



PRESSEKONFERENZ:

16. Oktober 2009

Die richtige Dosis finden:

INTERNETSUCHT – Offline wieder glücklich sein

Fakten zur Internetsucht

- 1996 hatten rund 9% der ÖsterreicherInnen einen Zugang zum Internet. 2008 waren es bereits 71%.
- Laut AIM (Austrian Internet Monitor) surfen derzeit bereits mehr als 4 Millionen ÖsterreicherInnen ab 14 Jahren mehrmals pro Woche im Internet.
- Studien aus Deutschland belegen, dass rund 1-3% der täglichen UserInnen eine süchtige Verhaltensstörungen im Gebrauch des Mediums Internet entwickeln.
- Im Jahr 2007 und 2008 wurde eine Studie in Deutschland an 44.610 Schülern (im Alter von 15 Jahren) durchgeführt. 4.3% der Mädchen und 15.8% der Jungen weisen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf 3% der Jungen und 0.3% der Mädchen wurden als computerspielabhängig und weitere 4,7% der Jungen und 0.5% der Mädchen als gefährdet diagnostiziert. Derzeit keine repräsentative Daten in Österreich.
- Die Spielsuchtambulanz der UK für Psychiatrie und Psychotherapie II ist eigentlich für pathologisches Glücksspielen zuständig. Trotzdem haben sich bisher rund 15% der Patienten, die als Angehörige/r bzw. als Patient mit Computerspielsucht zu einem Gespräch in der Spielsuchtambulanz gemeldet.
- Prävention kann sowohl in der Schule als auch im Elternhaus erfolgen. Mit Prävention beschäftigt sich u.a. Akzente Salzburg.

Als Gesprächspartner stehen Ihnen zur Verfügung:

LR Erika Scharer

Landesrätin für Gesundheit und Soziales

Univ.-Prof. Dr. Gunther Ladurner

Ärztlicher Direktor der Christian-Doppler-Klinik

Mag. DDr. Christoph Jenner

Sozialmedizinischer Dienst des Landes

Prim. Univ.-Prof. Dr. Friedrich Wurst

Vorstand Universitätsklinik für Psychiatrie und Psychotherapie II und Leiter der Spielsuchtambulanz, Christian-Doppler-Klinik



Die richtige Dosis finden:

INTERNETSUCHT – Offline wieder glücklich sein

SALZBURG. Studien aus Deutschland belegen, dass rund 1-3% der täglichen UserInnen eine süchtige Verhaltensstörungen im Gebrauch des Mediums Internet entwickeln. Elektronische Unterhaltungsmedien sind integraler Bestandteil des Alltags Heranwachsender und nahezu überall anzutreffen - beispielsweise zu Hause, in der Schule und in Bibliotheken. 71% der ÖsterreicherInnen haben einen Zugang zum World Wide Web (2008). Laut AIM (Austrian Internet Monitor) spielen oder surfen derzeit bereits mehr als 4 Millionen Jugendliche und auch Erwachsene mehrmals pro Woche im Internet. Bei den meisten stellt die Internet- und PC-Nutzung kein Problem dar und wird angemessen im Alltag integriert. Wenn allerdings die Bedeutung des Computers so groß ist, dass andere Dinge wie Familie, Beruf oder Schule vernachlässigt werden, wird es problematisch. "Sucht hat immer etwas mit Suche nach etwas zu tun", so Salzburgs Gesundheits- und Soziallandesrätin. Und Menschen sehnen sich nach Halt, Zuwendung, Anerkennung, Liebe und Geborgenheit. "Gerade aber in instabilen und stürmischen Zeiten fehlt vielen Menschen die Sicherheit, nach der sie sich sehnen", so Scharer.

Internet als Ersatz für soziale Beziehungen

Viele Menschen glauben dann im Internet, im Chat-Room, beim Online-Spiel oder beim Online-Sex-Konsum diese Stabilität und Sicherheit zu erhalten. Wenn das Internet dann sozusagen zum Ersatz für soziale Beziehungen wird, kann es schnell in die Abhängigkeit führen. Denn in der Realität erleben Internetabhängige keine echte sinnliche Beziehung, die Folge ist jedoch wiederum Einsamkeit und durch die Einsamkeit ausgelöst wieder ein erneuter Einstieg in die virtuelle Welt. Internetsüchtige sind ständig dem Gefühl ausgesetzt online sein zu müssen, ansonsten glauben sie etwas zu versäumen. "Das Gefühl offline zu sein muss wieder zu einem Glücksgefühl werden", betont Scharer.

