

Forschungsseminar WS 08/09

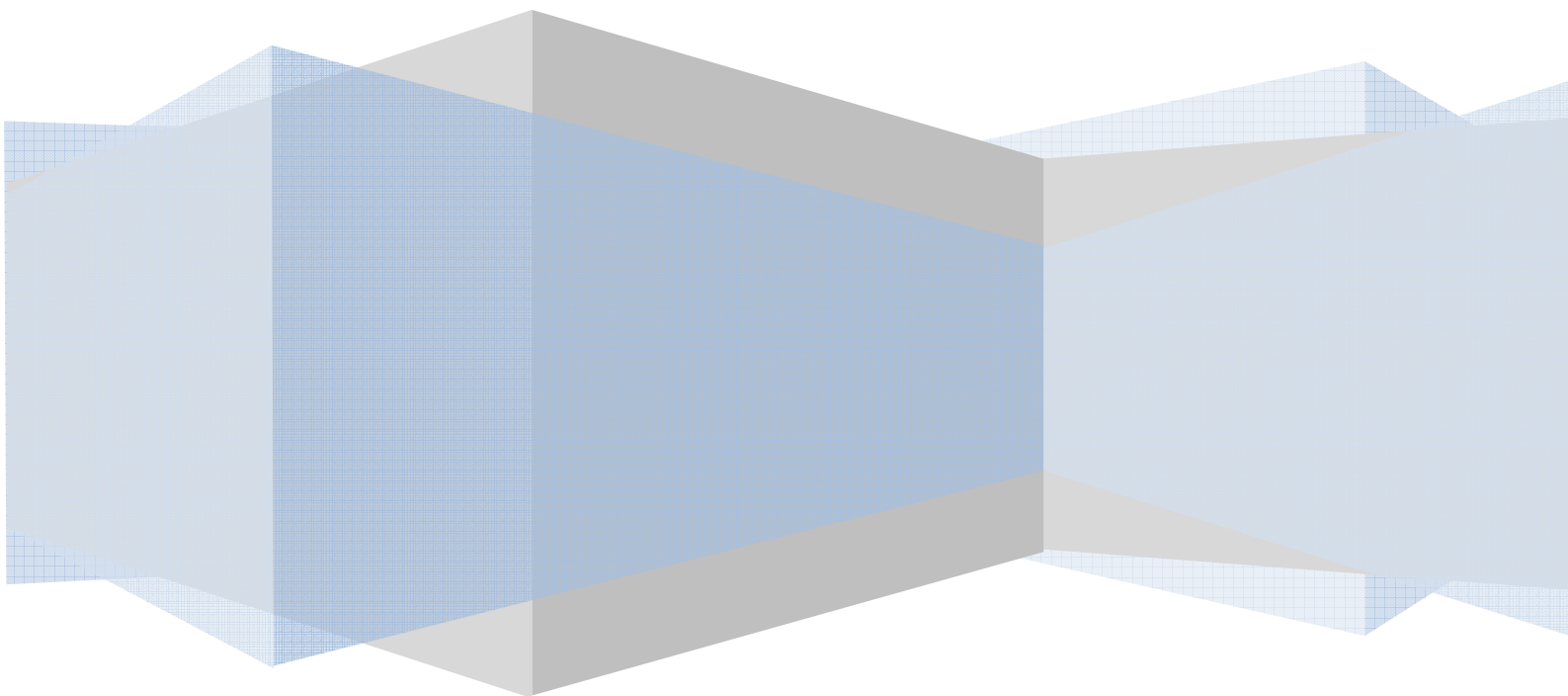
Internetsucht

Dozent: Prof. Leidlmaier

Verfasserinnen:

Lisa Fuchs (0416901)

Jennifer Hathway (0616458)



Inhalt

1. Einleitung.....	4
2. Definitionen.....	4
2.1. Internet	4
2.2. Sucht	5
2.3. Internetsucht.....	6
3. Arten der Internetsucht	7
3.1. Cybersexabhängigkeit.....	7
3.1.1. Definition	7
3.1.2. Symptomatik	9
3.2. Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften/Freundschaften.....	10
3.2.1. Definition	10
3.2.2. Symptomatik	10
3.3. Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten.....	11
3.3.1. Onlineglücksspiel	11
3.3.2. Onlinekaufsucht	13
3.4. Dataholics, Informationsjunkies.....	14
3.5. Computerabhängigkeit	14
3.5.1. Definition	14
3.5.2. Symptomatik	15
3.6. Generelle Symptomatik	15
4. Aktueller Forschungsstand	16
4.1. Häufigkeit von Internetsucht:.....	16
4.2. Erkennung eines Computersüchtigen	17
4.3. Ursachen	17

4.3.1. Risikogruppen	17
4.3.2. Persönlichkeitsmerkmale	18
4.3.3. Ausweichverhalten	20
4.3.4. Ist der Computer Schuld?	21
4.3.5. Weitere Hypothesen zur Ursache von Internetsucht	22
5. Auswirkungen	24
5.1. Veränderungen im Gehirn	24
5.2. Körperliche Auswirkungen	25
6. Behandlung/Therapie	25
6.1. Therapieformen	26
6.2. Medikamentöse Behandlung:	26
6.3. Selbsthilfe	26
6.4. Online-Therapie	27
6.4.1. Vorteile der Online-Beratung sind laut Thimm	27
6.5. Online-Selbsthilfegruppe	27
7.6. Extreme Therapieformen	28
7.6.1. Elektroschocks gegen Internetsucht	28
7.6.2. Bootcamp für Internetabhängige	28
Literatur:	29

1. Einleitung

Wem Begriffe wie MUD, Skype, LOL, ICQ nicht geläufig sind, gehört in der heutigen Informationsgesellschaft mittlerweile zu den „Außenseitern“.¹ Das Internet, mit seinem speziellen Vokabular, nimmt eine immer selbstverständlichere Rolle in der heutigen Zeit ein und ist mittlerweile zu einem der wichtigsten Kontaktmittel in unserer Gesellschaft geworden. Die ganze Welt ist miteinander verbunden und Informationen schnell zu beschaffen, zu welchem Thema auch immer, stellt fast keine Schwierigkeit mehr da.

Nichtsdestotrotz hat auch das Internet seine dunklen Seiten und diese Freiheit auf alles zugreifen zu können birgt Gefahren sowohl für den einzelnen Nutzer, als auch für unsere Gesellschaft. Einer dieser Nachteile ist eine immer häufiger auftretende Abhängigkeit, die Internetsucht.

Im Folgenden wird nun erstmals die Begrifflichkeit geklärt, bevor auf die Sucht selbst eingegangen wird.

2. Definitionen

Um zu verstehen was genau gemeint ist mit „Internetsucht“, wird zuerst kurz auf das Internet und seine Entstehung, aber auch auf den Begriff „Sucht“ selbst eingegangen, bevor die „Internetsucht“ selbst genauer betrachtet wird.

2.1. Internet

Das Internet entstand um das Jahr 1970, als das amerikanische Forschungsministerium eine Forschungsbehörde (APRA: Advanced Research Projekts Agency) ins Leben rief, deren Aufgabe es sein sollte, eine störungsfreie Kommunikation zwischen Computern zu ermöglichen. (Döring 1999 (eigtl kratzer))

¹ Begriffe werden später noch erörtert

Während in den 70ern vor allem Wissenschaftler und Computerfachleute diese Art zu kommunizieren nutzten, entwickelte der Computer-Wissenschaftler Tim Berners-Lee in den Jahren 1989 bis 1992 den Plan für das World Wide Web.

Damit wurde das Internet auch möglich für kommerzielle Nutzung und erfuhr daraufhin eine explosionsartige Entwicklung. Um 50 Millionen Menschen zu erreichen, brauchte das Telefon 74 Jahre, das Radio 38, das Fernsehen 16, und das Internet gerade mal vier Jahre.

