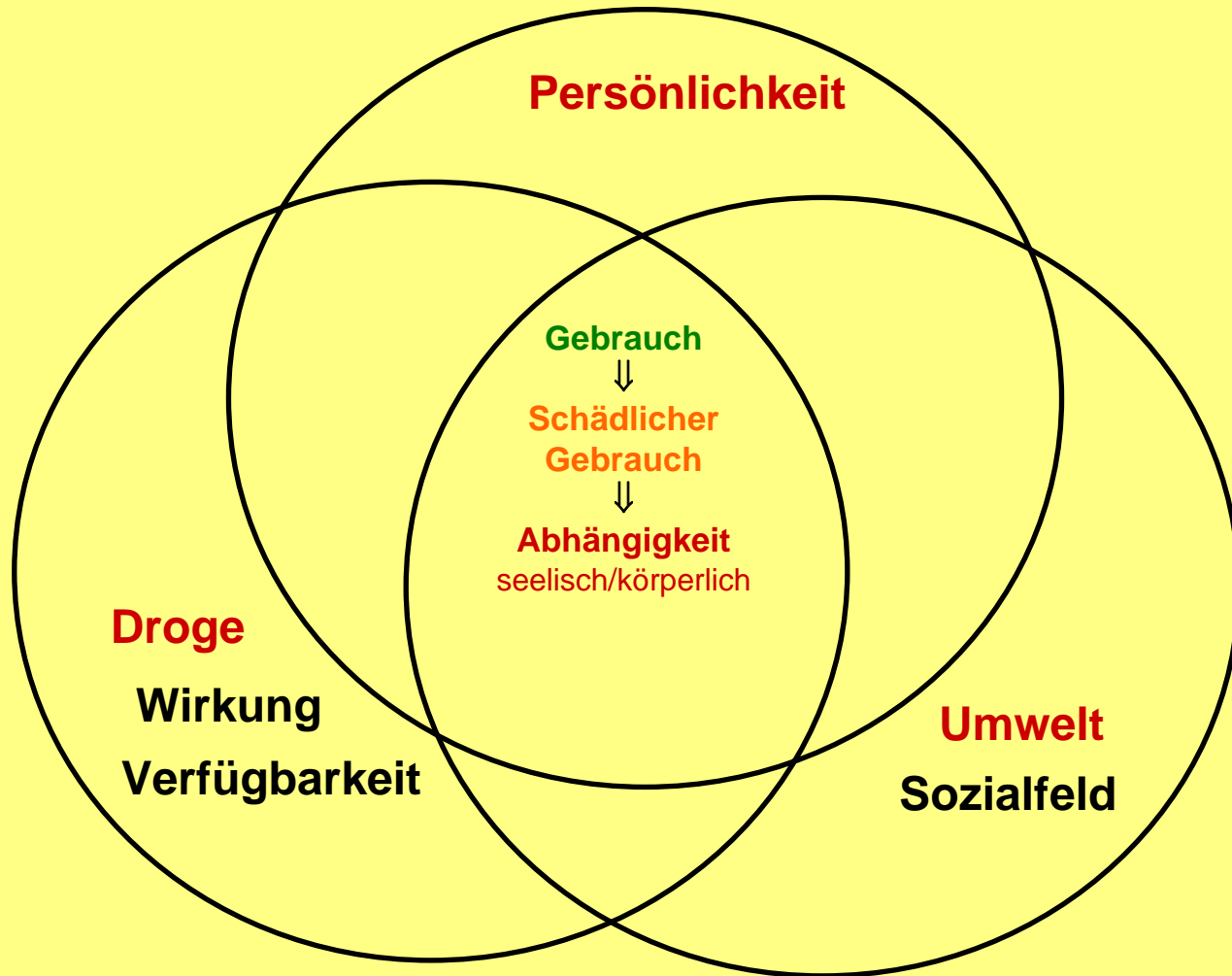


# Wie entsteht Abhängigkeit

- **Es handelt sich um eine multifaktorielle Genese, d.h. mehrere Faktoren wirken zusammen und ergeben das für eine Person typische Abhängigkeitsmuster**



# Multifaktorielle Genese der Abhängigkeit



# Sozialfeld

**Darunter werden die 20-30 Personen verstanden, mit denen wir im Alltag regelmäßig Kontakt haben:**

- Familie**
- Freunde**
- Arbeitskollegen**
- etc.**



# Sozialfeld

Nach dem Sozialfeld richten wir unsere Sprache aus,

sowie die Art der Kleidung,

Verhaltensweisen wie  
Umgang mit Alkohol, Zigaretten,  
Freizeitbeschäftigungen etc.



