

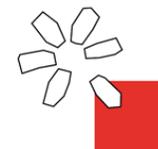
Der Gamer und die Insta Queen

Therapie von Mädchen und Jungen bei Onlinesucht



Ablauf

- Prävalenzen
- Nutzungsverhalten und Krankheitsbild
- Beratung: Welche Intervention sind hilfreich und sinnvoll?



Formen der Onlinesucht

Computerspiele
Soziale
Netzwerke
Allgemeines
Surfen

Online-Shopping
Online-Erotik/ Pornographie
Online-Glücks/Geldspiele

PINTA* Studie (2011)

Problematischer /süchtiger Konsum

Alter	Gesamt (%)	Frauen	Männer
14-16	15.4	17.2	13.7
14-24	13.6	14.8	12.4
14-64	4.6	4.4	4.9

(n=15.023, Rumpf et al.)

* Prävalenz der Internetabhängigkeit

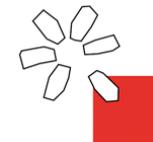


Suchtfachstelle St.Gallen

Internetbezogene Störungen (BZgA 2015)

Alter	Mädchen	Jungen	insgesamt
12-17	7,1 %	4,5 %	5,8 %
18-25	2,8 %	2,8 %	2,8 %

n=7.004 , Orth / forsa



PINTA Studie: Nutzungsverhalten

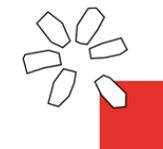
	Aktivitäten online	Häufigkeit (%)
Weiblich	Soziale Netzwerke	77,1
	E-Mail	11,7
	Onlinespiele	7,2
	Unterhaltung (Musik, Filme etc.)	4,0
Männlich	Soziale Netzwerke	64,8
	Onlinespiele	33,6
	Internettelefonie	1,5



Nutzungsverhalten

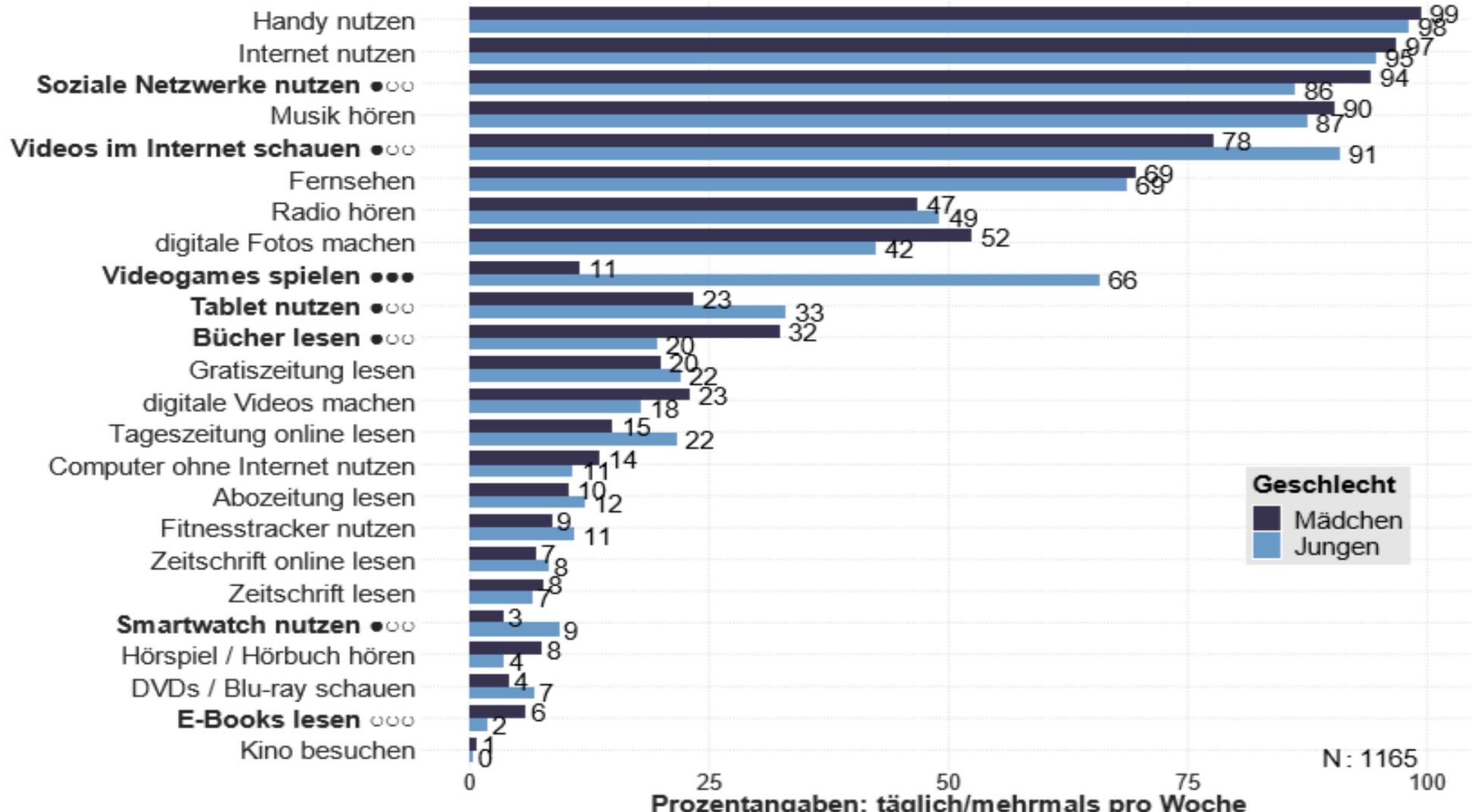
Alter 14-24	Mädchen	Jungen
Online Spiele	7,2 %	64,2 %
Netzwerke	77,2 %	33,6 %

