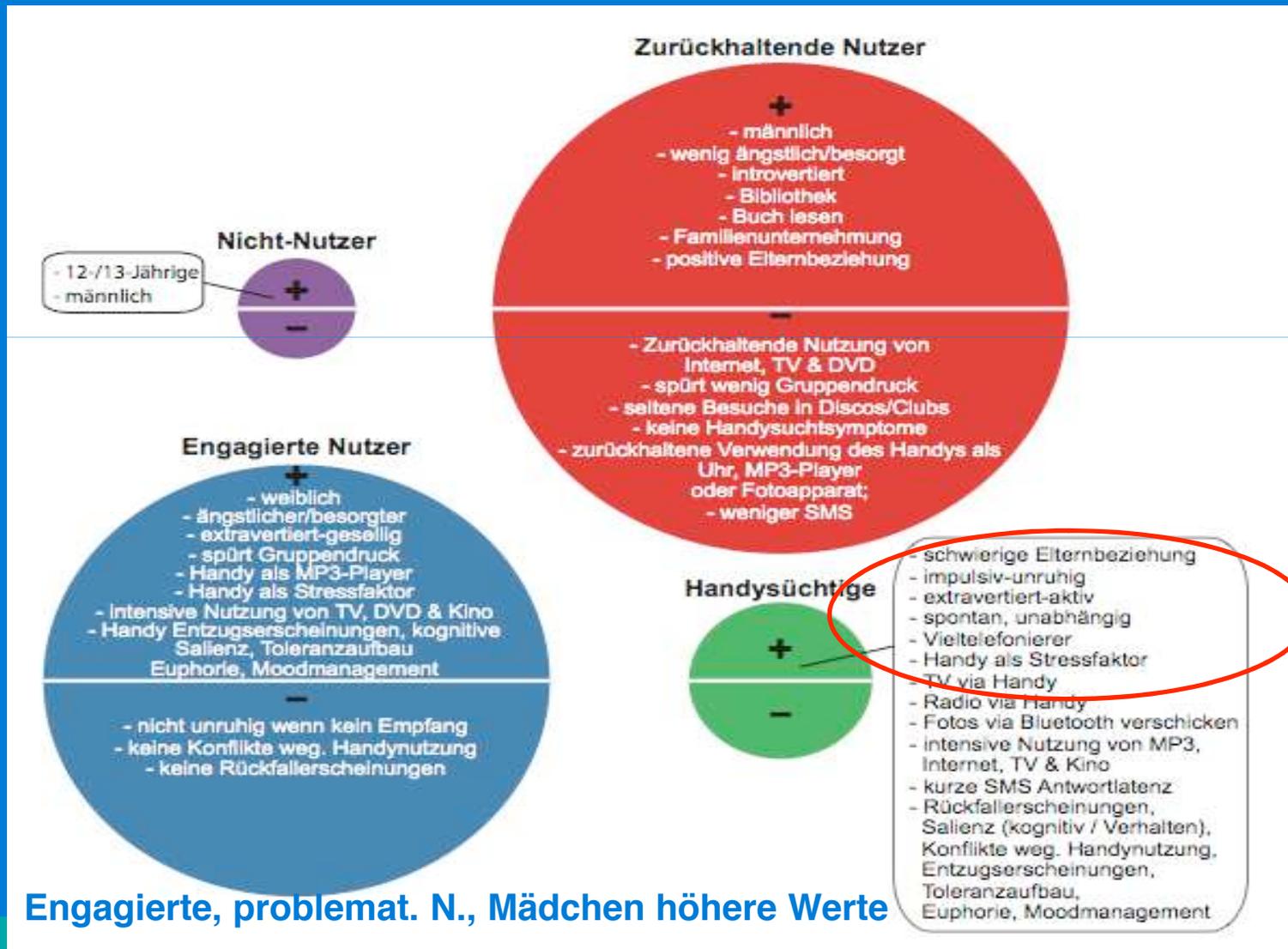
-
-
-

Handy-Sucht

Repräsentative Studie zhaw 7.2011
Zwischen engagierter Nutzung und Verhaltenssucht

Landestell	Nicht-Nutzer	Zurückhaltende Handynutzer	Engagierte Handynutzer	Handysüchtige
D-CH	1.2%	56.2%	38.9%	3.7%
F-CH	4.2%	42.3%	44.3%	9.2%
I-CH	5.4%	53.8%	33.4%	7.4%