# Sozialfeld

**Es vermittelt die wichtigen Gefühle**

- Zugehörigkeit**
- Identität**
- Geborgenheit**



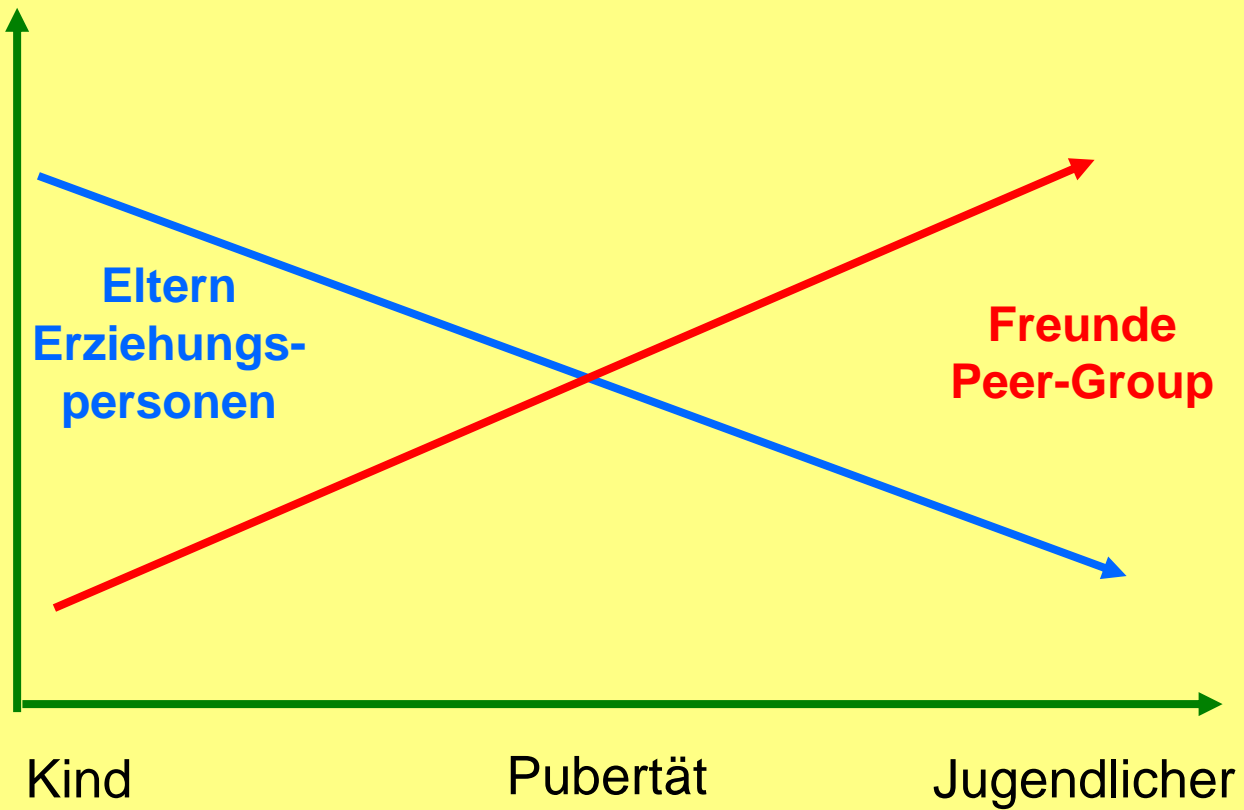
# Sozialfeld

**Die Wahl der Freunde ist abhängig von  
