

UNIVERSITÄT INNSBRUCK

Internetsucht

Seminararbeit zum Forschungsseminar:
Neuere psychologische Fachliteratur Gruppe A

Brenner 0318268/ Freudenstein 0617731

WS 09/10

Inhalt

1. Einleitung	S. 3
2. Auszug aus der Geschichte der Internetsucht	S. 4
3. Kriterien nach Hahn und Jerusalem	S. 5
4. Modelle	S. 7
4.1 Das kognitive Verhaltensmodell nach Davis	S. 7
4.2 Neurobiologischer Ansatz	S. 9
5. Therapieansätze	S. 10
6. Studie nach Hahn und Jerusalem 1999-2003	S. 11
6.1 Berliner Online-Studie nach Hahn und Jerusalem 1999-2003	S. 11
6.2 Offline-Studie Schülerbefragung Meixner & Jerusalem 2005-2008	S. 13
6.2.1 Internetspezifische Faktoren	S. 13
6.2.2 Alters- und Geschlechtervergleich	S. 14
6.2.3 Internetsucht und Persönlichkeitsmerkmale	S. 14
6.2.4 Personale und soziale Schutz- und Risikofaktoren	S. 16
6.2.5 Nutzung von Netzinhalten	S. 17
6.2.6 Nutzungsfrequenz	S. 19
7. Arten der Internetsucht	S. 21
7.1 Cypersexsucht	S. 21
7.2 Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften/Freundschaften	S. 22
7.3 Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten	S. 24
7.3.1 Onlineglücksspiel	S. 24
7.3.2 Onlinekaufsucht	S. 26
7.4 Dataholics, Informationsjunkies	S. 28
7.5 Computerabhängigkeit	S. 28

Einleitung

Mit den drei Buchstaben „LOG“, die am 29.10.1969 zwischen zwei universitären Computern in den USA übermittelt wurden (vgl. Petersen et al., 2009, S.264), war sozusagen das Internet geboren. Der weitere Verlauf ist bekannt, bzw. lässt sich erahnen und ist in folgender Grafik dargestellt. Diese zeigt die Entwicklung des Internetgebrauchs von Jugendlichen (blau) und Erwachsenen (gelb) in den letzten 10 Jahren.

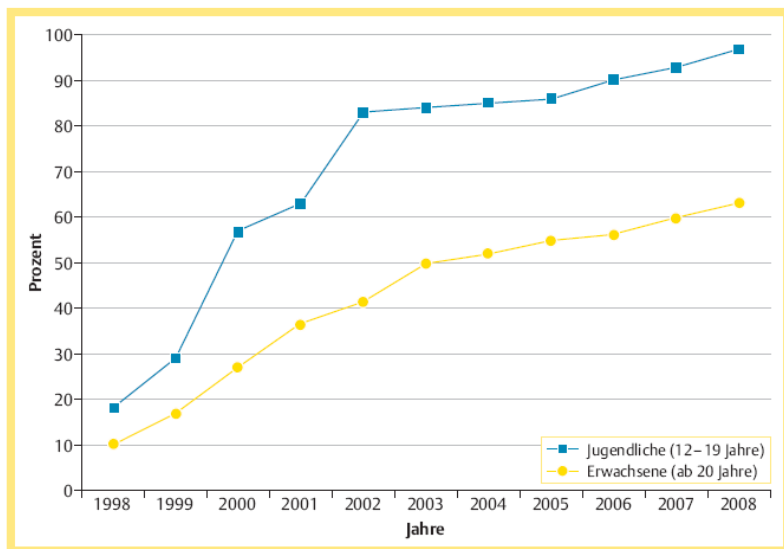


Abb.1:

Die Entwicklung des Internetgebrauchs von Jugendlichen und Erwachsenen

Bezeichnend für diese Entwicklung ist z.B. die Tatsache, dass im Jahr 2008 erstmals mehr Jugendliche im Alter von 12 – 19 Jahren (71%) angaben, einen eigenen Computer im Zimmer zu haben, als einen Fernseher (61%) (vgl. Petersen et al., 2009, S.264).

Nicht zuletzt aufgrund dieser Entwicklungen sollte auch die Kehrseite, des sozusagen 40jährigen Jubiläums, des Internets beleuchtet werden, nämlich die Problematik der exzessiven Computer- und Internetnutzung und des pathologischen Internetgebrauchs (im weiteren PIG).

In der folgenden Arbeit wird zunächst ein geschichtlicher Abriss der Internetsucht getätigt. Im Anschluss wird dann auf die konkreten Kriterien sowie die Modelle zur Entstehung und möglichen Therapieansätzen eingegangen. Des weitere wird genauer auf die Studie der Humboldt - Universität Berlin eingegangen, welche an der

Universität Innsbruck von Dipl.-Psych. Sabine Meixner vorgestellt wurde. Somit wird auch explizit auf die Jugendproblematik des PIGs eingegangen. Abschließend werden noch die unterschiedlichen Typen der Internetsucht nach Young vorgestellt.

1. Auszug aus der Geschichte der Internetsucht

Im Jahre 1995 veröffentlichte der amerikanische Psychiater Ivan Goldstein eine Liste von Symptomen der Internetsucht, kreierte in Anspielung auf die diagnostischen Richtlinien des DSM-IV, in der Experten-Mailingliste „Psychology of the Internet“.

Interessant ist der Umstand, dass diese Liste eigentlich als scherzhafte Scheindiagnose gedacht war, folglich waren Goldsteins Erwartungen eher belustigte Reaktionen von Kollegen. Die tatsächliche Folge war allerdings, eine Vielzahl an e-Mails von Personen, die meinten von einer solchen Störung betroffen zu sein (vgl. Meixner 2009).

Dieser humoreske Fehltritt gipfelte in der Veröffentlichung in der New York Times und somit war die große Aufmerksamkeit für das Thema geweckt.

Zu einer umfassenden, ernsthaften Beschäftigung mit dem Thema Internetsucht kommt es in den USA im Jahre 1996 durch Dr. Kimberly Young. Sie übernimmt den von Ivan Goldstein verwendeten Begriff „addiction to the internet“ (vgl. Mair 2003, S.32) und überträgt die Definitionsmerkmale des pathologischen Spielens aus dem DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV, siehe auch Anhang 1) auf den Bereich der Internetnutzung (vgl. Meixner, 2009).

In nachstehender Tabelle sind die von Dr. Young ursprünglich festgelegten Fragen zur Erhebung des pathologischen Internetgebrauchs einzusehen, mit der Auflage, dass fünf aus den acht Kriterien erfüllt werden müssen (vgl. Petersen et al., 2009, S. 265).

1. Beschäftigen Sie sich nahezu ausschließlich mit dem Internet (über vergangene Onlineaktivitäten nachdenken oder sich die nächste Onlinesitzung im Voraus vorstellen)?
2. Empfinden Sie das Bedürfnis, das Internet immer länger zu nutzen, um damit zufrieden sein zu können?
3. Haben Sie mehrfach erfolglos versucht, ihre Zeit im Internet zu kontrollieren oder zu reduzieren oder den Internetgebrauch zu beenden?
4. Fühlen Sie sich ruhelos, launisch, deprimiert oder reizbar, wenn Sie Ihren Internetgebrauch zu reduzieren oder zu beenden versuchen?
5. Bleiben Sie länger online als zunächst beabsichtigt?
6. Haben Sie wegen des Internets bereits den Verlust bedeutsamer Beziehungen oder der Arbeitsstelle oder von Bildungs- bzw. Karriere-chancen aufs Spiel gesetzt?
7. Haben Sie Familienmitglieder, Therapeuten oder andere über die Intensität Ihres Internetgebrauchs belogen?
8. Nutzen Sie das Internet als eine Möglichkeit, Problemen zu entkommen oder der Erleichterung schlechter Stimmungen (z. B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst und Niedergeschlagenheit)?

Tab. 1 Symptome des pathologischen Internetgebrauchs nach Young (1998)

Im Jahre 1999 wurde die Selbsthilfegruppe „Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht“ von Gabriele Farke gegründet. Dadurch wurde Thema des pathologischen Internetgebrauchs auch in Deutschland erstmals in den Medien behandelt (vgl. Petersen et al., 2009, S.263). Bis zu diesem Zeitpunkt fand Deutschland eigentlich keine Auseinandersetzung mit diesem Thema statt. 2009 wurde die Internetsucht erstmals im Suchtbericht des Deutschen Ministeriums für Gesundheit als eigenes Kapitel angeführt, da die Problematik der Online-Sucht immer mehr an Bedeutung gewinnt.

