

8. Symposium des Fachverbandes Medienabhängigkeit

10.11.2017

Medienabhängigkeit: Vom Zweifel über Anerkennung zur Zukunftspathologie

Franz Eidenbenz, lic. phil. (Leiter Behandlung)

Design

Geschichte, Schweiz, Einordnung, Diagnosen

Dynamische Entwicklung

Online-Gaming heute

Mobile Devices, Robotik

Zukunftspathologie?

Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte

Prävention

Christian Jordi
(Leiter)

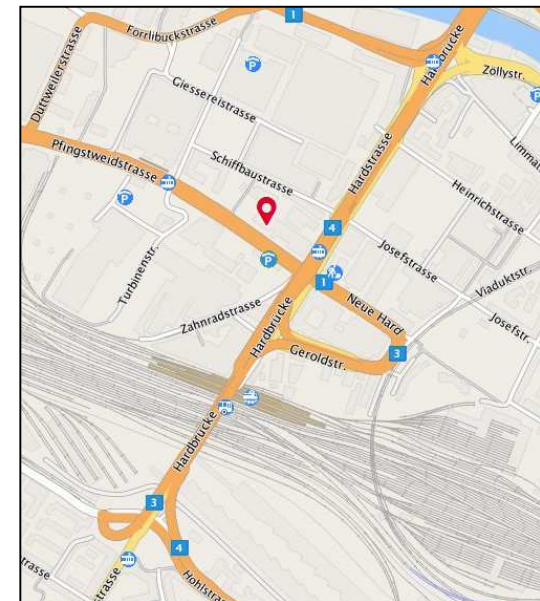
Christian Ingold
(Fachexperte)

Behandlung

Franz Eidenbenz
(Leiter)

Psychotherapie:
Ines Bodmer
Karinna Schärli
Till Siegrist

Eröffnung 2011



“creating” a fictitious disorder

In 1995, when the New York based psychiatrist Dr. Ivan Goldberg posted a **sincere-looking but satirical note** on the online psychiatric bulletin board PsyCom.net (no longer available now) taking a dig at the rigid diagnostic criteria of the newly released 4th edition of the Diagnostic and Statistical Manual (DSM-IV) of the American Psychiatric Association (APA) by “creating” a fictitious disorder called **Internet addiction disorder (IAD)**

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4776584/> Zugriff 30.10.17

Statt wie erwartet lustige Reaktionen von KollegInnen zu ernten, nahmen viele seine Publikation ernst und WissenschaftlerInnen begannen professionelle Untersuchungen über das Verhalten von InternetnutzerInnen durchzuführen.

<http://docplayer.org/26868608-Internetsucht-geschichte-praevalenz.html> Zugriff 30.10.17



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte



Geschichte

1995 Dr. Kimberly Young (University of Pittsburg) verwendet den Begriff „inter addiction disorder“ erstmals und schrieb mehrere Bücher über dieses Thema. In den Jahren darauf baute sie eine Beratungsstelle auf – „COLA – center of online addiction“. Anfangs vermutete sie bis zu 20 % Anhängige der weltweiten Internetuser, setzte die Zahl zuletzt aber auf 6 % herunter.

1996 bestätigt Dr. Orzack (McLean Hospital, Massachusetts) die von Dr. Young angegebenen 6 % und gibt an, diese vorwiegend in Chatforen zu finden.

1997 die vorliegenden Untersuchungen werden von Dr. Victor Brenner und Dr. John Suler (beide aus den USA) zurückhaltend bestätigt. Dr. Nicola Döring (Deutschland) bezeichnet die Untersuchungen als verallgemeinernde Einschätzungen. Findet jedoch Suchtphänomene bei Onlinespielen.

1998 wurde die erste deutschsprachige Studie über Internetsucht in Chatrooms von Dr. Hans Zimmerl geschrieben. Er gibt 12,7 % Süchtige User an.

1999 eröffnete die erste deutsche Selbsthilfegruppe unter der Leitung von Franke Gabriele, die selbst internetsüchtig war und ihre Krankheit besiegt hat. Die Selbsthilfegruppe ist durch fehlende öffentliche Förderungen existenzbedroht.

<https://internetsucht.wordpress.com/geschichte/>; Zugriff 30.10.17

Internationale Tagung zu den neusten Erkenntnissen
aus Forschung und Praxis

Online

zwischen Faszination und Sucht

Donnerstag, 7. September 2000
9.30 – 17.00 Uhr, im Kongresshaus Zürich

Eine Tagung für Interessierte aus dem Gesundheits- und Sozialbereich, aus psychosozialen und pädagogischen Berufen, für Personalverantwortliche in Unternehmen und Behörden, Computer- und InternetspezialistInnen sowie weitere Interessierte.