Gemeinsamkeiten der Jugendlichen :**

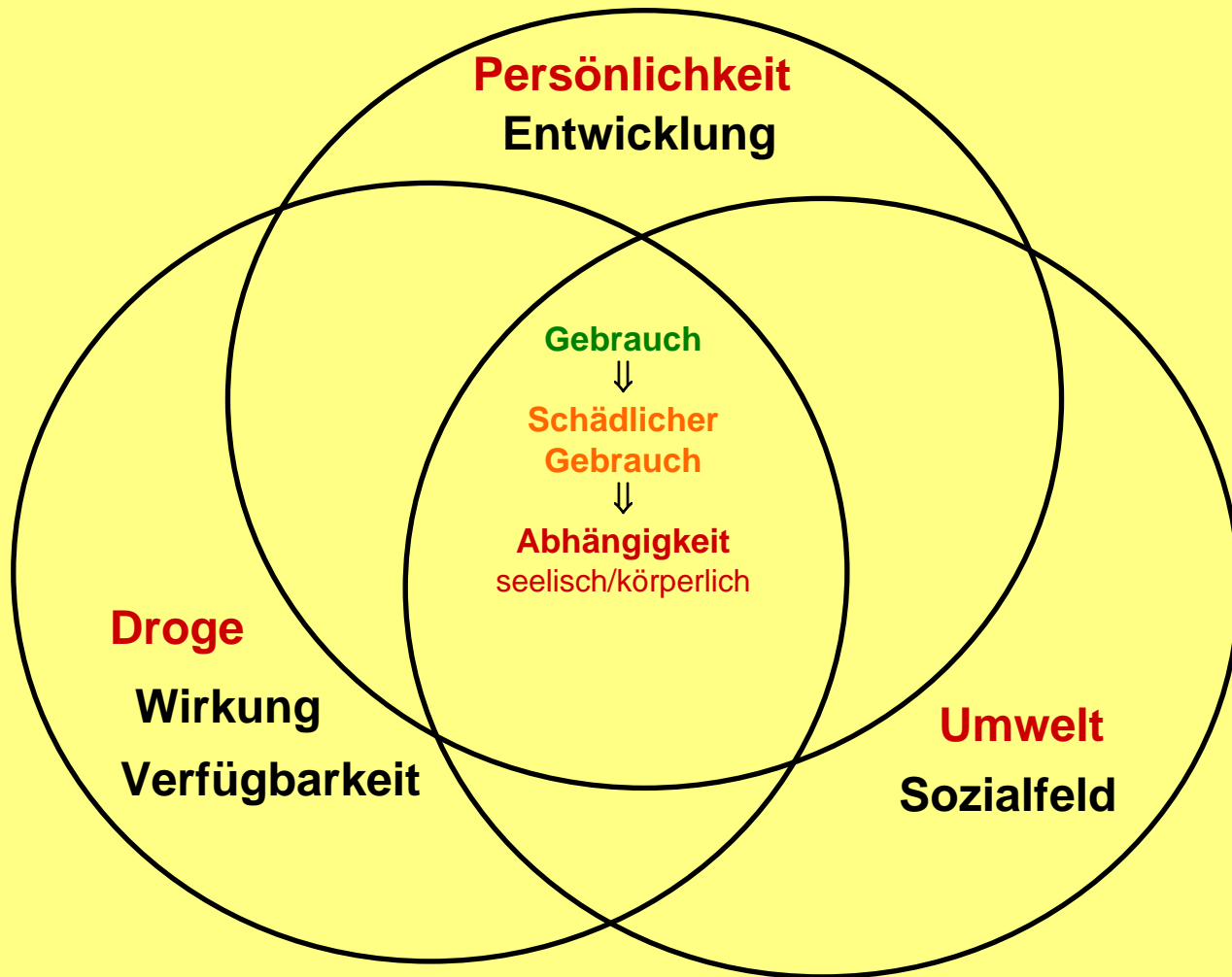
- mangelnder Schulerfolg**
  - demotivierendes Verhalten  
durch Eltern und Lehrer**
  - Probleme mit Eltern und Familie**
- etc.**