2. Kriterien nach Hahn und Jerusalem

Zu einer konkreten Definition der Internetsucht kommt es im deutschsprachigen Raum erstmals im Jahre 2001 durch Hahn und Jerusalem. Diese ist das Resultat einer Forschungsstudie der Humboldt-Universität Berlin, an der auch die eingangs erwähnte Dipl.-Psych. Sabine Meixner tätig ist. Im weiteren Verlauf der Arbeit soll auf diese Studien aber noch genauer eingegangen werden. Hahn und Jerusalem

verzichten auf Einordnung in gängige Klassifikationssysteme und definieren die Internetsucht folgendermaßen:

„Internetsucht ist zu verstehen als eine moderne Verhaltensstörung und eskalierte Normalverhaltensweise, die an das Internet als Austragungsort gebunden ist.“
Hahn & Jerusalem, zitiert nach Meixner, 2009

Außerdem, kann laut Hahn und Jerusalem die exzessive Internetnutzung, bzw. Internetsucht unter Heranziehung spezifischer Kriterien definiert werden. Diese sind im Folgenden aufgelistet.

Es soll dann von „Internetabhängigkeit“ oder „Internetsucht“ gesprochen werden, wenn die folgenden fünf Kriterien erfüllt sind:

1. Einengung des Denk- und Verhaltensraums

Über längere Zeitspannen wird der größte Teil des Tageszeitbudgets zur Internetnutzung verausgabt;
Gedanken kreisen zunehmend um die Internetaktivitäten

2. Kontrollverlust

Die Person hat die Kontrolle bezüglich des Beginns und der Beendigung ihrer Internetnutzung weitgehend verloren

3. Toleranzentwicklung

Im Verlauf wird zunehmend mehr Zeit für internetbezogene Aktivitäten verausgabt, d.h. die „Dosis“ wird im Sinne von Kriterium 1 gesteigert

4. Entzugserscheinungen

Bei zeitweiliger, längerer Unterbrechung der Internetnutzung treten psychische Beeinträchtigungen auf (Nervosität, Gereiztheit, Aggressivität) und psychisches Verlangen zur Wiederaufnahme der Internetaktivitäten.

5. Negative Konsequenzen im sozialen u. im Leistungsbereich

Wegen der Internetaktivitäten stellen sich insbesondere in den Bereichen „soziale Beziehungen“ (z.B. Ärger mit Freunden) sowie „Arbeit und Leistung“ (z.B. Schule) negative Konsequenzen ein. (vgl. Meixner, 2009 und Hahn & Jerusalem, 2001, zitiert nach Mair, 2003, S. 36)

3. Modelle

3.1. Das kognitive Verhaltensmodell nach Davis

Als Beispiel einer möglichen Theorie zur Entstehung des Pathologischen Internetgebrauchs wird das kognitive Verhaltensmodell nach Davis aus dem Jahre 2001 herangezogen.

Zunächst ist anzumerken, dass Davis zwischen dem spezifischen und dem generalisierten PIG unterscheidet.

Der spezifische PIG würde auch ohne Internet existieren, z.B. ausgedrückt in der Nutzung von Onlinekaufhäusern, Online-Glücksspielen (vgl. Mair, 2003, S.48). Der Spezifische PIG ist in Verbindung mit einer vorhandenen Psychopathologie zu sehen, die mit der Online-Aktivität verknüpft wird (vgl. Internet 1), wie ja bereits in der Definition von Hahn und Jerusalem schon angemerkt.

Der Generalisierte PIG ist hauptsächlich mit dem einzigartigen sozialen Aspekt des Internets in Verbindung zu bringen (vgl. Mair, 2003, S48). Bei dem generalisierten PIG spielen vor allem die soziale Isolation und ein Mangel an sozialer Unterstützung eine wichtige Rolle (vgl. Internet 1).

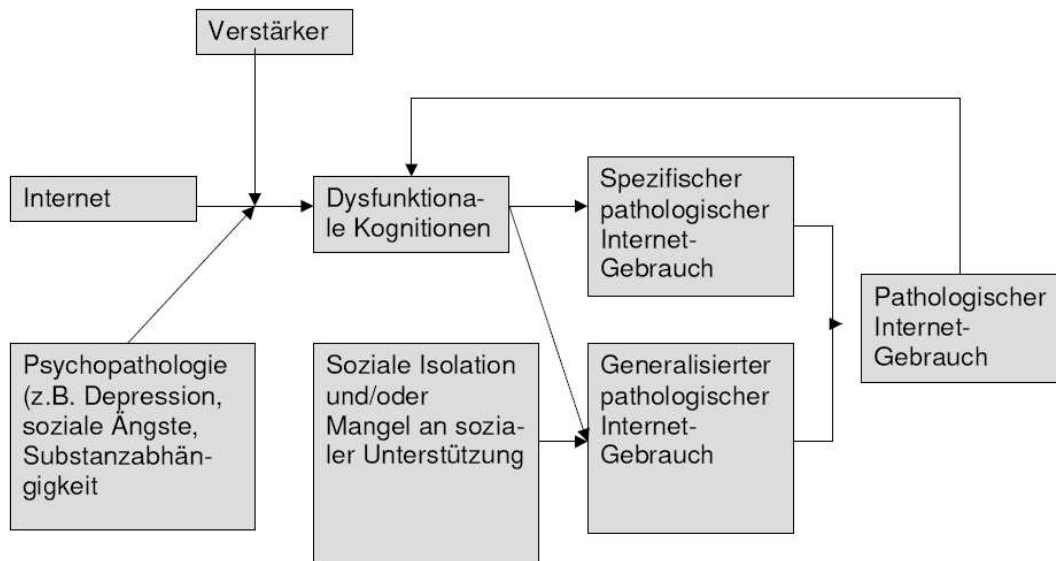


Abb. 2. Modell des pathologischen Internet-Gebrauchs (PIG) nach Davis (1999)

Doch zurück zum Spezifischen PIG, wobei hier zunächst die von Davis verwendeten Begriffe zu klären wären. Es gibt laut Davis

1. die notwendige Bedingung(en), diese muss vorhanden sein, damit das Symptom auftreten kann, muss aber nicht zwangsläufig zum Symptom führen
2. die hinreichende Bedingung(en), diese führt zwangsläufig zum Symptom
3. die Beitragende Bedingung(en), diese ist nur der Vollständigkeit anzumerken, sie bedingt die Symptommanifestation.

Außerdem wird zeitlich unterschieden zwischen

1. Distal, also am Anfang der Ursachenkette stehend und
2. Proximal, also zeitlich später.

Zur Veranschaulichung ein Beispiel: Eine bestehende Depression als distal notwendige Ursache, muss allein nicht zur Internetsucht führen (vgl. Mair, 2003, S.48). Weiterhin ist der Gebrauch des Internets eine notwendige Bedingung (vgl. Internet1). Als distal notwendiger Stressor könnte eine neu entdeckte spezielle Internetfunktion stehen, z.B. ein Chat. Der Verstärker wäre hier eine positive Verstärkung, die aus dem Internetverhalten resultiert (vgl. Mair, 2003, S.48), also im Sinne des operantes Konditionierens, dies wäre z.B. die Erfahrung, im Chat nicht mehr allein zu sein und/oder angstfrei kommunizieren zu können. Weitere Stimuli,

wie das Hochfahren des Computers, Modemgeräusche, Geräusche der Tastatur, usw. werden zu Auslösereizen, die die Entwicklung von PIG weiter verstärken und aufrechterhalten (vgl. Internet 1), im Sinne von sekundären Verstärkern, also klassisches Konditionieren. Dies wären dann beitragende Faktoren. Das Zusammenwirken von bestehender Psychopathologie (mit entsprechend negativen Umwelterfahrungen im realen Leben) und positiver Verstärkung im virtuellen Netz kann beim User zur Ausbildung von spezifischen dysfunktionalen Kognitionen führen. Also zu den proximal dysfunktionalen Kognitionen.