Patronat: Bundesamt für Gesundheit (BAG), Institut für Sozial- und Präventivmedizin der Universität Zürich, Institut für Arbeitspsychologie der ETH Zürich.



Die Offene Tür Zürich
dankt folgenden Unternehmen und Institutionen für die freundliche
Unterstützung: Bundesamt für Gesundheit (BAG), Swissair, the Blue
Window, Migros Kulturprozent.
Medienpartner: Online PC Zeitung.



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte



Tagungsschwerpunkte

Das Internet erlebt auch in der Schweiz einen Boom. Die Vorteile des rasanten Anschlusses an die elektronische Zukunft werden von Fachleuten und Medien gleichermaßen gelobt. Kaum thematisiert werden jedoch die negativen Begleiterscheinungen dieses neuen Mediums: eine steigende Zahl von AnwenderInnen kommen vom faszinierenden weltumspannenden Netz nicht mehr los, das Internet wird für sie zur Sucht.

Die Tagung stellt das Internet in einen gesellschaftspolitischen Kontext, zeigt Hintergründe für die Internetabhängigkeit auf, thematisiert Möglichkeiten und Grenzen der Prävention und liefert praxisorientierte Inputs für einen sinnvollen Umgang mit dem attraktiven Medium.

Die Referentinnen und Referenten

Dr. Mike Sandbothe

Privatdozent am Institut für Philosophie der Friedrich-Schiller-Universität Jena, Verfasser verschiedener Publikationen im Bereich der philosophischen Medientheorie. Er greift in seinem Referat "Internet und Medienphilosophie" soziale und pädagogische Aspekte rund ums Internet auf. www.uni-jena.de/ms

Dr. Kimberly S. Young

Amerikanische Psychologin und international anerkannte Fachfrau für Internet-Sucht. Sie beleuchtet das Phänomen und dessen Auswirkungen auf die Wirtschaft, das Gesundheitswesen und das Schulsystem sowie Implikationen für die Zukunft und ist Autorin des Buches "Caught in the Net". www.netaddiction.com

Prof. Dr. Gudela Grote

vom Institut für Arbeitspsychologie der ETH Zürich forscht auf dem Gebiet der Auswirkungen durch die Einführung von Computer und Internet am Arbeitsplatz und wird über Erkenntnisse in diesem Zusammenhang berichten. www.ifap.bepi.ethz.ch

Prof. Dr. Matthias Jerusalem

Lehrstuhl für Pädagogische Psychologie und Gesundheitspsychologie an der Humboldt Universität zu Berlin, ist einer der führenden Forscher auf diesem Gebiet in Europa und wird über aktuelle (2000) Resultate einer grossangelegten Studie informieren. <http://psilab.educat.hu-berlin.de/jerusalem>

Gabriele Farke

Bundesvorsitzende und Gründerin der deutschen Selbsthilfeorganisation HSO (Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige) ist selber Betroffene und Autorin verschiedener Bücher zum Thema. www.onlinesucht.de

Lic. phil. Franz Eidenbenz

Fachpsychologe für Psychotherapie FSP, Offene Tür Zürich, verantwortlich für den Bereich Online-Sucht. www.offenetuer-zh.ch

Tagungsprogramm

09.30 Begrüssung und Einleitung

Lic.phil. Franz Eidenbenz, Tagungsleiter, Offene Tür Zürich,
Philippe Lehmann, BAG, Leiter Sektion Drogenintervention

09.40 Internet und Medienphilosophie

Grundlagen für eine neue Lern- und Lehrkultur
Dr. Mike Sandbothe, Friedrich-Schiller-Universität Jena/D

10.15 Caught in the Net: Understanding Internet Addiction

Auswirkungen auf verschiedene gesellschaftliche Bereiche
und zukünftige Entwicklung
Referat in englischer Sprache (Referatstext wird auf deutsch abgegeben)
Dr. Kimberly S. Young, Center for On-Line Addiction/USA

11.00 Pause

11.25 Internet und Arbeitsplatz

Chancen und Gefahren von Computer und Internet
im betrieblichen Umfeld
Prof. Dr. Gudela Grote, Inst. für Arbeitspsychologie ETH Zürich

12.00 Steh-Lunch

13.30 Internet-Sucht – Risikogruppen und Schutzfaktoren

Erste Ergebnisse einer grossangelegten Studie
Prof. Dr. Matthias Jerusalem, Lehrstuhl Pädagogische Psychologie &
Gesundheitspsychologie Humboldt-Universität zu Berlin/D