## Einfluss auf das Verhalten



# Multifaktorielle Genese der Abhängigkeit



# Entwicklung

**Ein wesentlicher Indikator für die seelische Befindlichkeit ist das Selbstwertgefühl**

**Unser Selbstwertgefühl ergibt sich aus der Wertschätzung, die wir in primären und sekundären Bezugsgruppen (Familie, Schule, Freunde) erfahren**



# Entwicklung

## Pubertät Alter ca. 11-15

- Jugendliche wollen Autonomie erfahren und erproben
- Zeit des Umbruchs und
- der Veränderung
- heftige Gefühlsregungen
- Zeit der Experimente
- schrittweise Ablösung vom Elternhaus



# Internet- Penetration 2004

- **Internetzugang möglich:  
4,310.000 Personen**
- **Internet-Nutzer (gesamt):  
3,886.000**
- **Intensiv-Nutzer (mehrmals pro Woche):  
3,125.000**

Quelle: Austrian Internet Monitor



**Ausgehend vom geringsten Prozentsatz  
Abhängiger aus internationalen Studien =  
3% der täglichen Nutzer  
(Humboldt Uni Berlin), sind hochgerechnet  
50.000 – 90.000 Österreicher  
(ab 14 Jahren) aktuell internetabhängig.**



**Chat**  
**Online-Spiele (Fantasy)**  
**Online Erotik-Sexkonsum**

**Fantasie, Ideale  
Beziehung/Kontakt  
(Projektion)  
Erfahrung von:  
Gruppenzugehörigkeit  
Zuwendung**



**Virtuelles Erleben :  
Ideale Identität,  
Kontakt/Beziehung+  
Selbstwert**



**Sehnsucht nach:  
Zuwendung,  
Anerkennung,  
echtem Verständnis,  
Liebe**



**Keine  
echte/reale, sinnliche  
Beziehungserfahrung  
Innere  
Einsamkeit**



**Besseres Gefühl Online als Offline**



# ***Diagnostische Kriterien***

***als Vorschlag*** (Zimmerl):

- Häufiges unüberwindliches Verlangen, sich ins Internet einzuloggen
- Kontrollverluste (längeres "Online-Sein" als beabsichtigt) verbunden mit diesbezüglichen Schuldgefühlen
- Sozial störende Auffälligkeit im engsten Kreis der Bezugspersonen (Freunde, Partner, Familie)



# ***Diagnostische Kriterien***

***als Vorschlag*** (Zimmerl):

- Beeinträchtigung der Arbeitsfähigkeit
- Verheimlichung und/oder Bagatellisierung der Gebrauchsgewohnheiten
- Psychische Irritabilität bei Verhinderung am Internet-Gebrauch (kann sich in Form von Nervosität, Reizbarkeit und Depression auswirken)
- Mehrfach fehlgeschlagene Versuche der Einschränkung



# ***Diagnostische Kriterien***

***als Vorschlag*** (Zimmerl):

Wenn mindestens vier oder mehr dieser **Kriterien** über einen Zeitraum von mehr als sechs Monaten zutreffen, sehen die Experten den krankhaften Netz-Gebrauch als chronisch an.



# Wer ist gefährdet?

- Personen mit unsicherer und/oder gehemmter und/oder unreifer Persönlichkeitsstruktur
- selbstverliebte Individuen mit sadistischen Impulsen



# Motivation

- Realitätsflucht und Realitätsverdrängung
- Experimentieren mit der eigenen Identität
- Befriedigung von Spieltrieb und Kommunikationsbedürfnis



# Motivation



# ***Gefährdungsbereiche***

- Kommunikationsbereich ( ca. 2/3 aller Internetabhängigen/Tendenz fallend)
- knapp 1/3 im Bereich der Online-Spiele und Online-Glücksspiele ( zunehmende Tendenz!)
- Nur 7% etwa im übrigen „www“
- Online-Shopping, „Ebay“



# Online Spiele oder MMORPG's

- MMORPG = **M**assive **M**ultiplayer **O**nline **R**ole **P**laying **G**ame am Beispiel  
**„World of Warcraft“:**
- Mehr als 4,500.000 mal weltweit verkauft
- Spielwelt ist größer und detaillierter als die meisten anderen MMORPGs
- Prinzip: der Charakter eines Spielers wird durch seine investierte Zeit immer stärker.