Diese sind aufzuteilen in:

1. die Eigene Person betreffend, also grundsätzliche Gedanken über sich selbst, welche Selbstzweifel, niedrigen Selbstwert oder ein negatives Selbstbild umfassen können, z.B. „Nur im Internet bin ich Jemand“, „Offline bin ich wertlos, aber online bin ich wichtig“ oder „Offline bin ich ein Versager, aber im Internet kann ich mich beweisen“
2. Gedanken über Umwelt. Beispiele hierzu wären „Liebe kann nur online erworben werden“, „Das Internet ist der einzige Platz, wo ich respektiert werde“ (vgl. Internet 1). Diese werden als proximal hinreichende Ursachen gesehen (vgl. Mair, 2003, S.48). Der häufige PIG verstärkt die vorhandenen dysfunktionalen Kognitionen und hält sie damit weiter aufrecht, sodass der PIG im Sinne eines „Teufelskreises“ mit der Zeit immer mehr zunimmt (vgl. Internet 1), dies trifft natürlich auch für den generalisierten PIG zu.

3.2. Neurobiologischer Ansatz

Nach Veröffentlichungen von Bai, Lin & Chen aus dem Jahre 2001 und Seemann et al. führt Internetaktivität zu einer Dopaminausschüttung im nucleus accumbens.

Die Dopaminausschüttung ist im Sinne einer intermittierenden Belohnung auf eine Handlungserfolge zu sehen, welche sich durch das Erscheinen interessanter Seiten, Informationsgewinn und sozialer Kontakte abzeichnet (vgl. Mair, 2003). Es entsteht ein sogenannter „Flow“.

Dopamin wird generell eine wichtige Rolle bei Suchterkrankungen zugeschrieben. So kommt es beim Gebrauch von verschiedenen Rauschdrogen zur Wirkungsverstärkung von u.a. Dopamin. Hierbei ist die Störung im Dopaminspiegel für einen Teil der Entzugssymptome verantwortlich (vgl. Internet 2).

Auch Zimmerl et. al. berichten bereits 1998, „dass durch die intensive Sinnesbeanspruchung und sehr dichte Koordination von Perzeption und intellektuell-motorischer (Re-) Aktion bei subjektiv fehlender Ermüdung plus gleichzeitiger Euphorisierung Veränderungen im Bereich der Neurotransmitter und/oder des Endorphinsystems stattfinden.“ (Internet 3).

Das Augenmerk geht wieder etwas weg von den biologischen Gesichtspunkten zu möglichen Therapieansätzen.

4. Therapieansätze

Das Thema Therapieansätze sei nur kurz angeschnitten und beschränkt sich auf verhaltenstherapeutische Interventionen. Mögliche Ansatzpunkte lassen sich auch gut mit o.g. Modell nach Davis verbinden und sollen somit den Kreis der theoretischen Überlegungen schließen. Wie gesehen, sollte also an den zugrundeliegenden Problemen angesetzt werden. Ziel sollte es sein an einen kontrollierten Internetgebrauch herangeführt zu werden. Die zugrunde liegende Psychopathologie wird erfasst und wenn wir in einem verhaltenstherapeutischen Rahmen bleiben, mit selbigen Methoden behandelt, wobei an dieser Stelle hier nicht genauer darauf eingegangen werden soll. Defizite im sozialen Kontakt könnten z.B. mit Hilfe spezieller Trainings abgebaut werden (vgl. Internet 4), bzw. soziale Kleingruppen geschaffen werden oder Familientherapeutische Maßnahmen eingeleitet werden (vgl. Mair, 2003). Die Funktionalität der Online-Aktivitäten für die Person wird eruiert und mit der Lebens- und Lerngeschichte der Person in Beziehung gesetzt. Das kontrollierte surfen ist also integraler Bestandteil der Psychotherapie, wobei sowohl das Symptomverhalten (exzessiver online-Konsum) als auch die zugrundeliegende Psychopathologie sowie die dysfunktionalen Kognitionen psychotherapeutisch behandelt werden sollten (vgl. Internet 4).

Als Bsp. Für ein umfassendes Konzept zur Behandlung der Mediensucht, gut verständlich und übersichtlich gestaltet der Hinweis auf die Fachklinik Michaelshof (<http://www.evh-pfalz.de/>), sowie einen Fragebogen zur Erfassung des Medienverhaltens im Anhang.

5. Studien zur Internetsucht

5.1. Berliner Online-Studie nach Hahn und Jerusalem 1999-2003

Im Rahmen ihrer Studien zur Internetsucht wurde am psychologischen Institut der Berliner Universität von Hahn und Jerusalem eine Online-Studie durchgeführt. Es wurde 1523 jugendliche Teilnehmer im Alter zwischen 12 und 19 Jahren zu ihren Internetverhalten befragt.

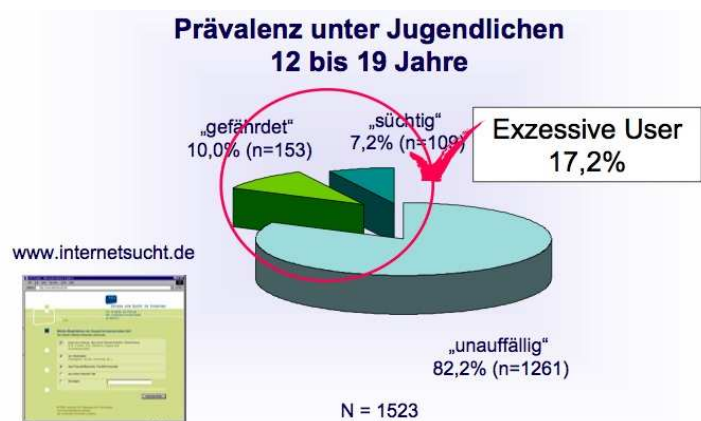


Abb3. Online-Studie Prävalenz Jugendliche (Meixner

Dieses Ergebnis lässt eine höhere Prävalenzrate erkennen, als aufgrund anderer Untersuchungen zu erwarten wäre. Bei der näheren Betrachtung muss also hinterfragt werden, ob durch das Medium der Onlinebefragung keine Vorselektion stattgefunden hat, die sich verzerrend auf das Ergebnis auswirken könnte.

Aufgrund dieser Problematik führten Meixner & Jerusalem (2005-2008) eine Offline-Studie anhand einer Schülerbefragung durch.

6.2 Offlinestudie Schülerbefragung Meixner & Jerusalem 2005-2008

Befragt wurden 5202 Schüler im Alter zwischen 12-24 Jahren. Das Durchschnittsalter lag bei 16,1 Jahren.

Die Prävalenzrate fiel bei dieser Studie mit 4% als exzessive Nutzer deutlich geringer aus, womit sie sich mit ähnlichen Untersuchungen deckt.

6.2.1 Internetspezifische Faktoren

Die Internetspezifischen Faktoren sind die Kernaussagen der Studie. Sie beziehen sich darauf, wie sich innere Einstellungen gegenüber dem Internet auf den Gebrauch dieses auswirken können.

Internetspezifische Faktoren die untersucht wurden waren:

- 1) Erwartungen positiver sozialer Konsequenzen der Internetnutzung
- 2) Internetbezogene Selbstwirksamkeit (Überzeugung der eigenen Fähigkeit zur Selbstregulation der persönlichen Internetnutzung auch bei Widerständen)

Hier wurden im Vergleich auch klare Unterschiede zwischen Moderaten und Exzessiven Nutzern festgestellt. Die Erwartungshaltung gegenüber positiver sozialer Konsequenzen durch Internetnutzung fallen bei den Exzessiven Nutzern wesentlich höher aus. Wohingegen die Internetbezogene Selbstwirksamkeit von den Moderaten Nutzern als eher gegeben sehen. Sowohl die hohe Erwartung positiven sozialen Konsequenzen als auch die geringere Selbstwirksamkeit wirken sich bei den Exzessiven Nutzern also verstärkend auf den Internetgebrauch und die persönliche Bedeutung aus.

Items die zur Ermittlung dieser Faktoren herangezogen wurden, waren z.B.

