



Online Zwischen Faszination und Sucht



Verhaltenssüchte

22. Zürcher Präventionstag

11.3.2011



-
-
-

Inhalt

Cyberspace

**Onlinesucht
Virtuelle Identität**

Prävention

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

WWW – Cyberspace

6,5 Milliarden Menschen

1,7 Milliarde online

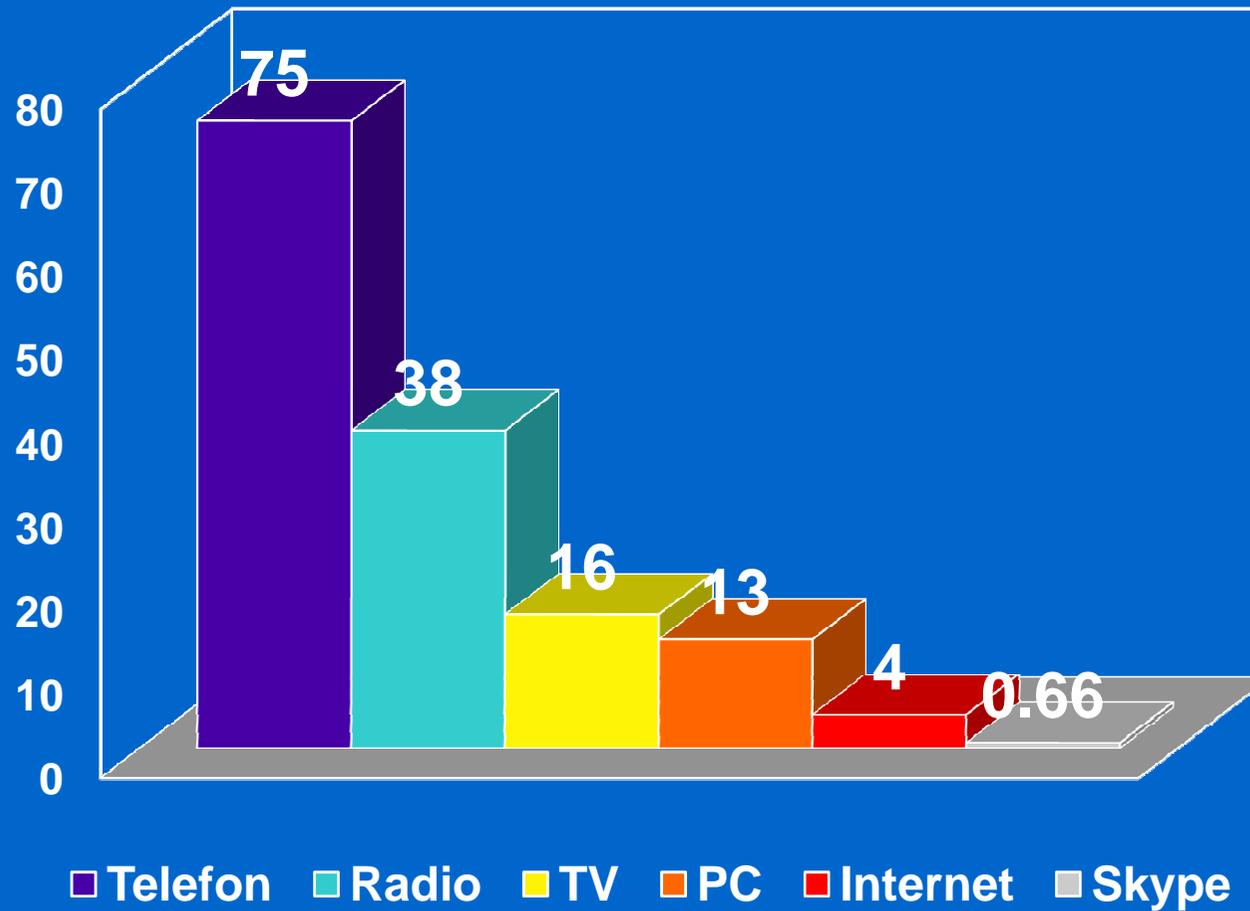


franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

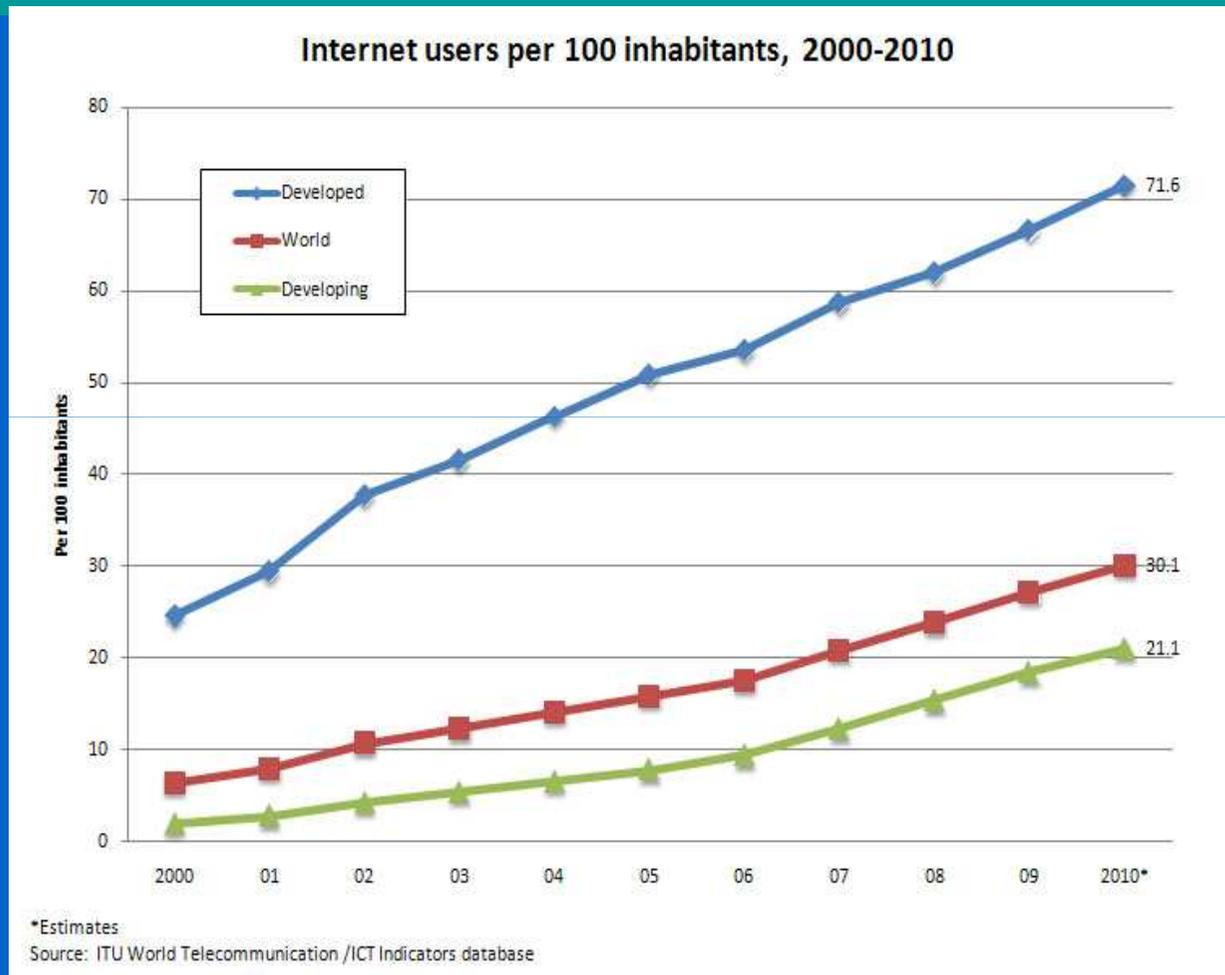
-
-
-

50 Mio Benutzer in Jahren



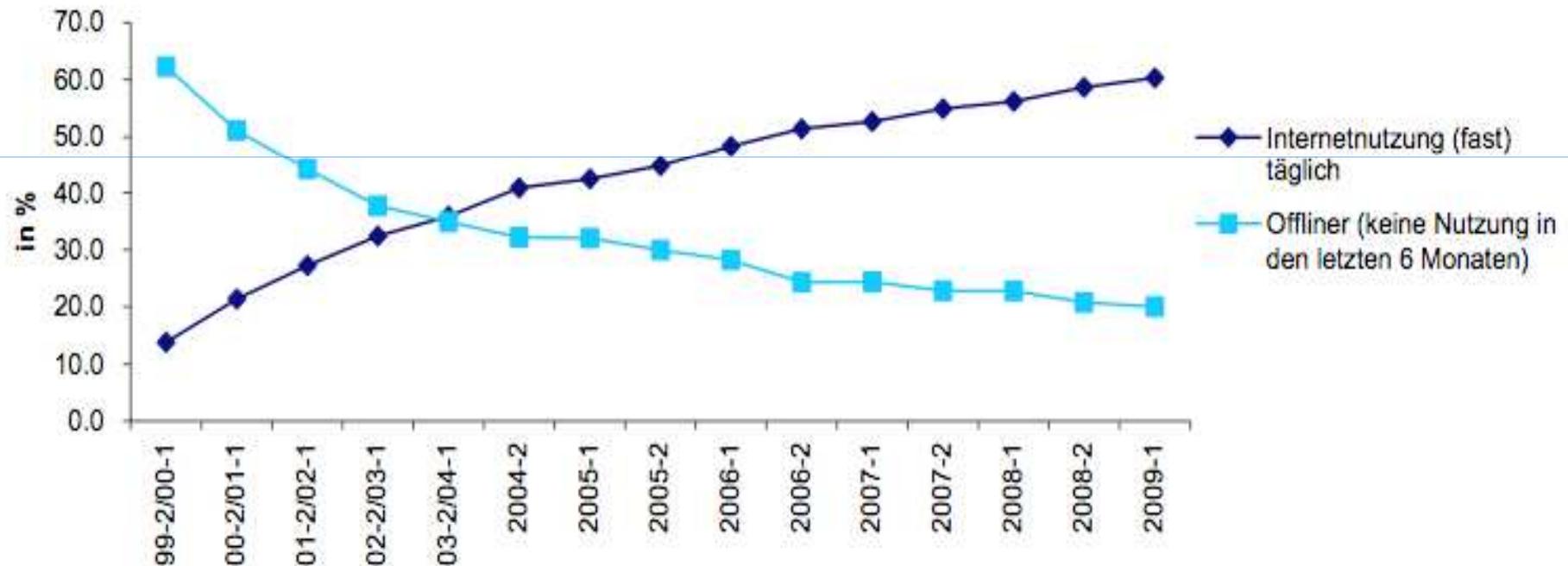
franz.eidenbenz@bluewin.ch

Globale Penetration



Nutzung

