

Verhaltens-Süchte Behavioural Addiction

zwischen Verführung und kontrolliertem Konsum

Schulnetz 21

PH Bern 2.12.2017

Franz Eidenbenz, lic. phil. (Leiter Behandlung)



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

Pfingstweidstrasse 10
CH-8005 Zürich



Design

Verhaltenssüchte

Onlinesucht

Gambling

Zukünftige Entwicklungen

Fragen, Diskussion

Substanzen



Alkohol, Tabak, Medikamente

Kokain, Opiate, Barbiturate usw.

Verhalten



Glücksspiel



Internet:
Gaming, Sex



Sport

Arbeit



Konsum



Sammeln



Verhaltenssüchte und ihre Folgen

Eckpunktepapier



Prävention, Diagnostik, Therapie

- **Immer mehr Menschen betreiben in exzessivem Maße bestimmte Verhaltensweisen wie beispielsweise Glücksspiele oder Computer- oder Internetnutzung.**
- K. Mann (Mannheim), M. Adams (Hamburg), N. Arnaud (Hamburg), A. Batra (Tübingen), M. Berner (Freiburg), S. Bleich (Hannover), J. Böning (Würzburg), M. De Zwaan (Hannover), M. Fauth-Bühler (Mannheim), I. Fiedler (Hamburg), U. Hartmann (Hannover), T. Hayer (Bremen), A. Heinz (Berlin), F. Kiefer (Mannheim), T. Leménager (Mannheim), G. Meyer (Bremen), Ch. Mörsen (Berlin), T. Mößle (Hannover), A. Müller (Hannover), F. Rehbein (Hannover), H.-J. Rumpf (Lübeck), N. Seiferth (Berlin), B. Th. Te Wildt (Bochum), R. Thomasius (Hamburg-Eppendorf), K. Wölfling (Mainz), W. Maier (Bonn) http://www.dgppn.de/fileadmin/user_upload/_medien/download/pdf/stellungnahmen/2013/Eckpunktepapier_Verhaltenssüchte_und_ihre_Folgen_.pdf ; Zugriff **23.5.2014**

Einordnung Verhaltenssüchte: ICD

ICD-10:

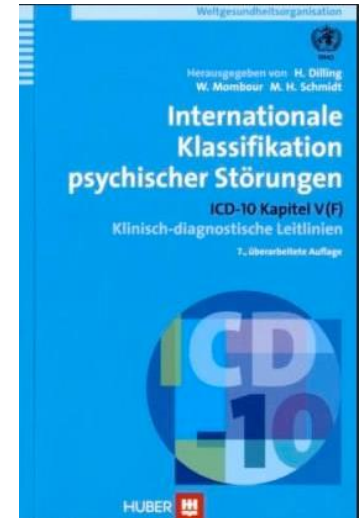
Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle (ICD-10 F63)

Pathologisches Spielen (ICD-10 F63.0)

Pathologische Brandstiftung (ICD-10 F63.1)

Pathologisches Stehlen (Kleptomanie) (ICD-10 F63.2)

Trichotillomanie (ICD-10 F63.3)



ICD-11: ?