„Im Internet kann ich neue Freunde finden“

„Im Netz kann ich leichter mit anderen Menschen kommunizieren als im Alltag“

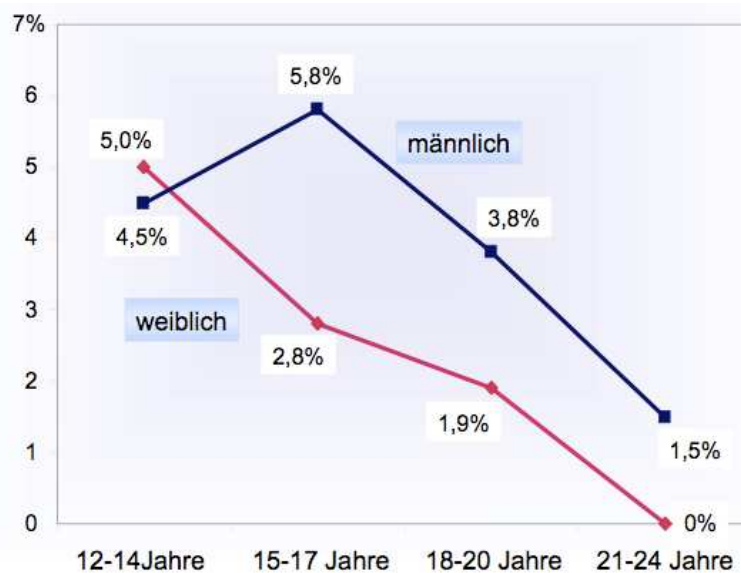
„Im Internet kann ich Menschen kennen lernen, die meine Interessen teilen“

„Wenn wichtige Dinge zu erledigen sind kann ich meine Internetaktivität aufschieben“

„Ich weiß genau, dass ich in der Lage bin, meine Internetaktivitäten einzuschränken“

6.2.2 Alters- und Geschlechtervergleich

Untersucht wurden in dieser Studie auch die Unterschiede im Alters- und Geschlechtervergleich:



Wie in der Graphik zu erkennen ist, scheinen jüngere männliche Schüler eher von exzessiver Internetnutzung betroffen zu sein als ältere weibliche Schülerinnen.

6.2.3 Internetsucht und Persönlichkeitsmerkmale

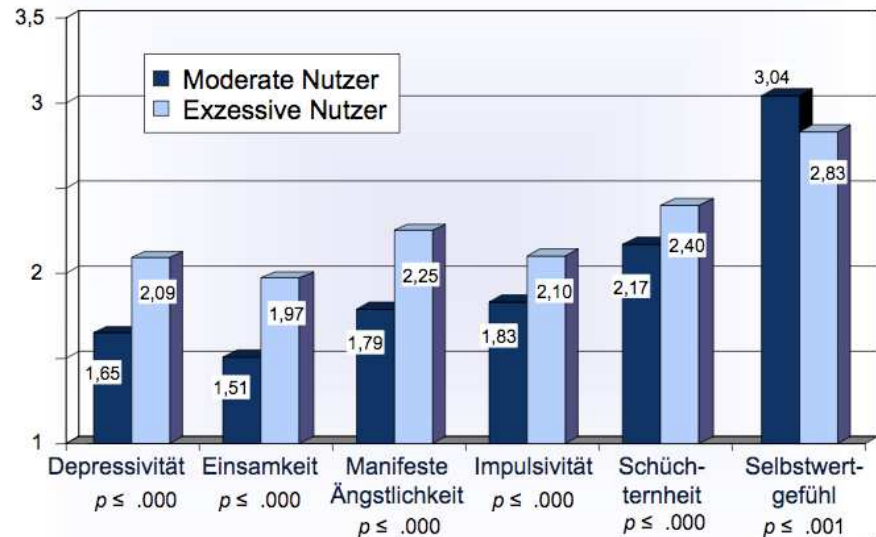
Schon Ivan Goldberg meinte, dass das Internet nicht unbedingt süchtig macht dass der Anwender damit Depressionen, Angstzustände oder Dysphorie bekämpfe.

So richteten auch Meixner und Jerusalem ein Augenmerk ihrer Studie auf die Persönlichkeitsmerkmale und in wie fern sie sich positiv oder negativ auf die Entstehung einer Internetsucht auswirken können.

Persönlichkeitsmerkmale die hier untersucht wurden waren:

- 1) Depressivität
- 2) Einsamkeit
- 3) Manifeste Ängstlichkeit
- 4) Impulsivität
- 5) Schüchternheit
- 6) Selbstwertgefühl

Auch hier sind Unterschiede zwischen Moderaten und Exzessiven Nutzern zu erkennen:



Depressivität, Einsamkeit, Manifeste Ängstlichkeit, Impulsivität, sowie Schüchternheit waren bei Exzessiven Nutzern stärker ausgeprägt als bei Moderaten Nutzern. Ihr Selbstwertgefühl wurde im Vergleich, von den Moderaten Nutzern als höher bewertet.

6.2.4 Personale und soziale Schutz- und Risikofaktoren

In weiterer Folge stellt sich also die Frage in wie weit Personale oder soziale Faktoren als potentielle Schutz- oder Risikofaktoren gesehen werden können. Hierzu wurde untersucht

- 1) Personale Faktoren des Stresserlebens bei
 - a) Herausforderung
 - b) Bedrohung
 - c) Verlust
- 2) Personale Faktoren der Copingstrategien wie
 - a) Aktives Coping
 - b) Emotionales Coping
 - c) Web-bezogenes Coping
- 3) Soziale Faktoren wie
 - a) Soziale Unterstützung
 - b) Soziale Konflikte

Die Ergebnisse lassen die Vermutung zu, dass ein Zusammenhang zwischen Internetsucht und personalen und sozialen Risikofaktoren besteht. Dies lässt sich daraus schließen, dass das Stresserleben von Exzessiven Nutzern sowohl bei Herausforderungen als auch bei Bedrohung oder Verlust höher eingeschätzt wurde, als von Moderaten Nutzern. Auch Copingstrategien wurden von den Moderaten Nutzern mehr angewandt als von den Exzessiven. Die soziale Unterstützung war bei Moderaten Nutzern eher gegeben wohingegen soziale Konflikte verstärkt von den Exzessiven Nutzern angegeben wurden.

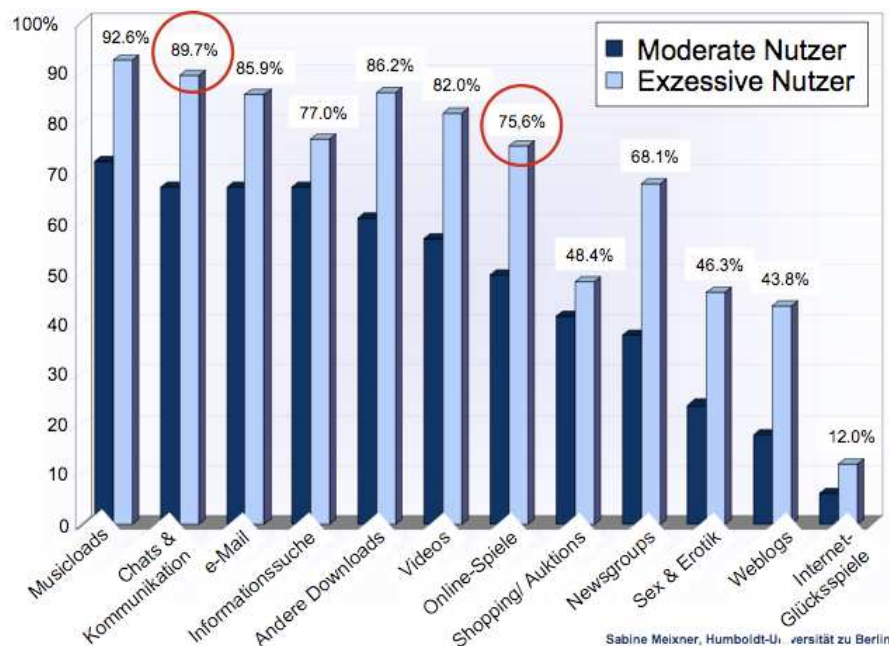
„Jugendliche Problem-User nutzen das Internet explizit als Austragungsort der (dysfunktionalen) Problembewältigung“, so ein weiteres Fazit von Meixner (2009) im Umfang der ihrer Forschungspräsentation.

6.2.5 Nutzung von Netzinhalten

Eine weitere interessante Untersuchung im Rahmen der Studien war der Vergleich bezüglich unterschiedlicher Anwendungen der Netzinhalten durch Exzessive und Moderate Nutzer.