Suchtprävention und Suchtbehandlung in Salzburg

Als Verantwortliche in diesem Bereich dürfe man vor der wachsenden Problematik die Augen nicht verschließen. Die Zusammenarbeit im Bereich der Suchtprävention und Suchtbehandlung in Salzburg läuft bereits sehr gut, sei



jedoch ausbaufähig. Zudem gibt es noch kein gesichertes Datenmaterial, wie viele Online-Süchtige es tatsächlich gibt. "Es soll daher als Basis eine Evaluierungs-Studie in Auftrag gegeben werden, bei der die einzelnen Partner in diesem Bereich eingebunden sind", betont Scharer.

Spielsuchtambulanz in der CDK

Die Spielsuchtambulanz der UK für Psychiatrie und Psychotherapie II ist eigentlich für pathologisches Glücksspielen zuständig. Initiator für die Einrichtung der Spielsuchtambulanz ist Primar Univ.-Prof. Dr. Friedrich Wurst. Er betont: „Computerspielsucht ist eine Verhaltenssucht, deren Hauptkriterien denen einer Substanzabhängigkeit gleich kommen – beispielsweise Kontrollminderung bei der PC Nutzung über die Dauer und Häufigkeit und unwiderstehliches Verlangen online zu sein. Rund 15% unserer Patienten aber vor allem deren Angehörige, meistens die Eltern, wenden sich wegen einer Computerspielsucht an unsere Spielsuchtambulanz.“

Internetsucht ist eine Verhaltenssucht

Als Verhaltenssucht, hier Computerspielsucht, kann eine Verhaltensweise definiert werden, die die Hauptkriterien (einer Substanzabhängigkeit) erklärt:

- Kontrollminderung (längeres Spielen als vereinbart, kein Stoppen möglich).
- Unwiderstehliches Verlangen den PC zu nutzen (Verschiebung Tag / Nachtzyklus).
- Ständiges gedankliches Beschäftigt sein mit dem Computerspielen.
- Wenn keine Möglichkeit zum Spielen vorhanden ist, dann Unruhe und Nervosität.
- Vernachlässigen von Pflichten in der Schule, Beruf, Familie.
- Anhaltendes exzessives Nutzen des Computers trotz schädlicher Folgen wie Leistungsabfall in der Schule, Übermüdung.

Sozialmedizinischer Dienst des Landes (SMD)

Der SMD bietet Beratung für Internetsucht an. "Bei uns fragen hauptsächlich Eltern Betroffener an", betont Mag. D.Dr. Christof Jenner vom



Sozialmedizinischen Dienst. Direkte Beratungsgespräche mit den Betroffenen würden in den wenigsten Fällen folgen, da diese sich kaum dazu bereit erklärten. Angehörigenberatungen werden jedoch mehrfach durchgeführt. Die einzelnen (meist jüngeren) Erwachsenen unterziehen sich auf Anraten einer spezifischen Psychotherapie bei niedergelassenen Therapeuten.

Suchtgefährdung bei so genannten MMORPGs höher

Zwar gibt es keine speziellen Spiele oder Foren, die eine Sucht auslösen, jedoch werden MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games) wie World of Warcraft oder Echtzeitstrategiespiele als Computerspiele mit erhöhter Suchtgefährdung genannt. Ein Hauptcharakteristikum ist die soziale Einbindung des Spieles. Gleichzeitig können auf der ganzen Welt Spieler teilnehmen, mit denen man über Chat interagiert.

Mehr Buben als Mädchen sind betroffen

Im Jahr 2007 und 2008 wurde eine Studie in Deutschland an 44.610 Schülern (im Alter von 15 Jahren) durchgeführt. 4.3% der Mädchen und 15.8% der Jungen weisen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf 3% der Jungen und 0.3% der Mädchen wurden als computerspielabhängig und weitere 4,7% der Jungen und 0,5% der Mädchen als gefährdet diagnostiziert. Derzeit gibt es dazu keine repräsentative Daten in Österreich.

Prävention und Hilfe bei Internetsucht

Prävention kann sowohl in der Schule als auch im Elternhaus erfolgen. Mit Prävention beschäftigt sich u.a. Akzente Salzburg.

Verhaltenstipps

- Keine PC im eigenen Zimmer.
- Bestimmte Spielzeiten vereinbaren.
- Eltern sollen Kinder und Jugendliche stark machen: Motivierung zu anderen Aktivitäten und Hobbies, verstärken positiven Verhaltens,



- gemeinsame Ziele definieren.
- Behandlung: Professionelle Hilfe suchen! (Verhaltenstherapie)

Bildrechte: SALK/Weinberger
Abdruck honorarfrei

Rückfragen an:

Mag. Mick Weinberger

Leiterin PR und Klinikmarketing, Pressesprecherin

Tel: +43 (0) 662 4482 -1007

Mobil: +43 (0) 664 604141 1007

presse@salk.at

m.weinberger@salk.at

www.salk.at