2015/2016

Sammelkategorie „Weitere Verhaltenssüchte

„Glücksspielsucht“

„Internet Gaming Addiction“



Abhängigkeitssyndrom (F10.2) ICD-10

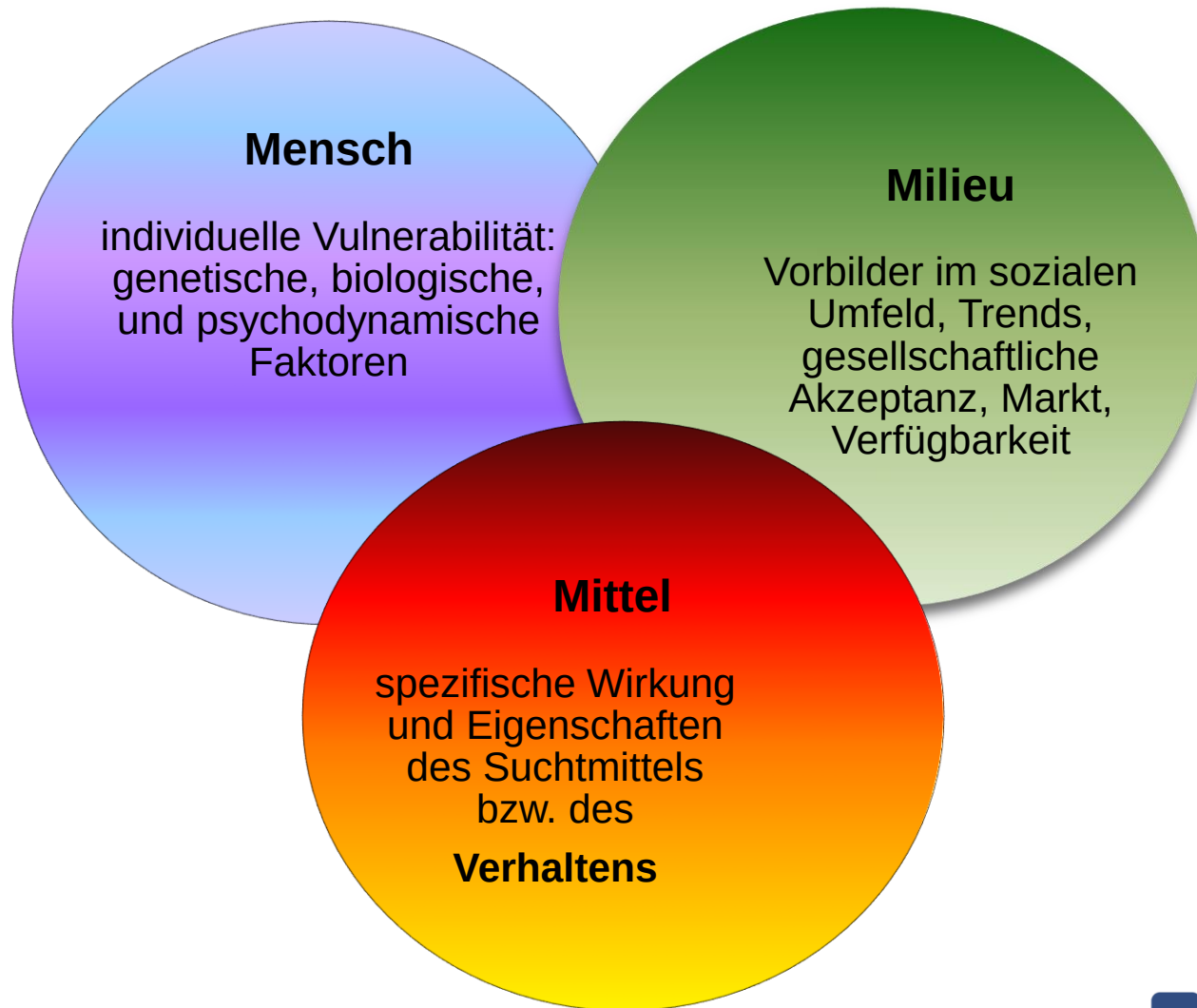
Mindestens 3 der folgenden Kriterien in den letzten 12 Monaten:

- 1. Starker Wunsch/ Zwang, Substanz zu konsumieren**
- 2. Verminderte Kontrollfähigkeit (Beginn, Beendigung, Menge)**
- 3. Körperliches Entzugssyndrom**
- 4. Toleranz (Dosissteigerung/ Wirkungsminderung)**
- 5. Vernachlässigung anderer Interessen, erhöhter Zeitaufwand (Beschaffung, Konsum, Erholung von Folgen)**
- 6. Anhaltender Substanzkonsum trotz Nachweis eindeutiger Schäden**

Parallelen zu stoffgebundenen Süchten

- **Verdrängung, Bagatellisierung**
- **Wenig Veränderungsmotivation**
- **Veränderung erst bei grossem Druck**
- **Rückfälle gehören zum Therapieprozess**
- **Craving - Verlauf**

Faktoren einer Abhängigkeitsentwicklung



Unterschiede zu stoffgebundenen Süchten

- Grundsätzlich positive Bewertung
- Verfügbarkeit, Legalität, Unauffälligkeit
- Keine direkte körperliche Schädigung
- Fehlendes Wissen:
Wirkung, Suchtrisiko, Schädigungspotential
- Abstinenzmöglichkeiten beschränkt

Mobile Devices: Epochale Entwicklung?



Idee gemäss: Vom Faustkeil zum Internet
Die Entwicklungsgeschichte des Menschen, R. W. Meyer 2007

Smartphone: Übergangsobjekt der @-Generation?



