

dialog:

Martin Speringer, BA

Mein Kind im Netz Wann beginnt Sucht?

dialog:

Wir helfen Menschen über Sucht zu sprechen

Verein Dialog

dialog: Grundsätze

Der Verein

- Gemeinnützig
- Kostenlos
- Akzeptanzorientierung
- KundInnen sind AuftraggeberInnen
- Inhalte unterliegen der Verschwiegenheitspflicht
- Multiprofessionelle Teams



dialog: Mit wem wir arbeiten

Die Zielgruppen

- Personen, die konsumieren, konsumiert haben oder suchtgefährdet sind
- Angehörige
- am Thema Sucht interessiert
- Personen mit Weisungen
- Personen mit Schulweisung
- Personen über das AMS



dialog:

Integrative Suchtberatung
Nord

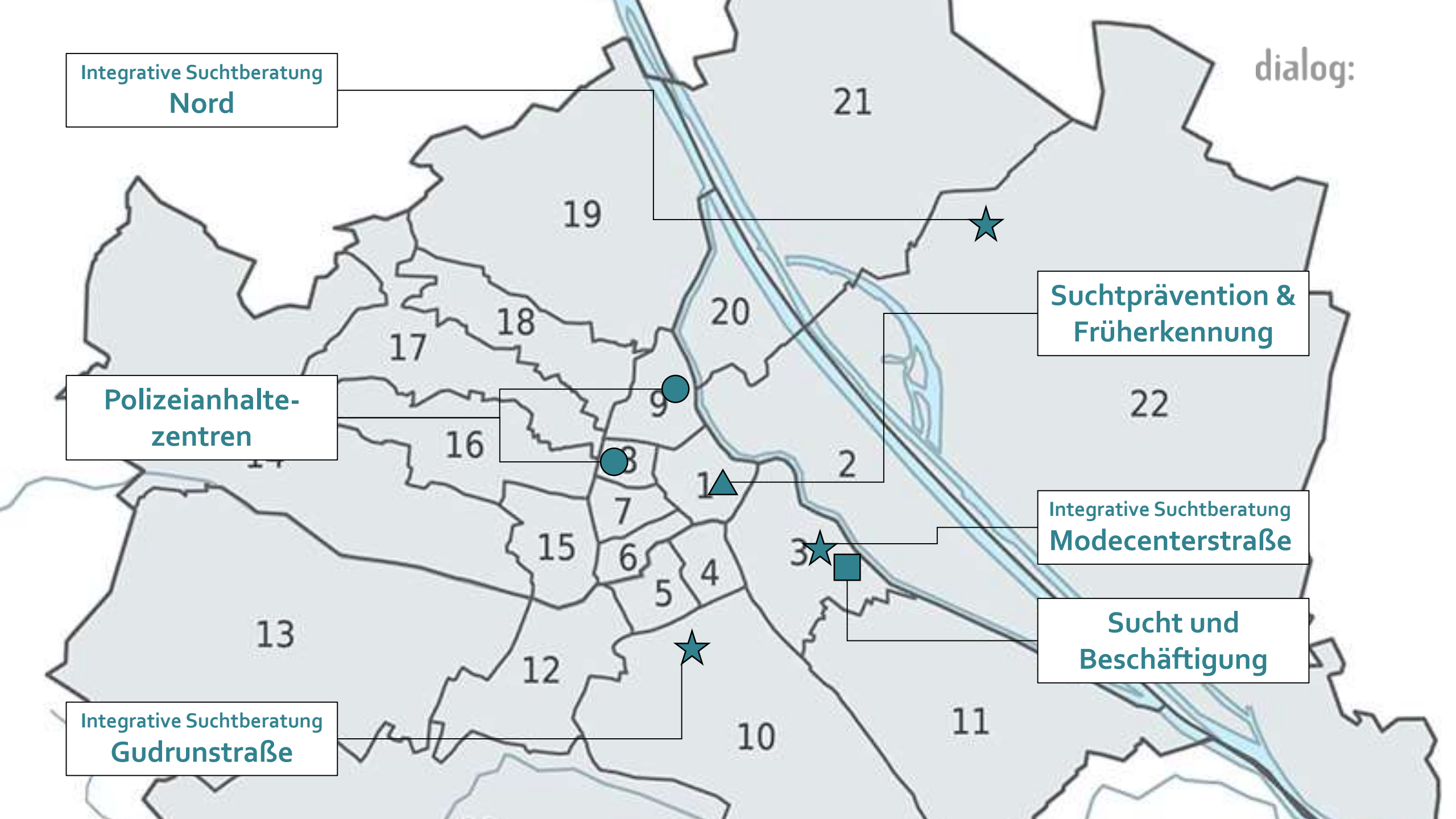
Polizeianhalte-
zentren

Integrative Suchtberatung
Gudrunstraße

Suchtprävention &
Früherkennung

Integrative Suchtberatung
Modcenterstraße

Sucht und
Beschäftigung



dialog: Angebote

Prävention

- Arbeit mit Jugendlichen, Eltern, LehrerInnen & MultiplikatorInnen
- Arbeit mit Betrieben
- Arbeit mit Sozialen Organisationen
- Substanzbezogene und Verhaltenssüchte



dialog:

Teil 2

Diagnostik



Abhängigkeitssyndrom nach ICD-10*

- Starker Wunsch, die Substanz einzunehmen
- Schwierigkeiten, den Konsum zu kontrollieren
- Anhaltender Substanzgebrauch trotz schädlicher Folgen
- Substanzgebrauch wird Vorrang vor anderen Aktivitäten und Verpflichtungen gegeben

- Toleranzerhöhung
- Körperliches Entzugssyndrom

Gaming Disorder nach ICD-11*

- impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context)
- increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities
- continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences

* The gaming behavior and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

Internet Gaming Disorder nach DSM-5*

- Andauernde Beschäftigung mit Internetspielen
- Entzugerscheinungen
- Toleranzentwicklung
- Kontrollverlust
- Interessensverlust an früheren Aktivitäten
- Weiteres exzessives Spielen trotz psychosozialer Probleme
- Verleugnung des tatsächlichen Ausmaßes des Spielens
- Spielen, um negative Emotionen zu vermindern bzw. diesen zu entkommen
- Gefährdung einer wichtigen Beziehung, Arbeitsstelle, Ausbildungsstelle, Karriereoption

*Fünf oder mehr der oben genannten Symptome müssen über eine Periode von 12 Monaten erfüllt sein.

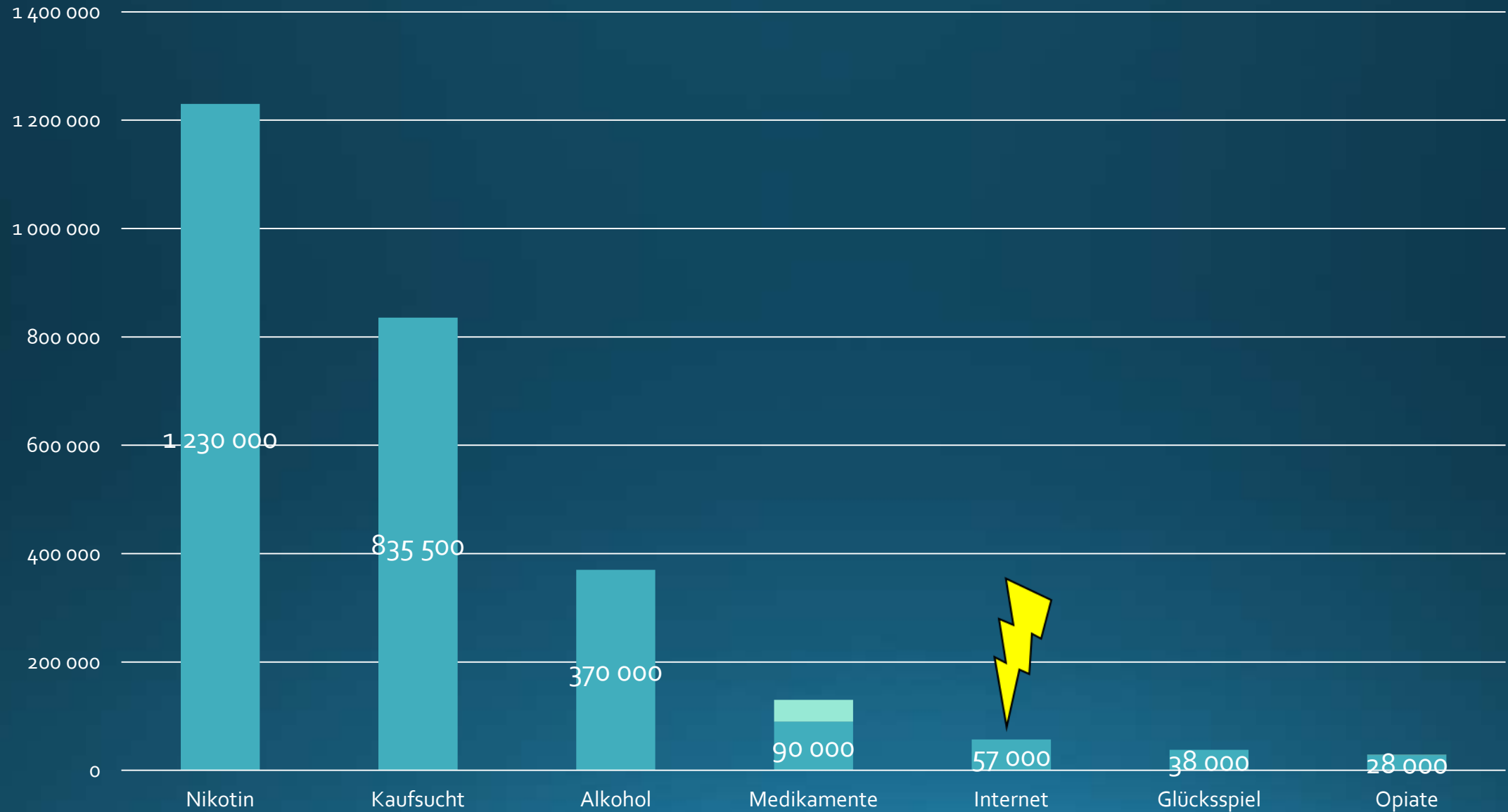
dialog:

Teil 3

Zahlen



dialog: Abhängige in Österreich 2017



dialog: „Onlinesüchtig“ laut Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (D)

Zahlen & Fakten

„Internet Gaming Disorder“ *

1,2 % der Jugendlichen (in der 9. Schulstufe)

0,8 % der Erwachsenen

„Internetabhängigkeit“ *

4 % der 14-16 jährigen

2,4 % der 14-24 jährigen

1 % der 14-64 jährigen

0,7% der über 25 jährigen

2,6 % HauptschülerInnen

0,6 % GymnasiastInnen

keine Signifikanzen mit / ohne Migrations-hintergrund
beim Suchtverhalten**

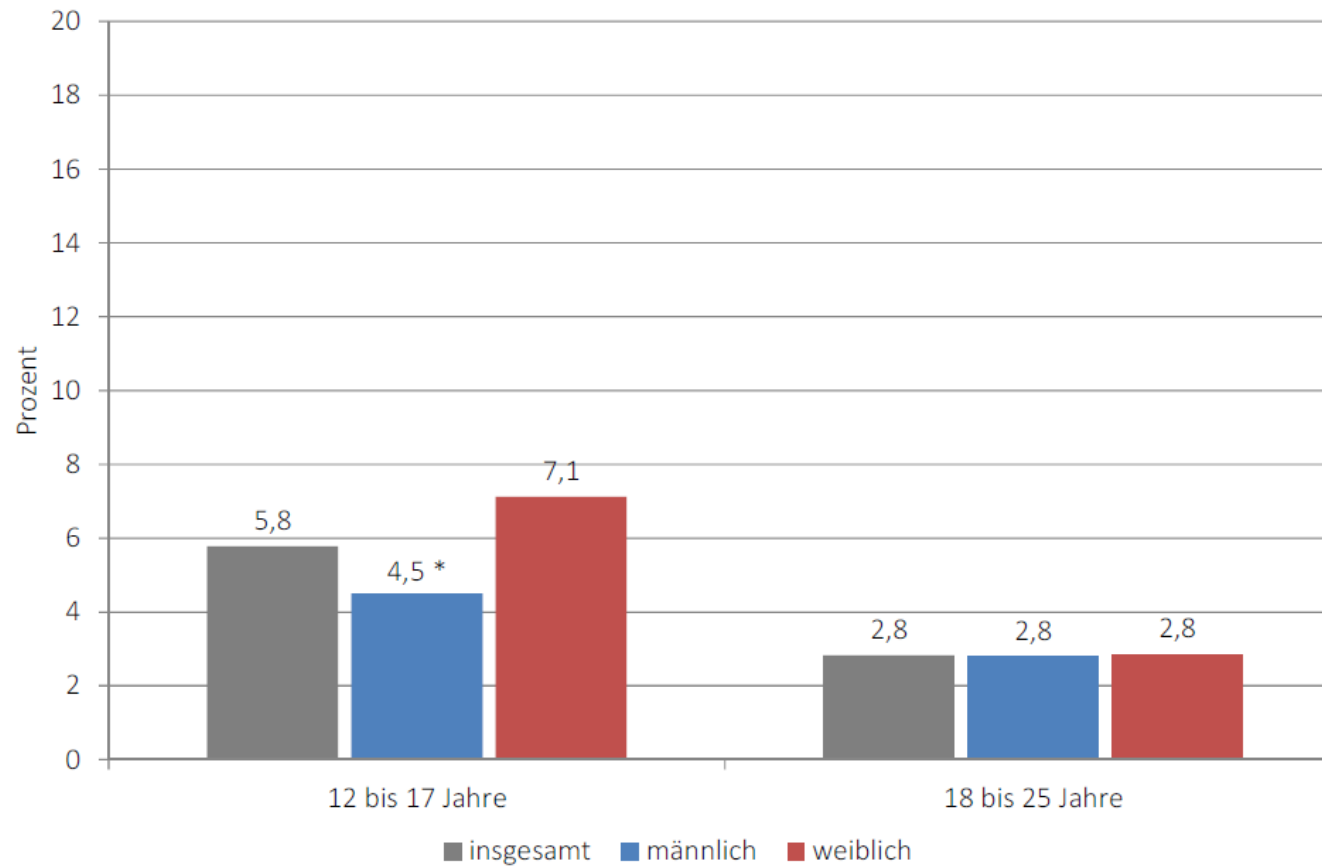
<https://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/suchtpraevention/?sub=105>

* https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/Publikationen/Drogen_Sucht/Abschlussbericht/Drogen_und_Suchtbericht_2016_screen.pdf

**Zeitschrift „Addiction“, 2015: Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN), Forschungsdiagnose „Internet Gaming Disorder“ des DSM-5, erfasst mittels CSAS. 11.003 Neuntklässlern in Niedersachsen. Zwölf-Monats-Prävalenz 1,2 %. Durchschnittsalter 15a.



dialog: BZgA Forschungsbericht 2017, Teilband Computerspiele und Internet



Definition internet- und computerspielbezogene Störung: Befragte mit mindestens 30 Punkten in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied mit $p < 0,05$ (Binär logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

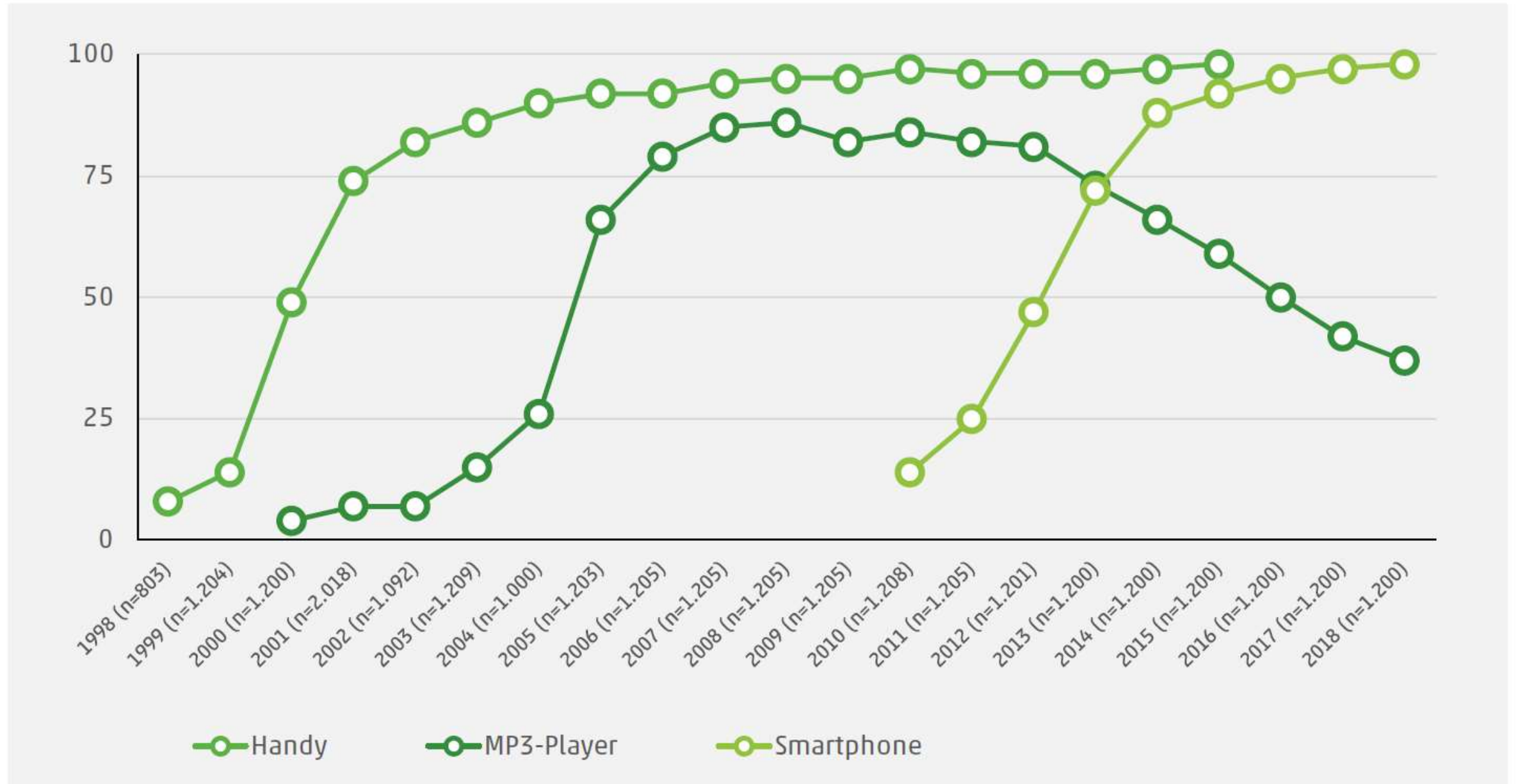
dialog: BZgA Forschungsbericht 2017, Teilband Computerspiele und Internet



Definition internet- und computerspielbezogene Störung: Befragte mit mindestens 30 Punkten in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Ergebnisse auf Basis der Festnetzstichproben 2011 und 2015 mit Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter.