BZgA (2018)



Suchtfachstelle St.Gallen

Bildschirmspiele und Soziale Netzwerke



Quelle
(Text und Grafik):
James Studie 2018

Zwischen den **Geschlechtern** zeigen sich unterschiedliche Präferenzen (siehe Abbildung 38). Mädchen haben häufiger einen Account bei *Pinterest* und *musical.ly* als Jungen. Jungen sind hingegen häufiger bei *Facebook*, *Twitter*, *Tinder* und *MySpace* angemeldet als Mädchen.

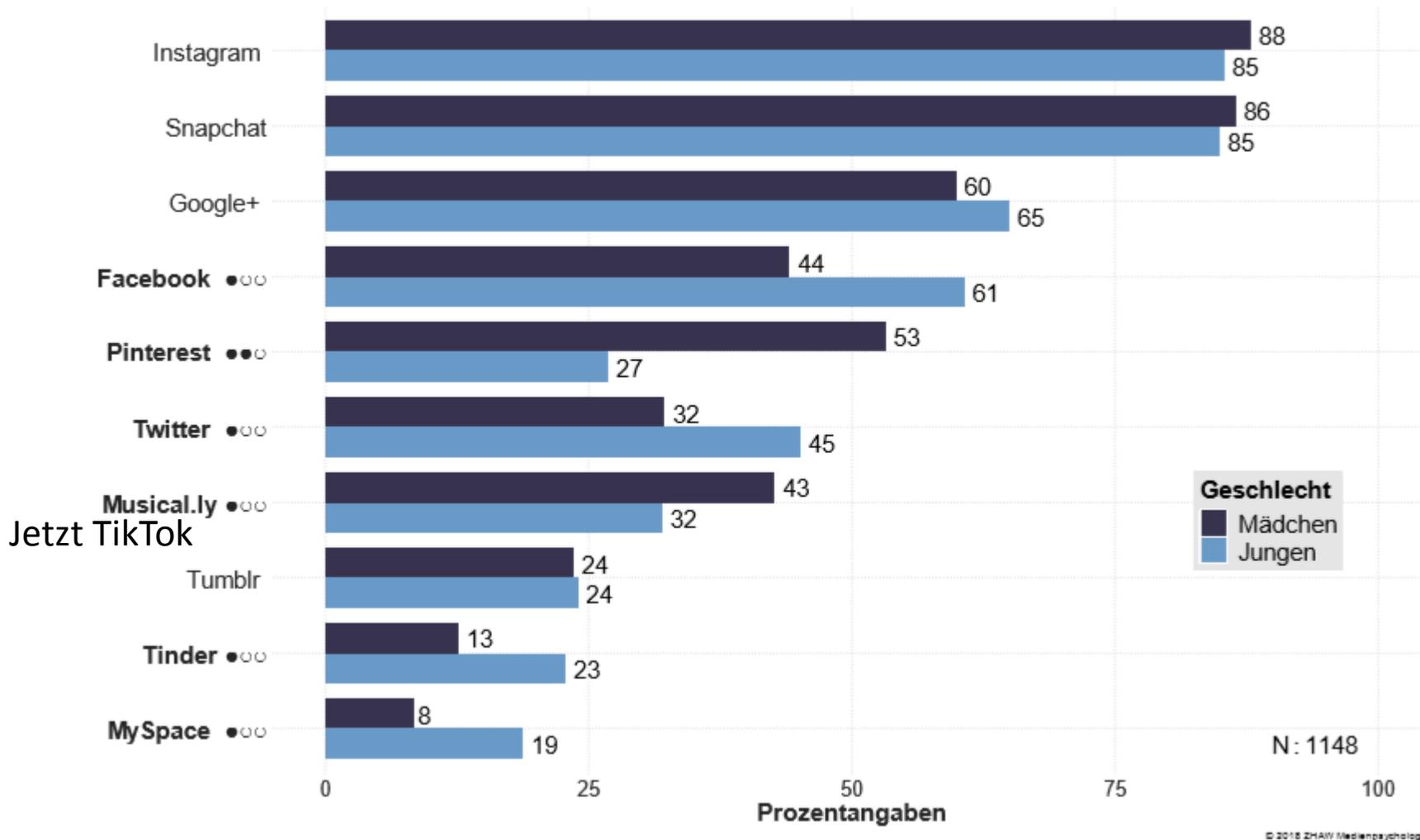
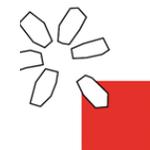