Netzinhalte, die dabei evaluiert wurden waren:

1. Musikloads
2. Chats und Kommunikation
3. e-mail
4. Informationssuche
5. Andere Downloads
6. Videos
7. Online-Spiele
8. Shopping/ Auktionen
9. Newsgroups
10. Sex und Erotik
11. Weblogs
12. Internetglücksspiele

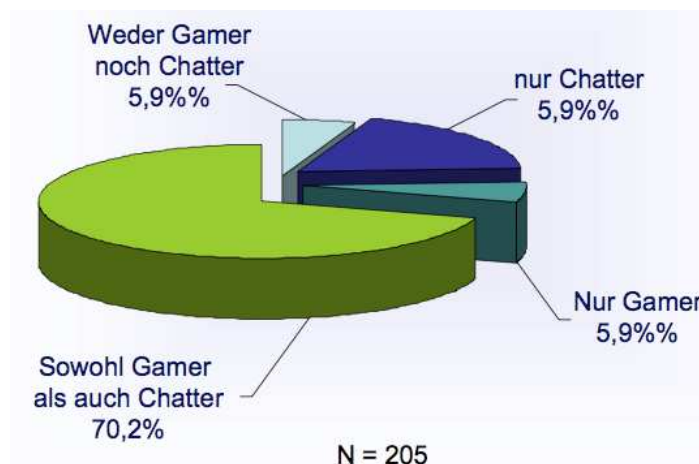


Wie zu erwarten war, werden alle Netzinhalte von Exzessiven Nutzern mehr in Anspruch genommen als von Moderaten, wobei bestimmte Inhalte unter den Exzessiven Nutzern besonders beliebt sind. Dabei scheinen vor allem Netzinhalte die zur sozialen Interaktion und zum Spielen gebraucht werden besonders stark von den Exzessiven Nutzern gebraucht zu werden. Dies deckt sich auch in etwa mit Zahlen anderer Studien. In der Klassifizierung von K. Young findet man zwar auch den Typen des Dataholics, doch ist davon auszugehen, dass davon weniger Nutzer betroffen sind als von der Abhängigkeit von Netzinhalten wie Online-Spiele. Auch wenn in Jerusalem und Meixners Studie nicht die gleiche Unterteilung wie bei Young zu finden ist, so kann man an dem Ergebnis dennoch ähnliche Tendenzen der Nutzung erkennen.

Jersusam und Meixner untersuchten die Gruppe der Exzessiven Nutzer genauer bezüglich der Nutzertypen. So wurde die Gruppe der Exzessiven Nutzer in vier Subtypen gegliedert:

- 1) Nur Gamer
- 2) Nur Chatter
- 3) Sowohl Chatter als auch Gamer
- 4) Weder Gamer noch Chatter

Das Ergebnis lässt sich wie folgt darstellen:

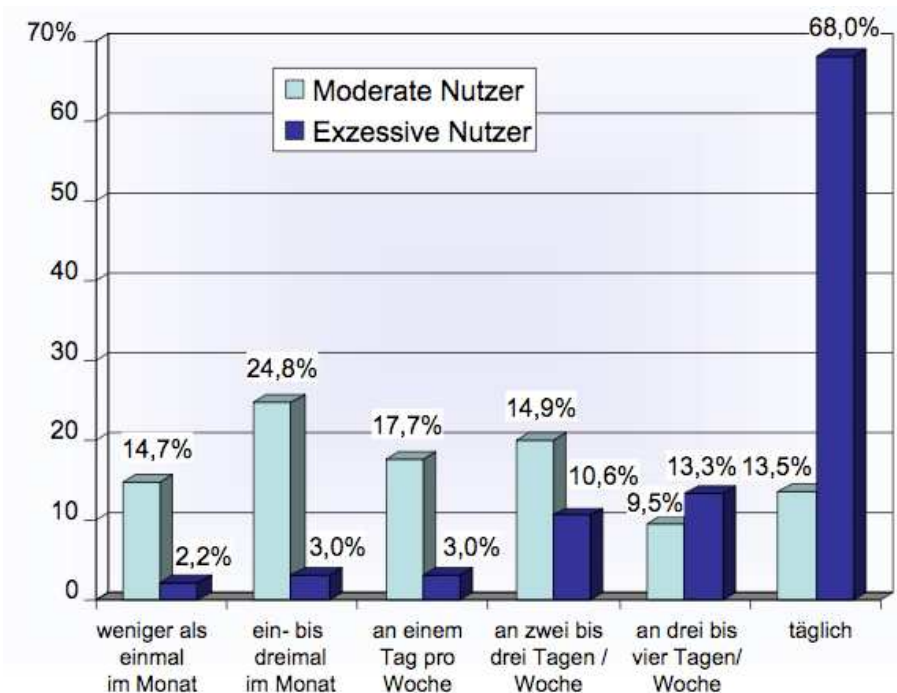


Da jedoch keine repräsentative Stichprobe vorliegt, sind die Validität sowie die Generalisierbarkeit der Ergebnisse beschränkt.

Eine weitere Fragestellung die sich aus den Ergebnissen ergeben könnte wäre, in welcher Weise sich die Internetnutzung im Erwachsenenalter weiter entwickelt. Besonders dadurch, dass viele Menschen im Berufsleben ständig mit dem Internet arbeiten und auf verschiedene Netzinhalte angewiesen sind, wäre es interessant zu sehen in wie weit sich das auf den Gebrauch von Netzinhalten auswirkt.

6.2.6 Nutzungsfrequenz

Auch wenn die Zeit, die man im Internet verbringt keinen Aussagewert darüber hat, ob man zu der gefährdeten Gruppe gehört oder nicht, so ist die Fragestellung nach dem Zusammenhang zwischen Nutzertyp und Nutzungsfrequenz doch wichtig. Es kann natürlich angenommen werden, dass Exzessive Nutzer wesentlich mehr Zeit mit Netzinhalten verbringen als Moderate Nutzer, die Frage die sich aus diesem Grund vor allem stellt ist, wie groß der Unterschied zwischen diesen beiden Gruppen ist. Die Ergebnisse in Jerusalem und Meixners Studie sprechen hier eine klare Sprache.



Wo bei den Moderaten Nutzern die Frequenz der Internetnutzung relativ gleichmäßig zwischen weniger als einmal im Monat und täglich verteilt ist, dort ist bei den Exzessiven Nutzern eine klare Tendenz zur täglichen Benutzung zu erkennen.

Eine interessante Fragestellung die sich im Anschluss an dieses Ergebnis stellen könnte wäre, in wie weit der tägliche Umgang mit dem Internet aufgrund von Arbeitsbedingungen, sich auf die Zahl der Moderaten Nutzer auswirken kann. Würde der tägliche Umgang mit dem Internet das Risiko verstärken?

Auf dem immer noch sehr jungen Gebiet der Forschung der Internetsucht findet außerdem ein so schneller Wandel bezüglich des Mediums selbst sowie der Gesellschaft statt, dass es sich in näherer Zukunft als schwierig gestalten wird eindeutige Aussagen zu tätigen.

6. Arten der Internetsucht

K. Young (1998) hat den Begriff der Internetsucht in fünf Subtypen untergliedert:

- 1) Cybersexabhängigkeit
- 2) Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften/Freundschaften
- 3) Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten
- 4) Dataholics, Infojunkies
- 5) Computerabhängigkeit

7.1 Cybersexabhängigkeit

Cybersexabhängigkeit beinhaltet das zwanghafte Herunterladen und Anschauen von Pornos im Netz, sowie die Sucht nach Erotikchats.

Von Sucht nach Herunterladen und Anschauen von Pornos sind zumeist Männer betroffen.

Von der Sucht nach Erotikchats sind sowohl Männer als auch Frauen betroffen, auch wenn die Zahl der Männer hier höher ist. Gemeint sind verschiedene Möglichkeiten

des Austauschs von erotischen Inhalten. Austragungsort können verschiedene Websites sein, auf denen man sich durch Austausch schriftlicher Mitteilungen gegenseitig Erregung bereitet. Unter diesen Begriff fallen ebenfalls die Nutzung von Internettelefonie oder die Verwendung von webcams, die ebenfalls zur Kommunikation benutzt werden können. In weiterer Entwicklung kann es über diese Kommunikation hinaus auch zu Treffen im realen Raum mit dem Ziel von sexuellen Handlungen kommen.