*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied zum Jahr 2011 mit $p < 0,05$ (Binär logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter, Jahr und CIUS-Variante).

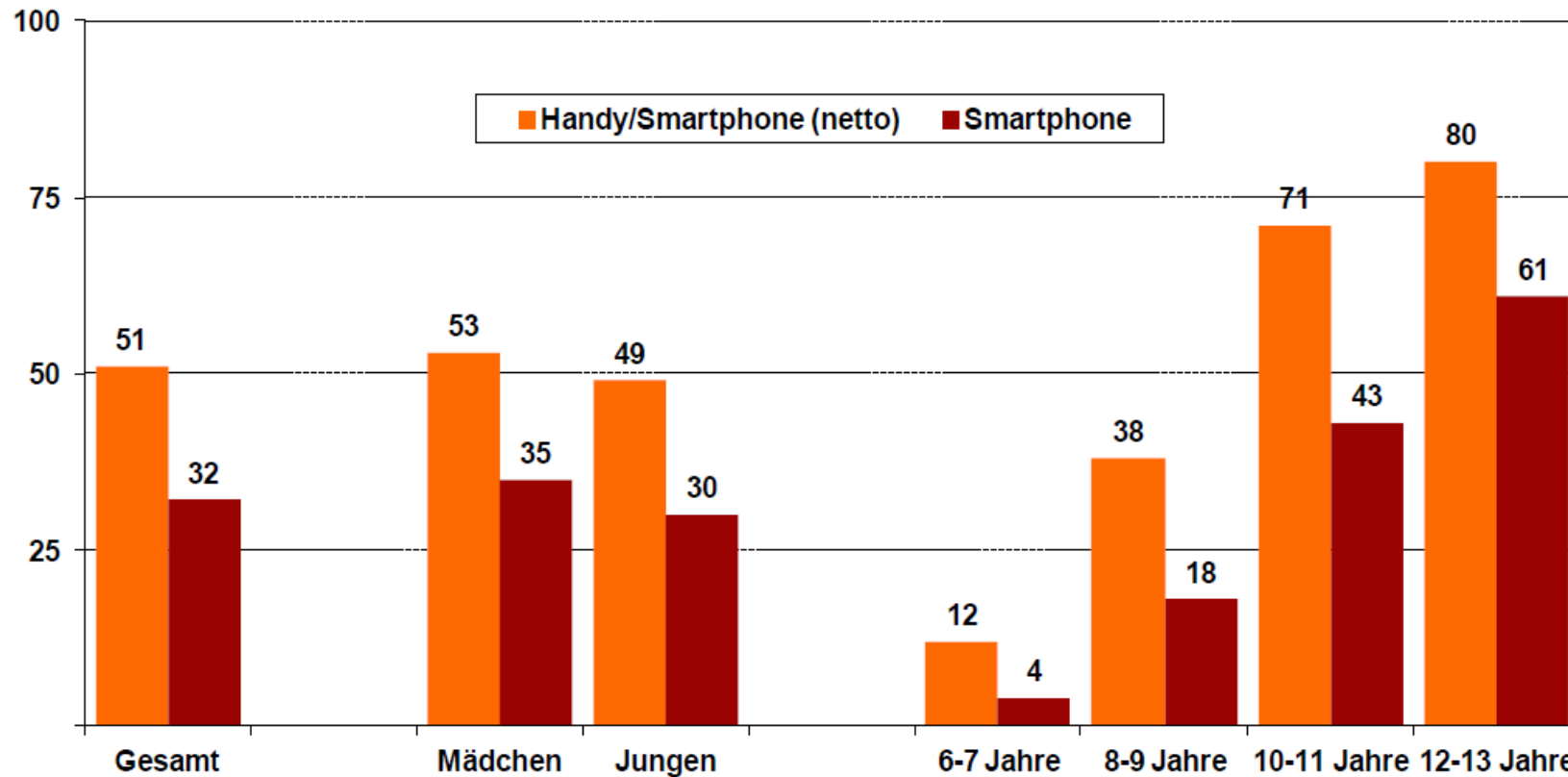
Gerätebesitz Jugendlicher: Handy, MP3-Player und Smartphone 1998-2018



Quelle: JIM 1998-JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Handy-/Smartphonebesitz der Kinder 2016

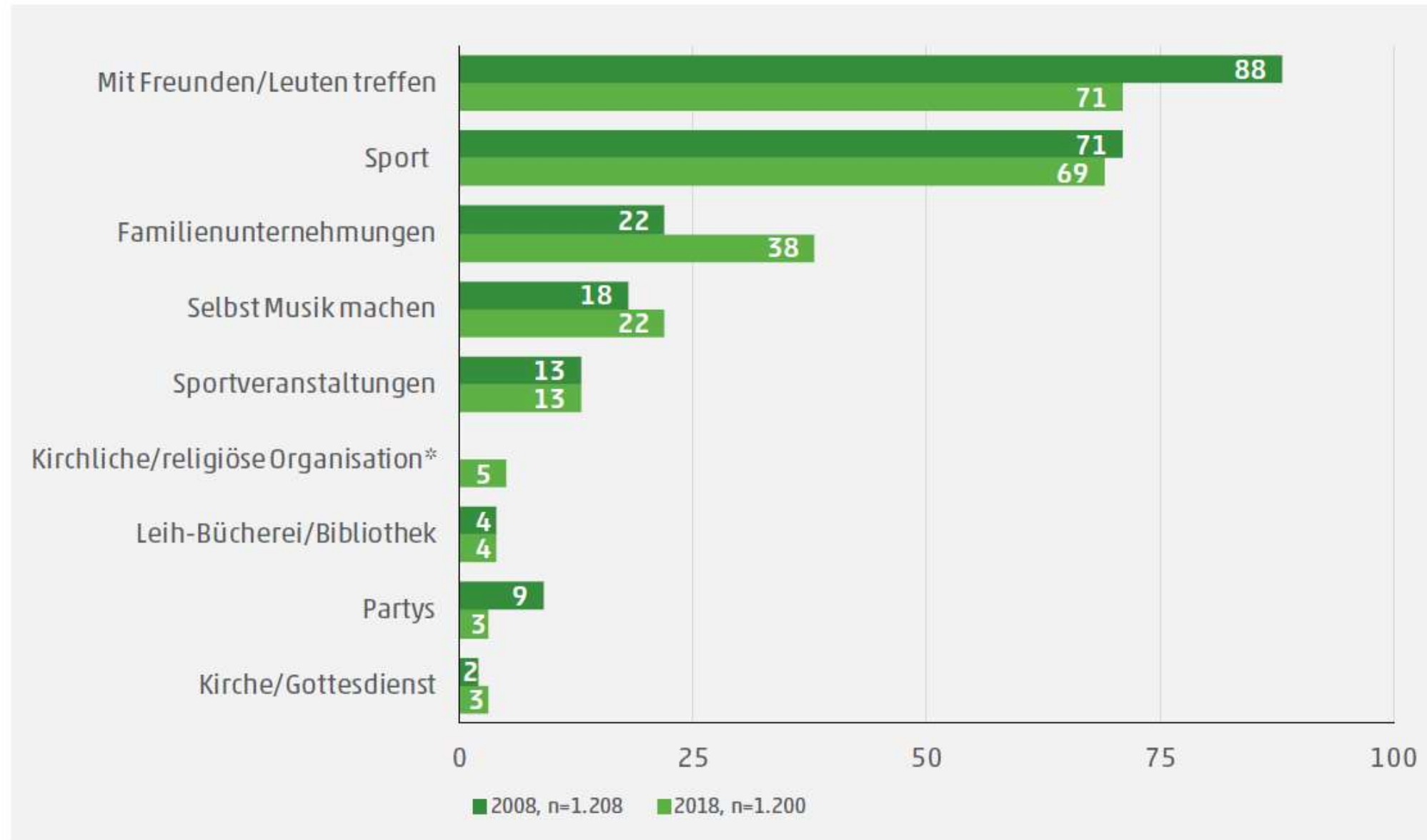
- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