# Online Spiele oder MMORPG's

- Mehr als 10.000 „Quests“, die kontinuierlich weiter erneuert werden („Patches“);
- Dieses Spielprinzip (intensiv spielen wird belohnt) hat hohes Suchtpotential



# Online Spiele oder MMORPG's

## Etikette in Gruppen (orig. Auszug von wow.de)

- **Dabeibleiben, bis die Aufgabe erledigt ist**
- **Übertrefft euch selbst**

Zum Wohl eurer Gruppe solltet ihr nicht kleinlich sein. Spielt, so gut ihr nur könnt. Helft anderen Gruppenmitgliedern, wann immer es möglich ist. Wenn ihr sie beeindruckt, wird man euch in guter Erinnerung behalten. Dadurch lassen sich gute Beziehungen für die Zukunft knüpfen.





**Anton Proksch Institut**





**Anton Proksch Institut**





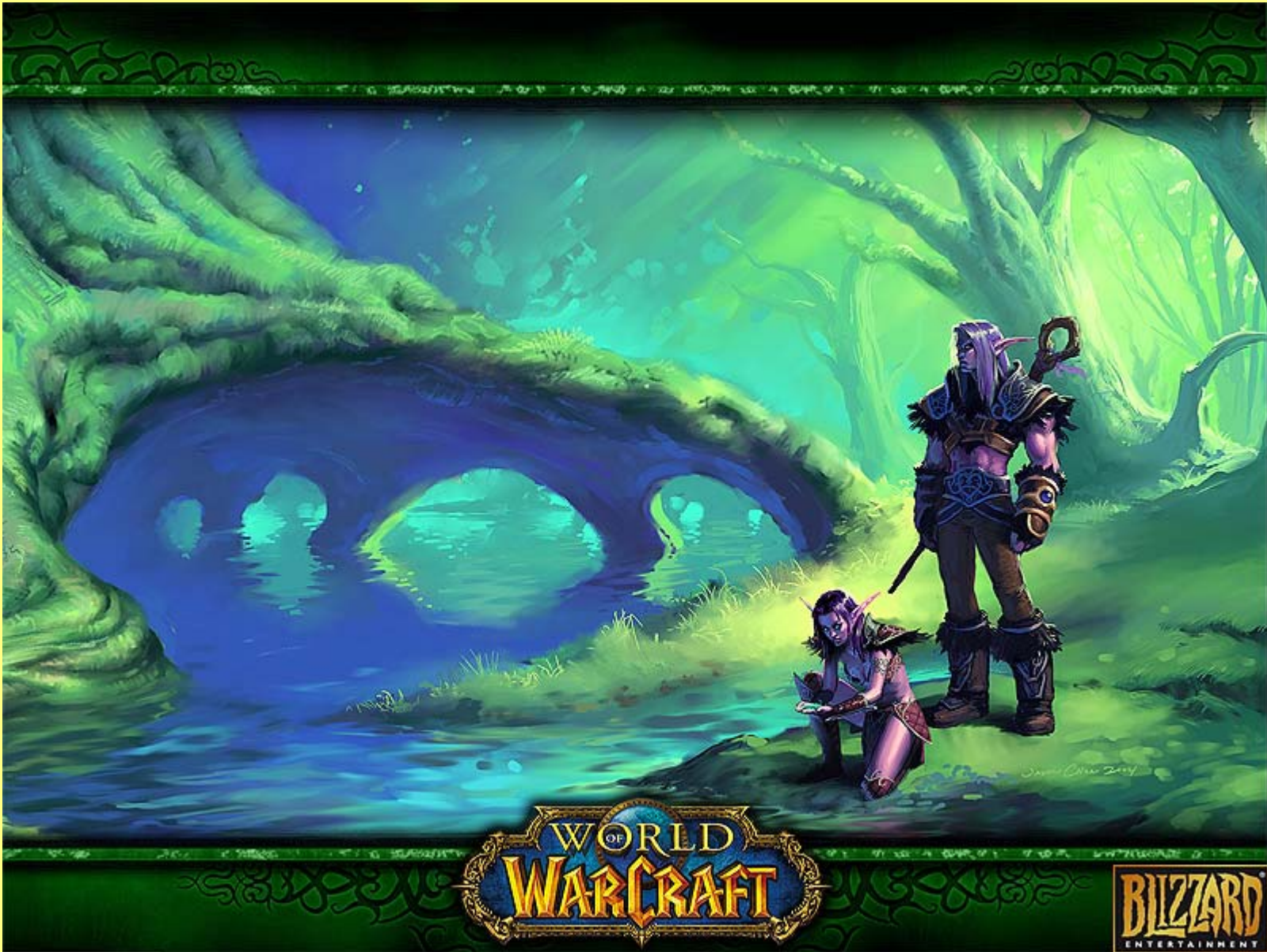
**Anton Proksch Institut**





**Anton Proksch Institut**





Anton Proksch Institut



# Gefährdung für Jugendliche

- Internetsucht ist vornehmlich eine Jugendproblematik
- 10,3% Internetabhängige Gruppe bis 15 J.
- 2,2% der 21-29 jährigen
- Bis 18 Jahre Jungs doppelt so häufig betroffen wie Mädchen
- Mit zunehmenden Alter sind vermehrt Frauen betroffen



# Online Spiele oder MMORPG's

- **Erste Gegenmaßnahmen:** China hat die Spielzeit auf 3 Stunden begrenzt, danach erhält der Spieler deutlich weniger Erfahrungspunkte, nach 5 Stunden absolutes Minimum; nach 5 Stunden Pause, wird dieser Status wieder zurückgesetzt.
