

„Im Netz bin ich am liebsten! Na und?“



Suchtvorbeugung

Jugendsuchtberatung

Streetwork

Drogenberatung

Fachstelle Suchtvorbeugung
&
Jugendsuchtberatung

Angebote der Fachstelle Suchtvorbeugung



- Einzel- und Teamberatung
- Fortbildung / Schulung
- Elternarbeit
- Modellprojekte



Handlungsfelder:

- Familie
- Kindertageseinrichtungen
- Schule
- Jugendhilfe & Jugendarbeit
- Ausbildung & Beruf
- Erwachsenenbildung
- Seniorenarbeit
- Öffentlichkeit



Angebote der Jugendsuchtberatung (bis 21+)

- Erstberatung/Klärungsgespräche
- Psychosoziale Beratung
- Standardisierte Programme:
 - Realize it - Beratungsprogramm für Cannabiskonsument*innen
 - FreD - Frühintervention bei erstauffälligen Drogenkonsument*innen
 - HaLT - Hart am Limit – Alkoholprävention bei Kindern und Jugendlichen
- Vermittlung in weiterführende Hilfen
- Krisenintervention



unaufmerksam **gewaltbereit** faul
einsam motorisch unterentwickelt *freudlos*
verantwortungsscheu **übergewichtig**
fantasielos emotional abgestumpft *nervös*
sprachlich zurückgeblieben **unsozial depressiv**
und viele mehr.....

Ahnen Sie, um welches Medium es
sich handelt?



Der Fernseher

Zum Leitmedium entwickelte sich der Fernseher in den 1960er Jahren.

*1952 hatten 300 deutsche Haushalte einen Fernseher!
1964 waren es bereits 7 Millionen!*

Ein Thema in aller Munde...

DIGITALE MEDIEN UND SUCHT

Kriterien zur *Internet Gaming Disorder* nach DSM-5

| | |
|---|---|
| Gedankliche Vereinnahmung | X |
| Entzugerscheinungen | X |
| Toleranzentwicklung | X |
| Kontrollverlust / Rückfälle | |
| Verhaltensbezogene Einengung | X |
| Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme | |
| Lügen / Verheimlichen | X |
| Dysfunktionale Gefühlsregulation | |
| Gefährdungen / Verluste | |
| Verlusten hinterherjagen (chasing) | |
| Verlassen auf finanzielle Unterstützung | |

Wenn mindestens fünf der Kriterien erfüllt und innerhalb von 12 Monaten aufgetreten sind

Internetsucht?

- Computerspielsucht
- Onlinekommunikationssucht
- Informationssammelsucht
- Online-Sexsucht
- Online-Glücksspielsucht

Kinder und Jugendliche oder Erwachsene sind nicht vom Computer oder vom Internet abhängig, sondern von den **virtuellen künstlichen Erfahrungsräumen**, die durch Computer und Internet konstruiert bzw. ermöglicht werden.

Nutzungsverhalten: Komplementär oder kompensatorisch?

- Der *typische jugendliche Internetuser* ist sozial integriert. Das Internet wird überwiegend *ergänzend* zum realen Leben aufgesucht, auch wenn ein großer Teil der Zeit dort verbracht wird.
- Der *gefährdete jugendliche Internetuser* zeigt psychosoziale Auffälligkeiten und Zeichen der Abhängigkeit. Das Internet wird vorwiegend *kompensatorisch* benutzt, um die im realen Leben erlebten Spannungen und Frustrationen zu verarbeiten.

Risikofaktoren für eine Suchtentwicklung

Hahn & Jerusalem (2001)

- Geringe internetbezogener Selbstwirksamkeit (Regulationskompetenz)
- Hohe Erwartung positiver sozialer Konsequenzen
- Erhöhte Impulsivität (mangelnde Impulskontrolle)
- Depressivität
- Geringes Selbstwertgefühl
- Soziale Ängstlichkeit
- Soziale Konflikte und Einsamkeit
- Negative Stresseinschätzungen und ungünstige Bewältigungsstile

Medien



YOU PORN



NETFLIX



LWL

Für die Menschen.

Für Westfalen-Lippe.

Jede Generation steht immer wieder vor neuen Herausforderungen, Angeboten und Diensten.



Welchen Raum und welche Zeit sollen die Medien in meinem Leben, meinem Alltag, im Privatem und später im Beruf einnehmen?

JIM Studie 1998 bis 2018

Obwohl die Umwelt von enormer Dynamik geprägt ist, haben sich manche grundlegenden Parameter kaum geändert:

- Das Lesen hat sich als relevante Freizeitgestaltung sehr stabil gehalten (38% gedruckte Bücher/ 7% E-Books).
- Die Radionutzung zeigt eine hohe Konstanz.
- Kommunikationsangebote wie Chatrooms, Schüler-/Studie-VZ, Facebook, Instagram, Snapchat sind zentrale Plattformen der gegenseitigen Kommunikation und wichtiges Bindeglied der Peer-Groups.

Geräteausstattung der Jugendlichen

- 97% besitzen ein Smartphone
- 71% einen Computer oder Laptop
- 50% einen eigenen TV
- 46% stationäre / 45% tragbare Spielkonsolen

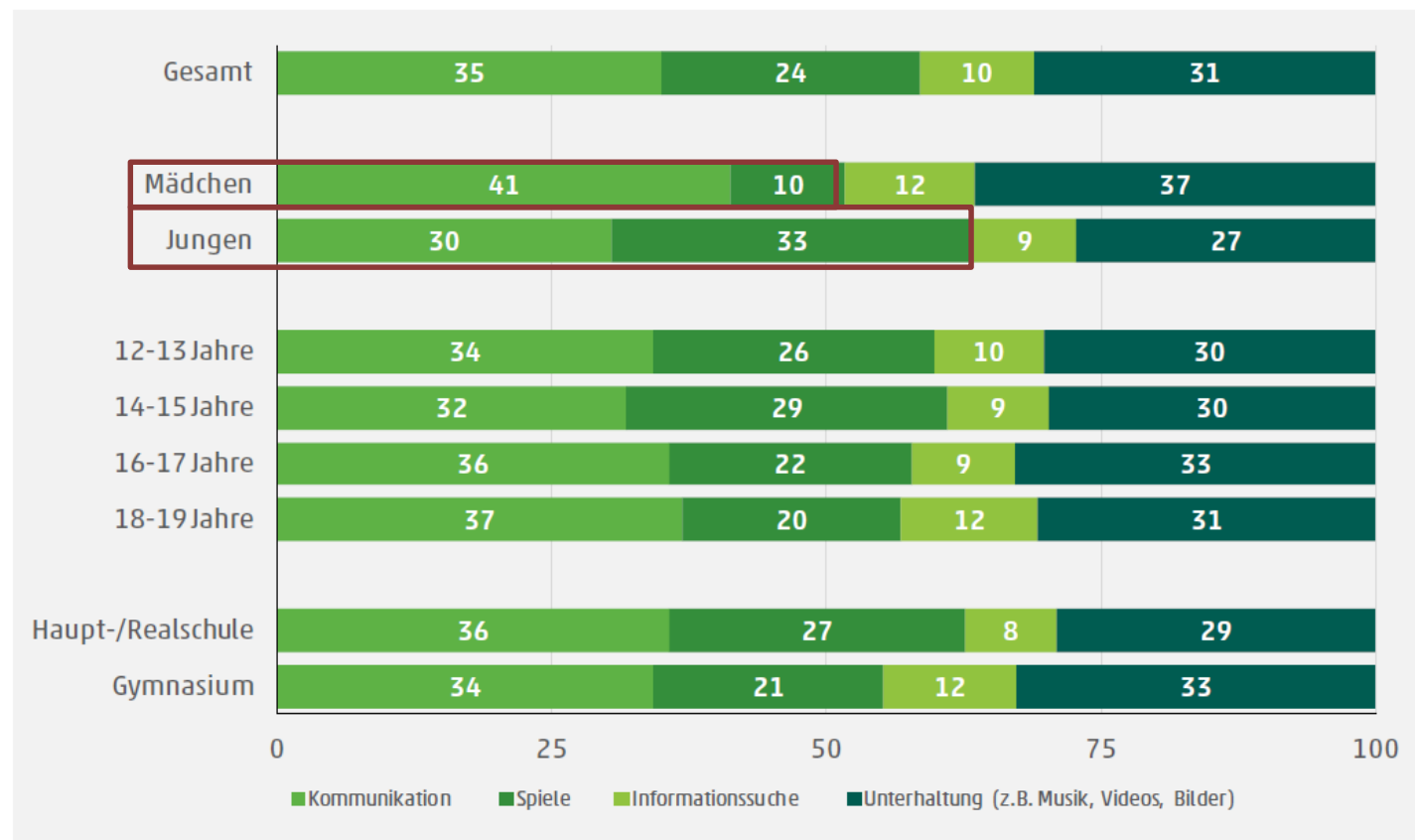
Das Handy als ...