14.10 Möglichkeiten und Grenzen der Selbsthilfe, Wege aus der Abhängigkeit

Gabriele Farke, Buchautorin zum Thema und Initiantin der Selbsthilfe-
organisation für Onlinesüchtige HSO e.V. in Deutschland

14.45 Erfahrungen an der Offenen Tür Zürich

Lic.phil. Franz Eidenbenz, Fachpsychologe für Psychotherapie FSP

15.05 Kaffeepause

15.30 Neue Technologien – neue Gefahren oder neue Chancen?

Bilanz und Blick in die Zukunft
Podiumsdiskussion mit den ReferentInnen
Moderation: Lic.phil. Franz Eidenbenz, Offene Tür Zürich

zirka 17.00 Schluss der Tagung



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte



Selbsthilfegruppen

Juli ♦ August ♦ September ♦ Oktober 2000

Donnerstag, 6. Juli 2000, 20.00 Uhr:

Kauf dir was, dann bist du wer

Ein schöner Einkaufsbummel lässt so manchen Frust vergessen, da sehen doch Einsamkeit, Langeweile, berufliche Enttäuschung und fehlende Liebe gleich viel kleiner aus! Das leere Portemonnaie wird sich schon wieder füllen; die Stimmung war doch super, ein paar netten Menschen ist man auch begegnet, was will man mehr? Aber dieser immer wiederkehrende Zwang, Dinge zu kaufen, die man „nicht wirklich“ braucht... Dann - kreisen die Gedanken den ganzen Tag ums Kaufen, kann auch mit grösstem Willen dem Zwang nicht mehr widerstanden werden, erweisen sich die erstandenen „Güter“ als „Lasten“ und landen auch mal unausgepackt im Schrank - ja - dann wird es eine Not. Vorbei die Glücksgefühle auf der Einkaufstour, Schrecken bei den Mahnungen der Kreditgeber, weg die vernachlässigten Freundinnen und Freunde... - Kennen Sie das? Sprechen Sie mit anderen Betroffenen, lassen Sie sich unterstützen beim Ausstieg! In einer Gruppe werden Sie neue Wege entwerfen. Gratis.

Donnerstag, 3. August 2000, 20.00 Uhr:

Spielsucht

Nur noch das Spiel zählt, der Einsatz ist ruhmlos, und Sie hören trotzdem nicht auf. Sie sind zu ihrem eigenen Spielball geworden, das vormalige Freizeitvergnügen ein Gefängnis... In einer Selbsthilfegruppe treffen Sie auf andere, die so nicht mehr mitspielen wollen. Hier können Sie Erfahrungen austauschen und Verständnis finden. Vielleicht auch mehr. Hier können Sie nur gewinnen. Auch Angehörige sind an diesem Abend eingeladen, ihre Erfahrungen einzubringen.

Donnerstag, 14. September 2000, 20.00 Uhr:

Online-Sucht oder „im Netz hängen bleiben“

Das kennen Sie doch: Nur schnell die Kiste starten! Und dann vergeht viel Zeit, und es wird häufig spät, bis Sie den Computer herunterfahren. Sie haben schon mehrmals daran gedacht oder versucht, die online Zeiten zu reduzieren. Doch - wie Ihre Bekannten vom Chat - nehmen Sie die Veränderungen Ihres Freizeitverhaltens kaum wahr. Die Gruppe soll ein Treffpunkt bieten, um Erfahrungen auszutauschen. Auch Angehörige sind an diesem Abend eingeladen.

Donnerstag, 5. Oktober 2000, 20.00 Uhr:

Warum finde ich keine/n PartnerIn?

Vermissen Sie die Vertrautheit einer Partnerschaft? Sam? Fragen Sie sich, warum Sie niemanden kennen? voll oder zu gehemmt? Oder sind es frühere Erfahrungen? In einer Selbsthilfegruppe haben Sie die Möglichkeit einzugehen.

Folgende schon bestehende Gruppen nehmen noch Allgemeine Lebensprobleme - Angehörige von Menschen mit Depressionen und Ängsten - Online-Sucht - Panikatt

Donnerstag, 14. September 2000, 20.00 Uhr:

Online-Sucht oder „im Netz hängen bleiben“

Das kennen Sie doch: Nur schnell die Kiste starten! Und dann vergeht viel Zeit, und es wird häufig spät, bis Sie den Computer herunterfahren. Sie haben schon mehrmals daran gedacht oder versucht, die online Zeiten zu reduzieren. Doch - wie Ihre Bekannten vom Chat - nehmen Sie die Veränderungen Ihres Freizeitverhaltens kaum wahr. Die Gruppe soll ein Treffpunkt bieten, um Erfahrungen auszutauschen. Auch Angehörige sind an diesem Abend eingeladen, ihre Erfahrungen einzubringen.