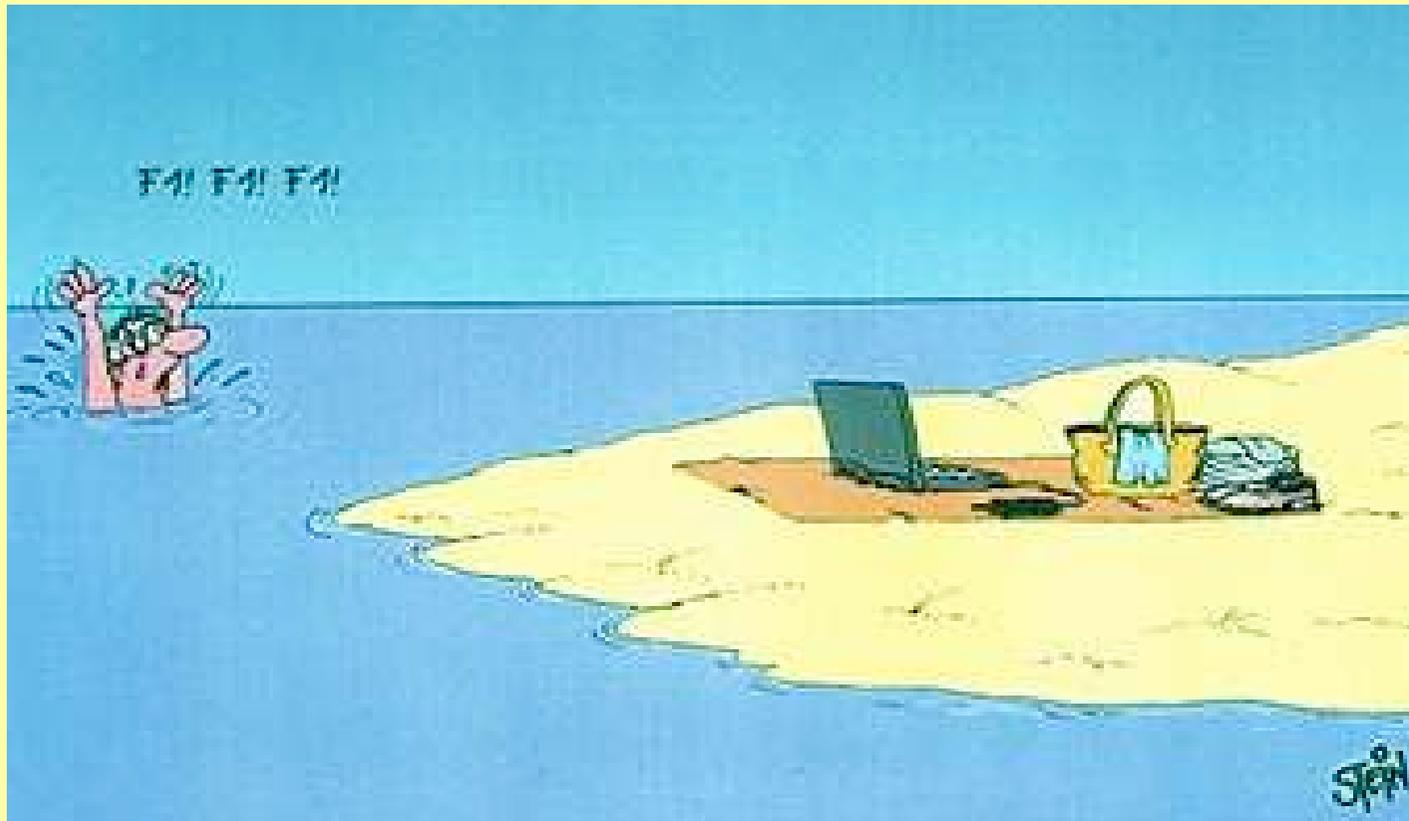
Nutzertypen



Engagierte, problemat. N., Mädchen höhere Werte

-
-
-

Ohne Netz?



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Virtuelle Identität

Nickname

Avatar

Charakter

Profil

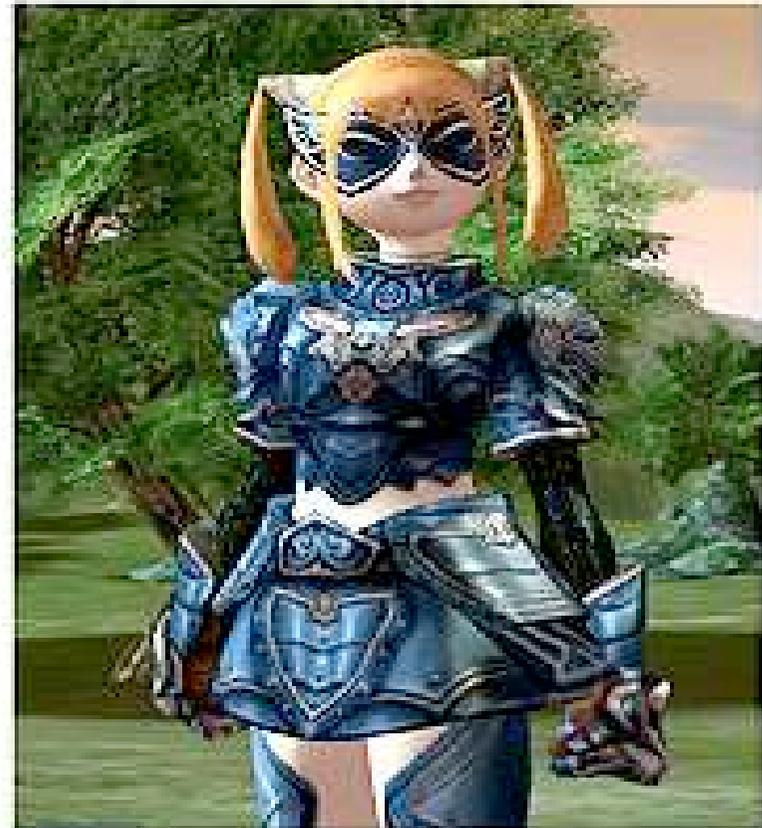
Experimentieren mit Identitäten

➤ **Normalentwicklung in der Pubertät**

84 Chatter X

boy3	Gizmo^away	NELLY_KELLY_GIF	TombAFK]only-nate
Carharttboy_12	globe13	Nickerchen_w	turk12m
carmen1	Guest45266	Nickname_w	Tussi2
cedi14	harris	no_name_13	wolfkid
chaetzi	Hippie-Girl	Pasquale	Xzibit
coolesgirl13	I_LOVE_GIRLS_M	r0ck][away	Yvonne_catterfeld_1
cooles_girl	Jay_Z-Girl_13	Real-Slim-Shady	Zicke
Deutz	Jennifer_Lopez15	Sabrina1	[(XawAy)]
dreamboy1	Kawaii_w	Salome1	
easyboy	KenWood	schnufi_w_13	
Erik	knuddel-boy	Shakira2	
firstlbase	leila1	skatergirls11_12	
foti_boy_15	les_girl_14	Slave	
frechesgirl	lucki-cam	SMS	
FUBU_MAN	Marcello	sms-angel	
Funygirl	mausi_w	sonja1	
gift14	Miss_14_w	sport-girl	
Girl5	nea-away	Sp^Off	