Bild: Imago http://www.t-online.de/eltern/erziehung/id_48506954/die-schmusetuchlobby-welche-rolle-spielen-uebergangsobjekte-.html

Objektkonstanz:
unentbehrlich, sicherheits- und autonomiefördernd

Online-Sucht

Pathologischer Internet Gebrauch (PIG)

Internet Addiction Disorder (IAD)

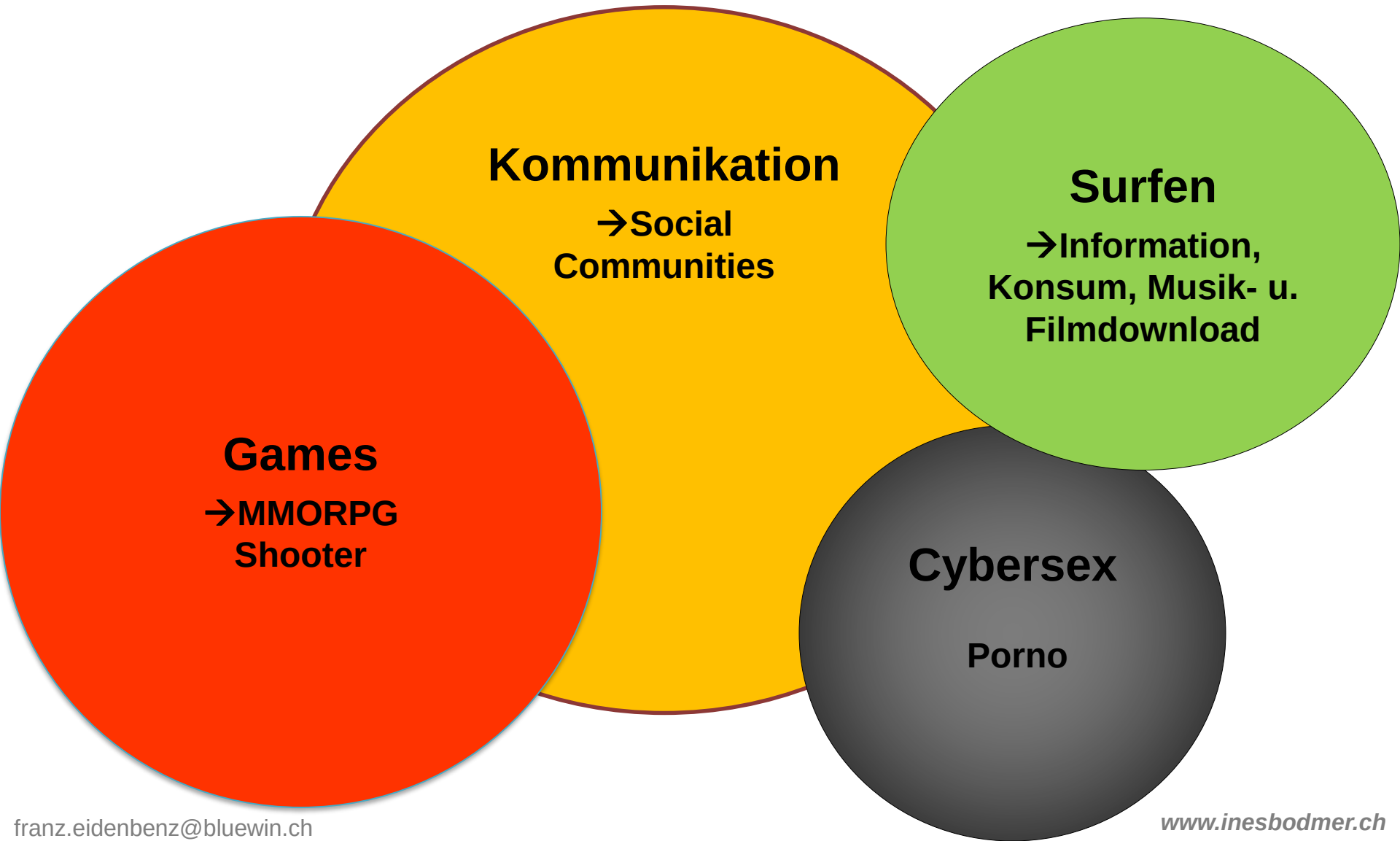
Compulsive Internet Use (CIU)

Internet Gaming Disorder DSM 5

Klinisch signifikante Behinderung oder Einschränkung von 5 oder mehr der folgenden Symptome über eine Periode von 12 Monaten Dauer:

1. Andauernde Beschäftigung (auch gedanklich)
2. Entzugssymptome
3. Toleranzentwicklung
4. Erfolglose Versuche das Online-Spielen zu beenden
5. Verlust des Interesses an Hobbies oder Aktivitäten
6. Spielen trotz des Wissens um die psychosozialen Probleme
7. Täuschen anderer Personen in Bezug auf das Ausmaß
8. Nutzung um aus negativen Emotionen zu kompensieren/ lindern
9. Gefährdung oder Verlust von Freundschaften, Beruf, Ausbildung

Bereiche exzessiver Nutzung des Internets



Communities im Web 2.0

Social Media Landscape



FredCavazza

Facebookstudie 2010; Rodkommunikation

**«Gesucht: Facebook-Junkies in der D-CH,
die Fr. 300.– verdienen möchten»**

**«Also grad ein Monat
ist schon etwas viel.»**

54, männlich, Lehrer

**«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

On-, Offline Games

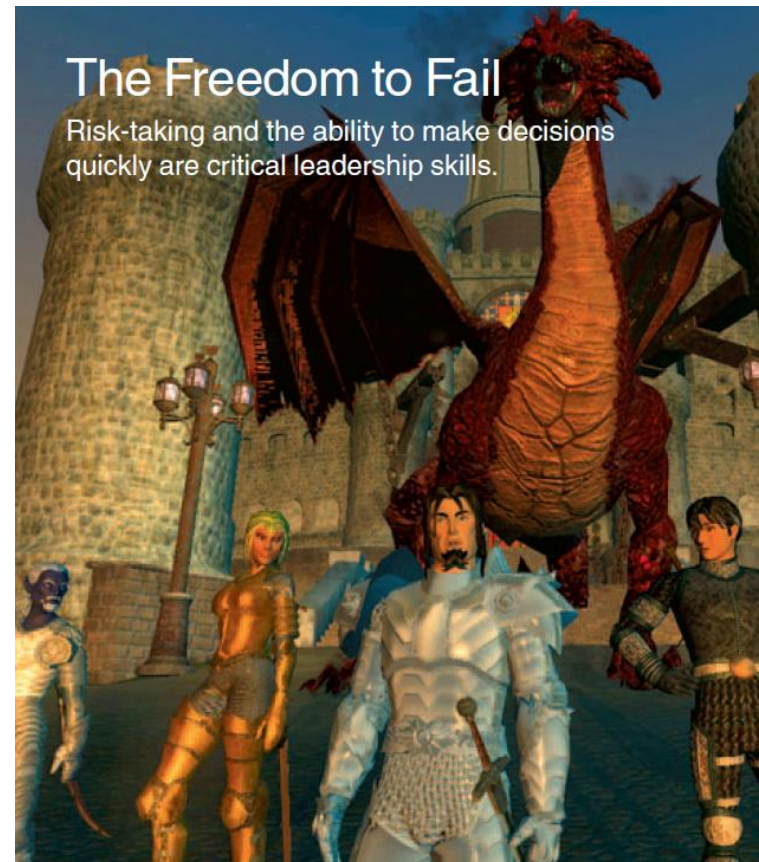


Nutzen von Onlinegames

“If you want to see what business leadership may look like in three to five years, look at what’s happening in online games.”

—Byron Reeves, Ph.D., the Paul C. Edwards Professor of Communication at Stanford University and Co-founder of Seriosity, Inc.