Abbildung 38: Mitgliedschaft bei sozialen Netzwerken nach Geschlecht

Quelle
(Text und Grafik):
James Studie 2018



Suchtfachstelle St.Gallen



Quelle
(Text und Grafik):
James Studie 2018

Abbildung 40: Nutzungshäufigkeit sozialer Netzwerke (Basis: Jugendliche, die bei mind. einem sozialen Netzwerk angemeldet sind)

Nutzungsverhalten Mädchen



Hauptthemen:

Shoppen

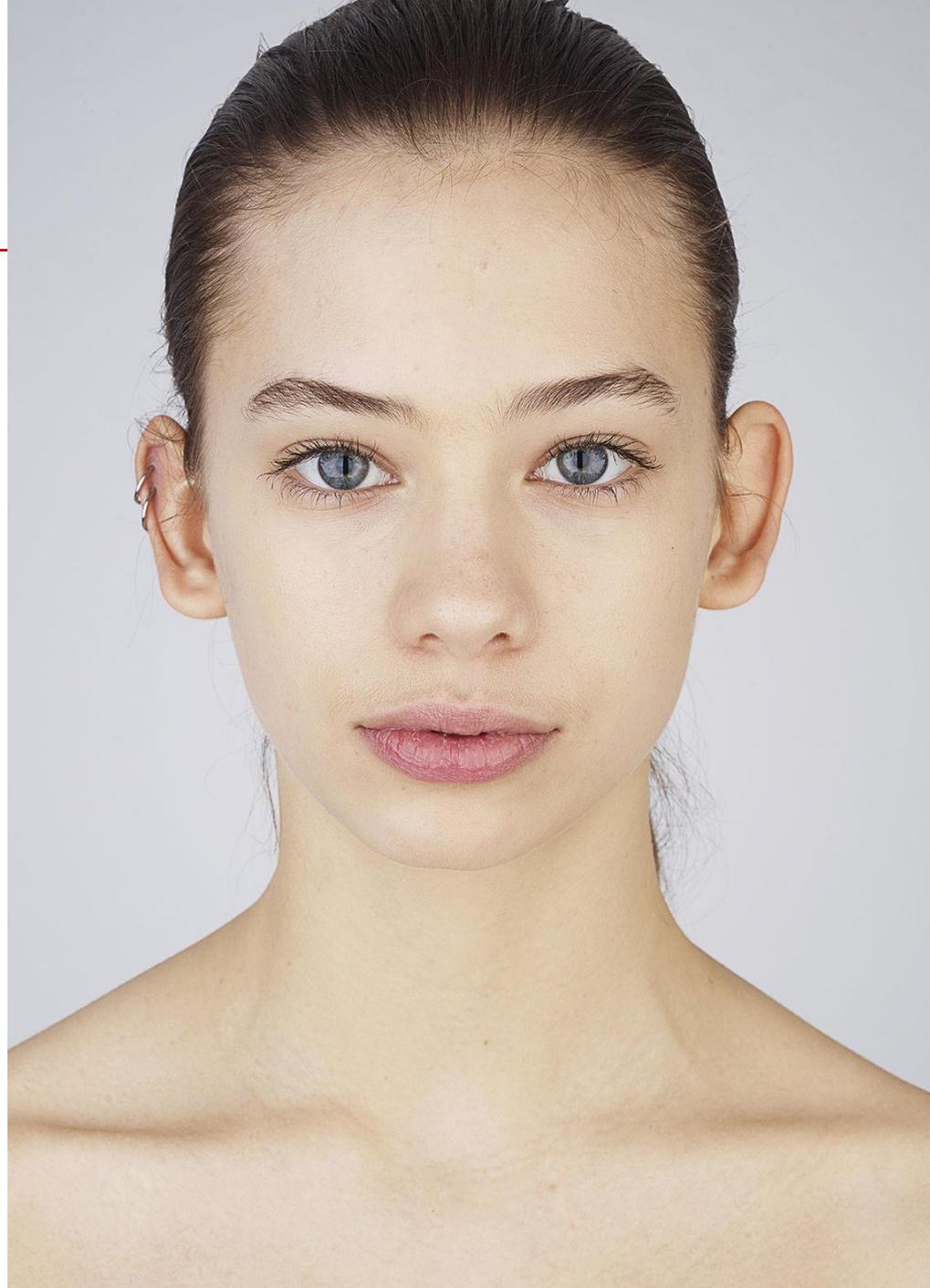
Schminken

Kochen

Nähen (MaLisa Studie 2019)