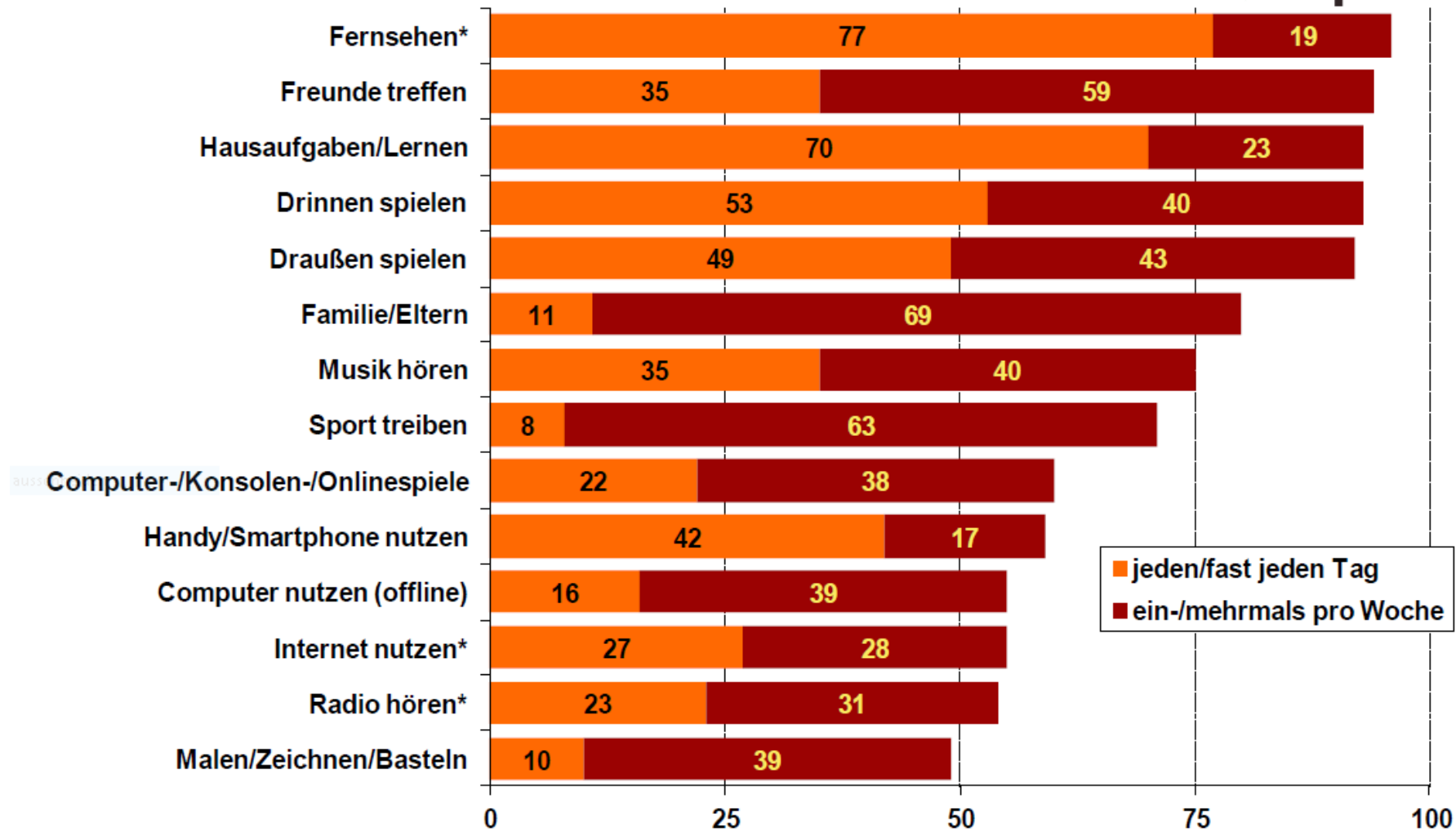
Freizeitaktivitäten 2008/2018

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, JIM 2018, Angaben in Prozent, *2008 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten

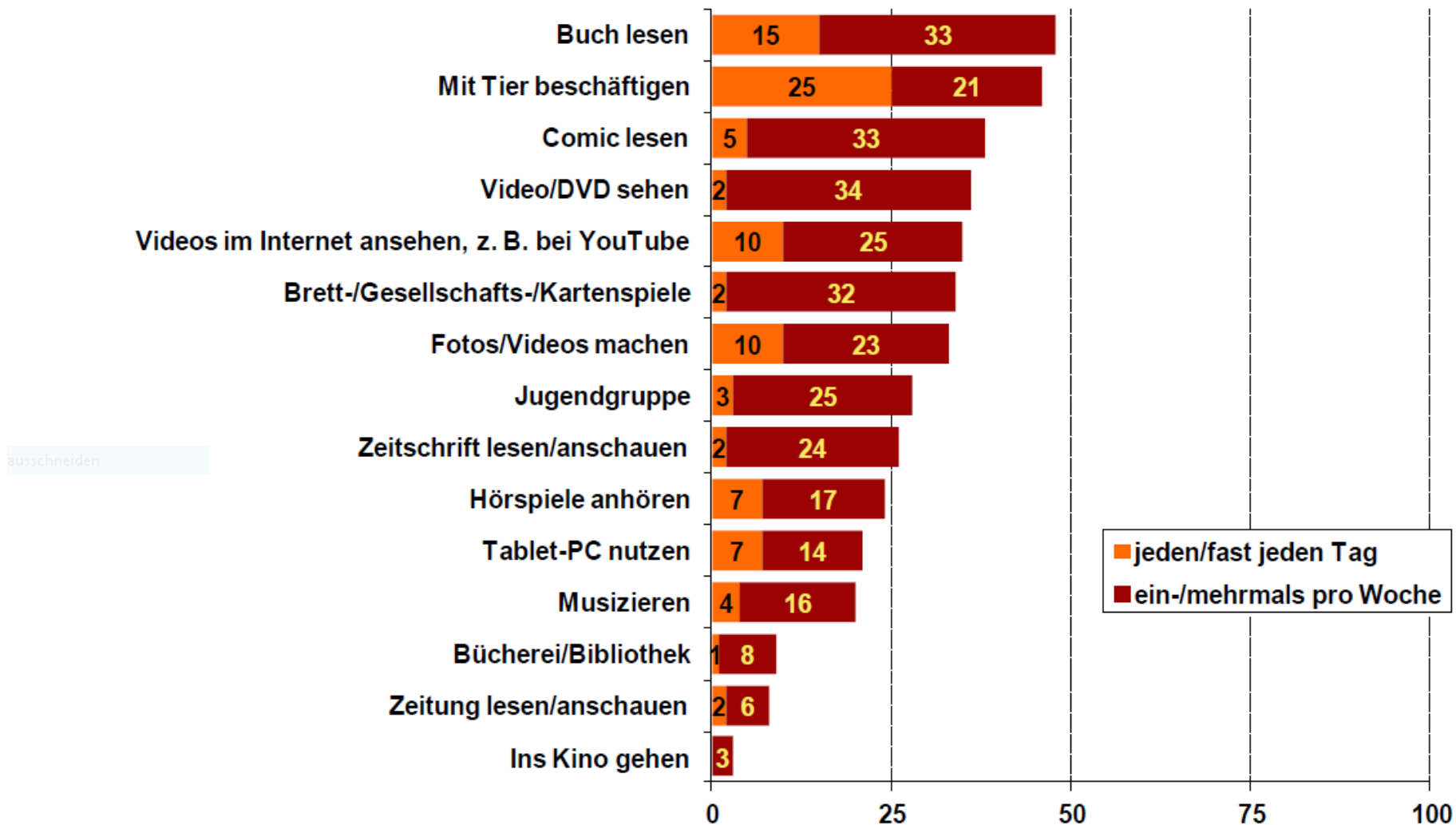
Freizeitaktivitäten 2016 (Teil 1)