GIO 2.0 Report



Onlinegames Umsätze

Filmindustrie: **62 Mia. Dollar**

Musikindustrie: **18 Mia. Dollar**

Onlinegames (tot.): **80 Mia. Dollar**

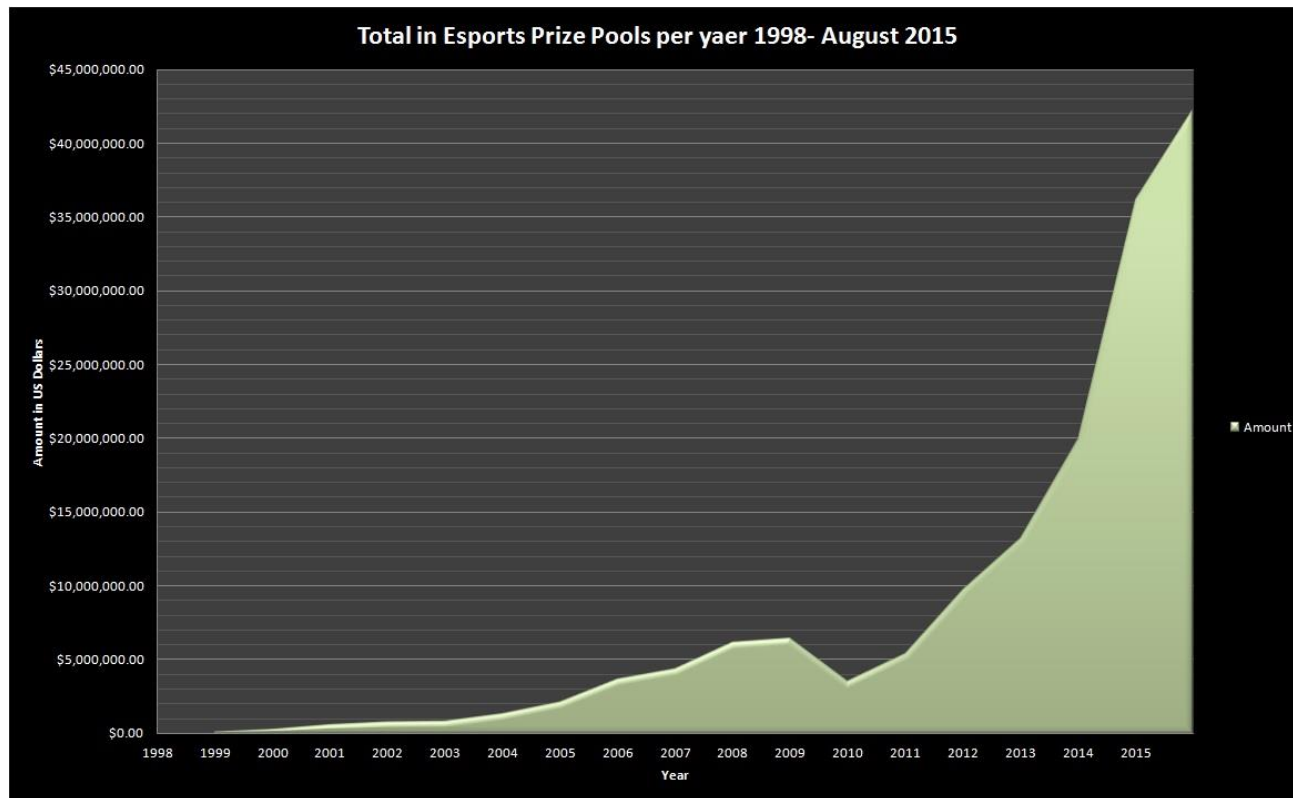
Mobile Games: **28 Mia. Dollar**

Konsolen, PC: **52 Mia. Dollar**

Schätzungen nach Marc Bodmer: Schöne neue Welt, Bolero, Ringier, Winter 2015

Entwicklung Preisgelder E - Sport

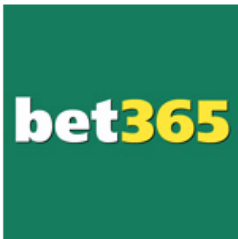
45 Mio



2015

Esport Wetten bei Bet365

Im Moment bietet Bet365 Wetten für folgende eSports Games an:



jetzt eSport Quoten ansehen

- League of Legends (LoL)
- Starcraft 2 (SC2)
- Dota 2
- Counter Strike – CSGO
- Hearthstone
- Call of Duty (COD)
- Heroes of the Storm (HotS)
- SMITE
- EA FIFA Soccer
- Overwatch
- Halo

Wir haben mit Bet365 Kontakt aufgenommen und zu Ihren weiteren Plänen bezüglich des eSport-Wettangebots befragt. Laut Angaben der Marketing Mitarbeiter wird der englische Traditionsbuchmacher in der nächsten Zukunft kontinuierlich verschiedene eSport Turnier und Ligen in seinem Wettprogramm führen und diese Märkte auch weiter ausbauen. Zum Beispiel wird es Wetten für alle Spiele der LCS 2017, der LoL WM 2017 oder dem TI7 von Dota 2 geben, aber auch zahlreiche Counter-Strike (CSGO) und weitere LoL und Dota 2 Events sind verfügbar. Im Moment sind 1-2 Siegwetten für alle gängigen Ligen und Turniere sowie Märkte für den Turnier-Sieger sowie Handicap-Wetten (Map Wetten) oder auf das genaue Ergebnis verfügbar. Weitere Spezialwetten wurden 2016 eingeführt. In 2017 wurde das eSports-Wettprogramm um einige Games erweitert.