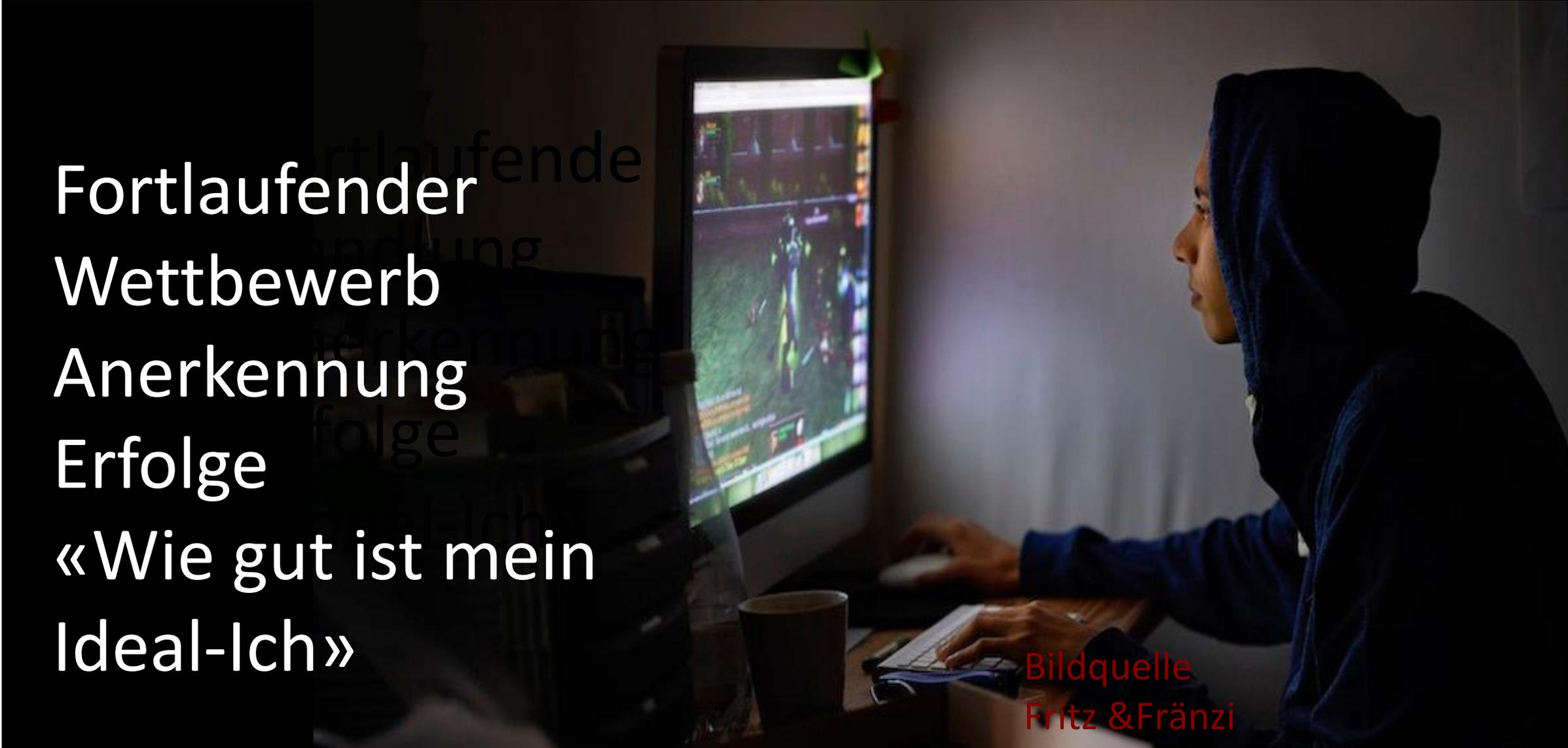
Nutzung Mädchen

Funktion:
Selbstwert-
bestätigung
Sozialer Rückhalt
Bindung



Nutzung Jungen

Fortlaufender
Wettbewerb
Anerkennung
Erfolge
«Wie gut ist mein
Ideal-Ich»

A person wearing a blue hoodie is sitting at a desk in a dimly lit room, playing a video game on a computer monitor. The monitor displays a colorful game scene. The person's hands are on a keyboard and mouse. A cup is visible on the desk. The background is dark, with some light coming from the monitor and a window in the distance.