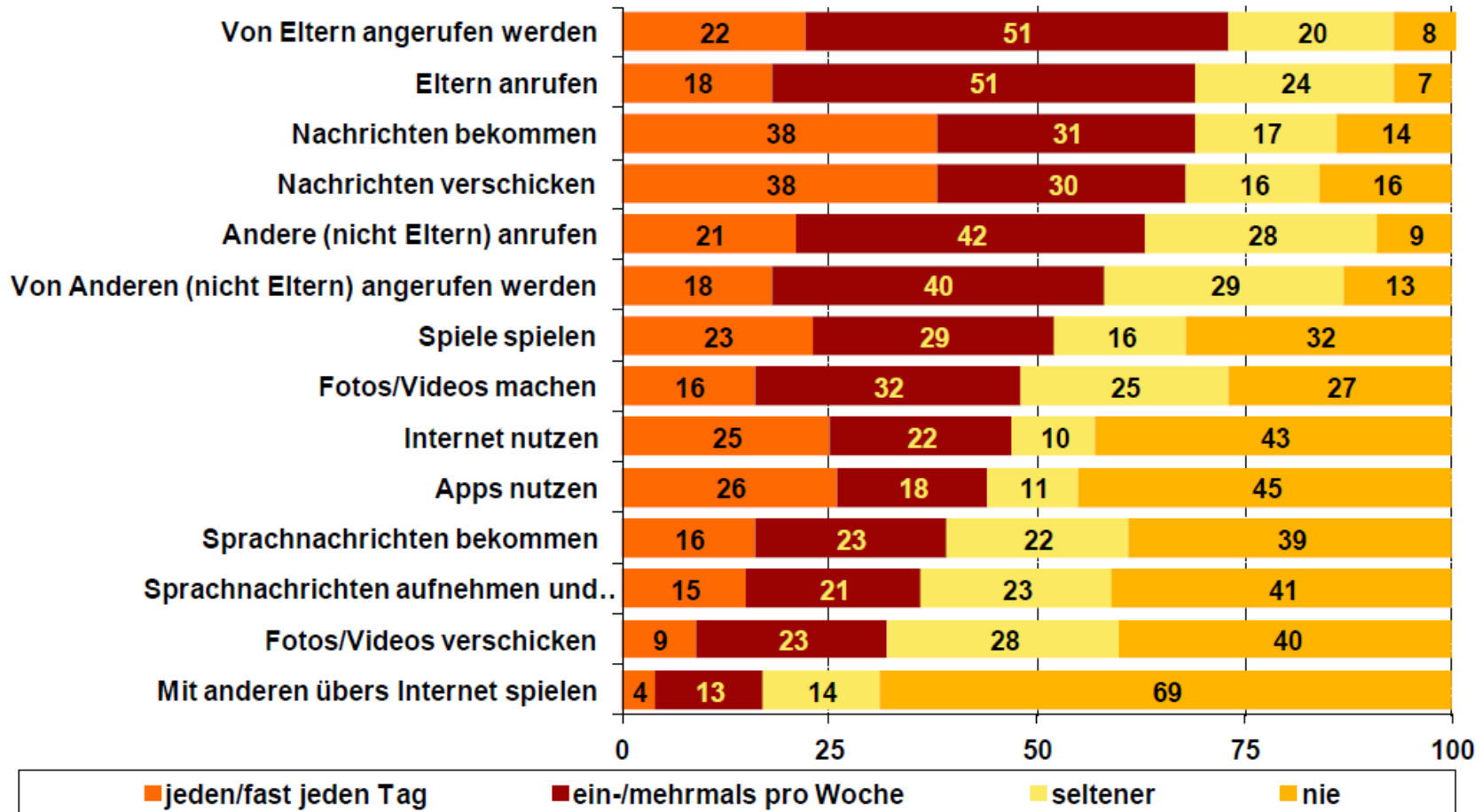
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg

Basis: alle Kinder, n=1.229

Freizeitaktivitäten 2016 (Teil 2)



Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Handy-Nutzer, n=821

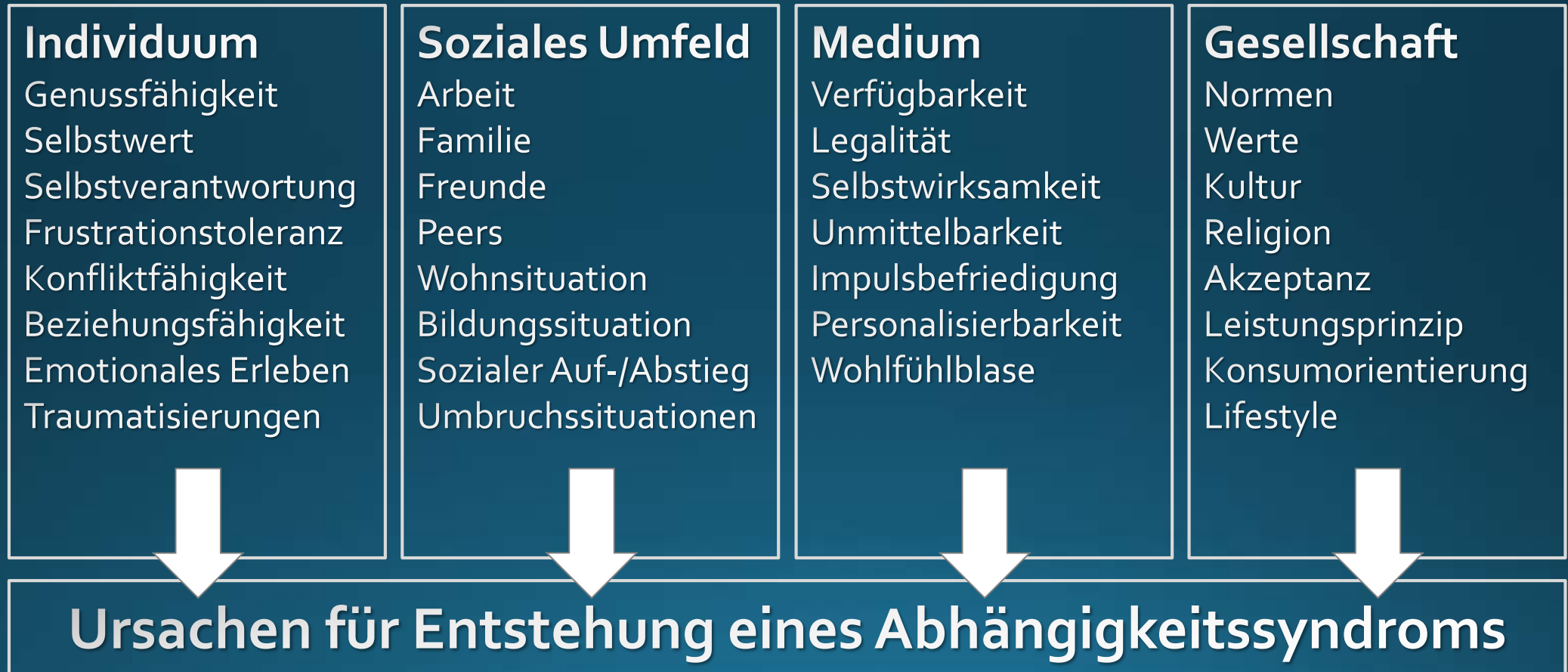
dialog:

Teil 4

Suchtbasics



Ursachenmodell



dialog: Risikofaktoren

Persönlich

- Impulsivität
- Geringe Selbstkontrolle
- Beeinträchtigte Inhibitionsfunktionen
- Trait „Aggressivität“ (Computerspielverhalten)
- Extraversion und Neurotizismus (sozialen Medien)
- Harm Avoidance, emotionale Reaktivität und Ängstlichkeit

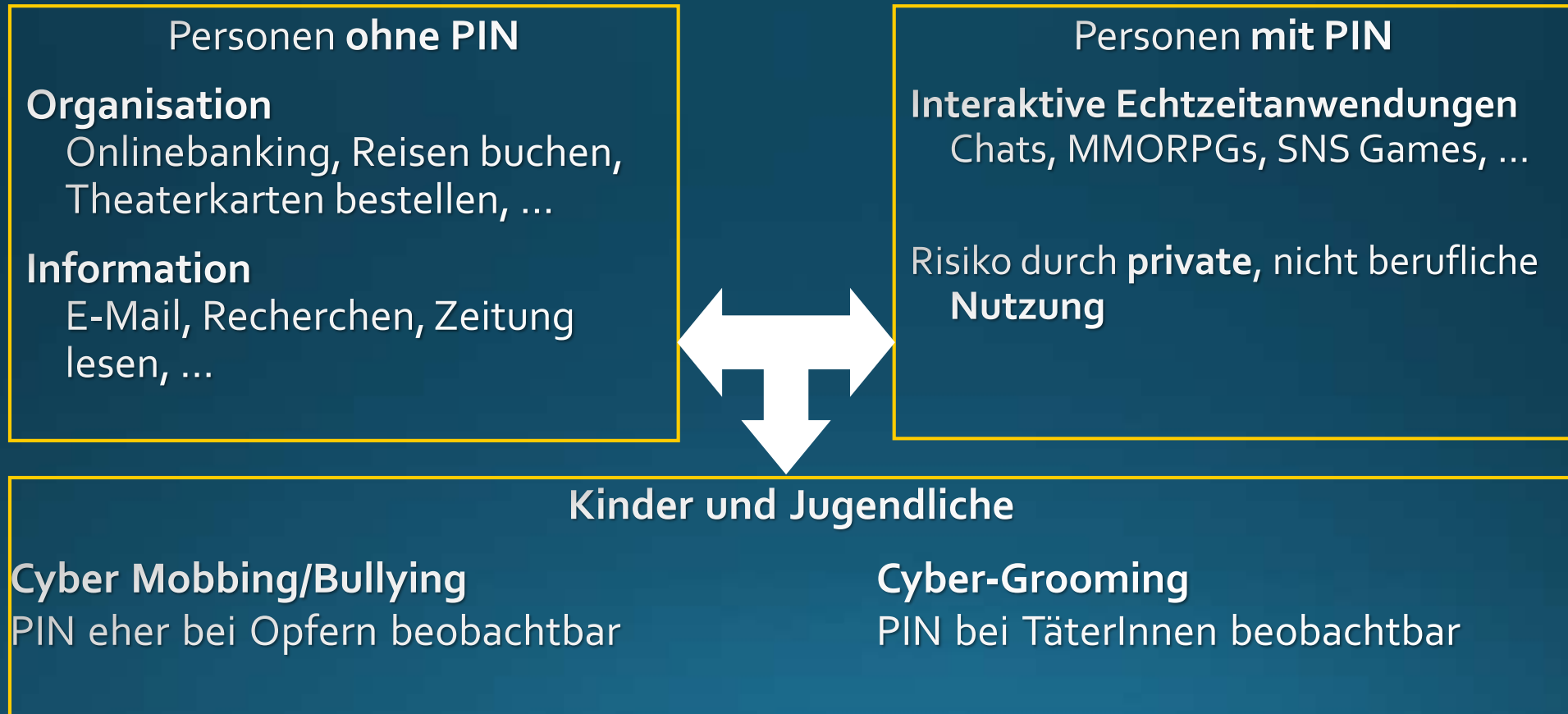


Psychiatrisch

- Einsamkeit, Schüchternheit und soziale Ängstlichkeit
- Depression
- ADHS
- Persönlichkeitsstörungen
- (andere) Suchterkrankungen: exzessiver Substanzkonsum, Pyromanie, Kaufsucht, Sexsucht, pathologisches Glücksspiel, ...