Das eSports Wettprogramm auf der Bet365 Webseite

Leider sind die Wetten auf eSports ziemlich gut im Wettprogramm des Wettanbieters versteckt. Darüber hinaus ist die Webseite auf Grund des sehr umfangreichen Wettangebots den ersten Blick doch etwas unübersichtlich. Um die eSport Wetten auf der Bet365 Webseite zu finden geht man folgendermaßen vor:

eSport befinden sich im Menü auf der linken Seite unter:

Spezialwetten -> Weltweit

All-Stars 2017 Voting Information

8 November 2017



EU LCS 2018 Season 8 Formatänderungen

4 November 2017

LoL WM (Worlds) 2017



LoL WM 2017 (LoL Worlds)

23.09.2017 – 04.11.2017

Nächsten Matches:

04.11.2017

Finale – LoL WM 2017

Wetten und Quoten:

> **Wetten & Quoten – LoL WM**

Geldspielsucht

Geldspiel (Geldspielsucht)

Gambling

Jeu de hasard

Geldspiel

> > > >

Sucht



Play,
but differently

Geldspiel

> > > >

Sucht



Play,
but differently

Geldspiel

> > > >

Sucht

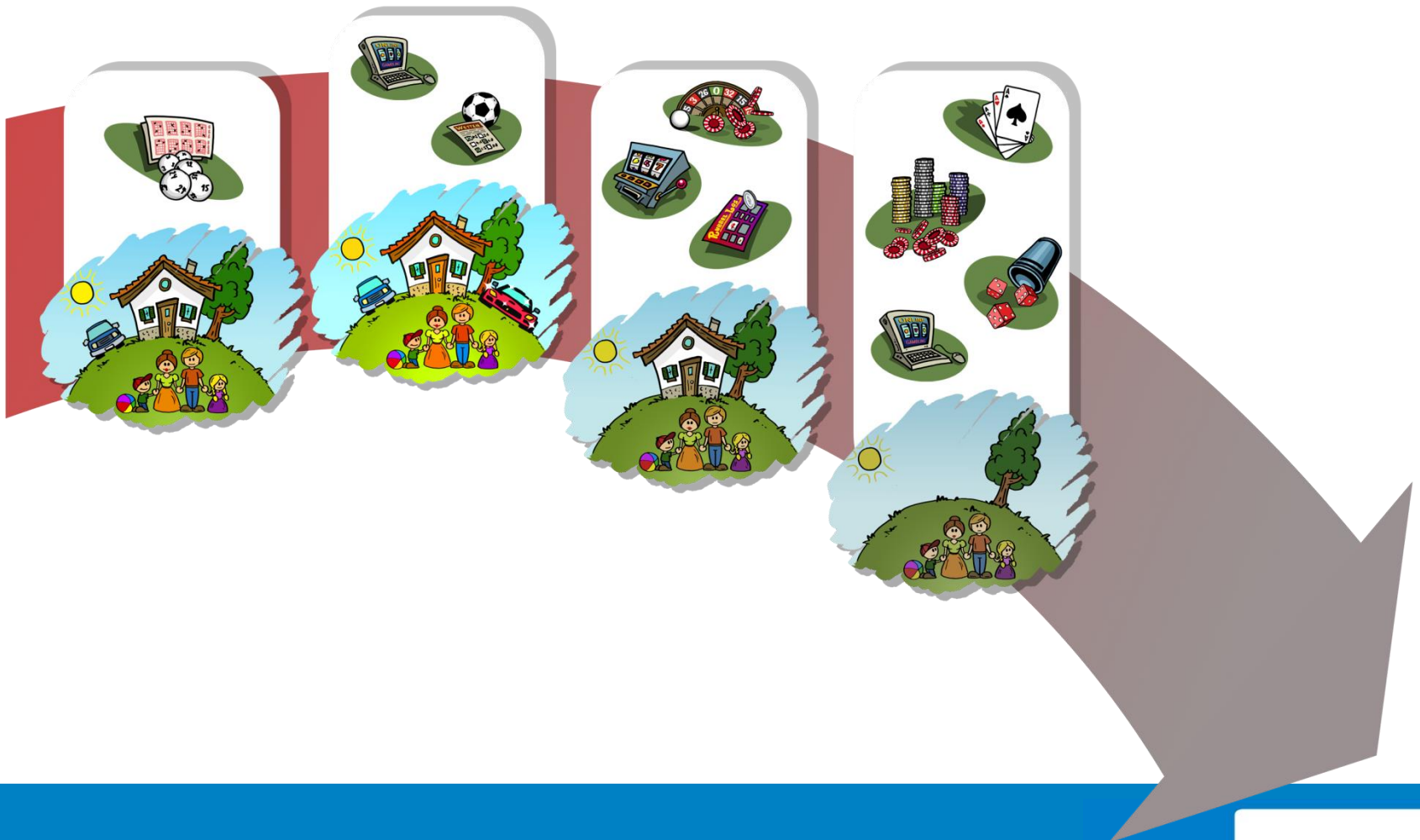


Play,
but differently

Geldspiel

> > > >

Sucht



Play,
but differently

Geldspiel

> > > >

Sucht



Play,
but differently

Geldspielsucht

Online:



Mobile



Risiken- und Schutzfaktoren

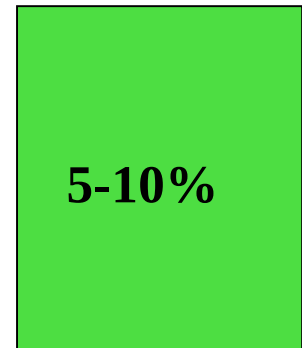
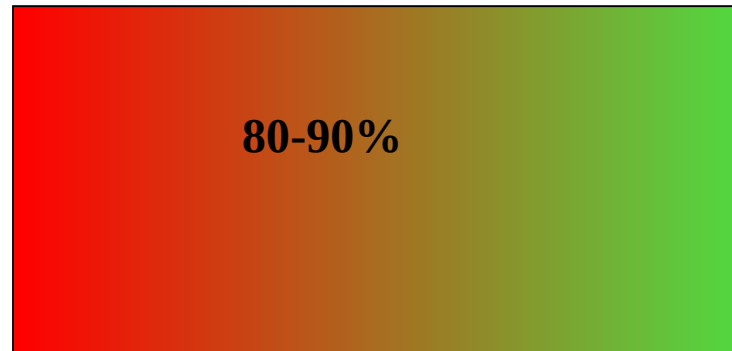
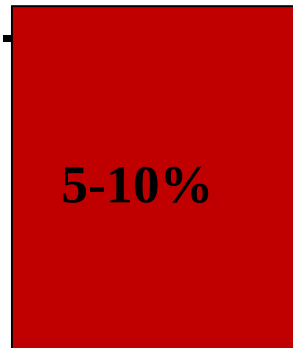
**Wenig Ressourcen
Fehlende Balance**

**Hohe Ressourcen
Intakte Balance**

Hohe Risiken

Geringe Risiken

5-



nach Prof. D. Süss

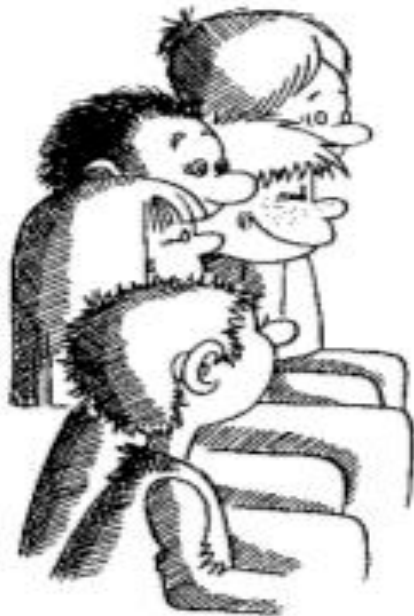


Nicht geeignete Massnahmen:

- Computer sabotieren, aus dem Fenster usw.
- Moralpredigt
- Vorwürfe
- Entwertung



Prävention



Frühindikatoren Medienabhängigkeit

- **Leistungsrückgang (Beruf, Schule)**
- **Desinteresse am Umfeld und offline Freizeitinteressen**
- **Müdigkeit (chronischem Schlafmangel)**
- **Fahler Gesichtsfarbe, mangelnde Körperspannung**
- **Gesprächsverweigerung**
- **Aggressiv, nervös bei Compi-Entzug**

Interventionen sind angezeigt wenn ein Jugendlicher...

- **Übermässig viel Zeit online verbringt.**
- **Verärgert und aggressiv reagiert, sobald er am Computer gestört wird.**
- **Besuch von Freunden als lästig empfindet, weil er lieber am Computer ist.**
- **In den schulischen Leistungen nachlässt.**
- **Sich immer weniger am Sozialleben beteiligt und seine Pflichten vernachlässigt.**
- **Sich nicht an Regeln hält.**

Guideline Medienerziehung

- **Gemeinsame Haltungen und Regeln erarbeiten**
- **Interesse zeigen; offene Ohren & Augen haben**
- **Klare Grenzen setzen**
- **Medienfreie Zeiten**
- **Alternativen**

Was können Lehrpersonen tun?