Vergleich der täglichen Internetnutzer mit den Offlinern
im Zeitverlauf



Quelle: NET-Matrix-Base

-
-
-

Digital Natives

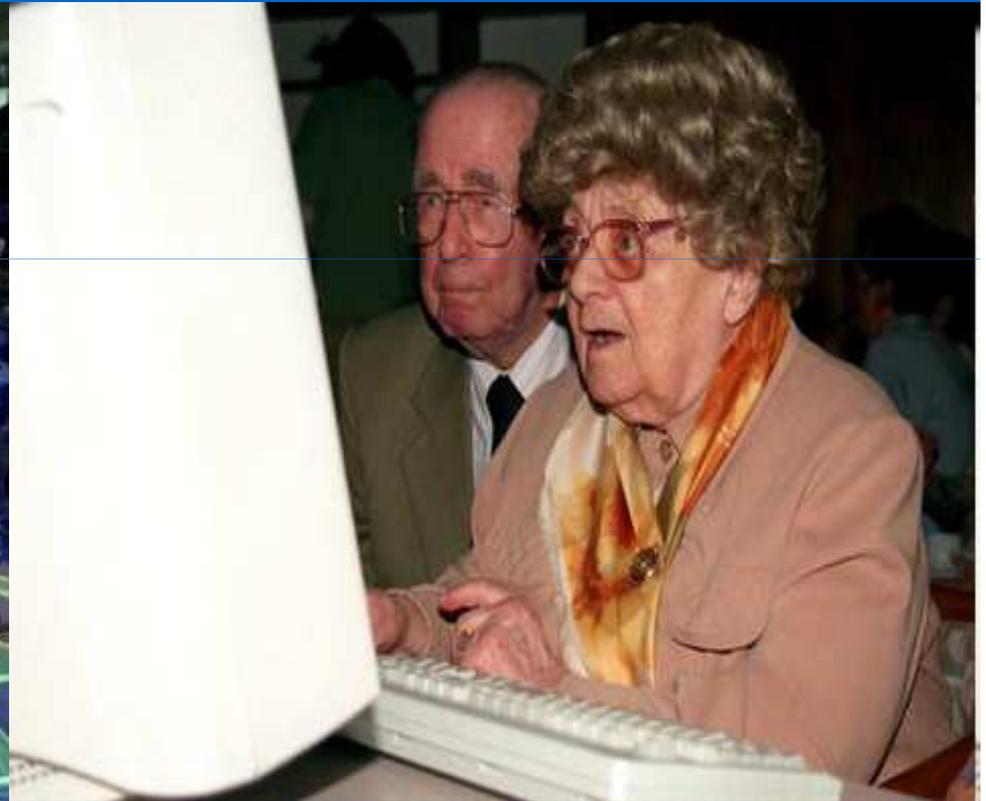
Digital Natives

Digital Immigrants

Off-Liner

-
-
-

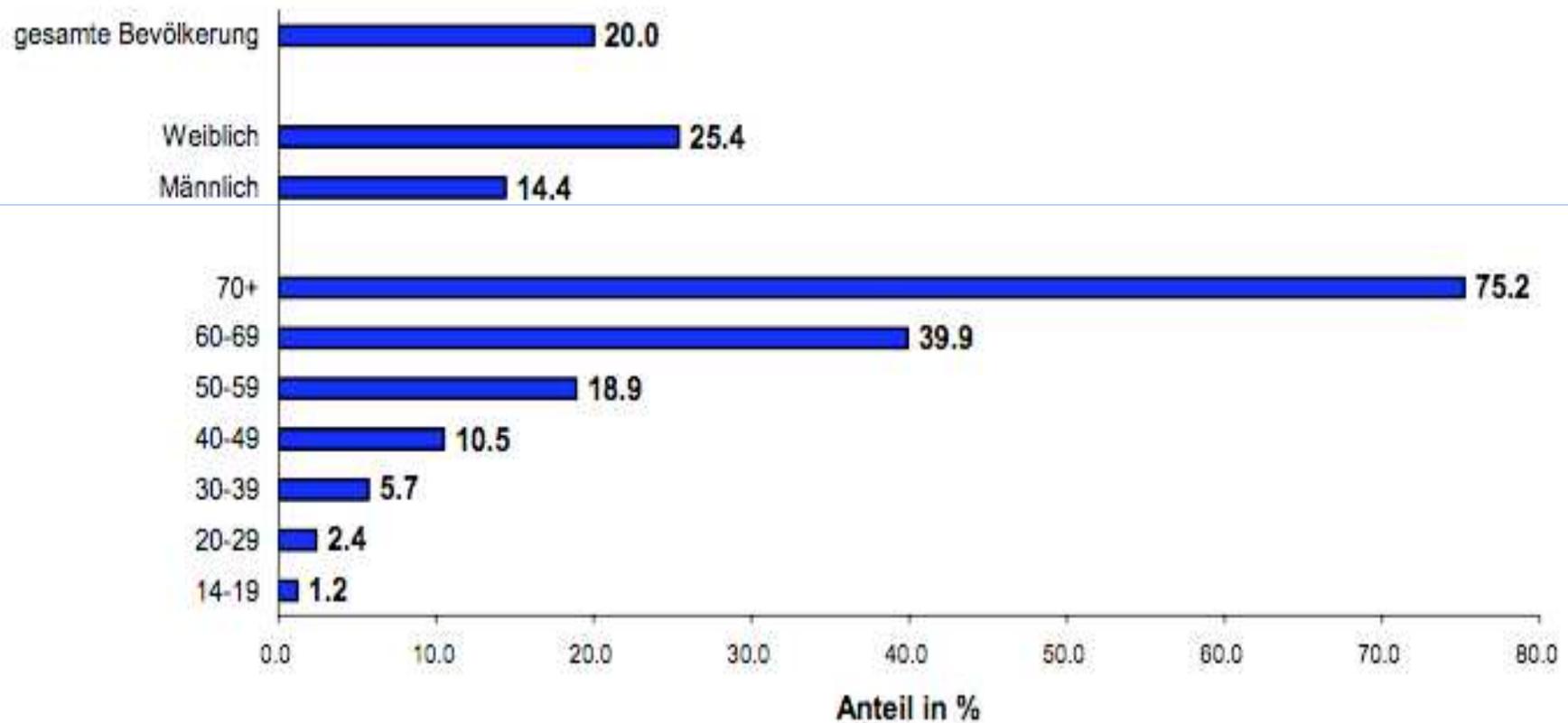
Digital Divide



-
-
-
-
-
-
-
-

Nutzung nach Alter

Anteil der Offliner für verschiedene Zielgruppen



Quelle: NET-Matrix-Base 2009-1

-
-
-

Digital Divide

Offliner:

- Fehler-verhinderer
- Überlegen und dann handeln

@ - Generation; Native user:

- „Trial an error“ > handeln und nachher überlegen
- Cyberspace > virtuelle Spielwiesen