Risiko Nutzungsbezogen



dialog: Hinweise auf eine mögliche Suchtgefährdung
oder akute Krise oder psychische Belastung oder ...

Wichtig!
Konsum \neq Sucht
Illegale Substanz \neq Sucht

Suchtgefährdung

- Zunehmende Nachlässigkeit
- Nachlassen der Leistung
- Konzentrationsprobleme
- Lügen
- Verslossenheit
- Rückzug
- Depressive Verstimmung
- Gereiztheit
- Aggressivität
- Interesselosigkeit
- Gleichgültigkeit
- Konfliktvermeidung
- Ablehnen von Hilfsangeboten
- Entscheidungsunfähigkeit
- Delinquenz

dialog:

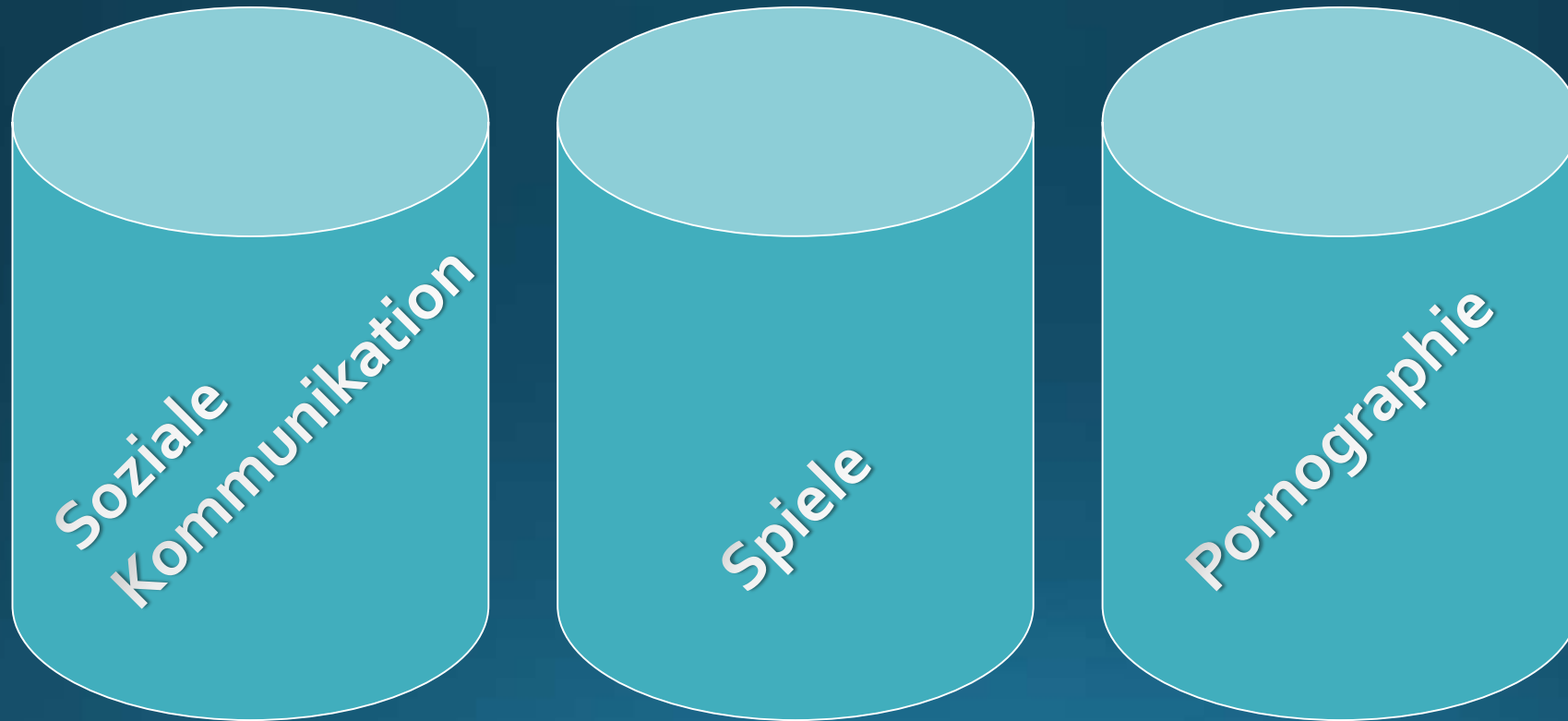
Teil 5

Problemfelder



dialog: Die 3 Bereiche des PIN

Problematisches Internetnutzungsverhalten



dialog: Gründe für die Nutzung

Funktionen

- Kommunikation (Messaging, Chats, E-Mails,...)
- Information (Referate, Hausübung)
- Unterhaltung (Spiele, Musik, Videos)
- Gewinnen von Freundschaften
- Zusammensein mit Freunden
- Kommunikation
- Orientierung
- Abgrenzung
- Anerkennung
- Kontaktpflege
- Persönlichkeit- & Identitätsentwicklung



Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele 2018

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

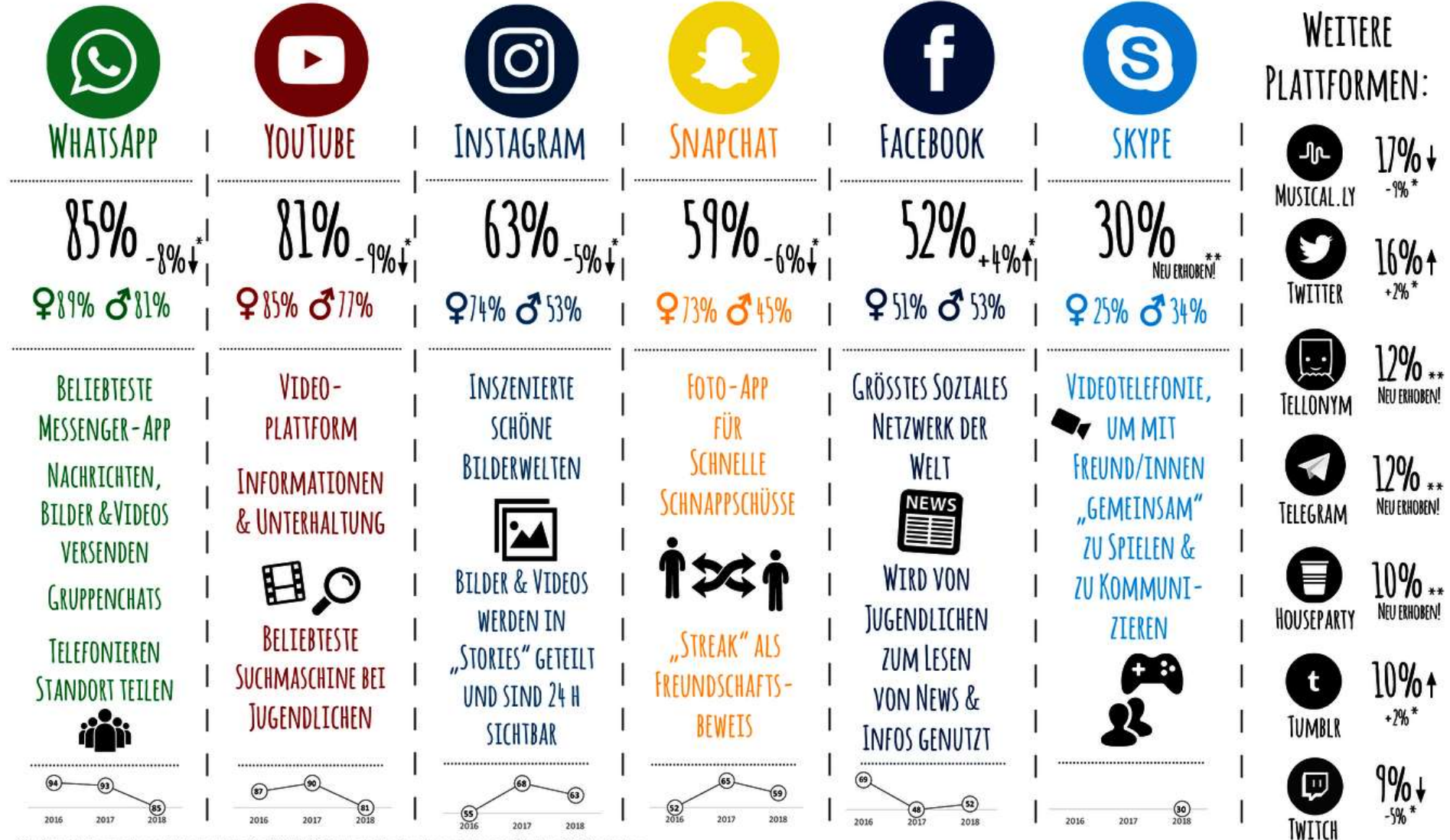
	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 28%	„Fortnite“ 16%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„Minecraft“ 17%	„FIFA“ 14%	„Grand Theft Auto“ 14%	„Grand Theft Auto“ 12%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Minecraft“ 12%	„FIFA“ 10%	„Call of Duty“ 11% „League of Legends“ 11%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 14%
Rang 2	„FIFA“ 15% „Grand Theft Auto“ 15%	„FIFA“ 12%
Rang 3	„Call of Duty“ 13%	„Minecraft“ 10%

