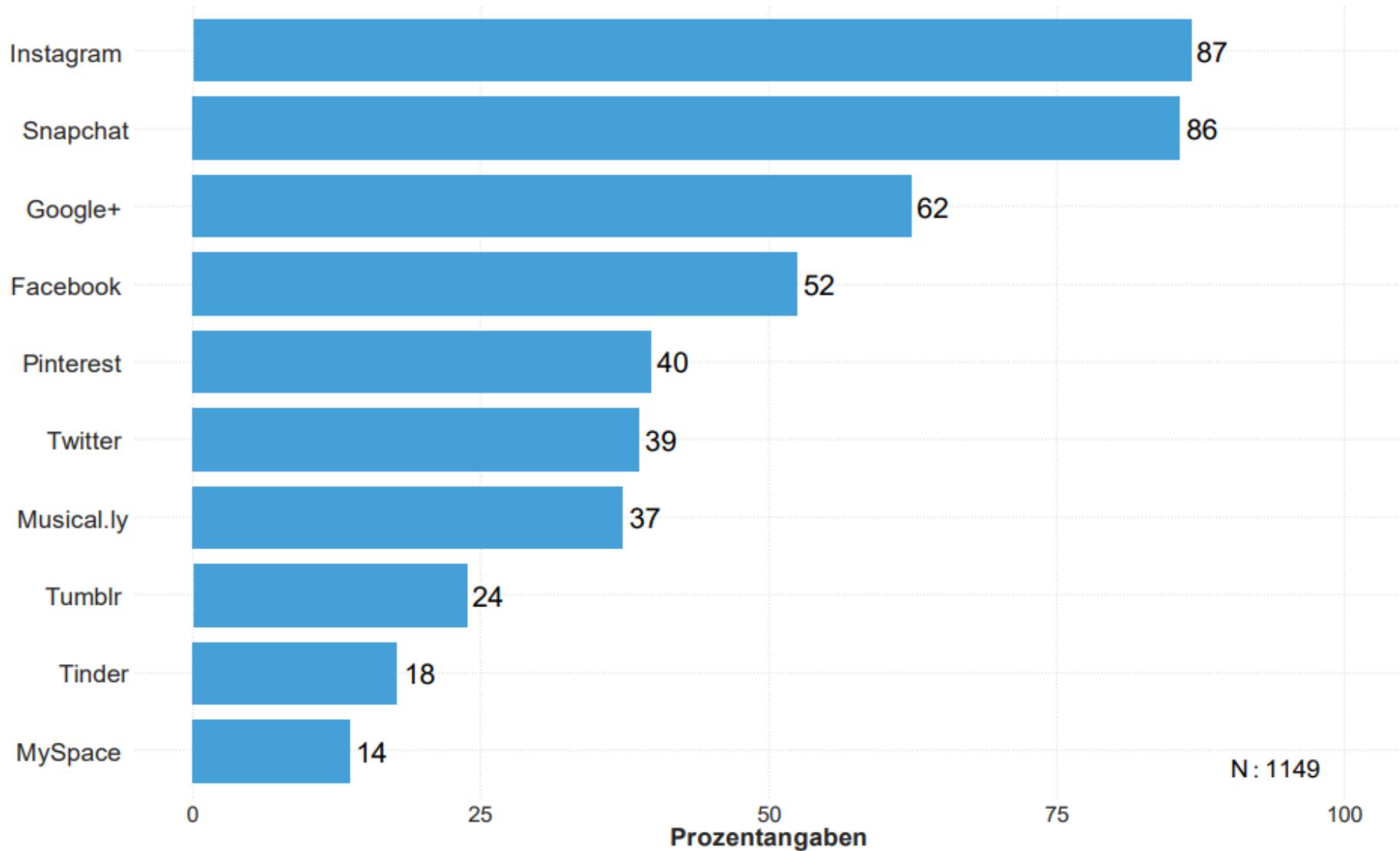




F S



Abbildung 54: Lieblingsgames



N: 1149

© 2018 ZHAW Medienpsychologie

Abbildung 36: Mitgliedschaft bei sozialen Netzwerken



Wann gamed oder posted man zu viel? – und wann ist man süchtig?