- **Spiegel Online 1.7.2005: CHINA:**  
Mit Elektroschocks gegen Internet-Sucht:  
Im Oktober 2004 eröffnete im Pekinger Militärhospital Chinas erste Suchtstation für Internet- und Spielgeschädigte. Seitdem wurden dort über 300 Süchtige geheilt, sagt die Verwaltung des Krankenhauses.



# Online Spiele oder MMPORG's

## Bekannte Beispiele hierfür sind

- [Anarchy Online](#) (2001)
- [Asheron's Call](#) und [Asheron's Call 2](#)
- [A Tale in the Desert](#) (auf deutsch *Kemet*)
- [City of Heroes](#)
- [Daimonin](#)
- [Dark Age of Camelot](#) (2001)
- [Die 4. Offenbarung](#)
- [EVE Online](#)
- [Everquest 2](#) (2004)
- [Final Fantasy XI](#)
- [Guild Wars](#) (2005)
- [Horizons](#)
- [KAL-Online](#)
- [Meridian 59](#)
- [Phantasy Star Online](#)
- [Priston Tale](#)
- [Puzzle Piraten](#)
- [Ragnarok Online](#)
- [Runescape](#)
- [Second Life](#) (2003)
- [Star Wars Galaxies](#) (2003)
- [Thang Online](#)
- [The Saga of Ryzom](#) (2004)
- [Tibia](#)
- [Ultima Online](#)
- [World of Warcraft](#) (2004)
- [the Matrix Online](#) (2005) kurz MxO
- Beispiele für noch in der Entwicklung befindliche MMORPGs:
  - Age of Conan
  - Dark and Light
  - Eternal-Lands
  - Ferentus
  - Planeshift
  - Star Trek Online
  - Valhyre
  - Vanguard: Saga of Heroes