Faktoren die die Begünstigung von Cypersex beschreibt Cooper et al. (1999) folgendermaßen:

1. Erreichbarkeit: Sexuelle Befriedigung ist zu jeder Urzeit und ohne viel Aufwand erreichbar. Es ist nicht nötig in soziale Kontakte zu investieren oder das Haus zu verlassen, es genügt eine Internetverbindung zu besitzen
2. Erschwinglichkeit: Im Vergleich zu anderen Möglichkeiten des Erlangens von sexueller Befriedigung sehr günstig, da es viele Chats und Internetseiten gibt die günstig oder sogar gratis sind. Vor allem in der heutigen Zeit der Flatrates für Internetverbindungen.
3. Anonymität: Man muss hier nur wenig bis gar nichts von sich Preis geben. Das Aussehen spielt in der Interaktion per Chat keine Rolle. Es ist so leichter die persönlichen Vorlieben frei auszudrücken ohne sich dafür zu schämen. Man kann sich sogar dem anderen so präsentieren wie man gerade sein möchte.

Eine Problematik, die in der Eheberatung oder Paartherapie immer mehr an Bedeutung gewinnt, ist z.B. die „Cyber-Untreue“. Zum Problem wird, wenn es sich in der Tat um eine exzessive, selbst- und fremdschädigende sexualbezogene Netznutzung handelt. (Faust, Internet5)

„Von exzessivem Cypersex mit negativen Folgen scheinen rund acht Prozent der Cybersexerfahrenen betroffen zu sein- eine kleine Minderheit, deren Probleme jedoch im Einzelnen nicht zu unterschätzen sind. (N.Döring 2004)

Syptomatik:

Folgen die aus der der Cypersexabhängigkeit resultieren können formuliert Faust (Internet 5) folgendermaßen:

- 1) Vereinsamung
- 2) Rückzug
- 3) Isolationsgefahr

„Statt auf Cypersex zurückzugreifen, hatte er (Fallbeispiel) sich auch mit anderen Mitteln ablenken und betäuben können, etwa mit Alkohol. Dementsprechend diagnostizieren einige Therapeuten exzessiven Cypersex als Substanzabhängigkeit gemäß dem DSM IV“ (Faust) Diese Ansicht würde auch von Meixner geteilt werden, da sie Internetsucht generell zur Substanzabhängigkeit hinzu zählen würde.

Ein weiterer diagnostischer Ansatz ist, übermäßigen Cypersex als paraphilieähnliche Störung zu diagnostizieren. Begründet wird dies von Martin Kafka durch seine klinische Studie. Diese hat festgestellt, dass Personen die in exzessiver Weise Pornographie, Telefonsex oder Cypersex nutzen, zwanghafte fremdgehen oder masturbieren, oft mehrere solcher Verhaltensweisen an den Tag legen und weisen gleichzeitig paraphile Muster auf. Aus diesem Grund schlägt er vor, übermäßigen Cypersex als paraphilieähnliche Störung zu diagnostizieren und im DSM mit den Paraphilien zur Gruppe der hypersexuellen Störungen zusammenzufassen. Auch hier scheinen Männer stärker als Frauen betroffen zu sein.

7.2 Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften und Freundschaften

Auch im Bereich der virtuellen Gemeinschaften und Freundschaften besteht ein hohes Suchtrisiko. Gemeint sind hier alle Arten von Plattformen auf denen Kommunikation stattfindet. Die Nutzer finden hier über das Internet Gesprächspartner und Freunde. Plattformen auf denen eine solche soziale Interaktion stattfinden kann sind z.B. Chatrooms, die es zu viele verschiedenen Themengebieten gibt, aber auch so genannte social networks wie facebook oder studivz. Die Entwicklung hat hierbei weg von Chats und hin zu social networks stattgefunden. Dort wo vor einigen noch die meisten Exzessiven Nutzer in Chats zu finden waren, sind es heute die social networks die sich großer Beliebtheit erfreuen.

Allerdings muss berücksichtigt werden, dass fast alle social networks auch über die Möglichkeit zu chatten verfügen.

Freundschaften, die über soziale Plattformen egal welcher Art gelebt werden, machen es für viele Nutzer oft einfacher sich im Gespräch zu öffnen. Studien haben gezeigt, dass bei virtuellen Freundschaften ein Gefühl des Vertrauens schneller aufgebaut wird, als in der face-to-face-Interaktion. Ein Vorteil, der bei der Kommunikation im Netz gesehen werden kann ist, dass Chatpartner jeder Zeit zur Verfügung stehen. Auch wenn nachts z.B. weniger Chatpartner „online“ sind, so wird sich doch immer jemand zum reden finden.

Der Nachteil der dadurch entstehen kann ist, dass ein Gefühl der Verpflichtung gegenüber diesen virtuellen Freundschaften aufkommen kann. Allein durch die Befürchtung Aufmerksamkeit und Freunde zu verlieren, wird viel Zeit im Netz verbracht um die sozialen Kontakte zu Pflegen. Da die Zahl der Freundschaften mit der Zeit jedoch immer größer wird, wird auch der Zeitaufwand für Kontaktpflege immer größer. In weiter Folge kann es daher bei Betroffenen zur sozialen Isolation außerhalb des virtuellen Raumes kommen was die Bindung ans Netz nur noch verstärkt.

Als Risikogruppen werden hier Singles, Hausfrauen, Pensionisten, Arbeitslose, Menschen ohne gefestigtes soziales Umfeld aber vor allem Collegestudenten und Jugendliche genannt.

Spezifische Anzeichen für diese Art der Abhängigkeit sind:

- Man hat das Bedürfnis immer noch mehr Zeit im Chat zu verbringen
- Außerhalb der Chatzeit beschäftigt man sich gedanklich sehr viel mit sozialen Interaktionen im Netz die bereits passiert sind oder die man plant zu tun
- Das Interessen an gesellschaftlichen Events sinkt, da man die Zeit lieber am Computer verbringen würde
- Man fühlt sich von den Menschen im Chat wesentlich besser verstanden als von den Freunden oder der Familie
- Man bleibt häufig länger im Chat als man eigentlich geplant hat
- Man hat Freunde oder Familie schon belogen im Bezug auf die Dauer ihres Internetkonsums

- Man benutzt den Chat um sich von Problemen abzulenken oder um vor der eigenen Stimmungslage zu flüchten (z.B. Depression, Angst, Hilflosigkeit, Einsamkeit)

7.3. Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten

Zu dieser Kategorie zählt Young sowohl das Onlineglücksspiel als auch die Onlinekaufsucht.

7.3.1 Onlineglücksspiel

Die Anzahl von Möglichkeiten im Internet an Wetten und Glücksspielen teil zu nehmen ist groß. Besonders häufig werden hier Online-Casinos besucht. Auf diesen Seiten sind die verschiedensten Arten Glücksspiel zu finden. Von Kartenspielen wie Poker oder Black Jack bis hin zu Roulette ist hier alles auf einer Seite zu finden. Im Rahmen des Symposiums „Glücksspiel 2008“ an der Universität Stuttgart-Hohenheim vertrat Chantal Mörsen von der Universität Mainz den Standpunkt, dass das Suchpotential von Onlineglücksspielen größer sei als beim normalen Glücksspiel. „Daheim am Computer entziehen sich die Betroffenen jeglicher Kontrolle“, hinzu komme, dass Glücksspiel im Internet zu jeder Zeit möglich sei und das Spielverhalten dadurch länger unbemerkt bleibt. (Mörsen, Internet 7) Besonders Glücksspiel-Angebote bei denen direkte Gewinne zu erwarten sind, wie z.B. Poker sieht Mörsen als besonders problematisch. Außerdem ist der Aufwand der betrieben werden muss wesentlich geringer. Es gibt keine Kleiderordnung und keine Öffnungszeiten.

Bei manchen Spielen liegen die Gründe der Beliebtheit aber auch im Spiel selber. Bei reinen Glücksspielen macht es keinen Unterschied ob man sie online spielt oder im Netz. Bei Spielen mit Gegnern ist dies jedoch anders. Beim Pokern kann man viel am Gesichtsausdruck des Spielers ablesen was das eigene Spiel beeinflussen kann. Beim Online-Spiel fällt diese Komponente weg. Wodurch auch Menschen, die sich im normalen Spiel schwerer tun würden.