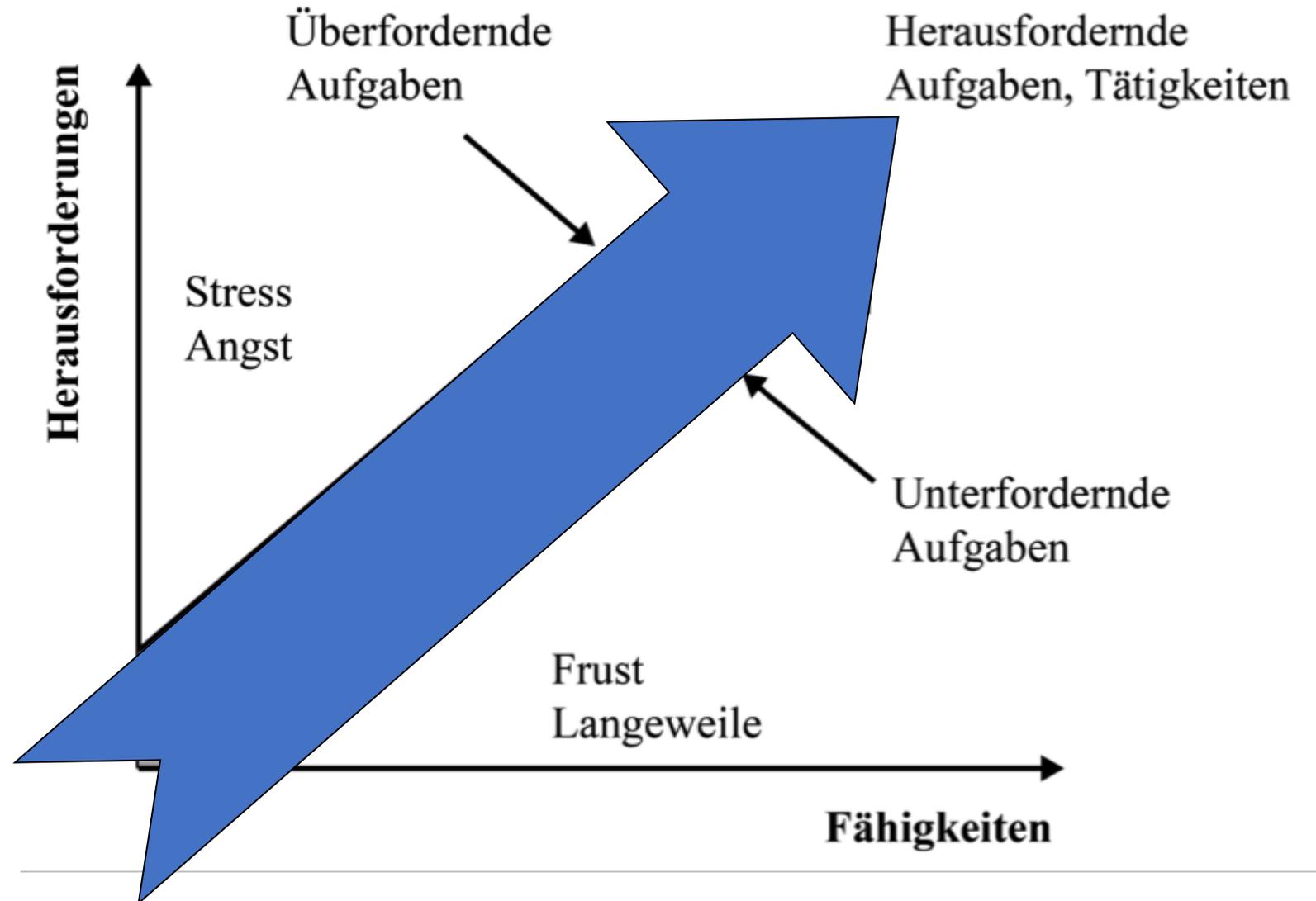
Bildquelle
Fritz & Fränzi

Nutzung Jungen: Flow (Computerspiele)

Funktion:

Kompetenzerleben
Vorwegnahme und
Vorbeugung möglicher
Gefahren

unbewusst die Vermeidung
negativer Gefühle und
schmerzhafter Bilder



Beratung und Behandlung



- Nosologische Einordnung nicht eindeutig
- Bislang noch nicht verankert, ersatzweise Verschlüsselung (z.B. F63.8/F68.8)

Ausnahme Forschungsdiagnose: Internet Gaming Disorder (DSM-V)