- ... mobiler PC mit Internetzugang
- ... Nachrichtenlieferant
- ... moderner Walk-/Discman / Mp3-Player
- ... Fotoapparat / Filmkamera > Stichwort; YOUTUBE
- ... Spielkonsole > online-Spiele
- ... Kontaktbörse > Soziale Netzwerke, communities, chat-rooms, Dating-Seiten etc.
- ... Terminkalender
- ... Uhr / Wecker / Navigationssystem / Landkarte
- ... Türöffner für jugendspezifische Lebenswelten
- ... Statussymbol, modisches Accessoire, symbolisiert Unabhängigkeit & Zugehörigkeit

Zentrales Motiv der Onlinenutzung ist der Austausch von Nachrichten oder Statements in Form von Text, Emojis, Fotos oder Bewegtbild

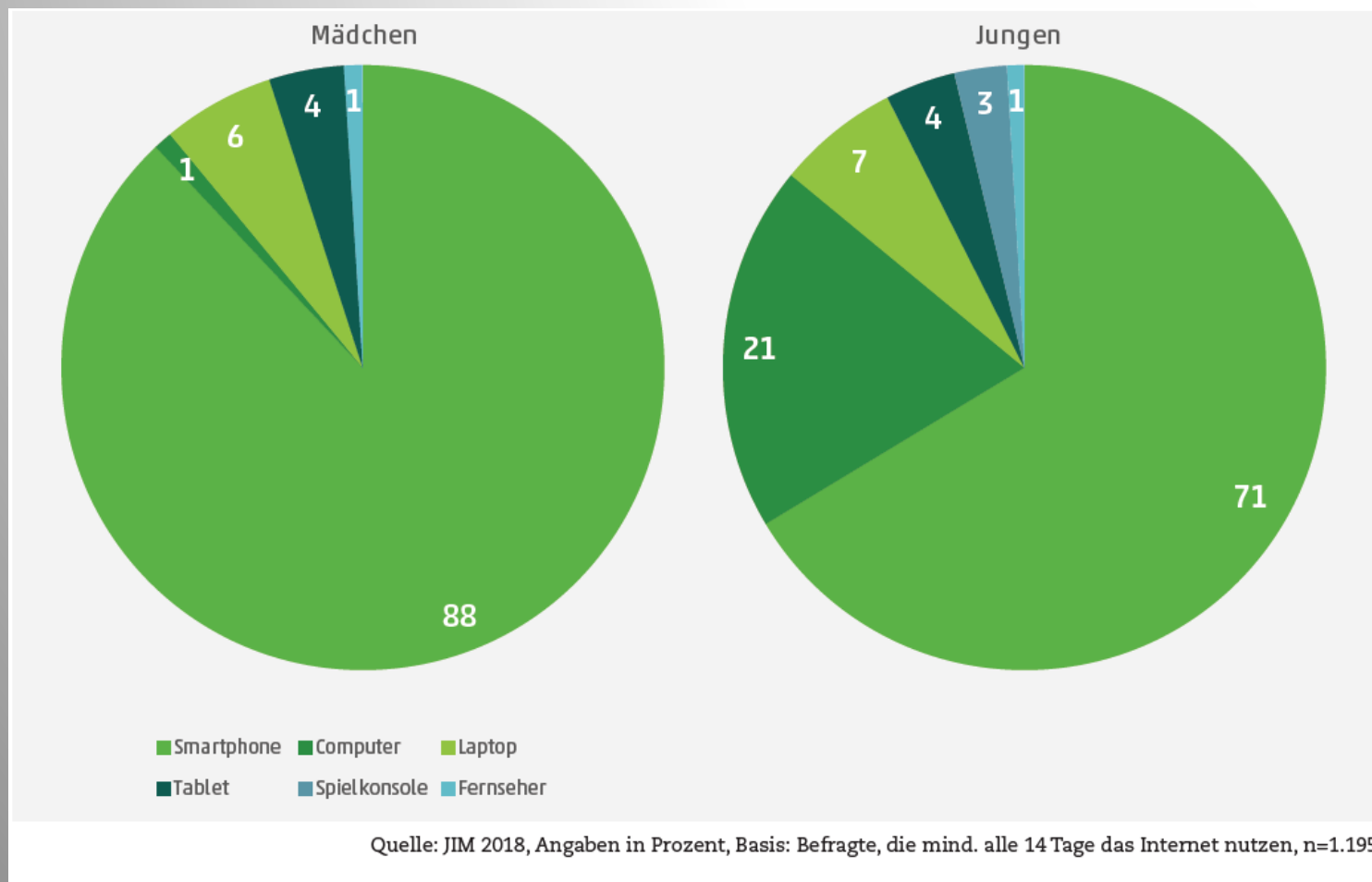
Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2018