Besonders junge Spieler sieht Mörsen als besonders gefährdet. . „Die probieren alles aus. Außerdem fehlt es ihnen an Erfahrung, wie sie ihren Stress, ihre Probleme am besten verarbeiten können“

Bei Onlinewetten ist für die Spieler besonders interessant, dass sich zu jeder Zeit also auch während eines Sportereignisses wetten können. So können bei Live-Wetten z.B. Torwetten oder Wetten auf den Schnellsten der nächsten Runde abgegeben werden.

Die Symptome der Online-Spielsucht unterscheiden sich nicht wirklich von denen, des im DSM-IV und im ICD-10 genannten Pathologischen Spielens.

Diagnostische Kriterien für Pathologisches Spielen laut DSM-IV:

A. Andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in mindestens fünf der folgenden Merkmale ausdrückt:

- (1) ist stark eingenommen vom Glücksspiel (z.B. starkes Beschäftigen mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächste Spielunternehmungen, Nachdenken über Wege, Geld zum Spielen zu beschaffen),
- (2) muss mit immer höheren Einsätzen spielen, um die gewünschte Erregung zu erreichen,
- (3) hat wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben,
- (4) ist unruhig und gereizt beim Versuch, das Spielen einzuschränken oder aufzugeben,
- (5) spielt, um Problemen zu entkommen oder um eine dysphorische Stimmung (z.B. Gefühl von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression) zu erleichtern,
- (6) kehrt, nachdem er/sie beim Glücksspiel Geld verloren hat, oft am nächsten Tag zurück um den Verlust auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“)
- (7) belügt Familienmitglieder, den Therapeuten oder andere, um das Ausmaß der Verstrickung in das Spielen zu vertuschen
- (8) hat illegale Handlungen wie Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um das Spielen zu finanzieren,

(9) hat eine wichtige Beziehung, seinen Arbeitsplatz, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen wegen des Spielens gefährdet oder verloren

(10) verlässt sich darauf, dass andere Geld bereit stellen, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überwinden

B. Das Spielverhalten kann nicht besser durch Manische Episode erklärt werden

Aktuellen Studien zufolge gibt es in Deutschland 250.000 Spielsüchtige, was in etwa der Zahl von Drogen- und Alkoholabhängigen entspricht. Es ist an zu nehmen, dass die Zahlen in Österreich ähnlich sind.

Wie bei der normalen Spielsucht, so steigt auch bei der Online-Spielsucht die Suizid-Gefahr stark. Denn es passiert oft, dass sich der Betroffene sehr hoch verschuldet und dass soziale Beziehungen zu Bruch gehen. Nicht selten mündet die Situation in Hoffnungslosigkeit und Resignation.

7.3.2. Onlinekaufsucht

Die Kaufsucht wird zu den Zwangsstörungen gerechnet. Auch hier kann die Onlinekaufsucht mit der normalen Kaufsucht fast gleichgesetzt werden. Es handelt sich dabei um den Zwang ständig wiederholende Kaufhandlungen zu vollziehen. Die Ursachen sind verschieden: Ängste, Depressionen, innere Leere, aber meistens steht die Entstehung mit einem geringen Selbstwertgefühl in Verbindung. In einer Studie der Universität Hohenheim wurde 2001 die Kaufsucht erstmals auch in Deutschland untersucht. Von vielen Betroffenen wurde angegeben, dass das Kaufen materiellen Gütern sowohl der Stimulation, ähnlich dem Spielens beim Glücksspiel, als auch zur Beruhigung um die innere Unruhe zu bekämpfen dienen kann. Außerdem wird es oft als eine Art der Selbstbestätigung erlebt. Im Kaufen wird ein Symbol für selbstständiges, kompetentes Entscheiden, für Überfluss und intensives Leben gesehen. Auch das Gefühl der emotionalen Unterstützung, der Bestärkung unsicherer Identität, der Anerkennung in anderen Lebensbereichen und der Schutz vor innerer Leere und Minderwertigkeitsgefühlen scheinen eine große Rolle zu spielen.

Die Studie der Kammer für Arbeiter und Angestellte in Wien hat in ihrem Bericht zur

Kaufsucht angegeben, dass ca. 10% der Befragten stark kaufsuchtgefährdet sind. Am stärksten betroffen scheinen junge Frauen zu sein, ihr Anteil liegt bei 68%. Erstaunlich hierbei ist, dass eine ähnlich aufgebaute Studie in Deutschland lediglich 6% der Befragten als stark gefährdet einordnet. Zu finden ist Kaufsucht in allen Bildungs- und Einkommensschichten. Deutliche Unterschiede scheinen auch zwischen Singles und Personen die in festen Partnerschaften leben zu bestehen, wobei Singles hier gefährdeter sind. (Internet 9)

Ein weiteres Ergebnis der Studie war, dass es einen sehr deutlichen Zusammenhang zwischen der Nutzung des Internets zum Einkaufen und der Kaufsuchtgefährdung gibt ($r=.336$; $p=.00$). Wie bei anderen Ausprägungen der Internetsucht ist auch hier die Möglichkeit rund um die Uhr einkaufen zu können ein begünstigender Faktor. Des Weiteren begünstigt die elektronische Bezahlung die Kaufsucht, da die Hemmschwelle herab gesetzt wird. Online-Auktionen wie auf ebay wirken sich durch das Gefühl des „Erfolgslebnisses“ ebenfalls förderlich aus. (Internet 9)

Fast alle Betroffenen spezialisieren sich auf bestimmte Produkte. Schmuck, Kleidung oder Schmuck werden dabei häufiger von Frauen und technische Geräte von Männern gekauft.

Kaufsucht ist immer mit einem schlechten Gewissen und Schamgefühl verbunden. Was nicht selten zu einem Teufelskreis führen kann, da man diese Gefühle durch einen erneuten Einkauf versucht zu reduzieren. Die finanziellen Konsequenzen reichen von einem permanent überzogenen Konto bis hin zur Kreditkartenverschuldung in Millionenhöhe. (Internet 8)

Aus diesem Grund tritt die Kaufsucht oft zusammen mit Depressionen und Angstzuständen auf.

7.4. Dataholics, Informationsjunkies

Dataholics sind ausgezeichnet durch ständiges Surfen im Internet. Sie durchsuchen das Internet nach Informationen, laden Unmengen von Musik oder Filmen aus dem

Netz, Checken ständig ihre e-mails oder Surfen einfach nur von einer Seite zur nächsten. Es wird versucht eine Ordnung in die Unübersichtlichkeit des Netzes zu schaffen. Begünstigend wirken hier der unglaubliche Datenumfang und die Einfachheit der Seiten. Jede Seite ist mit einer Vielzahl von anderen Seiten verlinkt. In der Zeit vor den heutigen flatrates kam es bei vielen Betroffenen zu einer hohen Verschuldung. Heute ergeben sich viele Probleme durch den illegalen Download enormer Datenmengen. Hinzu kommt, dass es sich um keine anerkannte Erkrankung handelt und dadurch bei einer Strafverfolgung meist zu hohen Strafzahlungen kommen kann. Wie bei den meisten anderen Arten der Internetsucht, kann es auch hier zu einer sozialen Isolation kommen, da so viel Zeit im Netz verbracht wird, dass soziale Bindungen zerbrechen können.

Besonders betroffen scheinen bei diesem Subtyp Studenten zu sein. Gerade sie benutzen im Rahmen ihres Studiums das Internet sehr häufig als Informationsquelle und laufen daher eher Risiko sich darin zu verlieren.

Da die meisten Betroffenen die berufstätig sind, auf ihrem Arbeitsplatz ebenfalls einen Internetzugang haben, sinkt ihre Arbeitsleistung rapide ab. In weiterer Folge kann dies nicht selten zum Verlust des Arbeitsplatzes führen, wodurch die Betroffenen nur noch mehr Zeit zum Surfen haben.