# Behandlung

- Einzelfall orientiert
- Sozialtherapie
- Psychotherapie



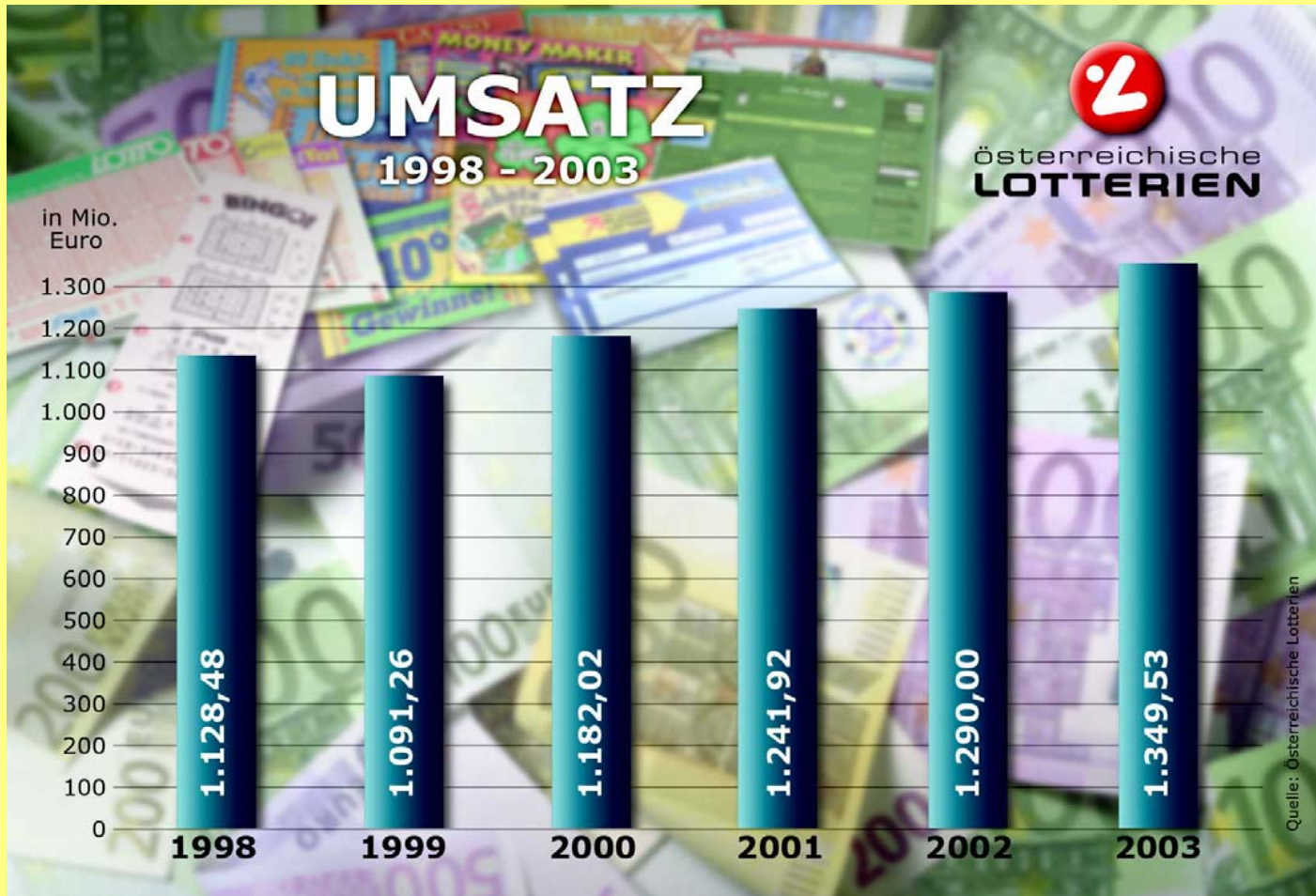
# Internet- Penetration 2004

- **Internetzugang möglich:**  
**4,310.000 Personen**
- **Internet-Nutzer (gesamt):**  
**3,886.000**
- **Intensiv-Nutzer (mehrmals pro Woche):**  
**3,125.000**