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2018 ÖSTERREICH

Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!



* Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2017 | ** Erstmals für den Jugend-Internet-Monitor 2018 erhoben
 Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du? (Mehrfachantworten möglich)
 Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 01/02 2018. n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 196 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5%.
 Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC 3.0 AT). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.
 Gefördert durch das Bundeskanzleramt, Sektion Familien und Jugend. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

dialog:

Teil 6

Konkrete Vorschläge



dialog: Was kann ich tun?

Konkrete Vorschläge

1. Bedürfnisse kennen und ernst nehmen
2. Medienkompetenz lehren und lernen
3. Anbieten von (attraktiven) Alternativen
4. Kompromisse finden
5. Gemeinsame Regeln erarbeiten



dialog: Bedürfnisse kennen und ernst nehmen

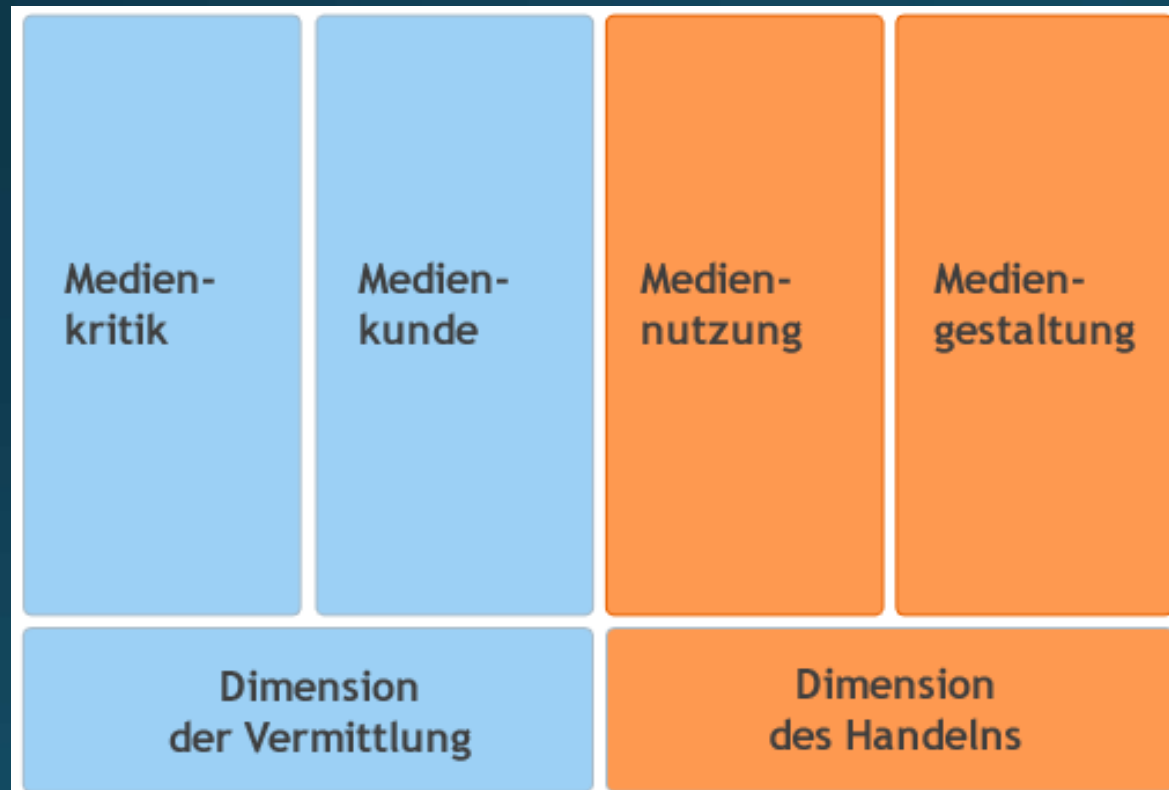


dialog: Bedürfnisse kennen und ernst nehmen



dialog: Medienkompetenz (Baacke, 1997)

Medienkompetenz



Medienkompetenz beschreibt die Fähigkeit, Medieninhalte aufzunehmen, zu verarbeiten und zu verstehen. Der Begriff steht auch für das Vermögen, sich in der Medienwelt zurechtzufinden, sich selbstbestimmt und verantwortungsvoll darin zu bewegen und in medialen Kommunikationsstrukturen aktiv zu kommunizieren.

Nachahmung

Medien als
Ausnahme

10 – 15
min

0 - 3

Familien
fotos

Wiederholende
Inhalte

Kurze
Filme &
kleine
Spiele

Gemeinsame
Ausflüge auf
kindgerechte
Websites

4-6

Nicht
(lange)
alleine

Filter
Programme

Freunde

Anfangs
nicht
alleine

Idole &
Hobbies

7 - 11

Spiele

Filter
Programme

Das gesamte
Spektrum
wird genutzt

Regeln
vereinbaren

ab 12

Bleiben Sie
authentisch

Kompetenz
der
Jugendlichen
anerkennen

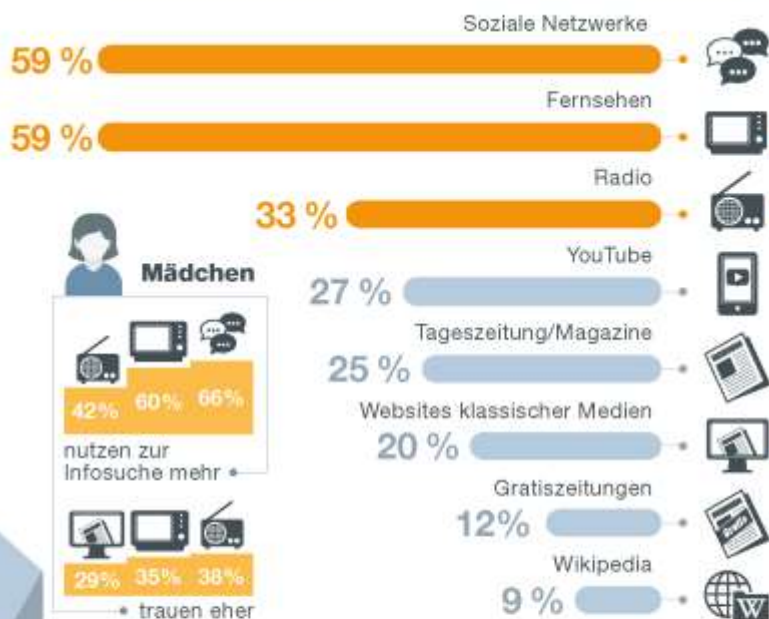
Gerüchte im Netz

Wie bewerten Jugendliche Informationen aus dem Internet?

Onlinebefragung n=400 (14-18 Jahre)
Nov/Dez 2016, sechs qualitative Interviews

Informationsquellen

Woher beziehen Jugendliche Informationen zu tagesaktuellen Themen?



Glaubwürdigkeit

Welche Quellen finden Jugendliche sehr glaubwürdig?



86% der befragten Jugendlichen sind sich nicht sicher, ob die Informationen im Internet richtig oder falsch sind.

Überprüfung

Wie bewerten Jugendliche eine Information aus dem Internet?



Doch in der Praxis sieht es oft anders aus:

- Oberflächliche Recherchen
- Artikel werden kaum gelesen – Überfliegen der Headline
- Nur eine Quelle wird konsultiert

Tipps für den Umgang mit Gerüchten:

Skeptisch sein, besonders bei reißerischen Formulierungen und drastischen Bildern.