7.5. Computerabhängigkeit

Da zu dieser Gruppe auch die Onlinespielsüchtigen gezählt werden, ist sie wohl eine der Größten. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich hier so genannte „ego-shooter“, aber auch Online Rollenspiele. Marktführend ist hier „World of Warcraft“ (WoW). Gerade bei diesem Spiel scheint das Suchtpotential besonders groß zu sein. Begründet mag dies darin liegen, dass die Betroffenen hier ihre Persönlichkeit in Form eines Avatars neu erschaffen können. Das gewünschte Äußere kann einfach erschaffen werden. Außerdem werden die sozialen Kategorien des Wirklichen Lebens abgebildet, so dass der Spieler hier einen sozialen Status erreichen kann, nach dem er sich im realen Leben sehnt. Es geht um Anerkennung, Respekt, Hierarchien, Macht und sozialen Aufstieg. Das Verhängnisvolle an diesem Spiel ist vor allem, dass je mehr Zeit man auf das Spiel verwendet, desto höher steigt man in dieser Hierarchie auf und je größer ist der Spielerfolg. (Internet 10)

Obwohl dieses Spiel zuhause am Computer gespielt kommt als erschwerende Komponente eine Art Gruppendruck hinzu. Um im Spiel erfolgreich zu sein muss man sich irgendwann so genannten Guilden anschließen. Nur gemeinsam in der Gruppe kann man ab einem bestimmten Level noch weiter vorankommen. Um als Gruppe gemeinsam spielen zu können müssen alle Spieler online sein. Wenn man also die Spielzeiten der Gilde nicht einhält, kann es schnell passieren, dass man aus der Gruppe verbannt wird.

Ein weiterer Faktor, der bei WoW aber vor allem bei „Ego-shootern“ besonders suchtfördernd ist, ist das oben genannte Flow-Erlebnis. Dabei gehen die Spieler ganz im Spiel auf und haben ein Glückserlebnis. Aus diesem Grund werden oft viele Stunden durch Spielen verbracht und die Realität rückt nach und nach in den Hintergrund. Bei vielen Spielen können im Falle auch die beschriebenen Entzugserscheinungen auftreten.

Besonders betroffen sind junge/jugendliche Männer. Jedoch sind Schätzungen darüber wie viele „Gamer“ zur Gruppe der Süchtigen gehören sehr verschieden. Weltweit gibt es 11,5 Mio. von denen je nach dem 6-60% als suchgefährdet betrachtet werden. (Internet 11)

Die Entwicklung geht bis hin zum völligen Kontrollverlust. Exzessive Spieler verbringen ihre Zeit bis zur völligen Erschöpfung vorm Computer. Die gesundheitlichen Auswirkungen können enorm sein. Durch den Bewegungsmangel, das Verharren in der gleichen Körperhaltung über Monate hinweg und durch schlechte Ernährung sind die Langzeitfolgen extreme Gewichts-/bzw. Abnahme, Mangelerscheinungen oder Haltungsschäden. Bei vielen Spielern kommen zu diesen körperlichen Belastungen dann noch exzessiver Nikotin und Koffeinkonsum hinzu, damit sie so lange wie möglich „fit“ sein können. Außerdem verlieren viele aufgrund ihrer Sucht den Job oder ihre sozialen Bindungen zerbrechen.

Quellenangaben

Literatur

Mair, E. (2003). *Interpersonale Probleme und soziale Unterstützung bei Internetsucht*. Unveröffentlichte Diplomarbeit, Leopold- Franzens-Universität Innsbruck.

Petersen K.U. et al. (2009). Pathologischer Internetgebrauch – Epidemiologie, Diagnostik, komorbide Störungen und Behandlungsansätze. *Fortschr. Neurol. Psychiat.*; 77, 263–271.

Young K. (1998). *Caught in the Net: to recognize the signs of Internet addiction - and a winning strategy for recovery*. New York: Wiley

Nicola Döring, Per Tastatur zum Orgasmus, *Psychologie heute* 6/2004, Weinheim, Beltz-Verlag

André Hahn, Matthias Jerusalem, Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz; erschienen im Raithel, J. (2001), *Risikoverhalten Jugendlicher, Erklärungen, Formen und Prävention*

Henning Saß, Wittchen, Zaudig Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen-DSM-IV-TR

Elmar Lange, Frank Muck (1997), *Werkstatt Konsumpädagogik*, Hoheneck Verlag, Hamm

Internet

Internet 1:

http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Daun_Rosenberg/Datencontainer/Bilder_Rosenberg/Veroeffentlichungen/Online-Sucht.pdf stand 20.11.2009

Internet 2: http://www.faskinder.de/04_info/begriffe.htm Stand 13.01.2010

Internet 3:

http://www.bmg.bund.de/cln_169/SharedDocs/Downloads/DE/Drogen-Sucht/Drogen_20und_20Sucht_20allgemein/Drogen-_20und_20Suchtbericht_202009,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/Drogen-%20und%20Suchtbericht%202009.pdf

Internet 4: <http://www.e-health.at/zimmerl/chat-teil3.html> stand 20.11.2009

Internet 5:

http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Daun_Rosenberg/Datencontainer/Bilder_Rosenberg/Veroeffentlichungen/Online-Sucht.pdf Stand 13.01.2010

Internet 6:

<http://www.psychiatrie-heute.net/psychohygiene/cybersex.html> Stand 21.1.2010

Internet 7:

http://www.welt.de/wissenschaft/article1672672/Internet_Gluecksspiel_macht_suechtiger_als_Casino.html Stand 28.1.2010

Internet 8:

http://www.kaufsucht.org/fileadmin/website/berichte/zusammenfassung_der_kaufsuchtstudie.pdf Stand 28.1.10

Internet 9:

<http://www.praevention.at/upload/documentbox/AK-Kaufsuchtstudie2009.pdf>
Stand 28.1.10

Internet 10:

<http://www.welt.de/webwelt/article2260911/Die-Wahrheit-ueber-die-Computersucht.html> Stand 28.1.10

Internet 11:

http://www.spieleradar.de/PC/spiele/news/world-of-warcraft/6_3344_520/wow-spieler-sollen-die-welt-retten.html Stand 31.1.10

Vortrag

Meixner, Sabine; „Stress und Sucht im Internet - Exzessive Internetnutzung in der Adoleszenz und im jungen Erwachsenenalter“; Universität Innsbruck, 21.10.2009

Abbildungen

Abb.1: Petersen K.U. et al. (2009). Pathologischer Internetgebrauch – Epidemiologie, Diagnostik, komorbide Störungen und Behandlungsansätze. *Fortschr. Neurol. Psychiat.*; 77, 263–271. S. 264.

Abb. 2:

http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Daun_Rosenberg/Datencontainer/Bilder_Rosenberg/Veroeffentlichungen/Online-Sucht.pdf ; Stand 20.11.2009

Tabellen

Tab.1: Petersen K.U. et al. (2009). Pathologischer Internetgebrauch – Epidemiologie, Diagnostik, komorbide Störungen und Behandlungsansätze. *Fortschr. Neurol. Psychiat.*; 77, 263–271. S. 265, Tab.1.

Anhang

Anhang 1: Pathologisches Glücksspiel nach DSM IV (Quelle: <http://www.ift.de/index.php?id=225>), Stand: 14.01.2010.

Anhang 2: Medienfragebogen der Fachklinik Michaelshof (Quelle: <http://www.evh-pfalz.de/dat/ein/24/Medienfragebogen.pdf>), Stand: 13.01.2010

Anhang

Anhang 1

Pathologisches Glücksspiel nach DSM IV

DSM IV

312. Störungen der Impulskontrolle, nicht andernorts klassifiziert

312.31 Pathologisches Glücksspielen

Diagnostische Leitlinien

A Andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in mindestens fünf der folgenden Merkmale ausdrückt

1. Starke Eingenommenheit vom Glücksspiel (z.B. starke gedankliche Beschäftigung mit Geldbeschaffung)
2. Steigerung der Einsätze, um gewünschte Erregung zu erreichen
3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Spiel zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben
4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch, das Spiel einzuschränken oder aufzugeben
5. Spielen, um Problemen oder negativen Stimmungen zu entkommen
6. Wiederaufnahme des Glücksspiels nach Geldverlusten
7. Lügen gegenüber Dritten, um das Ausmaß der Spielproblematik zu vertuschen
8. Illegale Handlungen zur Finanzierung des Spielens
9. Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, von Arbeitsplatz und Zukunftschancen
10. Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte

