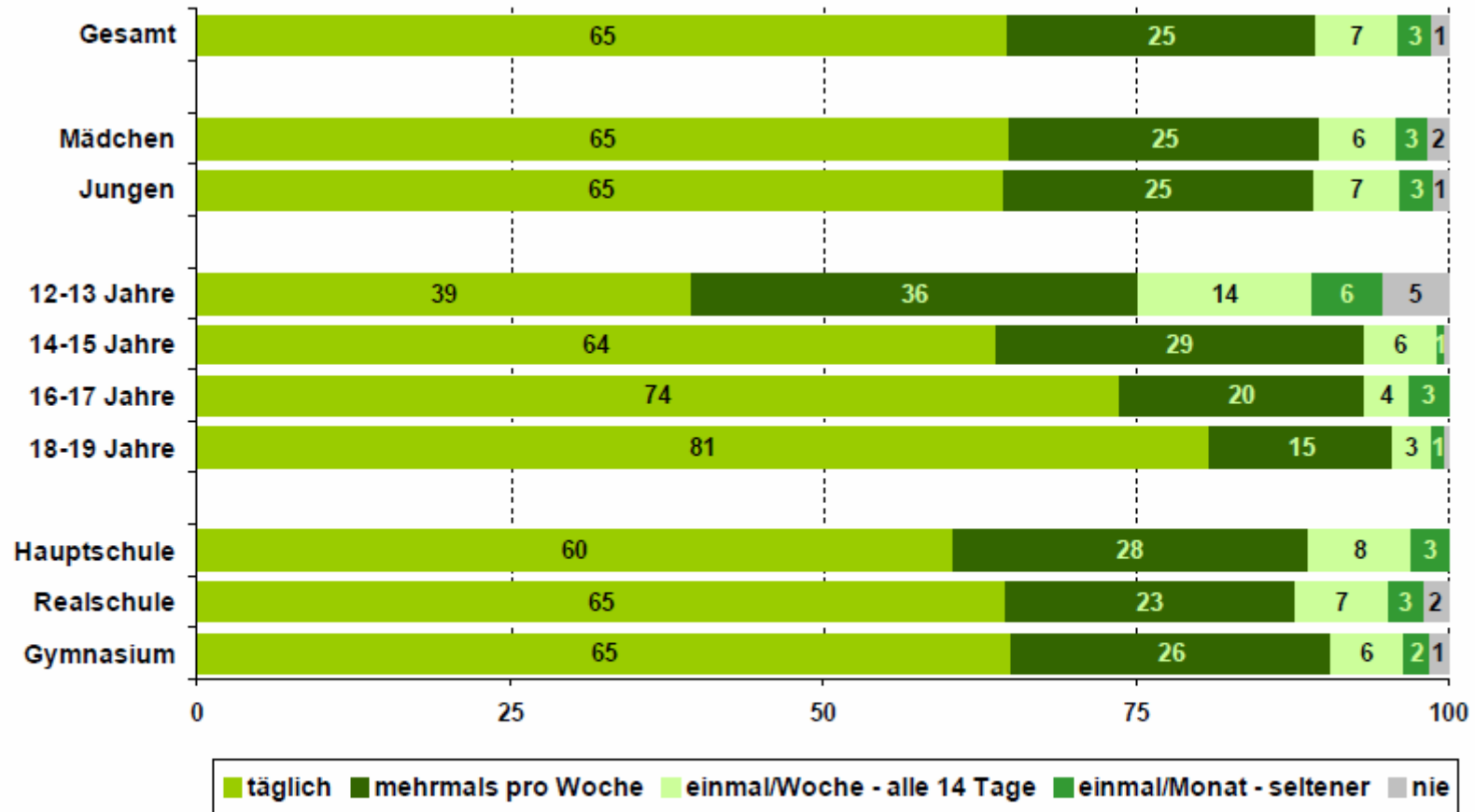


Gefangen in virtuellen Welten

The Caritas logo is displayed in a light gray font on a white rectangular background. The word "caritas" is written in a lowercase, sans-serif typeface. A solid red circle is positioned above the letter 'i'. A thick black horizontal line runs across the bottom of the white box, starting from the left edge and ending with a short vertical tick mark under the final 's'.