– in Prozent –



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer, n=1.190

Am häufigsten eingesetzte Geräte zur Internetnutzung



FASZINATION DER VIRTUELLEN WELT

Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

- Selbsterforschung und Identitätsentwicklung
- Austesten von Grenzen (risk behavior)
- Aufnahme von sexuellen Kontakten
- Verarbeiten von Frustrationen und Spannungen
- Entwicklung von Autonomie / Loslösung von Eltern und Familie
 - Aufbau eines eigenen Wertsystems
 - Intimität und Zugehörigkeitsgefühl zu neuen Gruppen
 - Aufbau selbständiger Konsummuster

In der virtuellen Welt ist die Identität grundsätzlich flexibel und teilweise wählbar.

- Es ist eher möglich einen Teil seiner Empfindungen, Gedanken und seiner Persönlichkeit zu verstecken.
- Man kann in eine andere Identität hineinschlüpfen, besondere Seiten an sich ausprobieren oder sich im Cyberspace einfach anders verhalten, als man es in der Realität tun würde.



Enthemmung

In der virtuellen Welt sind zunächst alle gleich

- Der soziale Status den man im realen Leben hat spielt im Cyberspace keine Rolle



mindert Ängste
fördert Kommunikation und
Selbstöffnung

Die virtuelle Welt bietet die Möglichkeit eine Vielzahl von Beziehungen einzugehen

Ein „Klick“ und das „Ich“ ist immer „mittendrin“.

- Im Internet erzeuge ich Vertrautheiten mit Menschen über gewaltige Entfernungen hinweg, Vertrautheiten, die ich so im Alltag nicht zustande brächte.



Gemeinschaft

In der virtuellen Welt ist die Sinneswahrnehmung reduziert bzw. verändert.

Bestimmte Sinneskanäle, die sonst die Kommunikation begleiten bleiben außen vor: In erster Linie wird im virtuellen Raum unser Seh-Sinn angesprochen.



hohe Intensität des Inhalts der Kommunikation
breite Interpretationsmöglichkeit der Aussagekraft für die Beziehung der Kommunikationspartner

Schnelle Erfolge und Anerkennung



Der Jugendliche hat das Gefühl
in das Geschehen aktiv
eingreifen und etwas
bewirken zu können



Flow-Erleben

Für das was ich geleistet habe,
bekomme ich **direkt** Rück-
meldung!

Gestaltungsfreiraum

- Sprengt alle räumlichen Grenzen
- Gigantische Kreativwerkstatt
- Für jedes noch so ausgefallene Hobby gibt es eine Lobby
- Kann mich präsentieren und bekomme direkte Rückmeldung
- Finde immer jemanden, der meine Interessen teilt



Ein Viertel der jugendlichen Nutzer produziert mehrmals pro Woche Eigene Inhalte und beteiligt sich somit aktiv an der Gestaltung des Internets.

Handlungssicherheit durch gut strukturierte Regeln im Netz

- Halte ich mich nicht daran, folgt eine klar definierte Konsequenz, die für jeden gleich ist.



Fazit

Die aktuellen Medien faszinieren unsere Jugendlichen, weil sie ihnen dabei helfen, ihre psychologischen Entwicklungsaufgaben zu meistern.



Suchthilfeverbund Duisburg e.V.

Interesse geweckt?

Beratung, Schulung, Fortbildung



Fachstelle für Suchtvorbeugung

www.suchthilfeverbund-duisburg.de

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!