2.2. Sucht

Sucht wird im klinischen Bereich als Abhängigkeit oder Missbrauch beschrieben. Im ICD-10 findet ist unter dem Punkt F1x.2 „Abhängigkeitssyndrom“ folgende diagnostische Leitlinien für eine sichere Diagnose gegeben, wobei während des letzten Jahres irgendwann drei oder mehr der folgenden Kriterien gleichzeitig vorhanden waren (ICD-10, Dilling et al., 2008, S.99):

1. Ein starker Wunsch oder eine Art Zwang, psychotrope Substanzen zu konsumieren.
2. Verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich des Beginns, der Beendigung und der Menge des Konsums.
3. Ein körperliches Entzugssyndrom (siehe F1x.3 und F1x.4) bei Beendigung oder Reduktion des Konsums, nachgewiesen durch die substanzspezifischen Entzugssymptome oder durch die Aufnahme der gleichen oder einer nahe verwandten Substanz, um Entzugssymptome zu mildern oder zu vermeiden.
4. Nachweis einer Toleranz. Um die ursprünglich durch niedrige Dosen erreichte Wirkung der psychotropen Substanz hervorzurufen, sind zunehmend höhere Dosen erforderlich (eindeutige Beispiele hierfür sind die Tagesdosen von Alkoholikern und Opiatabhängigen, die bei Konsumenten ohne Toleranzentwicklung zu einer schweren Beeinträchtigung oder sogar zum Tode führen würden).
5. Fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen zugunsten des Substanzkonsums, erhöhter Zeitaufwand, um die Substanz zu beschaffen, zu konsumieren oder sich von den Folgen zu erholen
6. Anhaltender Substanzkonsum trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen, wie z.B. Leberschädigung durch exzessives Trinken, depressive

Verstimmungen infolge straken Substanzkonsums oder drogenbedingte Verschlechterung kognitiver Funktionen. Es sollte dabei festgestellt werden, dass der Konsument sich tatsächlich über Art und Ausmaß der schädlichen Folgen im Klaren war oder dass zumindest davon auszugehen ist.

Es wird also hier nur von einer stoffgebundenen Abhängigkeit ausgegangen, nicht aber von einer stoffungebundenen, wie Internetsucht (siehe untere Abbildung). Diese ist bisher noch nicht in der Internationalen Klassifikation psychischer Störungen oder im DSM-IV aufgelistet.

Eine Art der Internetsucht kann auch als Spielsucht beschrieben werden, was wiederum definiert werden kann. (mehr dazu in 3.2.3.)

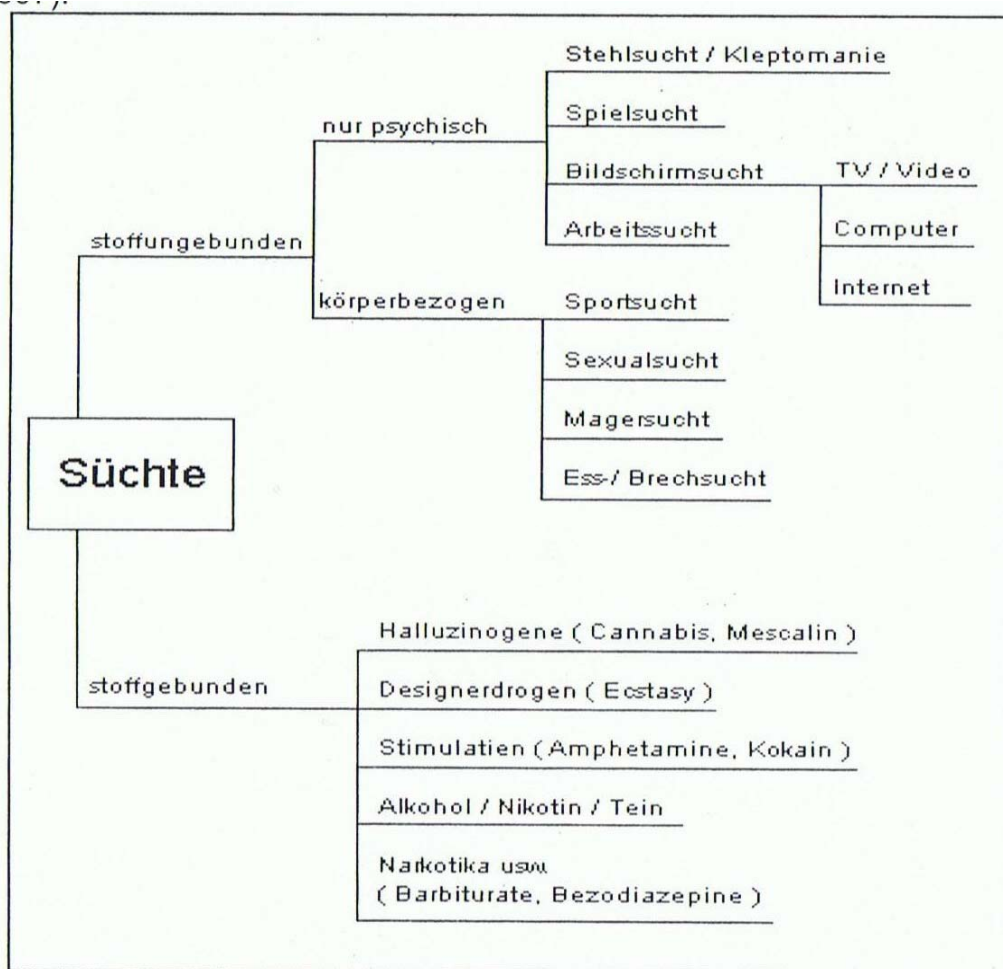


Abb. 4: Mind-Mapping über Suchtverhalten (Jahn, 2001, S. 20, modifiziert von Kratzer)

2.3. Internetsucht

Wie schon erwähnt handelt es sich bei der Internetsucht um eine neue Sucht, die zum ersten Mal vom New Yorker Psychiater Goldberg im Jahre 1995 benannt wurde. Auch wenn der Begriff der „Internet Addiction“ von ihm anfangs eher scherzhaft gemeint war, so wurde er seither in den einflussreichsten Amerikanischen Zeitschriften verwendet.

K. Young griff den Begriff auf und war die Erste, die sich ernsthaft mit dieser neuen Art der Abhängigkeit beschäftigte, den Begriff „Internet Addiction Disorder“ prägte und auch erste Studien in dem Gebiet hervorbrachte. Des weiterhin spricht man im Englischen auch vom „Pathological Internet Use“ (PIU). Auch im Deutschen werden unterschiedliche Begriffe verwendet: Internetsucht (IS), Internetabhängigkeit (IA) und Problematischer oder Pathologischer Internet Gebrauch (PIG), bzw. Pathologische Internetnutzung (PIN). Trotz des eher umgangssprachlichen Gebrauchs wird im folgenden Text weiterhin die Störung als Internetsucht benannt.

3. Arten der Internetsucht

Internetsucht ist ein umfangreicher Begriff, der zum genaueren Verständnis untergliedert werden kann. K. Young (1998) unterteilt hierbei die Abhängigkeit in fünf Subtypen:

- 1) **Cybersexabhängigkeit**
- 2) **Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften/Freundschaften**
- 3) **Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten**
- 4) **Dataholics, Infojunkies**
- 5) **Computerabhängigkeit**

3.1. Cybersexabhängigkeit

3.1.1. Definition

Hierbei wird unterschieden zwischen dem zwanghaften Herunterladen und Anschauen von Pornos aus dem Internet und die Sucht nach dem Erotikchat.

Ersteres tritt vor allem bei Männern auf, auch bei Jugendlichen, weshalb diese Art der Sucht, auch wenn sie eher selten auftritt, nicht unterschätzt werden sollte.

Bei der Sucht nach dem Erotikchat ist die Sucht nach Cybersex gemeint. Diese beschreibt den gegenseitigen, meist schriftlichen, Austausch mit erotischem Inhalt, um Erregung bzw. einen sexuellen Höhepunkt herbeizuführen. Das Angebot von Internetseiten für Cybersex ist enorm und auch Webcams oder die telefonische Kommunikation übers Internet werden mittlerweile verwendet. Hinzu kommt außerdem, dass es auch zu Treffen außerhalb des Internets kommt, allein mit dem Ziel der sexuellen Handlungen. Eine weitere Gefahr dabei außerhalb der Sucht wurde in der Untersuchung von Gauthier & Forsyth (1999) aufgezeigt. Hierbei konnte festgestellt werden, dass Paare, die sich im Sex-Chat offline zu sexuellen Handlungen treffen, signifikant häufiger mit HIV infiziert sind, als die durchschnittliche Bevölkerung.