Virtuelle Identität: Avatare

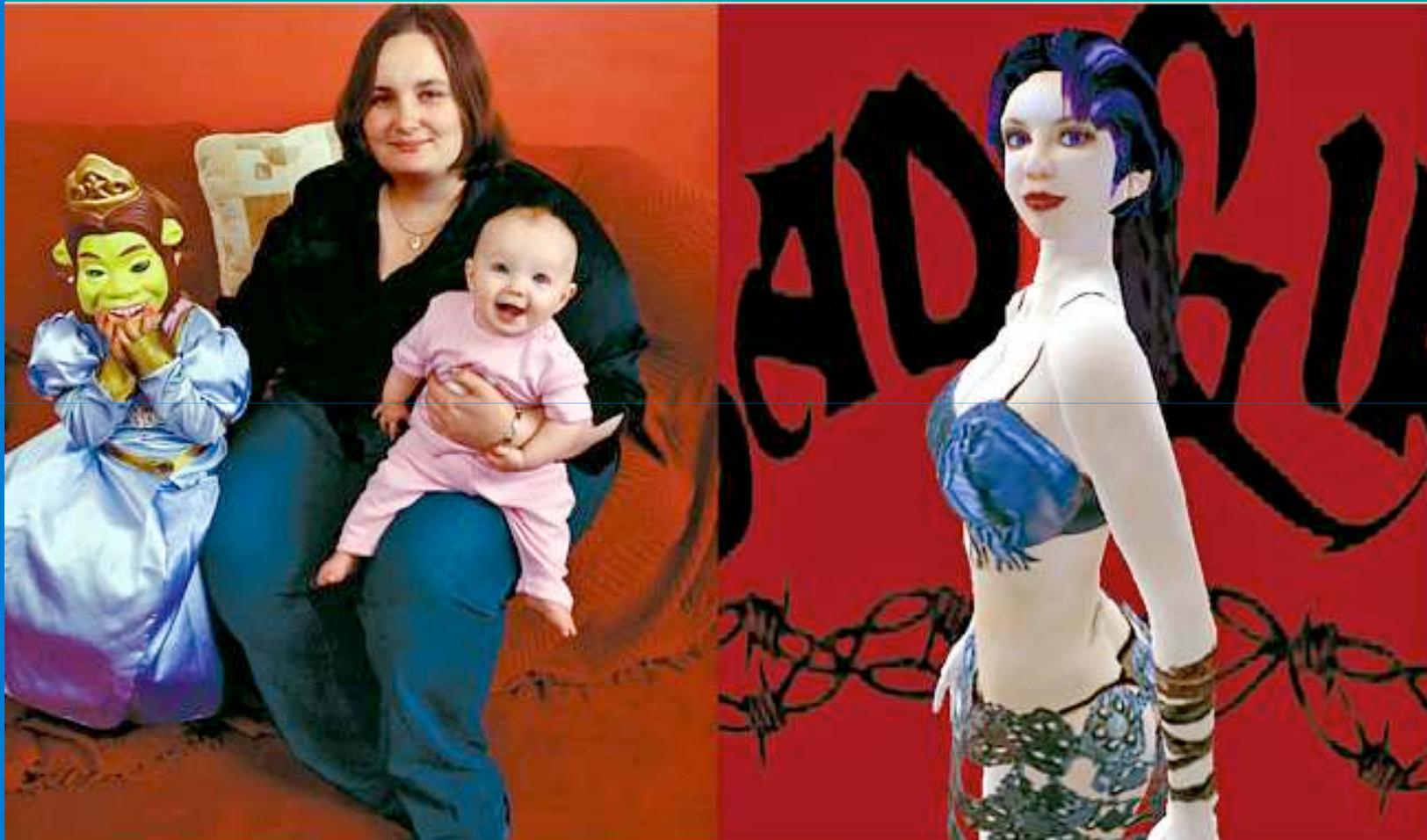


Photojournalist Robbie Cooper, Alter Ego 2007



Photojournalist Robbie Cooper, Alter Ego 2007

franz.eidenbenz@bluewin.ch



Photojournalist Robbie Cooper, Alter Ego 2007

franz.eidenbenz@bluewin.ch



Photojournalist Robbie Cooper, Alter Ego 2007

franz.eidenbenz@bluewin.ch



Photojournalist Robbie Cooper, Alter Ego 2007

Lucas Shaw, Jg. 1985, 55h/week, Ever Quest

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-



Photograph by Robbie Cooper

Jason Rowe, Jg. 1975, 80h/week, Star Wars Galaxies

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-

Mensch und Netz

vgl. Miriam Meckel Next. Erinnerungen an eine Zukunft ohne uns, 2011

Prozess der Internalisierung von Technologie:

- Das Internet wird Teil von uns – geistig, aber auch körperlich.

Personalisierte Information:

- Google, Facebook und Co. liefern unterschiedliche, passgenaue, individualisierte (unbemerkt, algorithmisch gerechnete Informationen über uns im Netz) Informationen
- Ergebnisse werden Bestandteil unseres Entscheidens und Handelns

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Online-Sucht

**Substanzmittelfreie Suchtform
Verhaltens – Sucht**



Online-Sucht

Pathologischem Internet Gebrauch (PIG)

Internet Addiction Disorder (IAD)

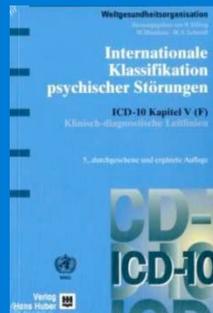
Compulsive Internet Use (CIU)

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

Klassifikation der Internetsucht (Stand 11.2012)

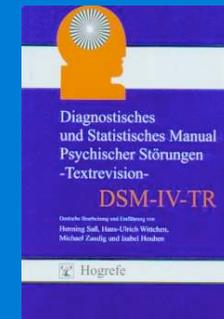
ICD-10



F63 Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle

ICD-11: Neben Gambling Addiction, andere Verhaltenssüchte (nationale Entscheidungen)

DSM-IV-TR



312. Störungen der Impulskontrolle, nicht andernorts klassifiziert

DSM V: Internet Gaming Disorder (Apendix)

Störungen der Impulskontrolle sind Verhaltensweisen, bei denen der Betroffene nicht in der Lage ist, dem Impuls, Trieb oder der Versuchung zu widerstehen, eine Handlung auszuführen, die für die Person selbst oder andere schädlich ist (Grüsser & Thalemann, 2006).

-
-
-

Suchtkriterien

- **Einengung des Verhaltensraumes**
- **Kontrollverlust, Toleranzentwicklung**
- **Negative Auswirkungen auf soziale Beziehungen**
- **Negative Auswirkungen auf Arbeit und Leistung**
- **Entzugerscheinungen**
- **Netznutzung zur emotionalen Regulation**

Kimberly Young (USA) / Prof. Jerusalem, M. Hahn (Berlin)

-
-
-

Diagnostik von Computerspielabhängigkeit FV Medienabhängigkeit

A) Zeitkriterium

Die Symptomatik muss mindestens 3 Monaten kontinuierlich bestanden haben.

B) Psychopathologische Kriterien der Abhängigkeit

B1) Primäre Kriterien (mindestens 4 erfüllt)

- 1) Einengung des Denkens und Verhaltens
- 2) Kontrollverlust
- 3) Toleranzentwicklung
- 4) Entzugerscheinungen
- 5) Dysfunktionale Regulation von Affekt und Antrieb
- 6) Vermeidung realer Kontakte zugunsten virtueller Beziehungen
- 7) Fortsetzung des Spielens trotz bestehender oder drohender negativer Konsequenzen

B2) Sekundäre Kriterien: Negative Auswirkungen (mindestens 1 erfüllt)

- 1) Körperliche Konsequenzen
- 2) Soziale Konsequenzen
- 3) Leistungsbezogene Konsequenzen

C) Ausschlusskriterium

Das Verhalten lässt sich nicht durch Manie oder Zwangserkrankung erklären.

(vgl. www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Positionspapier_Diagnostik.pdf)

-
-
-
-
-
-
-
-



Die Illusion droht höher wertig zu werden
als die Realität ...

„net generation“ Köln 22.10.08

© KRISTEN REINHOLD, KOMMUNIKATIONSLEHRE.DE

-
-
-

Internet- Sucht: Definition Kimberly Young

Spektrum von exzessiven Verhaltensweisen und Impulskontrollproblemen:

- **Konsum von Chat- und Kommunikationssystemen**
- **Konsumieren von Sex- und Pornoseiten**
- **Gamen und Handeln übers Netz**
- **Zwanghaftes Suchen nach Informationen**
- **Beschäftigung mit dem Computer an sich**

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Chat und Kommunikationssysteme



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

Soziale Netzwerke, Communities im Web 2.0

Social Media Landscape



-
-
-

Facebookstudie 2010; Rodkommunikation

<http://www.rod.ag/facebookless/index.php>



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Facebookstudie 2010; Rodkommunikation

**«Gesucht: Facebook-Junkies in der D-CH,
die Fr. 300.- verdienen möchten»**

**«Also grad ein Monat
ist schon etwas viel.»**

54, männlich, Lehrer

«Facebook gibt mir ein Gefühl von Zusammengehörigkeit mit Leuten aus der ganzen Welt.»

31, männlich

«Ich wusste nicht mehr, was ich auf dem Internet ohne Facebook machen sollte.»

31, männlich

«Dem Dozenten zuzuhören, ohne parallel noch auf Facebook eingeloggt zu sein, ist schon massiv was anderes.»