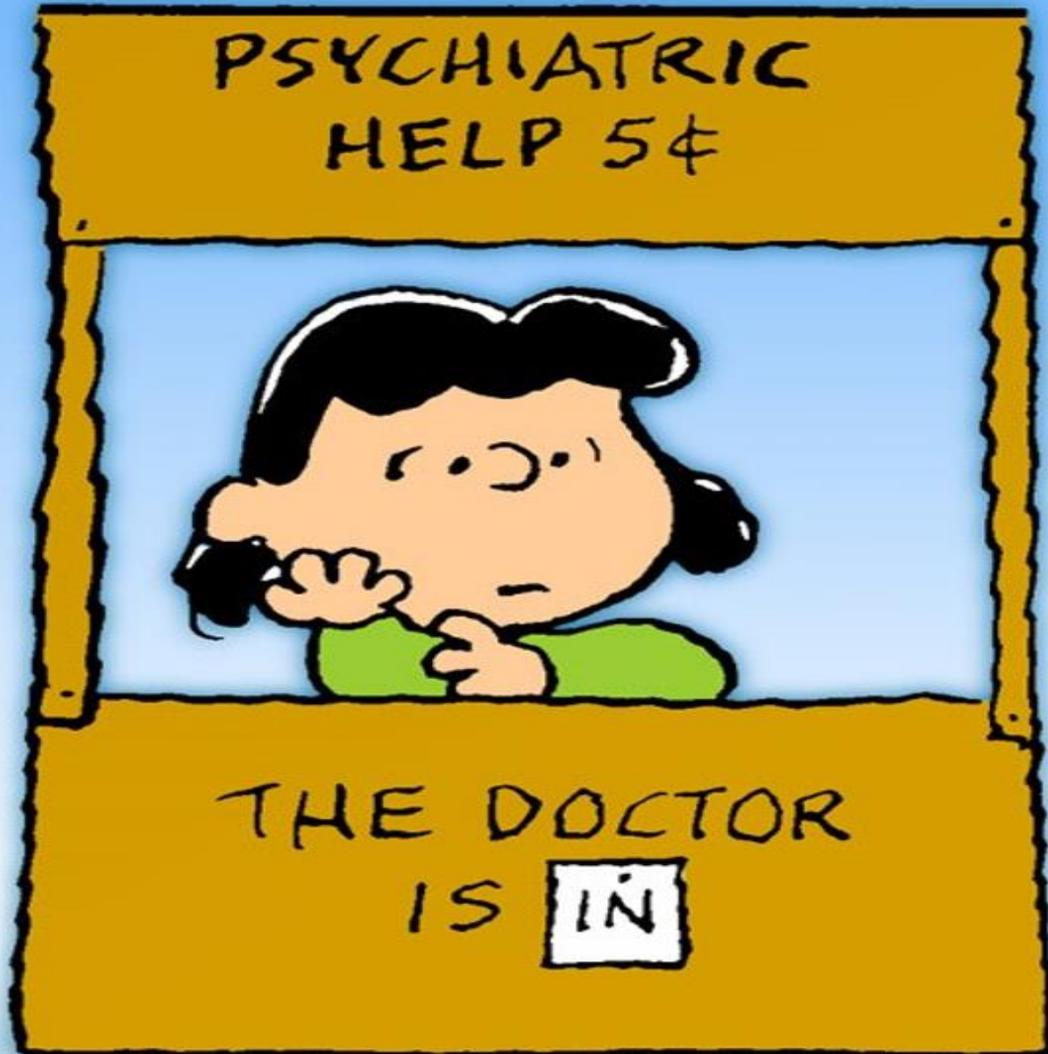
geplant: Aufnahme die Internationale
Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) im
Jahr 2019

Weder DSM V noch ICD-11
Keine weiteres Online- /Internetverhalten
aufgenommen

1. Gedankliche **Vereinnahmung**
2. **Entzugserscheinungen**
3. **Toleranzentwicklung**
4. **Kontrollverlust**
5. **Interessenverlust**
6. Fortsetzung trotz **psychosozialer Probleme**
7. **Dissimulation**
8. **Dysfunktionale Stressbewältigung**
9. **Gefährdungen** / Verluste

5 der **9** Kriterien erfüllt,
Dauer über ein Jahr
(Quelle: Rehbein et al.2013)

Wer kommt in Beratung und Behandlung?

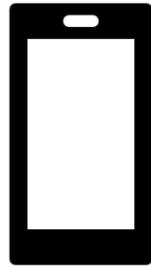


Mehrheitlich männliche
Personen als Klient/Patient
(9:1)

→ Eltern (Mütter) mit
Kind

→ Selbstmelder
(Wölfling 2016, Möller
2015)

Behandlung



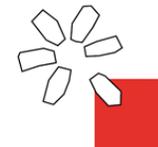
**Wer bin ich?
Wie liebenswert bin ich?
Wie soll ich mich
entscheiden?**

Grübeln



**Wie kriege ich das hin?
Werde ich Erfolg haben?**

Sorgen



Komorbiditäten



Depressionen
Emotional-Instabile
Histrionisch/ narzisstische
Persönlichkeit
Bindungsstörungen
Essstörungen
(Brisch 2003, Resch, 2013, Voigt 20



Komorbidity bei Jungen



Generalisierte Angststörung
Soziale Phobie
Ängstlich-Vermeidende
Persönlichkeitsstörung
Depressive Verstimmungen
ADHS

Störungen Autismusspektrum
Bipolare Störung
Schizoide PS
Cannabis- Alkoholmissbrauch

(Quelle: Wölfling et al. 2015,
Schulert et al 2016)



Therapeutischer Schwerpunkt Mädchen



Therapeutischer Schwerpunkt Jungen