Die Beliebtheit des Cybersex erklärt sich nach Coper et al. (1999) vor allem durch drei Faktoren:

- Erreichbarkeit: Die sexuelle Befriedigung ist einfach zu erlangen und nur ein paar „Klicks“ entfernt, wenn man einen eigenen Internetanschluss zu Hause hat. Es ist weder nötig außer Haus zu gehen, noch einen Partner daheim zu haben.
- Erschwinglichkeit: Internet gibt es zu Flatrate Preisen und die Chats sind teilweise kostenlos.
- Anonymität: Äußerlichkeiten spielen keine Rolle. Man kann selbst bestimmen wie viel man von sich preisgibt. Überdies kann man sich als eine komplett andere Person. Kleinigkeiten, wie Haarfarbe, Augenfarbe etc. kann falsch angegeben werden, aber auch extremere Merkmale, wie das eigene Geschlecht, können frei erfunden werden.

Außerdem herausstechend ist die Tatsache, dass die Beteiligung von Frauen am Cybersex enorm hoch ist. Ein Phänomen, das die Sexualforscher mehr und mehr interessiert, deutet jedoch eine neue Entwicklung an was die Einschätzung der Sexualität im Allgemeinen und sexueller Beziehungen im Speziellen anbelangt. (PSYCHOLOGIE HEUTE 6/2004).

3.1.2. Symptomatik

Personen, die an Cybersex-Abhängigkeit leiden, sind typischerweise damit beschäftigt, pornographische Seiten anzuschauen, herunterzuladen und damit zu handeln bzw. sie sind über Erotik-Chatrooms in nicht-jugendfreien Rollenspielen engagiert.

In einem Artikel von FOKUS Nr.18 (2005) findet man einen vom Verhaltenstherapeuten Martin Zobel entwickelten Fragebogen, mit dem man erste Warnzeichen für eine mögliche Erkrankung erkennt:

- 1) Verbringen Sie mehr Zeit, als Sie möchten, mit sexuellem Material?
- 2) Sind Sie je dabei ertappt worden, wie Sie sexuelles Material auf Ihrem Computer angeschaut haben?
- 3) Haben Sie sich vorgenommen, Ihr sexuelles Verhalten im Internet zu beenden und haben es dann nicht gehalten?
- 4) Brauchen Sie sexuelle Bilder oder sexuelle Kontakte, die immer anschaulicher werden als diejenigen, die sie bisher angesehen oder erfahren haben, um den gleichen Grad an sexueller Lust zu erreichen?
- 5) Geben Sie Geld für sexuelles Material oder sexuelle Kontakte auf entsprechenden Web-Seiten aus?
- 6) Haben Sie jemals Zeit mit sexuellem Material im Internet verbracht oder sexuelle Kontakte online praktiziert, wenn Sie diese Zeit auch mit Ihrer Familie, mit Freunden oder einem Liebespartner hätten verbringen können?
- 7) Haben Sie durch Ihr sexuelles Verhalten im Internet Probleme mit Ihrer Familie, mit Freunden oder einem Liebespartner bekommen?
- 8) Wenn Sie nicht online sind, denken Sie dann daran, wieder online zu gehen, um sexuelle Web-Seiten zu besuchen oder sexuelle Kontakte online herzustellen?
- 9) Haben Sie versucht, Ihr sexuelles Verhalten im Internet dadurch zu beenden, dass Sie beispielsweise Ihre Favoritenliste für Sexseiten gelöscht haben?
- 10) Haben Sie Kreditkarten-Schulden auf Grund von Gebühren, die Sie im Internet für sexuelles Material ausgegeben haben?
- 11) Schämen Sie sich oder fühlen Sie sich schuldig, nachdem Sie im Internet Pornographie angesehen haben oder sexuelle Kontakte hatten?

- 12) Haben Sie sich je darüber Gedanken gemacht, wie Sie es vermeiden können, dass man Sie beim Anschauen von Internet-Pornographie oder bei sexuellen Kontakten im Internet ertappt?

3.2. Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften/Freundschaften

3.2.1. Definition

Hierbei ist die virtuelle Kommunikation im Netz gemeint, v.a. in Internet-Chats. Davon werden unzählige im Internet angeboten und Betroffene sind meist in einem bestimmten Stamm-Chat oder auch mehreren involviert, in welchen sie regelmäßig online sind. Dadurch werden sie Teil dieser Internetgemeinschaft und Beziehungen zu anderen Chattern werden aufgebaut. Dementsprechend entsteht auch eine Verpflichtung gegenüber ihrer Internetgemeinschaft. Dieser virtuelle Freundeskreis nimmt für die Betroffenen eine reale Gestalt an, auch wenn man das Gegenüber vielleicht noch nie gesehen hat. Aus Fremden werden Freunde, nicht zuletzt, da vielen Menschen im Internet leichter fallen persönliche Angelegenheiten, Probleme oder Ängste preiszugeben und sie schneller Vertrauen fassen. Diese Vertrautheit ist schneller erreicht im virtuellen Raum, als im wahren Leben. Hinzu kommt, dass der Chat immer da ist und viele Mitglieder auch, im Gegensatz zu den Freunden außerhalb des Internets, die nicht immer ganz so leicht erreichbar sind, für die Betroffenen.

3.2.2. Symptomatik

Personen, die an der Chatroom-Sucht leiden, sind von Online-Beziehungen völlig absorbiert. Die Online-Freundschaften werden rasch wichtiger als die real gelebten Beziehungen mit der Familie oder im Freundeskreis.

Laut dem Psychologen Hahn (2000) kann man einen „Normal-Chatter“ von einem „Chat-Süchtigen“ durch folgende fünf Punkte unterscheiden:

- 1) Der Betroffene denkt nur noch an das Chatten.
- 2) Er hat Entzugserscheinungen. Wenn er nicht chatten kann, wird er nervös, angespannt, aggressiv.
- 3) Er muss seine Dosis immer weiter erhöhen.

- 4) Er kann sich nicht beherrschen, überschreitet immer wieder seine selbst gesetzten Grenzen.
- 5) Er vernachlässigt Job und Familie, sein Leben leidet unter der Sucht.

Betroffene berichten auch, dass sie sich täglich darauf freuen nach der Arbeit wieder zu chatten und sich teilweise mehr über ihre virtuellen, als realen Freunde Sorgen, wenn diese sich nicht regelmäßig melden.

3.3. Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten

Hierbei bezieht sich K. Young sowohl auf die Sucht nach Onlinewetten und -glücksspielen als auch auf Onlineauktionen bzw. die Onlinekaufsucht.

3.3.1. Onlineglücksspiel

3.3.1.1. Definition

Onlineglücksspiele sind Spiele, die zwar ursprünglich nur offline, aber mittlerweile auch übers Internet gespielt werden können. Beliebte Beispiele dafür sind Online-Kartenspiele, v.a. Online-Poker, aber auch Onlinewetten. Diese Onlineglücksspiele haben sich mittlerweile im Internet etablieren können und schon im November 2002 wurde eine Nutzerzahl von 531,3 Millionen von Infra Search (2003) bekannt gegeben.

Die Gründe dafür das Glückspiel im Internet vorzuziehen sind vielseitig. Zum einen ist der Computer nicht so weit weg, wie vergleichsweise die nächste Spielhalle oder das nächste Casino. Außerdem spielt es keine Rolle wie man gekleidet ist, also um im Internet spielen zu können, kann man auch ungeduscht vor dem Computer sitzen, ohne sich Gedanken um die eigene Aufmachung machen zu müssen.

Vor allem beim Online-Poker hat das Spielen im Internet einen Einfluss auf den Spielverlauf. Der Gesichtsausdruck, also das Pokerface, hat im Internet keinen Einfluss, während das ein wichtiger Bestandteil des Spielens ist in der Interaktion mit realen Gegenübern.

Des Weiteren ist der Vorteil des Internets, dass es immer geöffnet, also zugänglich ist. Sowohl Casino als auch Spielhallen haben bestimmte Öffnungszeiten, in denen ein Süchtiger keine Wahl hat und nicht spielen kann. Das Internet übergeht diese

Barriere und gibt die Möglichkeit uneingeschränkt zu wetten, tippen und zu spielen, die Einschränkungen werden also immer weniger.

3.3.1.2. Symptomatik

Auch wenn nicht explizit Onlineglücksspiele in den internationalen Klassifikationssystemen (DSM-IV und ICD-10) beinhaltet ist, so ist doch das Pathologische Spielen erwähnt. Laut DSM-IV (APA, 199; Saß et al., 2001) definiert sich die Spielsucht als fehlangepasstes Spielverhalten. Diese kann sich in mindestens vier der folgenden Merkmale ausdrücken:

- (1) Häufige Beschäftigung mit dem Glücksspiel oder damit, Geld für das Spielen zu beschaffen.
- (2) Häufiges Spielen um größere Geldsummen oder Spielen über einen längeren Zeitraum als beabsichtigt.
- (3) Das Bedürfnis, die Höhe oder die Häufigkeit der Einsätze zu steigern, um die gewünschte Erregung zu erreichen.
- (4) Ruhelosigkeit oder Reizbarkeit, wenn nicht gespielt werden kann.
- (5) Wiederholte Geldverluste beim Spielen und Zurückkehren am anderen Tag, um die Geldverluste wieder wettzumachen.
- (6) Wiederholte Versuche, das Spielen einzuschränken oder zu beenden.
- (7) Häufiges Spielen, obwohl das Erfüllen sozialer oder beruflicher Pflichten vorrangig wäre.
- (8) Aufgeben wichtiger sozialer, beruflicher oder Freizeitaktivitäten, um zu spielen.
- (9) Fortsetzung des Spielens trotz Unfähigkeit, die wachsenden Schulden zu zahlen, oder trotz anderer bedeutender sozialer, beruflicher oder gesetzlicher Probleme, von denen der Betroffene weiß, dass sie durch Spielen verschlimmert werden.

Diese Merkmale sind ausnahmslos alle auch auf das Internetglücksspiel übertragbar, auch wenn sie im Internet stattfinden. Auch Schulden können über das Spielen im Internet gemacht werden und ein Grund sein sich wieder ans Spielen zu wagen, um die Schulden wieder einzuholen. Die Gewinnwahrscheinlichkeit wird hierbei von einer Software geregelt, bei Glücksspielen mit anderen Personen, die vor ihren PCs spielen (beispielsweise wie beim Poker) kann der Einzelne allerdings doch etwas mehr Einfluss nehmen.

3.3.2. Onlinekaufsucht

3.3.2.1. Definition

Die Kaufsucht hingegen ist nicht explizit in den internationalen Klassifikationssystemen beinhaltet, obwohl sie keinesfalls unterschätzt werden darf. In einer Studie der Arbeiterkammer Wien (AK) in Zusammenarbeit mit dem Karmasin-Gallup-Institut (2007) mit 1000 befragten Österreichern kommt man zu folgendem Ergebnis: Einkaufssucht ist weiblich und jung. Jede zweite Frau zwischen 14 und 24 ist deutlich gefährdet. Insgesamt sind 8,7 Prozent der Befragten stark, 32,9 Prozent deutlich Kaufsuchtgefährdet, im Ganzen sind also 42% der Österreicher betroffen. Die geschlechtsspezifische Verteilung liegt hierbei bei 60% Frauen und 40% Männer, der Unterschied zwischen den Geschlechtern ist also nicht wahnsinnig gravierend.

Außerdem zeigt die Studie: Wer im Internet shoppt, ist auch stärker Kaufsucht gefährdet. Shoppen per Mausclick ist rund um die Uhr möglich. Und dadurch wird es leicht gemacht, Geld auszugeben, das oft gar nicht da ist. Vor allem die jüngere Generation wächst mit Internet und bargeldlosem Zahlungsverkehr auf und kaufen dadurch zum Teil relativ ungehemmt ein. (<http://wien.arbeiterkammer.at/www-397-IP-38675.html>; abgerufen am 26.10.2008)

3.3.2.2. Symptomatik

Bei akuter Kaufsucht handelt es sich laut der Studie um eine schwere Erkrankung, die oft zusammen mit Depression oder Angstzuständen einhergeht.

Den Betroffenen ist es nicht möglich den „Impuls zu Kaufen“ zu regulieren. Dadurch stürzen sie sich häufig in Schulden, ähnlich wie auch bei der Sucht nach dem Onlineglücksspiel.

Gemeinsam haben die beiden Arten der zwanghaften Nutzung von Netzinhalten außerdem, dass das Internet die Zugänglichkeit erweitert auf Grund der nicht beschränkten Öffnungszeiten. Es ist durch das Internet möglich zu jeder Tageszeit etwas zu bestellen und diese Freiheit verhindert, dass Betroffene zu irgendeiner Tageszeit eingeschränkt sind. Und durch Internetseiten wie Ebay, auf denen es um die Ersteigerung bestimmter Sachen geht fördert das befriedigende Gefühl, das die Betroffenen beim Kauf empfinden, da sie sich zusätzlich gegen andere durchgesetzt haben.

3.4. Dataholics, Informationsjunkies

Dieser Subtyp zeichnet sich aus durch das ständige Suchen nach Information im Internet und übermäßiges Surfen, Web Cruising oder/und E-Mail Checking. Die riesige Informationsflut des Internets wird versucht zu organisiert und eine übertrieben zwanghafte Neigungen und reduzierte Arbeitsleistung sind die typischen Folgen. Untersuchungsergebnisse von Kandell (1998) oder Morahan-Martin und Schuhmacher (2000) beispielsweise belegen, dass Studenten durch ihre freie Selbstorganisation des Studiums, für eine exzessive Nutzung von Onlinediensten extrem gefährdet sind.

Begünstigend für diese Art von Sucht ist die Grenzenlosigkeit des Internets. Auf fast jeder Internetseite ist mindestens ein weiterführender Link, der zu einem ähnlichen Thema weiter führt. Dadurch kommt es nie zu einem wirklichen Ende der riesigen Informationsflut.

3.5. Computerabhängigkeit

3.5.1. Definition

Hierunter fallen sowohl Computer- als auch Onlinespiele, die sich einer immer größeren Beliebtheit erfreuen dürfen. Schon in den 80er Jahren, als Computerspiele wie Solitäre und Minesweeper in die Rechner eingebaut wurden haben Wissenschaftler herausgefunden, dass im geschäftlichen Rahmen bei Firmen und Unternehmen exzessives Spielen überhand nahm und zu einem finanziellen Schaden führten. Nach Moorhuhn und weiteren Hypes, sind nun Online-Rollenspiele, wie „World Of Warcraft“ (WOW) mit über 8,5 Millionen Nutzern weltweit äußerst beliebt v.a. bei Jugendlichen und Männern. Das ist ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game - MMORPG), das Spieler gleichzeitig zusammen über das Internet spielen. Es wurde 2004 veröffentlicht und ist, wie drei weitere Spiele, im Warcraft-Universum angesiedelt. Hierbei stellt sich jeder Spieler einen eigenen „Avtar“ (ein grafischer Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt) zusammen und versucht mit diesem das höchst mögliche Level zu erreichen. Aber auch dann ist das Spiel noch nicht vorbei,

da genügend weitere Reize geboten werden um das Interesse des Spielers beizubehalten.

Die Tatsache, dass das Spiel kein Ende hat, sondern endlos fortgesetzt werden kann ist definitiv ein suchtbegünstigender Faktor. Im Gegensatz zu einem Buch, das man irgendwann gelesen hat und beiseite legt, gibt es keinen Abschluss bei Online-Spielen durch die ständige Veränderung.

Ein weiterer Reiz ist beispielsweise auch, dass man Teil einer Gilde (virtuellen Gemeinschaft) ist, die sich regelmäßig trifft und in denen man auch virtuelle Freunde findet. Dementsprechend kommt eine Verpflichtung hinzu an bestimmten Treffen o.ä. teilzunehmen, um einen Status in der Gruppe zu erlangen und beizubehalten.

3.5.2. Symptomatik

In einem Interview von 2005 schätzte Dr. Maressa Orzack vom McLean Hospital in Belmont im US Bundesstaat Massachusetts, dass 40 % aller 8,5 Millionen Spieler des Spiels World of Warcraft abhängig sind. Diese Zahl stammt aus einer Umfrage, die von Nick Yee im Rahmen des Daedalus Projekts durchgeführt wurde.

Wie sicher schon aufgefallen ist, überschneiden sich diese Kategorien auch sowohl in Ihrer Definition, als auch in Ihrem Erscheinungsbild

3.6. Generelle Symptomatik

Allen Krankheitsbildern sind allerdings folgende Symptome gemein:

1) Einengung des Verhaltensraums

Die Betroffenen verbringen immer mehr Zeit vor dem Bildschirm und hängen vor Ihren PCs fest, anstatt in Ihrer Freizeit anderen Aktivitäten nachzugehen.

2) Toleranzentwicklung

Während am Anfang noch eine geringe Zeitspanne genügt um die entsprechende Befriedigung herbeizuführen, so wird diese im Laufe der Suchtentwicklung immer weiter ausgedehnt.

3) Kontrollverlust

Der Versuch die Zeit am Computer scheitert wiederholt und der Betroffene hat es nicht mehr in der Hand seinen Konsum zu kontrollieren und zu regulieren.

4) Entzugserscheinungen

Ist der Betroffene nicht am Computer, so kreisen seine Gedanken dennoch um den Chatroom, das Onlinegame etc. und es geht ihm schlecht, wenn er zu lange dem Internet fern ist.

5) Negative soziale Konsequenzen

Wie sich aus den vorherigen Punkten schon erahnen lässt geht bei den Betroffenen das soziale Umfeld immer mehr verloren. Durch die Abschottung von anderen Menschen werden die Betroffenen immer einsamer.

6) Inadäquate Stressbewältigung

Das Internet wird als eine Art Ventilator verwendet um sich vom Alltag zu erholen, indem man sich zum Beispiel in ein Onlinerollenspiel stürzt oder auch im Chat Dampf ablässt.

4. Aktueller Forschungsstand

4.1. Häufigkeit von Internetsucht:

Bei verschiedenen Studien wurden unterschiedliche Prozentangaben der Internetsüchtigen festgestellt.

Young führte eine Untersuchung mit Fragebogen durch. Aus den 496 zurückgeschickten diagnostizierte sie bei 80% Internetsucht. Laut einer weiteren Studie hängt Internetsucht mit hohem Selbstvertrauen, der Präferenz von Aktivitäten, die allein ausgeführt werden und eingeschränktem Sozialkontakt. Weiteres verhalten sich diese Leute wenig konform gegenüber Konventionen und reagieren emotionaler gegenüber anderen, sind sensibler und aufmerksamer.

Zimmerl, Panosch und Masser (1998) führten eine Chat-Umfrage durch. Dabei zeigten 12,7% der Untersuchten ein suchartiges Verhalten. 29% der Probanden gaben an, dass es für sie wichtig ist, im Chat angesehen zu sein. Dies weist auf ein mangelndes Selbstwertgefühl hin. Bei 41,6% zeigten sich Symptome dadurch, dass sie oft ans chatten dachten, wenn sie offline sind, was auf zwanghafte Züge schließen lässt.

Greenfield fand bei einer Untersuchung mit 18.000 Personen heraus, dass bei 4-6% ein Internetmissbrauch vorliegt.

Seemann et al. gab an, dass bei der Online-Umfrage 4,6% der Probanden internetabhängig seien.

4.2. Erkennung eines Computersüchtigen

Computersüchtige fallen kaum auf. Deshalb kann niemand genau sagen wie viele es gibt. Die Zahl der in psychiatrische Kliniken eingeliefert steigt von Jahr zu Jahr an. Jedoch lässt sich die Dunkelziffer sehr schwer abschätzen. In Statistiken tauchen computersüchtige Kinder und Jugendliche vor allem auf durch gravierende Haltungsschäden, mit erheblichen Störungen der Grob- und Feinmotorik, mit bedenklichem Übergewicht oft gepaart mit Herz-Kreislaufinsuffizienz, arteriosklerotischen Gefäßveränderungen und Typ-II-Diabetes auf. Normalerweise tauchen diese Erkrankungen erst bei Erwachsenen im fortgeschrittenen Alter auf. 25% der Kinder leiden jedoch an diesen Dingen. Die Gründe dafür sind zu wenig Bewegung, zu viel und zu ungesundes Essen, familiäre und schulische Probleme, Erziehungs- und Bildungsdefizite. Die meisten dieser Kinder sitzen täglich mehrere Stunden vor dem Computer.

4.3. Ursachen

Man kann davon ausgehen, dass es meistens diejenigen Leute sind, die mit der eigenen Lebensgeschichte nicht zurechtkommen, die sich im virtuellen Raum wie zu Hause fühlen. Es sind die mit der ungenügenden Sprache, die sich mit der reduzierten Sprache der Computerwelt endlich verständigen können, ohne auf ihre Defizite aufmerksam zu werden.

4.3.1. Risikogruppen

Zimmerl, Panosch und Masser fanden bei ihrer Untersuchung folgende Risikogruppen:

- ❖ Patienten mit unreifer Ichstruktur
- ❖ Patienten mit positiver Suchtanamnese
- ❖ Patienten mit depressiver Syndromen

- ❖ Patienten mit hypomanischen Attacken
- ❖ Patienten mit narzisstischen Persönlichkeitsstörungen

Bei Young gaben 54% der untersuchten Probanden an, dass sie in ihrer Vorgeschichte eine Depression an. 34% hatten eine Angststörung oder hatten einen mangelnden Selbstwert. 52% waren aufgrund einer Suchterkrankung in Behandlung.

Folgende Punkte führen laut Young verstärkt zu Internetabhängigkeit:

- ❖ Einsamkeitsgefühle
- ❖ Unzufriedenheit mit der Ehe bzw. Partnerschaft
- ❖ Stress bei der Arbeit
- ❖ Langeweile
- ❖ Depression
- ❖ Finanzielle Probleme
- ❖ Unzufriedenheit mit dem eigenen Aussehen
- ❖ Ängste
- ❖ Probleme mit anderen Formen der Sucht
- ❖ Mangel an Sozialkontakten

Young fand heraus, dass für Internet-Abhängige das Internet kein Kommunikationsmittel ist und nicht zur Informationsbeschaffung oder aus reinem Spaß verwendet wird. Sie verwenden es um vor Problemen zu flüchten.

4.3.2. Persönlichkeitsmerkmale

Folgende Persönlichkeitsmerkmale wurden im Zusammenhang mit Internetsucht in der Studie von Young untersucht.

4.3.2.1. Sensation seeking

Bei Personen mit pathologischem Internetgebrauch konnte keine besondere Ausprägung dieses Merkmals gefunden werden. Dies wurde mit Hilfe der Sensation-Seeking-Scale von Zuckermann mit 4 Dimensionen erfasst:

- ❖ Nervenkitzel bzw. Abenteuersuche- vorwiegend körperlich
- ❖ Erfahrungs- bzw. Erlebnissuche- von Reisen bis Drogengebrauch
- ❖ Enthemmung bzw. Impulshaftigkeit- von Trunkenheit auf Partys bis zu häufig wechselnden Sexualpartnern
- ❖ Grad der Intoleranz gegenüber Langeweile

In der Studie von Lavin wiesen die gefundenen 12,6% der Internetsüchtigen einen niedrigen Wert von Sensation-Seeking auf. Dies könnte daran liegen, dass Sensation seeking auf rein mentale Erlebnisse beschränkt ist.

Bei Lin und Tsai wurde bei Internetabhängigen ein signifikantes Ergebnis bei Sensation seeking festgestellt. Bei weiteren Fragebögen ergaben sich erhöhte Werte bei den Skalen impulsive Nutzung/Entzugserscheinung, Toleranzentwicklung und verursachte Probleme: Familie, Schule und Gesundheit.

4.3.2.2. Impulsivität

Internetabhängige weisen häufiger hohe Impulsivitätswerte auf als nicht-pathologische Internetnutzer. Sie haben große Probleme das Internet kontrolliert zu nutzen. Pathologische Nutzer sind sowohl kognitiv, also in ihrer Verarbeitungsgeschwindigkeit, als auch motorisch impulsiver. Außerdem weisen sie einen erhöhten Mangel an zukunftsorientierten Problemlösestrategien auf.

Jedoch muss beachtet werden, dass Impulsivität noch lange keine klinische Störung ausmacht. Pathologisch wird es nur bei der Impulskontrollstörung nach ICD-10. Bei dieser Störung gefährdet der Betroffene sich selbst oder andere.

4.3.2.2. Selbstwirksamkeit

Die Studie von Hahn und Jerusalem zeigt, dass Internetabhängige eine hohe positive Erwartung an den Nutzen des Internet für den persönlichen Erfolg im Leben sehen. Die pathologischen Nutzer können den Internetgebrauch sehr schlecht selbständig kontrollieren. Es besteht also eine mangelnde Selbstkontrolle. Weiters sehen die Autoren ein Risiko in geringem Selbstwertgefühl, sozialer Ängstlichkeit sowie soziale

Konflikte, Einsamkeit und Depressivität in Zusammenhang mit ungünstigen Bewältigungsstilen.

4.3.3. Ausweichverhalten

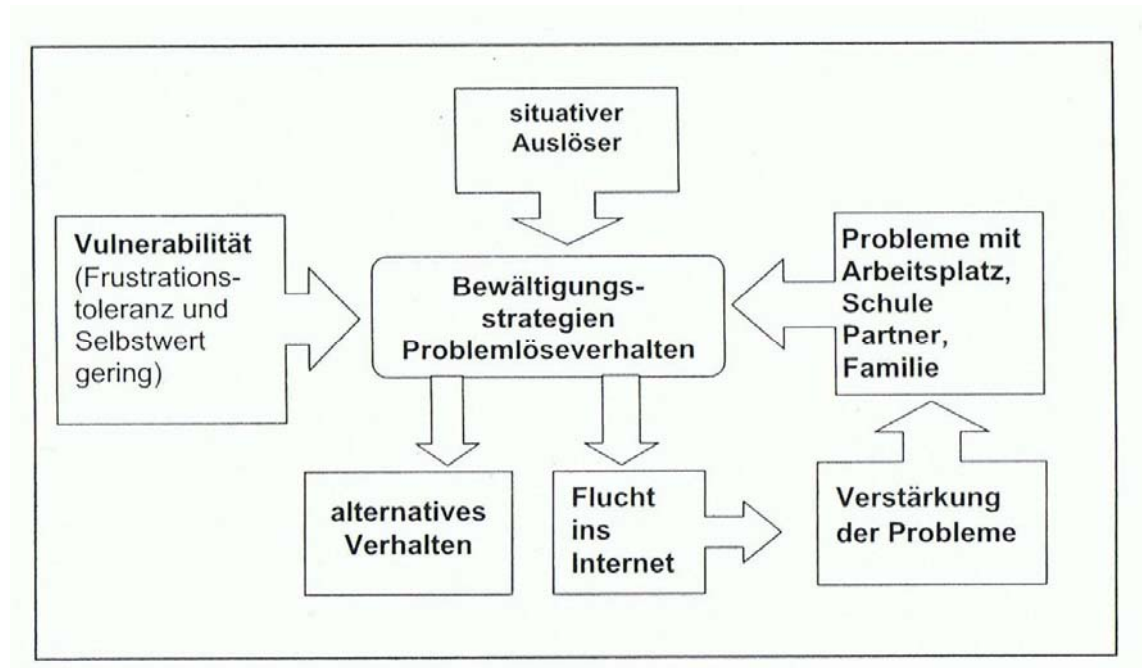


Abbildung 1: Teufelskreis von suchtartigem Verhalten am Beispiel Internet

Bei zwischenmenschlichen, sozialen oder psychiatrischen Problemen versuchen manchen Menschen diese zu verdrängen oder ihnen auszuweichen. Sie gehen meist in unpassender Weise mit ihren Problemen um. Durch die Internetnutzung entstehen kurzzeitige positive Effekte, wodurch sich ein suchtartiges Verhalten entwickeln kann. Dies entsteht durch operante Konditionierung oder negative Verstärkung. Bei jedem weiteren Stressempfinden wird das Verhalten, also die Internetnutzung, wieder gezeigt um eine Spannungsreduktion oder eine Stimmungsaufhellung zu erreichen. Durch diese Verstärkungsmechanismen wird die Bindung an das suchtartige Verhalten erhöht. Jedoch ist auch eine individuelle Vulnerabilität ausschlaggebend. Aufgrund der Flucht ins Internet werden die Probleme verstärkt und es entstehen langfristige negative Konsequenzen oder es entstehen neue Probleme. Dies wiederum fördert das Suchtverhalten. Entscheidend dafür, dass jemand vor seinen Problemen in das Internet flüchtet, ist dass Handlungsalternativen fehlen.

4.3.4. Ist der Computer Schuld?

Viele Kinder und auch Erwachsene benutzen den Computer und Computerspiele. Trotzdem werden sie nicht süchtig. Das Problem der Sucht ist also nicht der Computer oder das Internet. Der Grund für die Sucht ist, dass vor allem Kinder und Jugendliche etwas vermissen. Ihnen fehlt oft die Möglichkeit ihre Bedürfnisse zu stillen. Deshalb suchen sie sozusagen Ersatzbefriedigungen. Natürlich fragt man sich was diesen Jugendlichen fehlt und was ihnen die Beschäftigung mit dem Computer bietet.

Folgendes finden Kinder und Jugendliche mithilfe des Computers:

1. Klare und verlässliche Strukturen und Regeln, die man einhalten muss, wenn man ans Ziel kommen will.
2. Eigene, selbstständige Entscheidungen, die man treffen muss und für die man- wenn sie sich als falsch erweisen- ganz allein verantwortlich ist.
3. Aufregende Entdeckungen, die man machen und spannende Abenteuer, die man erleben kann.
4. Gefahren, Ängste und Bedrohungen, die man überwinden kann.
5. Ziele, die man erreichen kann.
6. Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man erwerben und sich aneignen kann.
7. Kleinigkeiten am Rande, auf die man achten muss.
8. Vorbilder, denen man nacheifern kann.
9. Eigene Erfahrungen, auch Fehler, die klug machen.
10. Geschicklichkeit, die man zunehmend besser entwickeln kann.
11. Leistungen, auf die man stolz sein kann.

Kinder müssen stark und glücklich sein, damit sie nicht süchtig werden. Eltern versuchen immer Probleme von ihren Kindern fernzuhalten. Jedoch hinterlassen Probleme, wenn sie gelöst wurden, Erfahrungen, die die Kinder stärken. Sie müssen aus ihren eigenen Fehlern lernen und brauchen dabei nur ein wenig Unterstützung, wie Ermutigung oder Lob. Glück entsteht, wenn Eltern ihnen Aufmerksamkeit und Begeisterung entgegen bringen. Man soll die Freude über die Leistung teilen.

4.3.5. Weitere Hypothesen zur Ursache von Internetsucht

4.3.5.1 *Wer viel surft, reduziert seine Real Life Kontakte*

Zu dieser Hypothese wurde eine Studie durchgeführt. Sie hatte zum Thema, ob durch suchartige Internetnutzung auch Einsamkeit entsteht. Dadurch, dass sehr viel Zeit und auch Energie für Online-Beziehungen verwendet werden, bleibt nicht mehr viel für reale Beziehungen übrig. 93 Familien mit insgesamt 169 Familienmitgliedern wurde für zwei Jahre ein Internetzugang zu Verfügung gestellt. „Die psychologischen Tests zeigten, dass die Teilnehmer an der Studie mit der Zeit umso mehr Einsamkeitsgefühle angaben, je stärker und ausgiebiger sie das Internet nutzten.“ (www.buchklub.at) Der Grund dafür wurde in der Abnahme der Kommunikation in der Familie und dem Verlust von Interesse an sozialen Aktivitäten zurück.

4.3.5.2 *Einsame Menschen nutzen das Netz ausgiebiger und es hat eine andere Bedeutung für sie als für Nichteinsame*

In der zweiten Studie wurde Einsamkeit nicht definiert an der Anzahl der Beziehungen. „Einsamkeit entsteht, wenn das soziale Netzwerk einer Person kleiner ist oder weniger befriedigend, als es die Person wünscht. Einsame Menschen werden als sozial gehemmt beschrieben, ängstlich, selbstunsicher und übersensibel in bezug auf Zurückweisung. Sie haben dadurch weniger Fähigkeiten, intime und enge Beziehungen aufzunehmen als Nichteinsame.“ (www.buchklub.at) Diese Merkmale werden als ursächlich für das große Interesse am Internet gesehen. Es gibt ein größeres Angebot an sozialen Beziehungen, man kann anonym agieren und man kann der Kontakt zwischen anderen Menschen beobachtet werden. Positiv wird gesehen, dass einsame Menschen so soziale Fähigkeiten lernen und üben können. Jedoch besteht die Möglichkeit, dass sie so immer noch stärker isoliert werden und somit unfähig werden reale Beziehungen eingehen zu können.