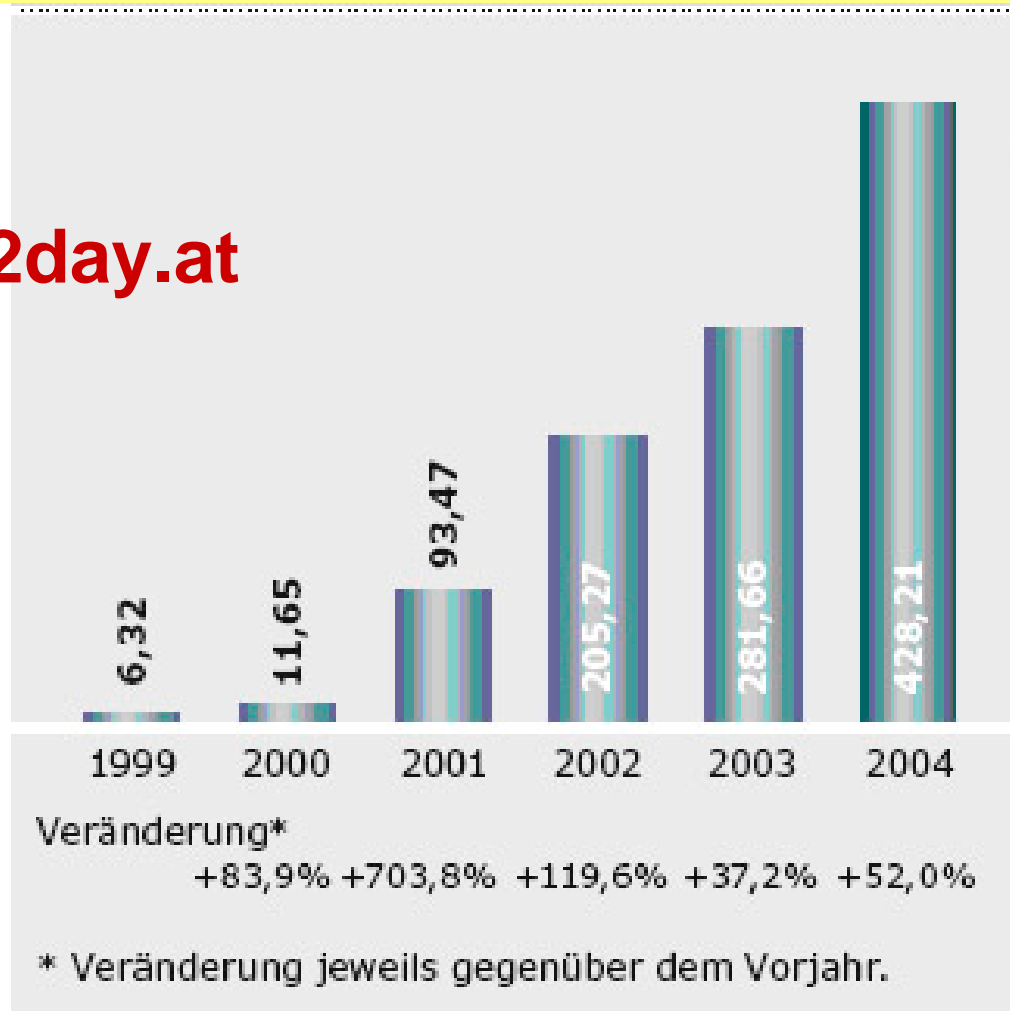
Quelle: Austrian Internet Monitor



# Österreichische Zahlen



**win2day.at**



# Erhöhtes Risiko der Entwicklung einer Spielproblematik durch Online Glücksspiel:

- 24 Stunden Verfügbarkeit
- von zu Hause, oder vom Arbeitsplatz
- Verlust des Zeitgefühls beim Spielen
- Die fehlende Beziehung zum Geld
- Deutlich erhöhtes Risiko für Jugendliche



# Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

[poppe@api.or.at](mailto:poppe@api.or.at)

[www.api.or.at](http://www.api.or.at)

[www.psychiatrie.co.at](http://www.psychiatrie.co.at)