Yvonne Hahn, Dipl.-Sozialpädagogin
Caritasverband Ennepe-Ruhr

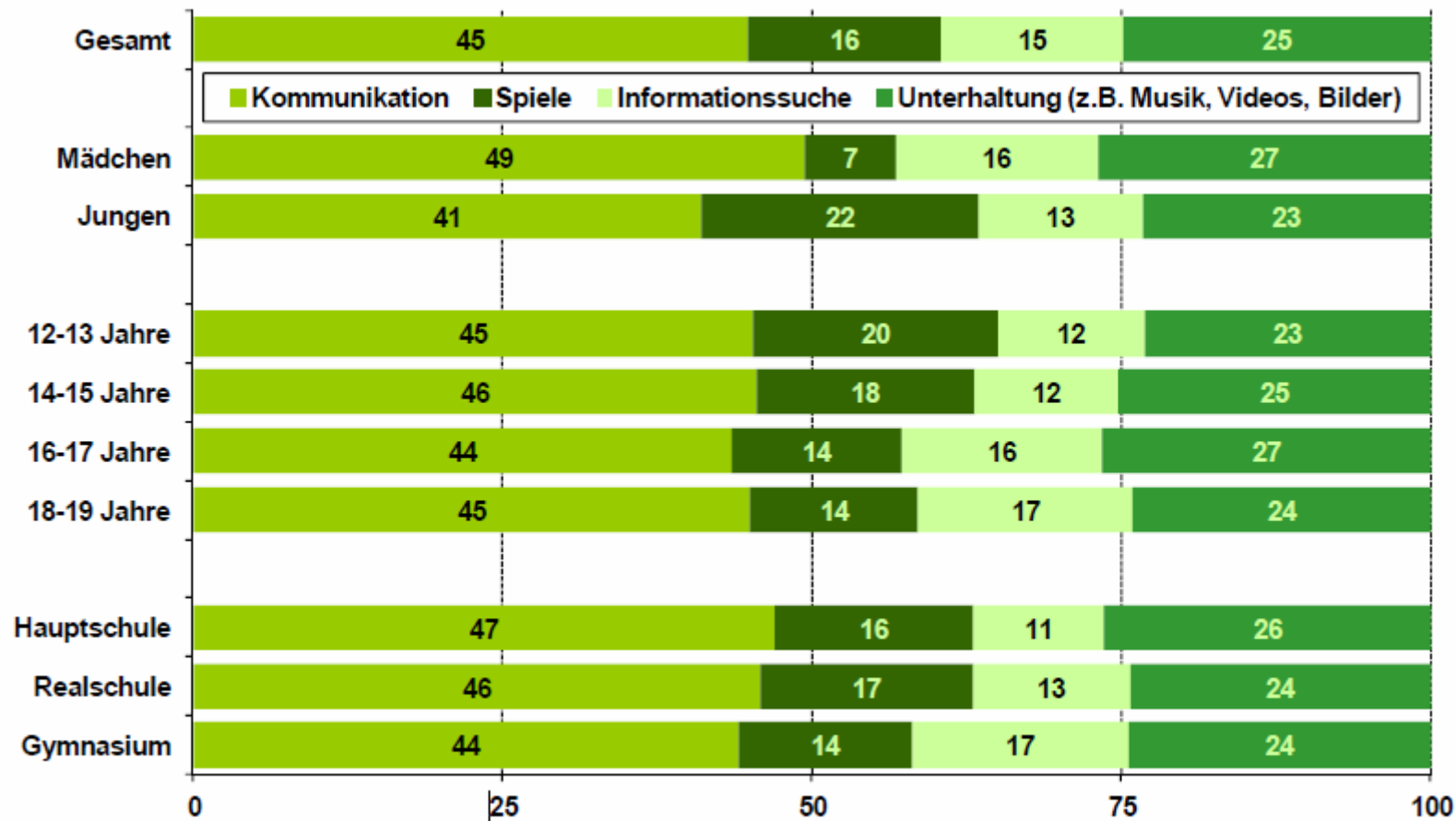
Internetnutzung Jugendlicher



Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

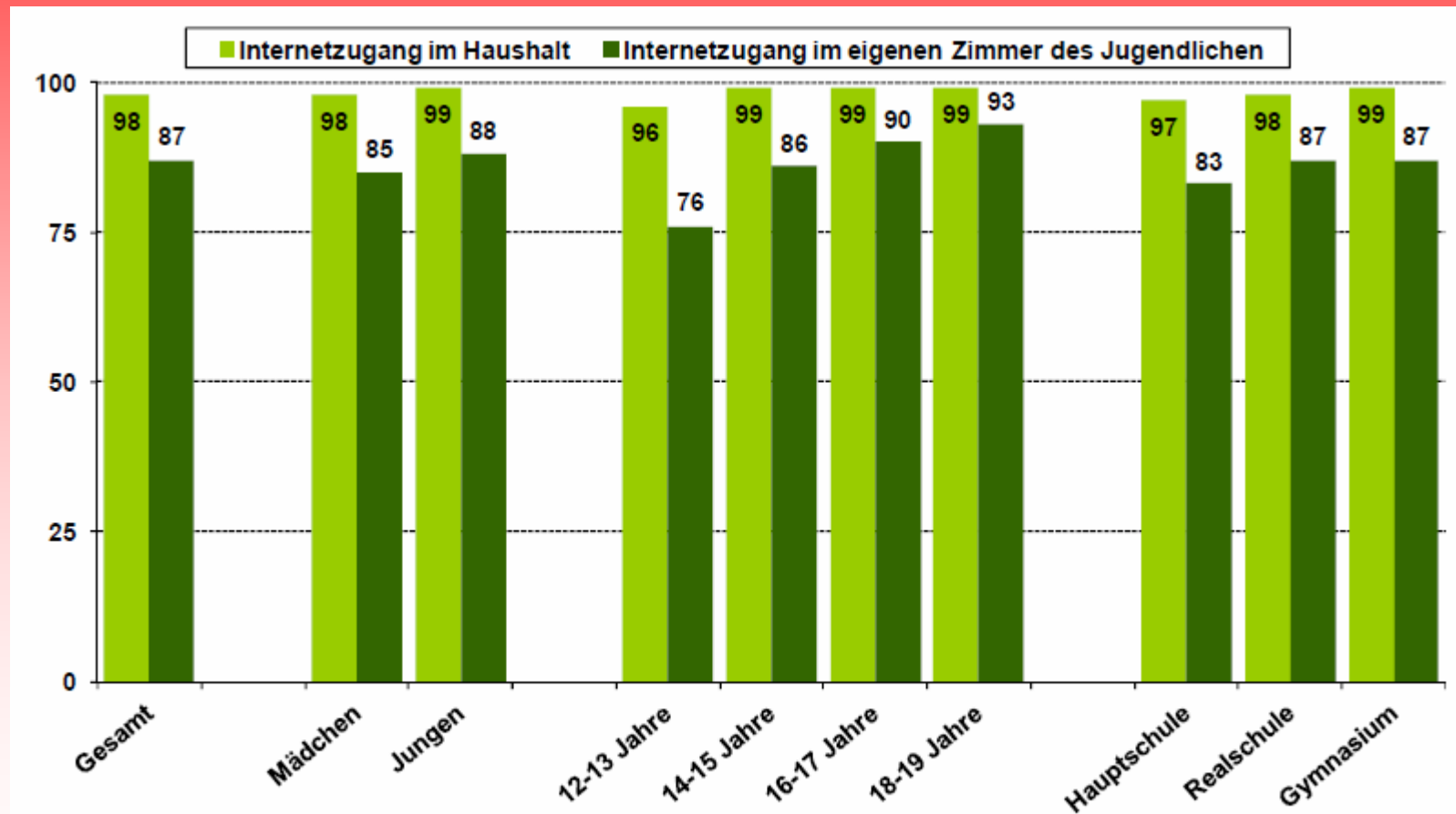
Basis: alle Befragten, n=1.205

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung



Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent
Basis: Internet-Nutzer, n=1.182

Internetzugang: HH-Ausstattung und persönlicher Besitz



Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.201

Bereiche der Internetsucht

- **Gaming** (Ego Shooter, MMOPG, Browser-Games, etc.)
- **Surfen** (Ziellos surfen)
- **Kommunikation** (Mail, Chat, Soziale Netzwerke, Messenger, etc.)
- **Sammeln** (Download von Musik, Video, Bilder, etc.)
- **Glücksspiel** (Poker, Sportwetten, etc.)
- **Kaufsucht** (Onlineshops, Auktionsplattformen, etc.)
- **Sexsucht** (Pornos, etc.)

Kriterien krankhafter Internetnutzung

(in Anlehnung an die Kriterien für pathologisches Spielen)

Wenn vier oder mehr Kriterien über einen Zeitraum von 12 Monaten zutreffen, ist ein pathologischer Gebrauch des Internets wahrscheinlich.

1. Das Internet beschäftigt mich, ich denke daran, auch wenn ich offline bin.
2. Ich brauche immer mehr Zeit im Internet, um zufrieden zu sein.
3. Ich bin unfähig, meinen Internet-Gebrauch zu kontrollieren.
4. Ich werde unruhig und reizbar, wenn ich versuche, meinen Internetkonsum einzuschränken oder darauf zu verzichten.
5. Das Internet ist für mich ein Weg, um vor Problemen zu fliehen oder schlechtes Befinden zu bessern.
6. Ich lüge meiner Familie oder Freunden gegenüber, um das Ausmaß meiner Beschäftigung mit dem Internet zu verbergen.
7. Ich habe schon Arbeit, Ausbildung- oder Karrieremöglichkeiten oder zwischenmenschliche Beziehungen wegen des Internets in Gefahr gebracht.
8. Ich gehe ins Netz, auch wenn ich hohe Gebühren zahlen muss.
9. Ich bekomme im Offline-Zustand Entzugserscheinungen (Nervosität, Aggressivität, etc.)
10. Ich bleibe immer länger online, als ich mir vorgenommen habe.

Folgen der Computersucht

- Durch falsche Sitzhaltung können Verspannungen bis hin zu Wirbelsäulen- und Genickschäden auftreten
- Das lange, ununterbrochene Starren auf den Bildschirm kann auf Dauer den Sehapparat schädigen
- Langes Surfen kann zusätzlich Dauerstress verursachen, der sich in Form von Kopfschmerzen, Schlafstörungen bis hin zu Nervenschädigungen auswirken kann
- Je nach individuellen Risikofaktoren können Kreislauf- und Gewichtsprobleme auftreten.
- Es können hohe Telefon- bzw. Online-Kosten entstehen
- Menschliche Beziehungen können scheitern und soziale Isolation kann begünstigt werden
- Ein Realitätsverlust kann sich einstellen
- Arbeitslosigkeit und Verarmung können drohen

Warum faszinieren Online-Spiele?

- Menschen möchten wissen, was als Nächstes passiert. Onlinespiele folgen klaren Regeln und bieten eine kontrollierbare Herausforderung
- Menschen suchen das Gefühl von Kontrolle und Erfolg. Onlinespiele bieten meisterbare Herausforderungen
- Menschen brauchen Bestätigung durch andere Menschen und wollen Teil einer Gruppe sein. Das Zugehörigkeitsgefühl wird vor allem bei Rollenspielen angesprochen

Quelle: Prof. D. Dörner, Universität Bamberg

Belgier spielt sich ins Koma

Artikel vom 13. Januar 2008

Bis zum Umfallen hat ein 15-jähriger Belgier das Computerspiel "World of Warcraft" gespielt. Völlig erschöpft sei der Junge schließlich ins Koma gefallen. Es habe fast einen Tag gedauert, bis er im Krankenhaus wieder zu sich kam.

Quelle: <http://www.n-tv.de>

PC-süchtige Eltern lassen Kinder fast verhungern

Artikel vom 15. Juli 2007

Ein Elternpaar hat seinen Nachwuchs stark vernachlässigt, weil es süchtig nach dem PC und Onlinespielen ist. Das Jugendamt konnte die beiden Kinder gerade noch vor dem Verhungern retten. Der Vater hat seine Erbschaft fast komplett für Unterhaltungselektronik verprasst.

Quelle: <http://www.stern.de>

Tödliche Erschöpfung durch Dauerspielen

Artikel vom 19. Juli 2012

Ein 18-jährige Taiwanese wurde in einem privaten Raum eines Internet-Café tot aufgefunden. Er hatte anscheinend Diablo III durchgängig für 40 Stunden gespielt, ohne dabei Nahrung zu sich zu nehmen oder zu schlafen, und brach letztlich zusammen. Die Polizei glaubt, dass "lange Stunden in einer sitzenden Stellung kardiovaskuläre Probleme schuf".