Es wurden 283 Studenten untersucht, die das Internet benutzen. Man befragte sie nach der Dauer der Internetnutzung und ihrer Meinung nach verschiedenen Einstellungen und Ansichten in bezug auf das Internet. Dann teile man sie in „Einsame“ und „Nichteinsame“ auf. Einsame waren 6 Stunden pro Woche im Internet, Nichteinsame nur halb so viel. Erstere gaben auch häufiger an zur

Entspannung, um Leute zu treffen, zum Zeit- Totschlagen und zur emotionalen Unterstützung das Internet zu nützen.

Weiters stimmten Einsame deutlich häufiger folgenden Aussagen zu:

- ❖ Ich ziehe Online-Kommunikation realer Kommunikation vor.
- ❖ Die Anonymität im Internet macht mich freier.
- ❖ Ich bin Online eher ich selbst als im realen Leben.
- ❖ Meine Online-Freunde verstehen mich besser als andere Menschen.
- ❖ Ich fühle mich schuldig, wenn ich an die Zeit denke, die ich Online verbringe anstatt zu arbeiten.

Die Studie kam zum Ergebnis, dass es für einsame Menschen zu einem Teufelskreis kommen kann. Sie benützen das Internet für die Erfüllung sozialer Bedürfnisse. Da sie soviel Zeit im Internet verbringen, entstehen Probleme in ihren realen Beziehungen.

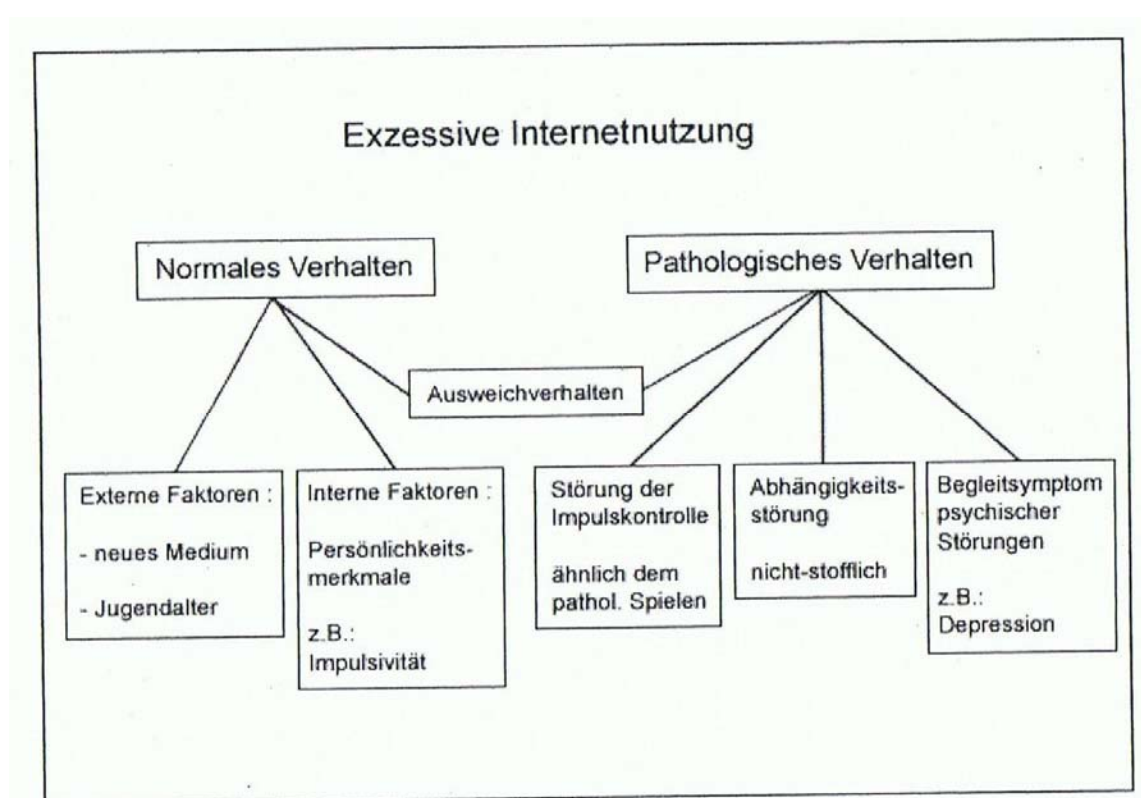


Abbildung2: Exzessive Internetnutzung

5. Auswirkungen

Der Sozialpsychologe Robert Kraut kam zu dem Ergebnis, dass selbst Jugendliche, die nur ein paar Stunden pro Woche im Internet waren, weniger Freunde hatten als andere. Er ist der Meinung, dass im Internet stärkere Beziehungen durch schwächere ersetzt werden.

Oft wird von den Medien von der Gefahr gewarnt, dass Kinder den Unterschied zwischen Realität und Fiktion nicht mehr wahrnehmen können, wenn sie zu viel Computer spielen. Jedoch liegt die Gefahr an einem anderen Punkt. Das Problem ist, dass „ihr erfundenes Ich bedeutsamer wird als ihr reales Ich im Alltag, zumindest befriedigender, zumindest befreiter von all den Zwängen und Hemmungen, die unseren Alltag durchwirken. (...) Dieses reale Ich wird eben immer unwichtiger. Das fiktive Ich hingegen gewinnt umso mehr an Bedeutsamkeit, je tiefer das reale Ich mit Depressionen, Trägheit, Versagensängste usw. behaftet ist.“ (Bergmann, S.62) Mit Hilfe des Computers glauben, vor allem depressiv gestimmte, besonders unsichere Menschen ihre Potentiale zeigen zu können. Jedoch wenn diese Erfahrungen wieder auf die Realität ausgedehnt werden, wird diese immer frustrierender und mühsamer. Daraufhin wendet der Spieler sich vermehrt dem Computer zu.

5.1. Veränderungen im Gehirn

Je häufiger das Gehirn auf bestimmte Weise und für bestimmte Dinge eingesetzt wird, desto besser wird es darauf angepasst. Der Grund dafür ist die Plastizität des Gehirns. Durch häufige Aktivierung von denselben Nervenverbindungen entstehen „immer fester gebahnte Wege, Straßen und am Ende sogar breite Autobahnen, von denen man, wenn überhaupt, dann gar nicht so leicht herunterkommt.“(Bergmann, S.122) Entscheidend, dass solche feste Bahnen entstehen, ist, dass die emotionalen Zentren des Gehirns aktiviert werden. Das was man tut muss besonders aufregend oder befriedigend sein, damit das Gehirn den Botenstoff Dopamin ausschüttet. Dieser erzeugt ein rauschartiges Gefühl und verbessert das Knüpfen von Kontakten

in den Nervenzellen. Aufgrund dessen wird auch niemand süchtig, wenn er nicht eine tiefe Befriedigung bei der Verwendung des Internets etc. verspürt.

Problematisch wird es, wenn etwas nicht genutzt wird. Die einseitige Betätigung am Computer führt zu Defiziten auf der Ebene der Körperbeherrschung und der Steuerung komplexer und vielfältiger Bewegungsabläufe. Die Wahrnehmungsfähigkeit beschränkt sich auf die Verarbeitung visueller Eingänge, wobei Signale aus dem Körper oder aus anderen Sinnesorganen kaum noch weitergeleitet werden.

5.2. Körperliche Auswirkungen

Im Fall eines suchartigen Verhaltens kommt es häufig zu folgenden körperlichen Schäden (www.stangl-taller.at):

- Durch falsche Sitzhaltung können Verspannungen bis hin zu Wirbelsäulen- und Genickschäden auftreten.
- Das lange, ununterbrochene Starren auf den Bildschirm kann auf Dauer zu Schädigungen des Sehapparates führen.
- Langes Surfen kann zusätzlich Dauerstress verursachen, der sich in Form von Kopfschmerzen, Schlafstörungen bis hin zu Nervenschädigungen ausprägen kann.

Kreislauf- und Gewichtsprobleme können ebenfalls auftreten, sind aber individuell verschieden.

6. Behandlung/Therapie

Ohne Hilfe aus der Internetsucht zu kommen ist oft sehr schwierig oder auch unmöglich. Wie bei allen anderen Abhängigkeitserkrankungen, spielt der Leidensdruck eine große Rolle in der Entscheidung, ob sich Internetsüchtige helfen lassen. Eine lange Verleugnungsphase ist jedoch ein typisches Symptom für die Internetsucht.

Leider ist es oft nicht möglich, von Patienten zu verlangen das Internet gar nicht mehr verwenden. In vielen Berufen und auch immer öfter privat braucht man das Internet.