Nach Klaus Lutz, Medienpädagoge Bremen

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

WWW – Mobile - Boost



1, 7 Milliarde online

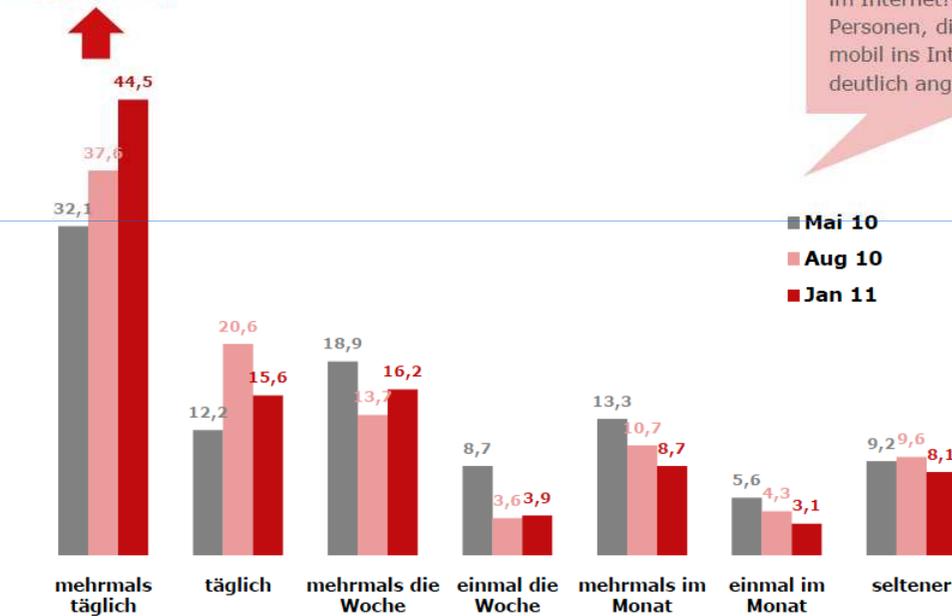
2012 > 3 Mia.; 50% mobile*

China 30% nur Mobile

Mobile Boost

„Wie oft nutzen Sie mobiles Internet mit Ihrem Mobiltelefon?“
Angaben in %

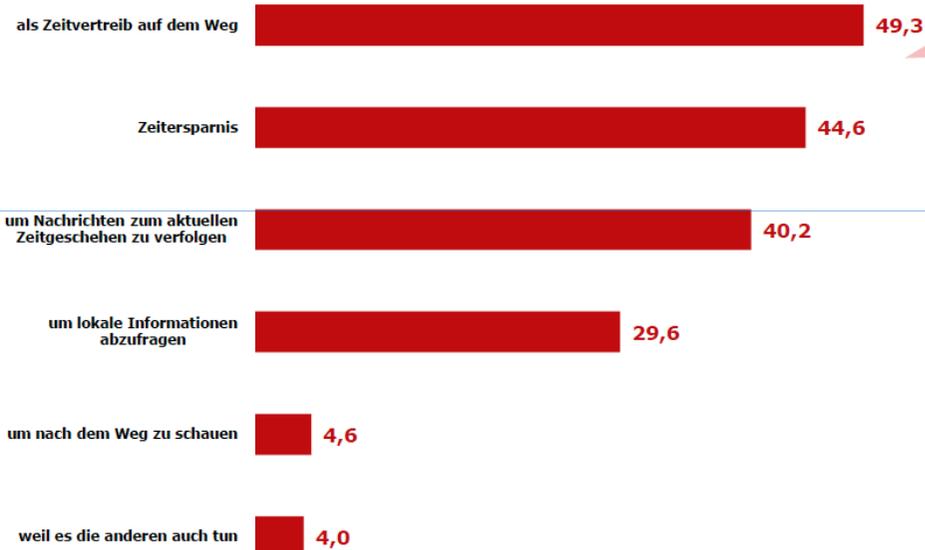
+18 Prozent



Knapp 60 Prozent der Befragten sind mindestens täglich mobil im Internet! Der Anteil der Personen, die mehrmals täglich mobil ins Internet gehen ist deutlich angestiegen!

Mobile Boost

„Warum nutzen Sie das mobile Internet mit Ihrem Mobiltelefon bzw. Smartphone?“
Angaben in %



Zeitvertreib und
Zeitersparnis sind die
wichtigsten
Nutzungsmotive für mobile
Internetnutzung!



Verhaltenssüchte - Online



Glückspielsucht

Kaufsucht

Arbeitssucht

Onlinesucht

Sammelsucht

franz.eidenbenz@bluewin.ch



-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Online-Sucht

**Substanzmittelfreie Suchtform
Verhaltens – Sucht**



Online-Sucht

Pathologischem Internet Gebrauch (PIG)

Internet Addiction Disorder (IAD)

Compulsive Internet Use (CIU)

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Internet- Sucht: Definition Kimberly Young

Spektrum von exzessiven Verhaltensweisen und Impulskontrollproblemen:

- **Konsum von Chat- und Kommunikationssystemen**
- **Konsumieren von Sex- und Pornoseiten**
- **Gamen und Handeln übers Netz**
- **Zwanghaftes Suchen nach Informationen**
- **Beschäftigung mit dem Computer an sich**

-
-
-

Suchtkriterien

- **Einengung des Verhaltensraumes**
- **Kontrollverlust, Toleranzentwicklung**
- **Negative Auswirkungen auf soziale Beziehungen**
- **Negative Auswirkungen auf Arbeit und Leistung**
- **Entzugerscheinungen**
- **Netznutzung zur emotionalen Regulation**

Kimberly Young (USA) / Prof. Jerusalem, M. Hahn (Berlin)

-
-
-

Parallelen zu herkömmlichen Süchten

- **Verdrängung**
- **Bagatellisierung**
- **Wenig Motivation**
- **Veränderung erst bei grossem Druck**