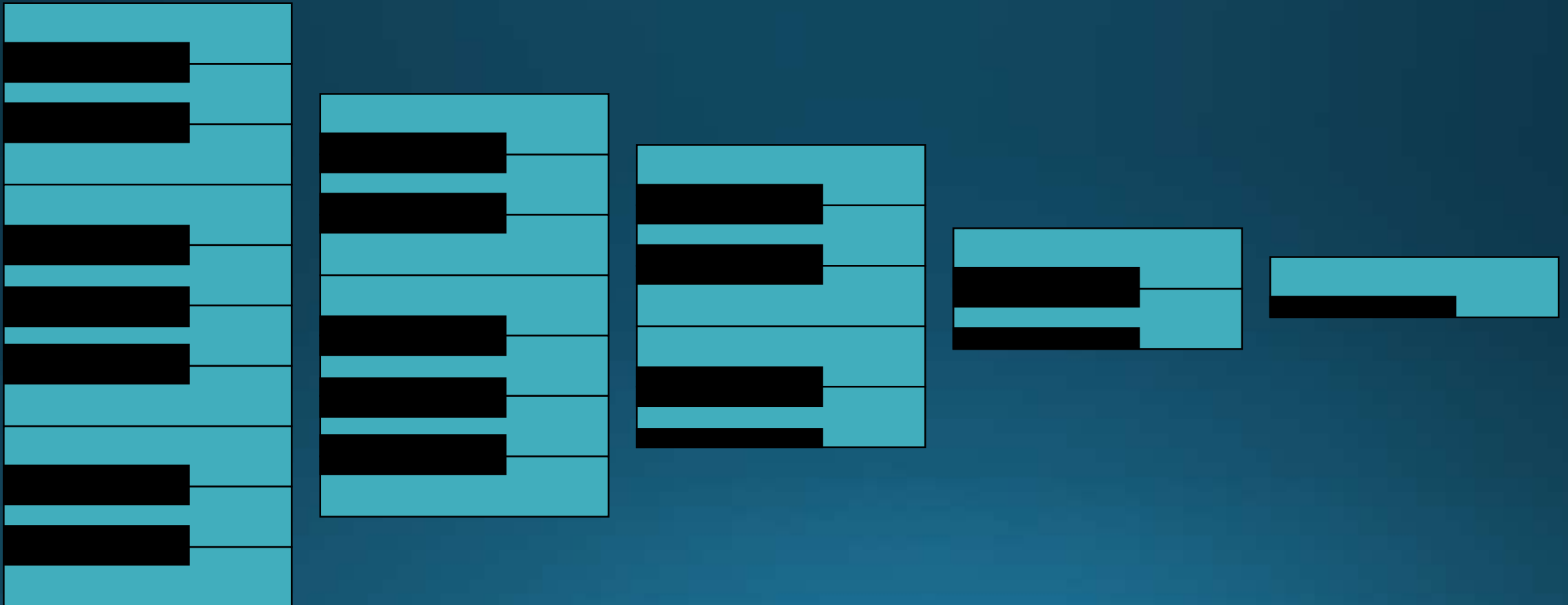
Quellen bewerten und Fake-Datenbanken verwenden (hoaxsearch.com, hoaxmap.org etc.).

Bilder überprüfen mit umgekehrter Bildersuche (images.google.com, tineye.com etc.).

Mit Vorsicht teilen. Jeder kann etwas gegen Gerüchte im Internet tun.

dialog: Bieten Sie Alternativen an (Modell nach Gerhard Koller)

Klaviermodell



dialog: Finden Sie Kompromisse, erarbeiten Sie Regeln.



dialog: Weiterführende Information

Weblinks

www.saferinternet.at

www.handywissen.at

www.bupp.at

www.chatten-ohne-risiko.de

www.pegi.info

www.blindekuh.at

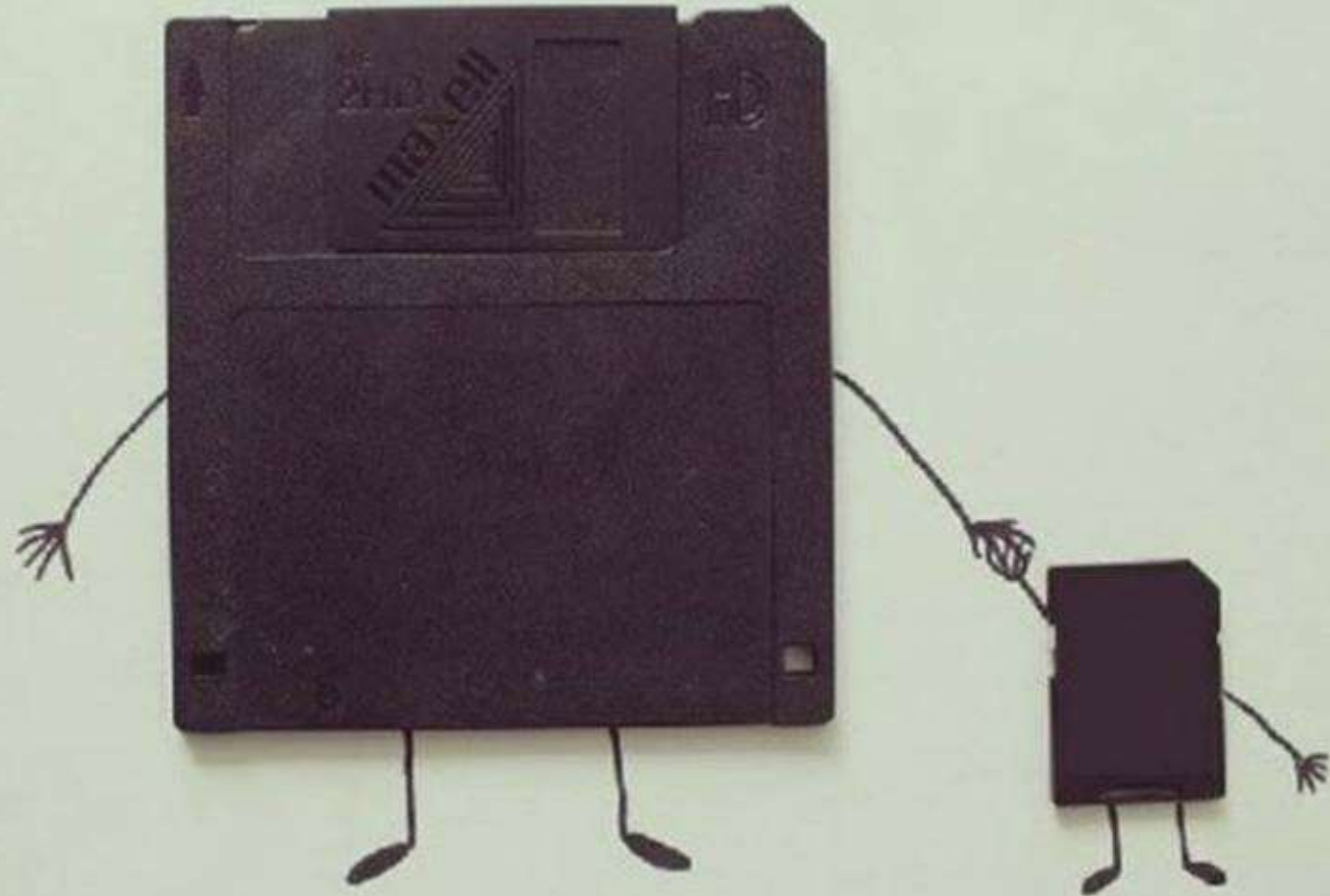
www.fragfinn.de

www.mpfs.de

www.sexwecan.at

www.herzklopfen.at

www.loveline.de



Build a world where your children
are stronger than you ever were.

dialog:

Teil 7

Behandlung Beratung



dialog: Wer berät?

Beratungsangebote

- Rat auf Draht – 147 Beratungshotline für Jugendliche.
- Familienberatungsstellen des Familien- und Jugendministeriums online und unter der Hotline 0800/240 262 (MO–DO, 9:00–15:00 Uhr).
- Saferinternet.at bietet Beratung und Elternabende (Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation, ÖIAT).
- Onlinemeldestelle für bedenkliche Internetinhalte (Stopleveline.at).
- Österreichweit bei den Suchtberatungsstellen unter Suchtprävention & -koordination.
- Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BUPP, ein Serviceangebot des BMFJ)
- Therapie- und Beratungsstelle für Mediensucht der Universitätsambulanz der Sigmund Freud Privatuniversität Wien

dialog: Wer behandelt?

Behandlungsangebote

- Anton Proksch Institut
 - Stationäre Therapie (8 Wochen Aufenthalt)
 - Multiprofessionelle Teams
 - Einzel- & Gruppensetting
 - Tagesstruktur
 - Ersten 2 Wochen kompletter Entzug von Geräten (definierte Zeiten für Smartphonennutzung, 1h am Tag)
- Therapie- und Beratungsstelle für Mediensucht der
Universitätsambulanz der Sigmund Freud Privatuniversität Wien
- Diverse niedergelassene PsychotherapeutInnen & PsychiaterInnen

dialog: Wie Sie uns erreichen

Kontakt Daten

Verein Dialog
Suchtprävention & Früherkennung

Hegelgasse 8/13
1010 Wien

0043 1 205 552-500

www.dialog-on.at

Martin Springer, BA



martin.springer@dialog-on.at