Deshalb muss man sich darauf konzentrieren den Gebrauch einzuschränken. Wichtig ist hierbei die Einübung von Zeitmanagement und der Entwicklung von effektiven Bewältigungsstrategien.

6.1. Therapieformen

Grohol rät als Behandlungsmethode die Verhaltenstherapie. Das soll helfen die Online-Zeit einzuschränken und Probleme zu benennen, wodurch die Abhängigkeit entstanden ist.

Für Seemann et. al. soll eine verhaltenstherapeutisch orientierte Therapie oder eine tiefenpsychologisch fundierte Psychotherapie helfen. Auch hier strebt man eine allmähliche Reduktion der Online-Zeit an.

Young präferiert jedoch eine Familientherapie um:

- ❖ die Familie aufzuklären, wie abhängigkeiterzeugend das Internet sein kann
- ❖ die Schuld des Abhängigen für sein Verhalten zu reduzieren,
- ❖ die offene Kommunikation zu verbessern über prämorbid Probleme in der Familie, die den Abhängigen dazu gedrängt haben, die emotionale Erfüllung online zu suchen
- ❖ die Familie dazu anzuregen, den Abhängigen bei der Veränderung zu unterstützen, z.B. neue Hobbies zu finden

6.2. Medikamentöse Behandlung:

Laut Seemann et al. sollte man den Einsatz von Medikamenten genauer untersuchen. In Berichten aus den USA wird gezeigt, dass SSRI bei der Behandlung unterstützen kann.

6.3.Selbsthilfe

Es geht darum Erfahrungen, Stärken und Hoffnungen zu teilen, um gemeinsame Probleme zu lösen. Durch den gegenseitigen Austausch wird jeder zugleich Helfer und Hilfeempfänger.

6.4. Online-Therapie

Online Beratungen gibt es für viele verschiedene Probleme und Störungen. Manche sehen das Internet als Erweiterung des Angebots, wohingegen andere sehr skeptisch sind.

Benutzer sehen die Anonymität als motivationalen Aspekt. Jedoch sind die Chats oberflächlich und schlecht verständlich. Auch kann die Beratung unübersichtlich werden, wenn die Fragen nicht mehr zuordenbar sind.

6.4.1. Vorteile der Online-Beratung sind laut Thimm

- Wahrung der Anonymität, da Unsicherheiten entfallen
- Vor Kontaktaufnahme können ungewohnte Informationen eingeholt werden
- Der Betroffene kann sich Zeit lassen für die Formulierung seiner Aussagen
- Ein Ausloggen ist jederzeit möglich

Durch die Anonymität sinkt die Hemmschwelle für die Kontaktaufnahme. Weiteres können die Hilfesuchenden das Tempo selber bestimmen.

Seemann et al. hingegen sehen eher mehr negative Aspekte in der Online-Therapie. Es besteht die Gefahr der Fehlinterpretation und von Missverständnissen. Auch besteht die Möglichkeit der Chronifizierung der Distanzierung zu Mitmenschen.

6.5. Online-Selbsthilfegruppe

Viele sehen Probleme, indem es keine Struktur und keine Grenzen gibt. Die Teilnehmer können kommen und gehen wie sie wollen. Vorteile habe es nur für diejenigen, die nicht die Möglichkeit das Haus zu verlassen.

7.6. Extreme Therapieformen

7.6.1. Elektroschocks gegen Internetsucht

In China werden seit einiger Zeit Jugendliche, die nach der Meinung der Regierung zu viel Zeit im Internet verbringen, im Militärspital in Peking behandelt. Die Behandlung erfolgt durch leichte Stromschläge. Die Jugendlichen sind im Alter von 12 bis 24 Jahren.

7.6.2. Bootcamp für Internetabhängige

Hierbei wird versucht Internetsüchtige mithilfe eines 12-tägigen Extremdrillmarathons von ihrer Sucht zu befreien. Jedoch werden diese wie Verbrecher behandelt. Die Internetabhängigen sollen nämlich mit militärischem Drill von ihrer Sucht geheilt werden. Sie sollen Gehorsam lernen. Ziel ist es den Willen der Jugendlichen durch Erniedrigung und Belastung zu brechen und ihn dann wieder aufzubauen. Bis jetzt waren schon 1500 männliche Jugendliche zwischen 15 und 19 in dem Camp. Die angebliche Heilungsquote liegt bei 70 Prozent. 65 Jugendlichen sind in den Lagern schon gestorben. Die meisten von ihnen begingen Selbstmord.

Literatur:

- Mala, M. (2004). Cybersex. Lust und Frust im Internet. München: Atmosphären-Verlag
- Huber, B. (2004). Internetsucht: durch Suche süchtig, die Abhängigkeit vom Netz. Innsbruck: Univ., Dipl.-Arb.
- Neverla, I. (2007). Wer krank ist, geht ins Netz: eine empirische Untersuchung zur Medien- und Internetnutzung im Krankheitsverlauf. München: Fischer
- Junker, P. (2005). Internetsucht bei Jugendlichen. Innsbruck: Univ., Dipl.-Arb.
- Bergmann, W., Hüther, G. (2007). Computersüchtig. Düsseldorf: Walter
- Young K. (1998). Caught in the Net: to recognize the signs of Internet addiction - and a winning strategy for recovery. New York: Wiley
- Kratzer, S. (2006). Pathologische Internetnutzung: Eine Pilotstudie zum Störungsbild. Lengrich: Pabst Science Publisher
- <http://www.psychosoziale-gesundheit.net/psychohygiene/cybersex.html> (Abgerufen am 24.10.08)
- http://www.sucht-ar.ch/pdf_popups/onlinesucht.pdf (Abgerufen am 24.10.08)
- http://www.focus.de/digital/internet/cybersex-virtuelle-verlockung_aid_210257.html (Abgerufen am 24.10.08)
- <http://www.fakeschutz.de/chatsucht.htm> (Abgerufen am 24.10.08)
- http://www.forumromanum.de/member/forum/forum.php?action=std_show&entryid=1014146783&USER=user_166246&threadid=2 (Abgerufen am 24.10.08)
- <http://www.chatters-help.de/Lebenshilfe/Sucht/Chatsucht/Chatsucht.htm> (Abgerufen am 24.10.08)
- http://www.focus.de/kultur/medien/medien-eine-umgekehrte-soziale-welt_aid_186386.html (Abgerufen am 25.10.08)
- www.webaholic.info (Abgerufen am 26.10.08)
- www.online-sucht.de (Abgerufen am 26.10.08)
- www.internetsucht.de (Abgerufen am 26.10.08)
- www.chatters-help.de (Abgerufen am 26.10.08)
- <http://wien.arbeiterkammer.at/www-397-IP-38675.htm> (Abgerufen am 26.10.08)
- http://region.bildung.hessen.de/darmstadt/fortbildung/Internet_und_Computersucht.pdf (Abgerufen am 26.10.08)
- http://www.klartext.at/schuldenkoffer/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=41&Itemid=57 (Abgerufen am 26.10.08)

<http://www.onmeda.de/krankheiten/internetsucht.html?p=11> (Abgerufen am 26.10.08)

<http://www.encyclopedia.com/doc/1O87-dataholic.html> (Abgerufen am 26.10.08)

www.kaufsucht.org (Abgerufen am 26.10.08)

<http://www.lizzynet.de/dyn/47033.php> (Abgerufen am 26.10.08)

<http://www.rollenspielsucht.de/> (Abgerufen am 26.10.08)

http://images.google.com/imgres?imgurl=http://www.karikatur-cartoon.de/bilder/poker_spielen.jpg&imgrefurl=http://www.karikatur-cartoon.de/politik/poker_spielen.htm&h=410&w=425&sz=56&hl=de&start=7&um=1&usg=__ti_sRpTrsAwkIHIFr4o0XBVwcg=&tbnid=4CzZi03j7eGYpM:&tbnh=122&tbnw=126&prev=/images%3Fq%3Dpoker%26um%3D1%26hl%3Dde%26client%3Dopera%26rls%3Dde%26sa%3DG (Abgerufen am 28.10.08)

<http://lexikon.meyers.de/lexikon/Startseite> (Abgerufen am 28.10.08)

www.buchklub.at (Abgerufen am 26.10.08)

www.stangl-taller.at (Abgerufen am 26.10.08)