22, männlich

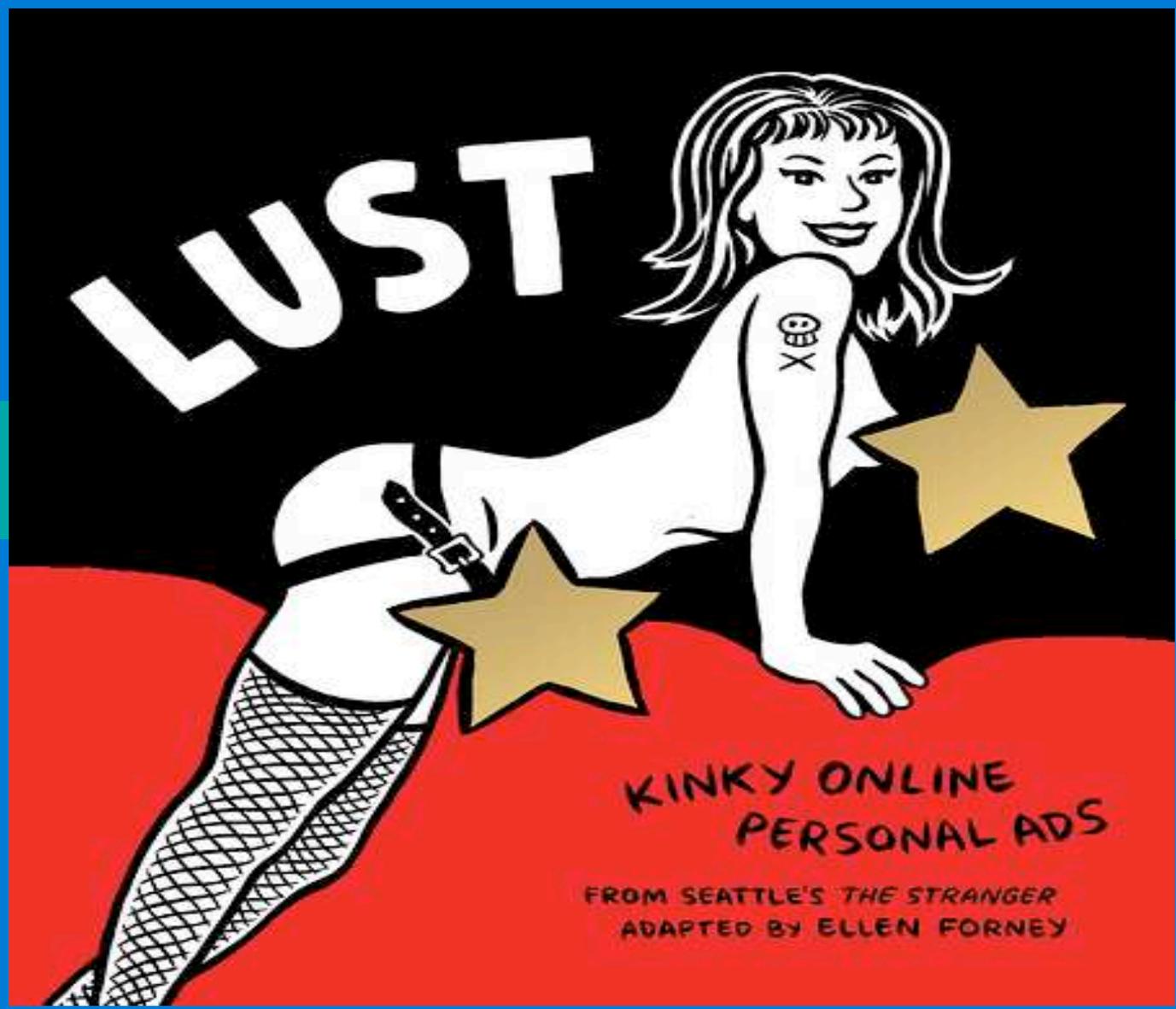


Porno - Sex



- Pornokonsum
Legal, illegal
- Cybersex





franz.eidenbenz@bluewin.ch

Konsum: Legal, illegal





Porno - Sex



- **Jederzeit unauffällig verfügbar**
- **Unbeschränkte Menge Fotos, Filme**
- **Realitätsverlust?**

- **Jugend? Sozialisation?**



-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

On-, Offline Games



Nutzen von Onlinegames



**Virtual Worlds,
Real Leaders:**
Online games put the future of
business leadership on display

IBM
INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES CORPORATION
NEW ORCHARD ROAD, ARMONK, NY 10504
© International Business Machines Corporation 2007
All Rights Reserved

seriosity™
SERIOSITY, INC.
2370 WATSON CT., SUITE 110, PALO ALTO, CA 94303

A Global
Innovation
Outlook
2.0 Report

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-

Nutzen von Onlinegames

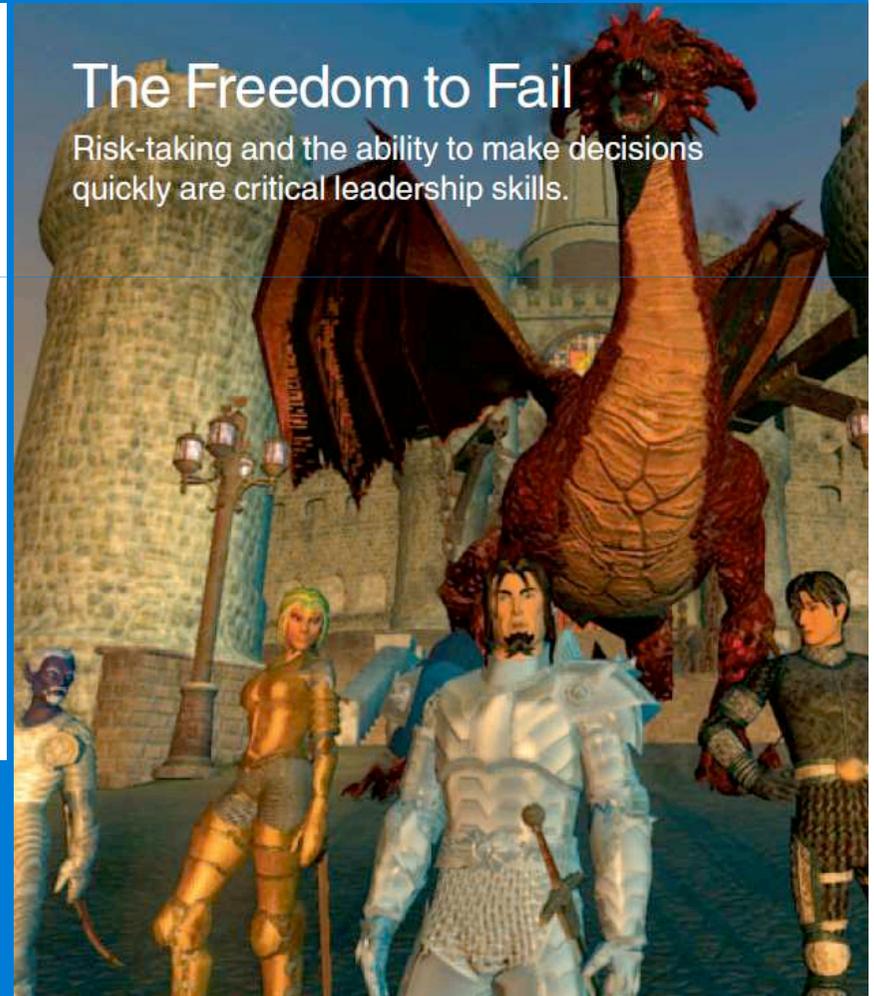
GIO 2.0 Report

“If you want to see what business leadership may look like in three to five years, look at what’s happening in online games.”