-
-
-

Unterschiede zu herkömmlichen Süchten

- **Positive Bewertung ICT**
- **Verfügbarkeit, tiefe Kosten, unauffälliger Konsum**
- **Fehlendes Wissen über Wirkung Risikobereiche und Schädigungspotential**
- **Abstinenz?**

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Chat und Kommunikationssysteme

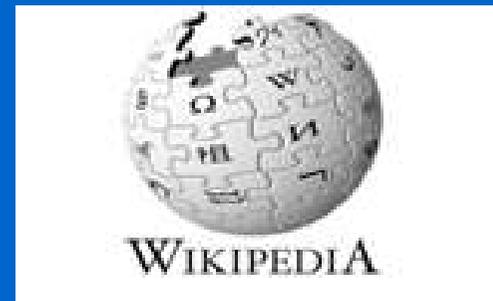


franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-

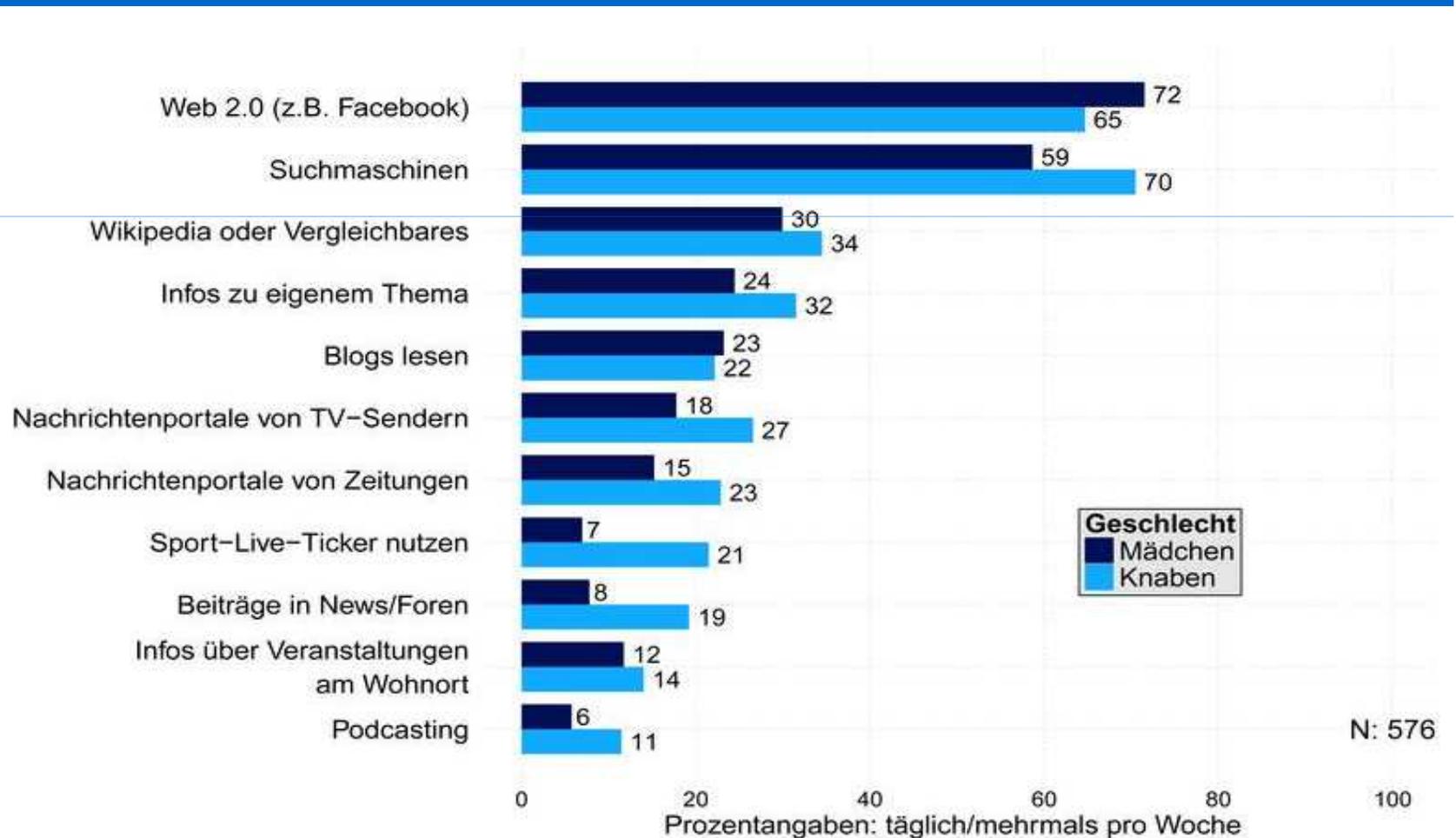
-
-
-

Soziale Netzwerke, Communities im Web 2.0



Web 2.0, Soziale Netzwerke

JAMES-Studie, Prof. Süss, Swisscom 2010



-
-
-

facebook 2010

<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>, Zugriff 4.5.10



CH 1,8 Mio

WWW: 400 Mio

50% täglich

130 friends

➤7h monatlich

Mobilezugriffe:

100 Mio regelm.

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Facebookstudie 2010; Rodkommunikation

<http://www.rod.ag/facebookless/index.php>



franz.eidenbenz@bluewin.ch

**«Facebook gibt mir ein Gefühl
von Zusammengehörigkeit mit Leuten
aus der ganzen Welt.»**

31, männlich

**«Ich wusste nicht mehr,
was ich auf dem Internet ohne
Facebook machen sollte.»**

31, männlich

**«Dem Dozenten zuzuhören,
ohne parallel noch auf Facebook
eingeloggt zu sein, ist schon
massiv was anderes.»**

22, männlich



Porno - Sex



- Pornokonsum
Legal, illegal
- Cybersex





Porno - Sex



- **Jederzeit unauffällig verfügbar**
- **Unbeschränkte Menge Fotos, Filme**
- **Realitätsverlust?**

- **Jugend? Sozialisation?**



-
-
-

Netzverhalten Männer



Männer:

- „Kick“ visuelle Reize
- Macht, Wünschen
- Jäger und Sammler
- Das ultimativen Bild
- Desensibilisierung
- Realitätsverzerrung

-
-
-

Top 10 Spiele männlicher Jugendlicher

3 beliebtesten Games (n = 22'620; Mehrfachnennung)

Spiel	Genre	USK	%
Counter-Strike (CS)	Ego-Shooter	16 - 18	27.0
FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	16.1
Need for Speed	Rennspiel	0 - 12	11.4
Grand Theft Auto (GTA)	Genremix/Shooter	16 - 18	10.1
World of Warcraft (WoW)	MMORPG	12	9.8
Call Of Duty	Ego-Shooter	18	7.8
Battlefield	Shooter	16	5.1
Warcraft	Strategie/MMORPG	12	4.9
Pro Evolution Soccer	Sportspiel	0	4.8
Guild Wars	MMORPG	12	2.7

Daten aus KfN Schülerbefragung 2007/2008; bearbeitet durch Ines Bodmer

Top 10 Spiele weiblicher Jugendlicher

3 beliebtesten Games (Mehrfachnennungen ,n = 21'509)

Spiel	Genre	USK	%
Die Sims	Simulation	0	22.6
Singstar	Partyspiel	0	6.8
Need for Speed	Rennspiel	0 - 12	4.8
Solitair	Denkspiel	0	3.6
Super Mario	Geschicklichkeit	0 - 6	2.9
Grand Theft Auto (GTA)	Genremix	16 - 18	2.5
Counter-Strike (CS)	Ego-Shooter	16 - 18	2.4
FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	1.4
Tomb Raider	Action-Adventure	12 - 16	1.3
World of Warcraft (WoW)	MMORPG	12	1.3

Daten aus KfN Schülerbefragung 2007/2008; bearbeitet durch Ines Bodmer

Abhängige



-
-
-

Abhängige

- **Bindungs- und Kontaktstörung**
- **Vermeidende Konflikt-/Stressbewältigungsstrategien**
(Signifikant häufiger; Grüsser, Thalemann et al. 2005)
- **Sozialphobie**
- **Fehlende Impulskontrolle**
- **Depressive Syndrome, Selbstwertproblematik**

-
-
-

Langzeitfolgen von exzessivem Gamen

- Defizite in der Sozialentwicklung, Isolation im RL
- Leistungsrückgang > Perspektive
- Bewegungsmangel
(Körperlichen Entwicklung → Gewichtsprobleme, Motorik)
- Realitätsverzerrung: Empathie?, Gewaltbereitschaft

-
-
-



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Was können Bezugspersonen tun?

- Gespräch
- Konfrontation
- Druck

- **Kontrolle ?**

Technische Möglichkeit:

<http://www.num-num.de/pc-zeitlimit.htm>



-
-
-

Abhängige

- **Der Mangel an inneren und/oder äusseren Möglichkeiten das persönliche Umfeld zu gestalten erhöht die Attraktivität von virtuellen Welten**

-
-
-

Prävention Neue Medien

Grenzen setzen: quantitativ und qualitativ

Regeln aufstellen und kontrollieren

Konflikte (konstruktiv) austragen

-
-
-

Prävention Neue Medien

Reale, sinnliche
Erfahrungs-
Bewegungs-
Kontaktmöglichkeiten

Reale Risiken sind nicht gefährlicher
wie die Netzdroge im eigenen Haus!