- Salienz (Auffälligkeit): «Craving»
- Stimmungsregulierung: «Coping-Strategie», Selbstmedikation
- Toleranzentwicklung
- Entzugssymptomatik
- Konflikte mit dem Umfeld aber auch internale Konflikte bei den Betroffenen selbst
- Rückfall (selbst nach Jahren Abstinenz)

(gemeinsame Kriterien und Symptome von Verhaltenssucht und Substanzabhängigkeit nach Griffith, 2005)



Sucht ist eine Krankheit

Sucht wird in der internationalen Klassifikation der Krankheiten der Weltgesundheitsorganisation WHO (ICD-10) als «psychische oder Verhaltensstörung durch psychotrope Substanzen» beschrieben.

Im Manual der American Psychiatric Association (APA) (DSM-5) wird von «Störungen im Zusammenhang mit psychotropen Substanzen und abhängigen Verhaltensweisen» (substance-related and addictive disorder) gesprochen.

In Europa orientiert sich die Fachwelt am ICD-10.



Gaming Disorder (DSM-5)

2013: fünfte Revision des «Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen» (DSM-5) der American psychiatric Association (APA).

Aber: Ob weitere internetbezogene Verhaltensweisen (z.B. exzessive Nutzung von sozialen Netzwerken) ebenfalls den Verhaltenssuchten zuzuordnen sind, ist noch nicht geklärt.



International Classification of Diseases (ICD-11)

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat im Juni 2018 die Online-Spielsucht als eigenständige Krankheit gemäss dem Katalog der Krankheiten (ICD-11) anerkannt.

Somit wird, sobald die ICD-11 verabschiedet wird, exzessives Online-Spielen mit anderen Suchtkrankheiten (wie Glücksspielsucht) gleichgesetzt.

Definition:

Gaming disorder is a pattern of gaming behavior (including both digital gaming and video gaming) characterized by impaired control over gaming, increased priority given to gaming over other interests and priorities, and continued or escalated gaming despite negative consequences from the behavior.



Die 3. technologische Revolution: Das Internet

- Laut Bundesamt für Statistik (BFS) sind 91% der Bevölkerung zwischen 16 und 74 Jahren mindestens einmal pro Woche online.
- Bei der Generation, die mit Internet aufgewachsen ist, besitzen 48% der 6- bis 13- jährigen Kinder und Teenager ein Handy; 25% nutzen das Internet wöchentlich, 34% (fast) täglich.
- Die Älteren (12- bis 19-jährig) besitzen fast alle ein Handy (99%); 9% von ihnen sind wöchentlich online, 89% täglich.



Es gibt keine allgemeingültige Definition

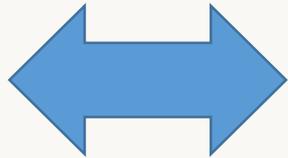
- Internetsucht
- pathologische Internetnutzung
- auf Internet bezogene Störungen
- multiple Medienabhängigkeit
- Online-Rollenspielsucht
- Computerspielsucht

 «Problematische Internetnutzung»



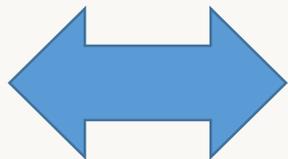
«Man ist süchtig nach dem Alkohol und nicht nach der Bar»

- Online Kaufsucht
- Online Pornosucht
- Online Spielsucht
- Online Geldspielsucht
- Social Media



- Zwanghaftes Bedürfnis das Internet zu benutzen

- Süchtig im Internet



- Vom Internet süchtig



Gaming Disorder (DSM-5)