—Byron Reeves, Ph.D., the Paul C. Edwards Professor of Communication at Stanford University and Co-founder of Seriosity, Inc.

The Freedom to Fail

Risk-taking and the ability to make decisions quickly are critical leadership skills.



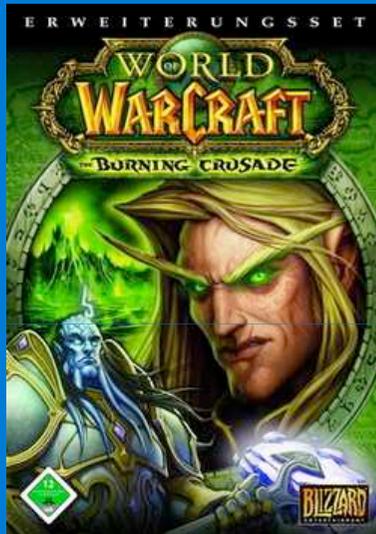
franz.eidenbenz@bluewin.ch



Pearl Harbor



Online - Games

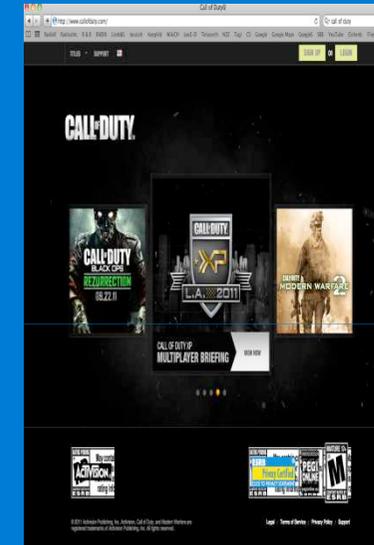


Spieler: ca. 12 Mio (2010)
Bezahlung: ca. 15\$/Monat
MMORPG: Massively
 Multiplayer Online
 Role PlayingGame
Cataclysm
Release 7.12.2010
 0.20 – 3.30

franz.eidenbenz@bluewin.ch



League of Legends 2009
MOBA: Multiplayer online Battle Arena
Spieler: ca. 15 Mio
Gratis: Optische Veränderung
 (Styling ist kostenpflichtig)
Bis 5 Mio Gewinnsummen
Turnier 200'000 Zuschauer!



Call of Duty
 (Modern Warfare II)
29 Mio x verkauft;
PC 70.-; Konsole 90.-
Aktuell 2011:
CoD: Black Ops; >29 Mio

-
-
-

Begriffe

- **Charakter:** Spielfigur, Avatar
- **Level:** Entwicklungsstufe der Figur
- **Quests:** Aufgaben
- **Gilde:** Kampfgruppe
- **Raid:** Schlacht
- **Instanzen:** Virtuelle Gegner

- **AFK:** Away from Keyboard



DRUIDE

Hüter der natürlichen Ordnung der Welt, Vielzahl an Fähigkeiten, magische Kräfte, beschützt seine Freunde, stark im Kampf



HEXENMEISTER

Meister von Schatten, Feuer und dämonischen Kräften, kämpft in der Distanz, Waffe: mächtiger Schwächungszauber



KRIEGER

Meister des Nahkampfes, beschützt seine Freunde, Verhinderer von enormem Schaden



PALADIN

Gestandener Heiler, zugleich mächtiger Krieger, strebt nach Gerechtigkeit, unverzagter Verteidiger



JÄGER

Verbündeter von Natur und Tierwelt, Meister des Fallenstellens, Scharfschütze aus der Distanz



SCHURKE

Meister der Raffinesse, trickreich, listig, große Konzentrationsfähigkeit, Zugriff auf Gift



MAGIER

Spiritueller Anführer, Meister der arkanen Künste, kann seine Gegner in harmlose Tiere verwandeln

Bild: © Blizzard Entertainment

Charaktere Klassen (Rollen, Identitäten)



Magier

Magier vernichten ihre Feinde gewöhnlich mit der Kraft der Elemente - Feuer, Eis und das Arkane sind ihr Metier. Als Robenklasse, deren stärkste Fähigkeit das Austeilen massiver Schäden über große Entfernung hinweg ist, sind sie darauf spezialisiert, Elementarblitze auf einzelne Ziele zu feuern oder pure Zerstörung auf Feindesgruppen herabregnen zu lassen. Weiterhin können Magier die Zauberfähigkeiten ihrer magienutzenden Verbündeten verbessern, Nahrungsmittel für Kampfpausen herbeizaubern und durch ihre Portalfähigkeiten mitsamt ihren Kameraden in Sekundenschnelle in weit entfernte Länder reisen.

Können gespielt werden von: Blutelfen, Draenei, Menschen, Gnomen, Untoten, Trolle
Typ: Magischer Fernkämpfer
Standardbalken: Gesundheit/Mana
Erlaubte Rüstung: Stoff
Erlaubte Waffen: Stäbe, Zauberstäbe, Dolche, Schwerter
Anmerkungen: Im Fernkampf unübertroffen



Priester

Priester sind die Meister der Heilung und des Schutzes; sie versorgen im Kampf ihre verwundeten Verbündeten, verleihen ihnen magische Schilde und holen gefallene Kameraden ins Leben zurück. Neben der großen Auswahl an schützenden und verstärkenden Zaubern können Priester ihre Feinde auch mit furchtbaren Rachezaubern erschlagen, indem sie die Macht der Schatten oder des heiligen Lichts gegen sie einsetzen. Sie sind eine vielseitige und mächtige Klasse, hoch angesehen in jeder Gruppe und fähig, verschiedene Funktionen zu erfüllen.

Können gespielt werden von: Blutelfen, Draenei, Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Untoten, Trolle
Typ: Primärer Heiler
Standardbalken: Gesundheit/Mana
Erlaubte Rüstung: Stoff
Erlaubte Waffen: einhändige Streitkolben, Dolche, Stäbe, Zauberstäbe
Anmerkungen: Sollte in keiner Gruppe fehlen



-
-
-

Ego Shooter

[Egosooter Crysis.mp4](#)



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Virtuelle Gewalt – reale Gewalt?

- Neue Intensität des subjektiven Erlebens
- Aktives Training
- Viele Wiederholungen, wenig Pausen
- Identifikation mit einem Aggressor
- Belohnung von Aggression und Gewalt
- Training von: Piloten, Chirurgen ... Soldaten
- Nutzung ähnlicher Technologie durch das Militär
- Desensibilisierung gegenüber Angst und Gewalt

Zusammenstellung I. Bodmer

-
-
-

Befunde aus Meta-Studie 2010

Zusammenfassung 130 Studien mit 130'000 Vpn

Alters-, geschlechts- und kulturunabhängige Effekte:

- Erhöhung aggressiven Verhaltens
- Verstärkung aggressiver Gedanken und Wut
- Verringerung der Empathie
- Reduktion prosozialen Verhaltens

Zusammenstellung I. Bodmer

franz.eidenbenz@bluewin.ch

Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter

**Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und
Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung
spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale**

Florian Rehbein, Matthias Kleimann, Thomas Möhle

2009

-
-
-

Top 10 Spiele männlicher Jugendlicher

3 beliebtesten Games (n = 22'620; Mehrfachnennung)

Spiel	Genre	USK	%
Counter-Strike (CS)	Ego-Shooter	16 - 18	27.0
FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	16.1
Need for Speed	Rennspiel	0 - 12	11.4
Grand Theft Auto (GTA)	Genremix/Shooter	16 18	10.1
World of Warcraft (WoW)	MMORPG	12	9.8
Call Of Duty	Ego-Shooter	18	7.8
Battlefield	Shooter	16	5.1
Warcraft	Strategie/MMORPG	12	4.9
Pro Evolution Soccer	Sportspiel	0	4.8
Guild Wars	MMORPG	12	2.7

Daten aus KFN Schülerbefragung 2007/2008; bearbeitet durch Ines Bodmer

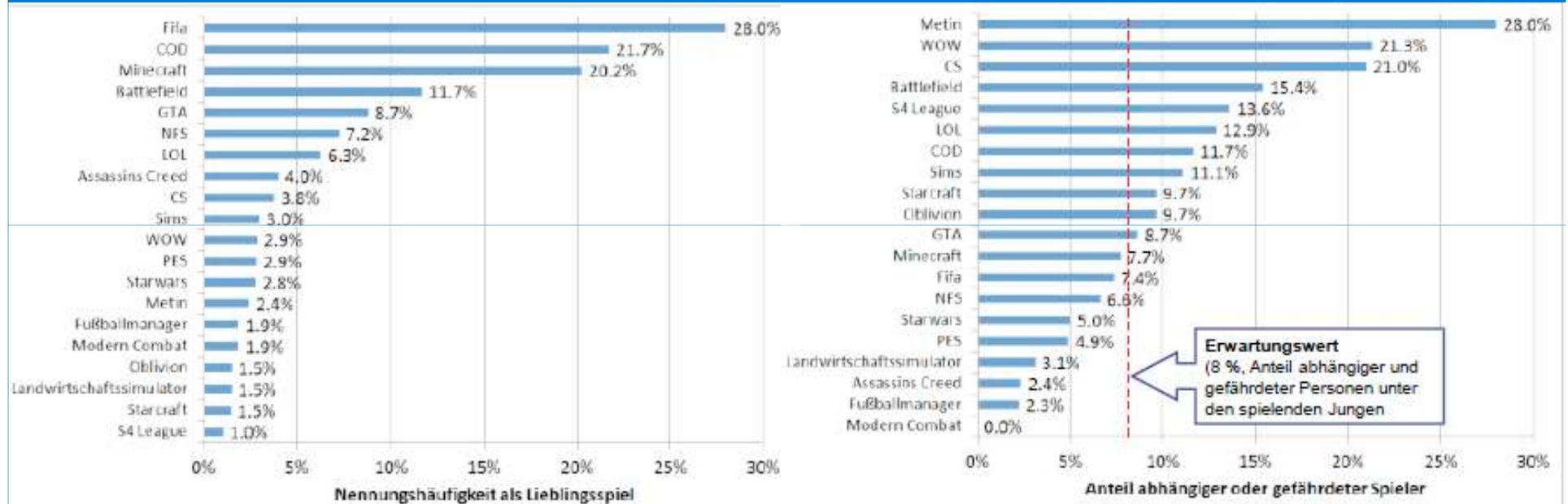
Top 10 Spiele weiblicher Jugendlicher

3 beliebtesten Games (Mehrfachnennungen ,n = 21'509)

Spiel	Genre	USK	%
• Die Sims	Simulation	0	22.6
Singstar	Partyspiel	0	6.8
Need for Speed	Rennspiel	0 - 12	4.8
Solitair	Denkspiel	0	3.6
Super Mario	Geschicklichkeit	0 - 6	2.9
Grand Theft Auto (GTA)	Genremix	16 - 18	2.5
Counter-Strike (CS)	Ego-Shooter	16 - 18	2.4
FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	1.4
Tomb Raider	Action-Adventure	12 - 16	1.3
World of Warcraft (WoW)	MMORPG	12	1.3

Daten aus KfN Schülerbefragung 2007/2008; bearbeitet durch Ines Bodmer

Top 20 Spiele männlicher Jugendlicher mit Anteil abhängiger und gefährdeter Spieler



-
-
-

Spielstrukturelle Merkmale, KFN

Verstärkersysteme Onlinerollenspiele:

- Intermittierende Belohnung mit hoher Variabilität
- Belohnungshöhe: Abhängig von der Länge der Spielhandlungen
- Level-Aufstieg: Anfangs schnell-kontinuierlich >intermittierende Verstärkung

Bindung, virtuelle Sozialstrukturen:

- Hohe Bindung, Wettbewerb (Grosse Aufgaben nur in Gilden zu bewältigen)
- Persistente Spielstrukturen und Gildenzugehörigkeit binden an Spielwelt

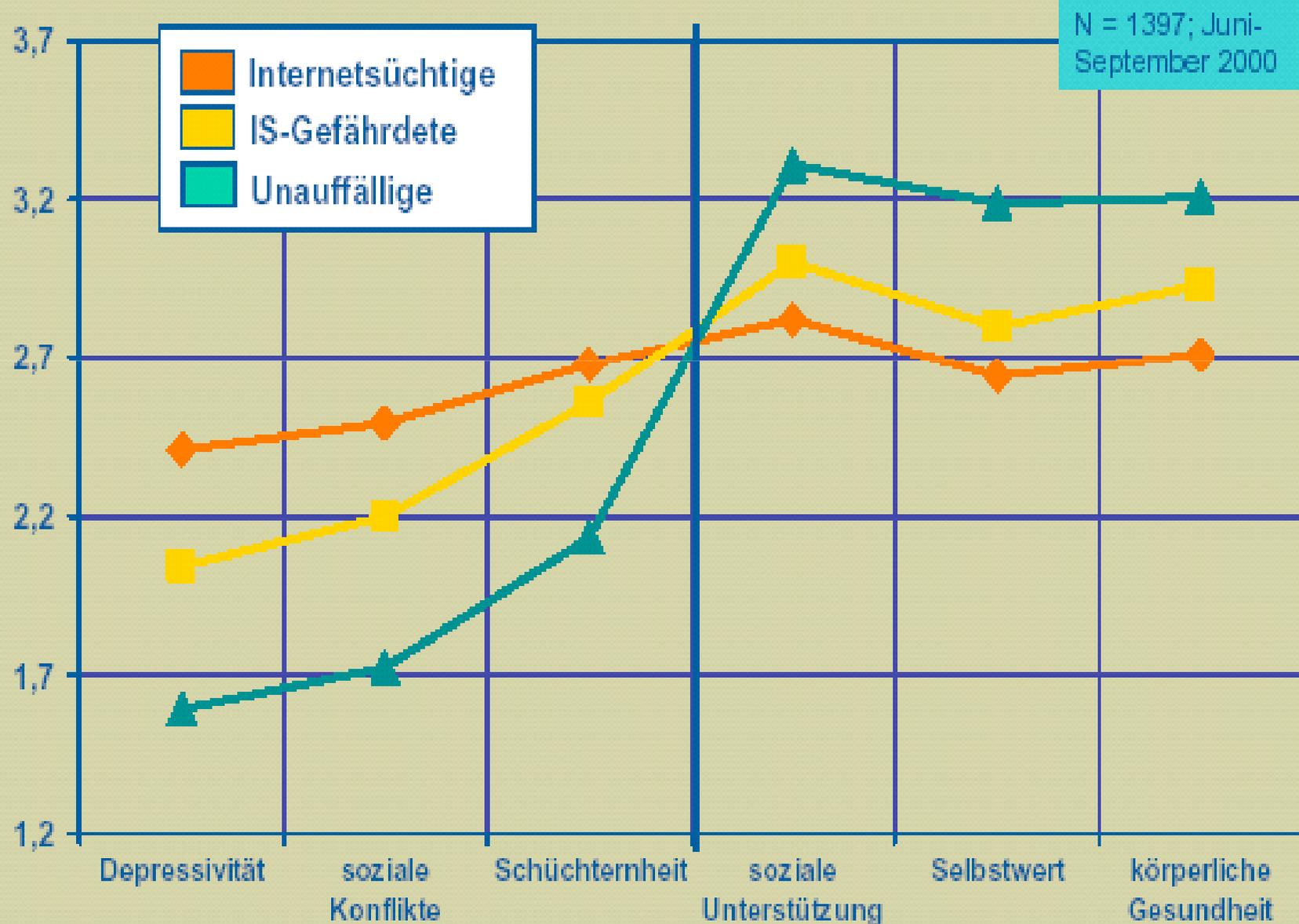
Analyse der Onlinerollenspiele Metin 2 und WoW , Bindungswirkung auf den Spieler (Masterarbeit Magdalena Plöger-Werner: 2011), Mikro- und Makroanalyse der zeitlichen Dynamik der Belohnungsvergabe im Onlinerollenspiel WoW (Nicolas Salzer, 2012)