Diagnostische Hinweise:

- **Leistungsabfall**
- **Chronische Müdigkeit**
- **Rückzug**

Massnahmen:

- **Gespräch, Konsequenzen**
- **Lösungsmöglichkeiten aufzeigen**
- **Kontakt Eltern, Beratungsstelle**

Ziele im Umgang mit Medien

- **Risiken von Medienkonsum vermindern**
- **(Medien -) Kompetenzen fördern**
- **Selbstbestimmte-, kontrollierte Nutzung**
- **Net-, Media – life Balance**

Zukünftige Entwicklung



Babysitter?



«Birdly»

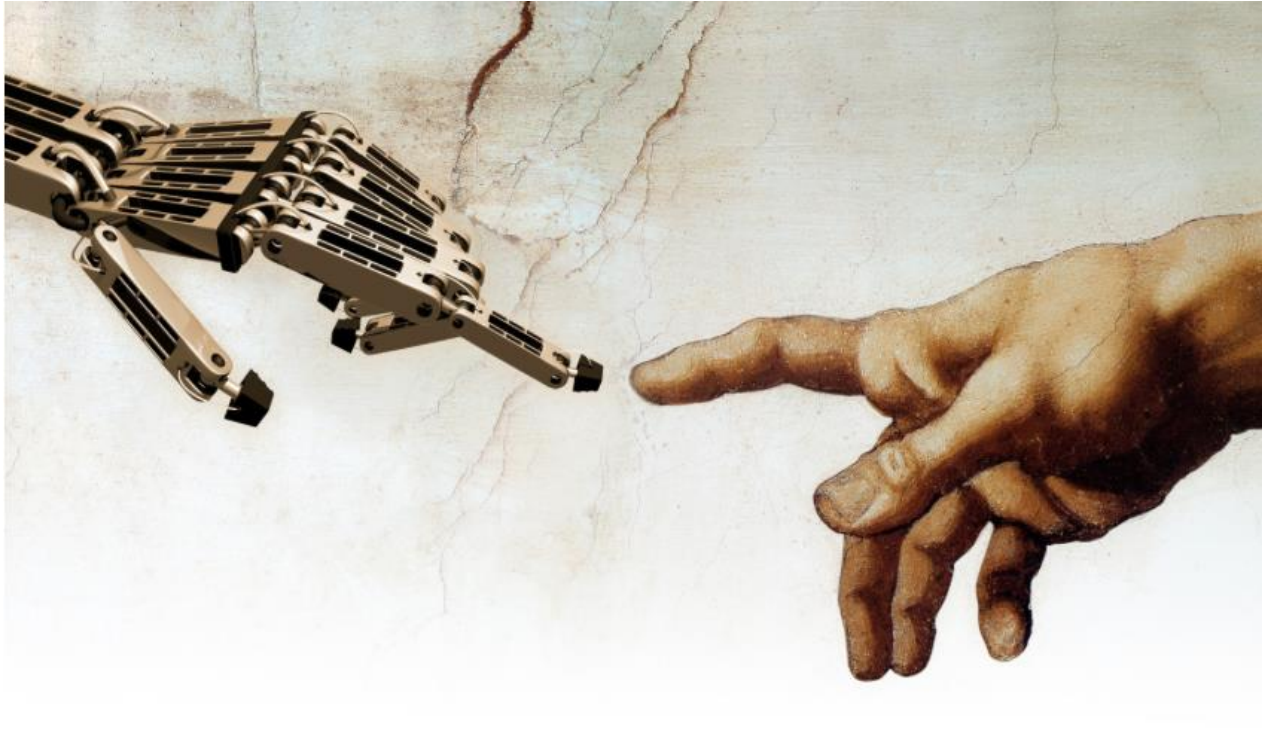


Humanoid



Sprechen ist für Roboter längst kein Problem mehr.
Der japanische Ingenieur Hiroshi Ishiguro hat sogar Roboter entwickelt,
die mehr als 60 menschliche Gesichtsausdrücke beherrschen...

Kontakt



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte


RADIX

Und welche Haltung nimmt die Schule im Zusammenhang mit dieser Entwicklung ein?

Was kann die Schule dazu beitragen, dass die Risiken minimiert und die Chancen genutzt werden?

Wie kann eine gesunde (psychisch, physisch) mit den neuen Möglichkeiten gefördert werden?

Fragen, Diskussion