1. Gedankliche Eingenommenheit
2. Entzugssymptomatik
3. Toleranzentwicklung
4. Erfolglose Abstinenzversuche
5. Verlust des Interesses an früheren Hobbys und Beschäftigungen
6. Exzessive Nutzung von internetbezogenen Computerspielen trotz bewusster psychosozialer Probleme
7. Lügen über das tatsächliche Ausmass des Internetcomputerspiels
8. Emotionsregulative Aspekte
9. eine wichtige Beziehung, Arbeits- oder Ausbildungsstelle aufgrund der Teilnahme an Internetspielen gefährdet



Fachverband Sucht



Problemlast

- Gemäss den national repräsentativen Daten aus dem Suchtmonitoring Schweiz 2015 liegt bei etwa 1% der über 14-Jährigen eine problematische Internetnutzung vor. Dies entspricht rund 70'000 Personen.
- Am stärksten betroffen sind die Jugendlichen: Demnach weisen 7% der 15- bis 19- Jährigen eine problematische Internetnutzung auf. Dieselbe Grössenordnung ergibt sich auch in der Studie JAMES 2016: Demnach ist das Onlineverhalten fast jedes zehnten 12- bis 19-Jährigen problematisch.

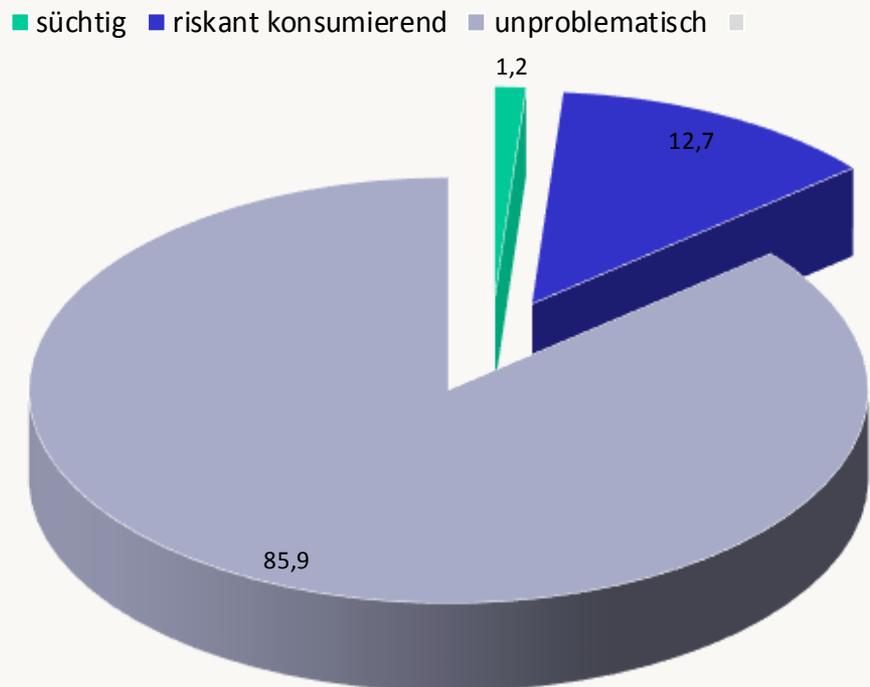


PINTA Studie (Prävalenz der Internetabhängigkeit)

Europaweiter Vergleich

- 1,2 süchtig
- 12,7 % riskant

zwischen dem 14- 24 Lebensjahr
ist das Risiko höher (ca. 2,5 %
erhöht)





Epidemiologie

PINTA-Studie (n=15.023)

Riskante Nutzung

Alter	Gesamt (%)	Frauen (%)	Männer (%)
14-64	4,6	4,4	4,9
14-24	13,6	14,8	12,4
14-16	15,4	17,2	13,7



Merci!

Kontakt:

Fachverband Sucht

Manuel Herrmann, Stv. Generalsekretär

Weberstrasse 10

8004 Zürich

078 765 61 16

herrmann@fachverbandsuch.ch