Abhängige



IV

Studie 3: Risiko- und Schutzfaktoren



-
-
-

Komorbidity

Häufige andere Störungen :

- Depression
- ADHS
- Sozialphobien (Angststörungen)
- Impulskontrollstörungen

-
-
-

PINTA Studie BRD Rumpf et al. 2011

Alter 14-64 (n=15.023)

Sucht

Klasse 6

	Prävalenz (%)	Konfidenzintervall (%)
Gesamt	1,0	0,9-1,2
Frauen	0,8	0,6-1,1
Männer	1,2	1,0-1,6

Problematischer

Gebrauch

Klasse 5

	Prävalenz (%)	Konfidenzintervall (%)
Gesamt	4,0	2,7-5,7
Frauen	4,9	2,8-8,5
Männer	3,1	1,8-5,3

PINTA Studie BRD Rumpf et al. 2011

Alter 14-16 (n=693)

	Prävalenz (%)	Konfidenzintervall (%)
Gesamt	4,0	2,7-5,7
Frauen	4,9	2,8-8,5
Männer	3,1	1,8-5,3

Alter 14-24 (n=2.937)

	Prävalenz (%)	Konfidenzintervall (%)
Gesamt	2,4	1,9-3,1
Frauen	2,4	1,6-3,5
Männer	2,5	1,7-3,5

PINTA Studie BRD Rumpf et al. 2011

Erste Nennung bei den Hauptaktivitäten im Internet der 14-24-Jährigen mit auffälligem CIUS-Ergebnis (28 oder mehr Punkte)

	Aktivitäten online	Häufigkeit (%)	Konfidenzintervall
Weiblich	Soziale Netzwerke	81,4	64,4-91,4
	E-Mail	12,7	4,7-30,2
	Onlinespiele	3,8	3,3-17,7
	Unterhaltung (Musik, Filme etc.)	2,1	0,3-14,3
Männlich	Soziale Netzwerke	61,4	43,5-76,7
	Onlinespiele	28,9	15,7-47,1
	Informieren	3,5	0,4-23,0
	E-Mail	2,5	0,4-15,6
	Einkaufen/Verkaufen	2,4	0,3-16,8
	Internettelefonie	1,2	0,1-9,0

-
-
-

Familienklima und Internetnutzung

Studie Universität Hamburg (3. 2012) EXIF
Exzessive Internetnutzung in Familien

N = 1744
14 – 17J.

Perspektiven:

- Jugendliche
- Elternteil
- Fachperspektive

franz.eidenbenz@bluewin.ch



EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien

Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien

-
-
-

EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien

Studie Universität Hamburg (3. 2012)

Korrelation zwischen:

- Qualität der Beziehung
- Einstellung zu Medien
- Erziehungsverhalten
- Problematik in der Familie

9% Exzessive Nutzung ohne pathologische Entwicklung

- höheres Bildungsniveau
- kritische Einstellung zu neuen Medien

6% Suchtentwicklung

- alle gesellschaftlichen Milieus
- Familien aus tieferen sozialen Schichten
- Einelternfamilien sind übervertreten