-
-
-

Neue Medien und Jugend

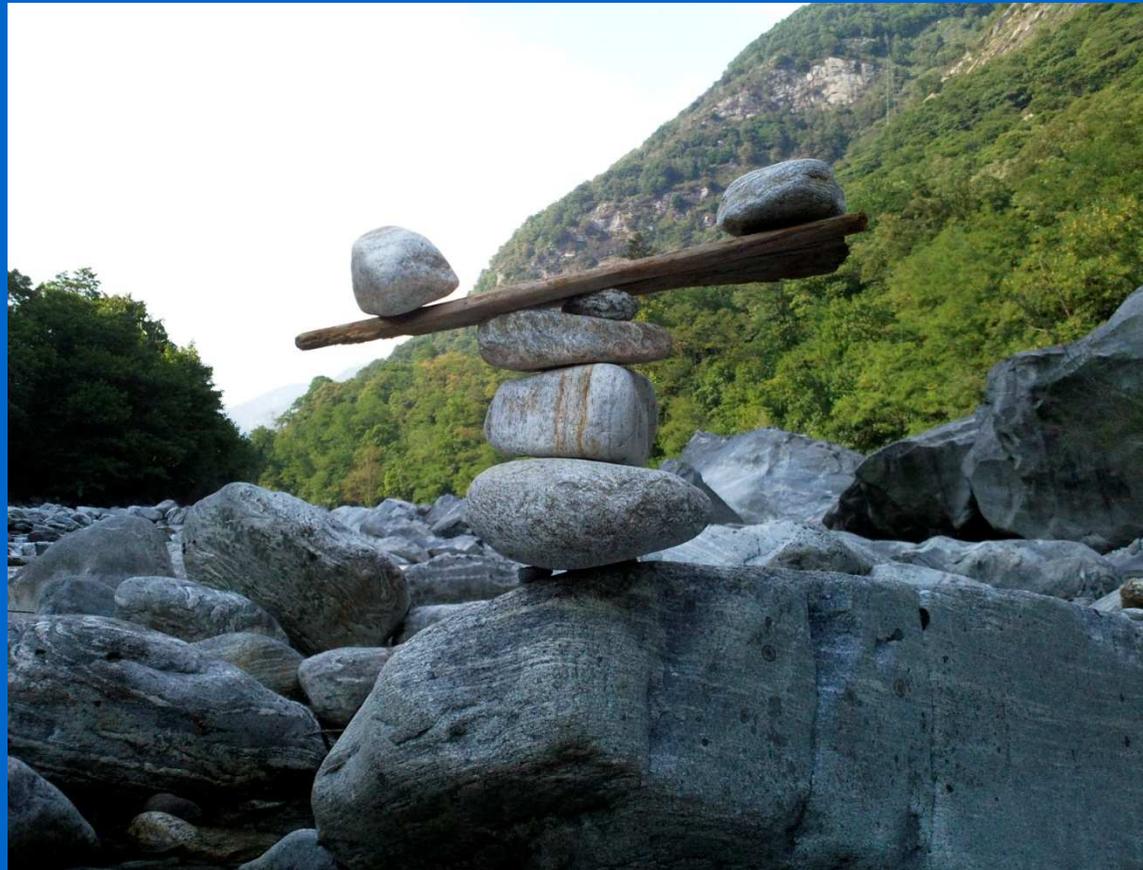
Erziehen heisst sich Zeit nehmen und nicht alleine lassen

Interesse zeigen und genau Wissen wollen, was und wie nutzen Jugendliche neue Medien

Positive, kreative Aspekte sehen und unterstützen

-
-
-

Net – Life - Balance



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-

STAPFER HAUS
LENZBURG

HOME Willkommen im digitalen Leben



Ausstellung im [Zeughaus Lenzburg](#). Bis 27. November 2011. [Infos zur Ausstellung](#)
.....mailen..doodlen..twittern..adden..googeln..gamen..sharen..posten..diggen..bloggen....

AUSSTELLUNG

FÜHRUNGEN

WORKSHOPS

VERANSTALTUNGEN

FÜR LEHRPERSONEN

PUBLIKATIONEN

HOME 2.0

PARTNER

STAPFERHAUS.CH

@HOME



Ein Beitrag des online-Kultursenders art-tv.

NEWS

09.12.2010
WETTBEWERB für Kreative
(Studenten, Schüler und
Schulklassen) Kurzfilme gesucht!

25.11.2010
Die neuste Version des
Stapferhaus-Apps für iPhones ist
da!

08.11.2010
Für Ausstellungsbetrieb **gesucht:**
Zivildienstleistende per sofort
oder nach Vereinbarung



-
-
-

Ziel

**Selbstverantwortlicher-
Selbstbestimmter Umgang
mit (Neuen) Medien**