-
-
-



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

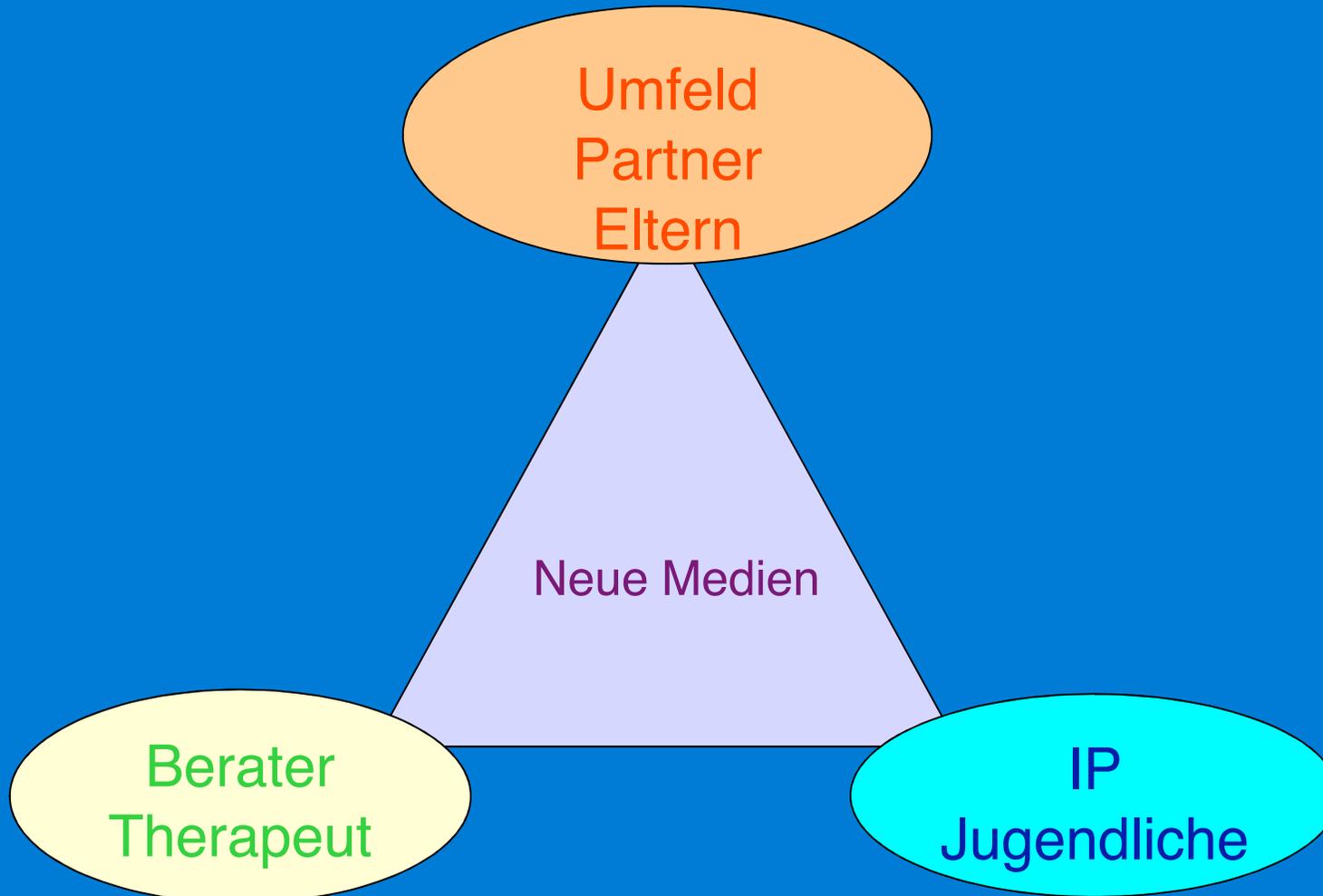
Family Factor

Family factor of internet Addiction and Substance Abuse: Yen, Yen, Chen, Chen, Ko (2007)

- **Higher parental conflict**
- **Lower family function**
- **Habitual alcohol abuse of siblings**
- **Positive parental attitudes toward adolescent substance use**

-
-
-

Systemische Perspektive



-
-
-

Anmeldungsgründe Praxis

- **Problematischer Internetgebrauch:
Onlinegames, Sex, Chats**
- **Andere Problematik und Symptome
zB. Probleme in Schule Arbeit (Absentismus)
Ängstlichkeit, Sozialer Rückzug,
Gesprächsverweigerung, Aggression und Gewalt,
Schlafstörungen, ADHS**

-
-
-

Motivation?

Betroffen zeigen keine Problemeinsicht:

Angehörige melden sich.

Was ist zu tun?

-
-
-

Exploration Jugendliche

No goes:

Eigenen Netzzugang? Facebookprofil? Handy?

Zielführender:

Welcher Netzzugang?

Wie viele virtuelle Freunde?

Was für ein Handy?

Welche Games und Levels?

-
-
-

Therapy Process: Phase Model

F. Eidenbenz 2010

Initialphase (Startup phase 1-3 Sitzungen):

Etablierung eines Therapeutischen Settings, Problemanalyse

Motivationsphase (Motivation phase 3-5 Sitzungen):

Symptomatik und Suchterhaltende Umstände

Symptom-Selbstkontrolle

Konfliktverarbeitung, Antistresstechniken, Motivation, Ziele

Vertiefungsphase (Exploratory phase 3-8 Sitzungen):

Tiefere Ursachen, Kontakt, Emotionen, Alternativen

Stabilisierungs- und Abschlussphase (Stabilisation phase 1-3S.):

Veränderungen, Tiefere Beziehungsthemen

Perspektiven, Prophylaxe, Kontrollsitzung

-
-
-

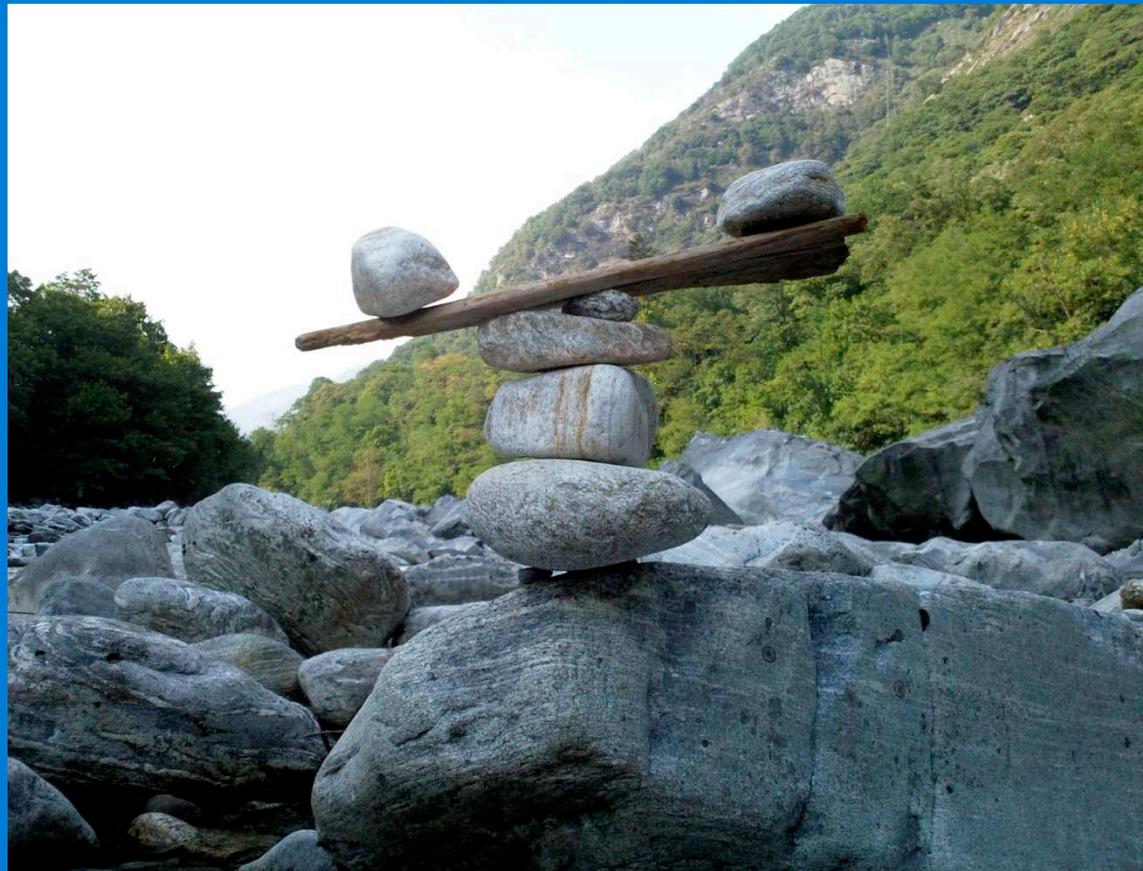
Phänomen: „Stecker raus“ > Eskalation

**Aggressive Dekompensation:
Gerichtet auf Eltern, Geschwister**

- **Verbale Drohungen**
- **Beschimpfungen**
- **Körperliche Aggression (Attaken, Gegenstände)**
- **Suiziddrohungen**

-
-
-

Net – Life - Balance



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-