Offene Tür Zürich
Krisenberatung
Psychotherapie
Selbsthilfegruppen
Mo-Fr 13.00-19.00 Uhr

Beethovenstrasse 45
8002 Zürich
01 / 202 30 00
www.offenetuer-zh.ch
info@offenetuer-zh.ch

Die Offene Tür Zürich wird von einer Stiftung getragen und von Stadt und Kanton unterstützt.



Geschichte

2000 eine Forschungsstaffel von Dr. Jerusalem und Dr. Hahn (Humboldt – Universität Berlin) mit 10.000 Befragten ergeben 3 % Internetsüchtige. Eine weitere Studie von Dr. Oliver Seeman belegt, 4,6 % Abhängige.

2001 Dr. Franz Eidenbenz (Schweiz) eröffnet in Zürich die erste Beratungsstelle für Onlinesüchtige in der Schweiz. Er führt mit Dr. Hahn eine weitere Studie aus, in der erstmals auch die Schweiz berücksichtigt ist.

2005 auch in China spielt das Thema eine Rolle. „China Youngsters Net-work Addiction Data Report“, die erste chinesische Studie, gibt 13 % Internetabhängige an.

2007 erkennt Dr. Grüsser (Deutschland) durch eine Onlinebefragung zum Thema Computerspielsucht 11,9 % Süchtige. Auch Dr. Wölfling macht eine Fragebogenuntersuchung und kommt auf 6,3 % mit abnormalen Computerspielverhalten.

<https://internetsucht.wordpress.com/geschichte/>; Zugriff 30.10.17



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte



Studie Jerusalem



Stress und Sucht im Internet

ssi

Online-Studie
der Humboldt-Universität
zu Berlin

Internetsucht Risikogruppen und Schutzfaktoren



Prof. Dr. Matthias Jerusalem

Lehrstuhl für Pädagogische Psychologie und Gesundheitspsychologie
Humboldt-Universität zu Berlin

© Copyright: Prof. Dr. Matthias Jerusalem, August 2000
Abdruck oder Nachdruck von Text oder Graphiken (auch in Auszügen) nur mit schriftlicher Zustimmung des Autors. Das Dokument enthält die Vortragsfolien einer Präsentation, die am 7. September 2000 auf der internationalen Tagung „Online – zwischen Faszination und Sucht“ im Kongresshaus Zürich vorgestellt wurde. Die Graphiken und Texte sind ohne Kommentierung und daher nur zum Teil selbsterklärend.

1

Studie Jerusalem

Internetnutzer in der Bundesrepublik Deutschland - Nutzungsverhalten -

- täglich 3 Millionen Internet-Nutzer online (3,4 Wochentags; 2,3 Wochenende)
- Hauptnutzungszeiten: 9-12 Uhr und 18-22 Uhr: 18%
- 59 Minuten durchschnittliche Verweildauer pro Tag
- 50% geben 50 DM und weniger aus, 5,9% mehr als 200 DM
- 68% Zugang über Arbeitgeber, Schule; 59% privater Zugang
- Inhalte nach Nutzungshäufigkeit: 1. Datenbanken, 2. Nachrichten, 3. Software-Download, 4. Wirtschaft/Börse ...
19. Gesundheitstipps, 20. Buchungen, 21. Erotik

9

Quelle: "Online-Monitor" der Nürnberger Gesellschaft für Konsumforschung (GfK, 1999b)



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte



Smartphone Nutzung: Häufigkeit, Dauer

Studie Smartphone-Nutzung

2015

Doppelt so lang wie geschätzt

85 x/Tag

5h / Tag

+ 50%
unter 30 Sek.

Internetnutzer in der Bundesrepublik Deutschland - Nutzungsverhalten -

2000

- täglich 3 Millionen Internet-Nutzer online (3,4 Wochentags; 2,3 Wochenende)
- Hauptnutzungszeiten: 9-12 Uhr und 18-22 Uhr: 18%
- 59 Minuten durchschnittliche Verweildauer pro Tag
- 50% geben 50 DM und weniger aus, 5,9% mehr als 200 DM
- 68% Zugang über Arbeitgeber, Schule; 59% privater Zugang
- Inhalte nach Nutzungshäufigkeit: 1. Datenbanken, 2. Nachrichten, 3. Software-Download, 4. Wirtschaft/Börse ...
19. Gesundheitstipps, 20. Buchungen, 21. Erotik

9

Quelle: "Online-Monitor" der Nürnberger Gesellschaft für Konsumforschung (GfK, 1999b)



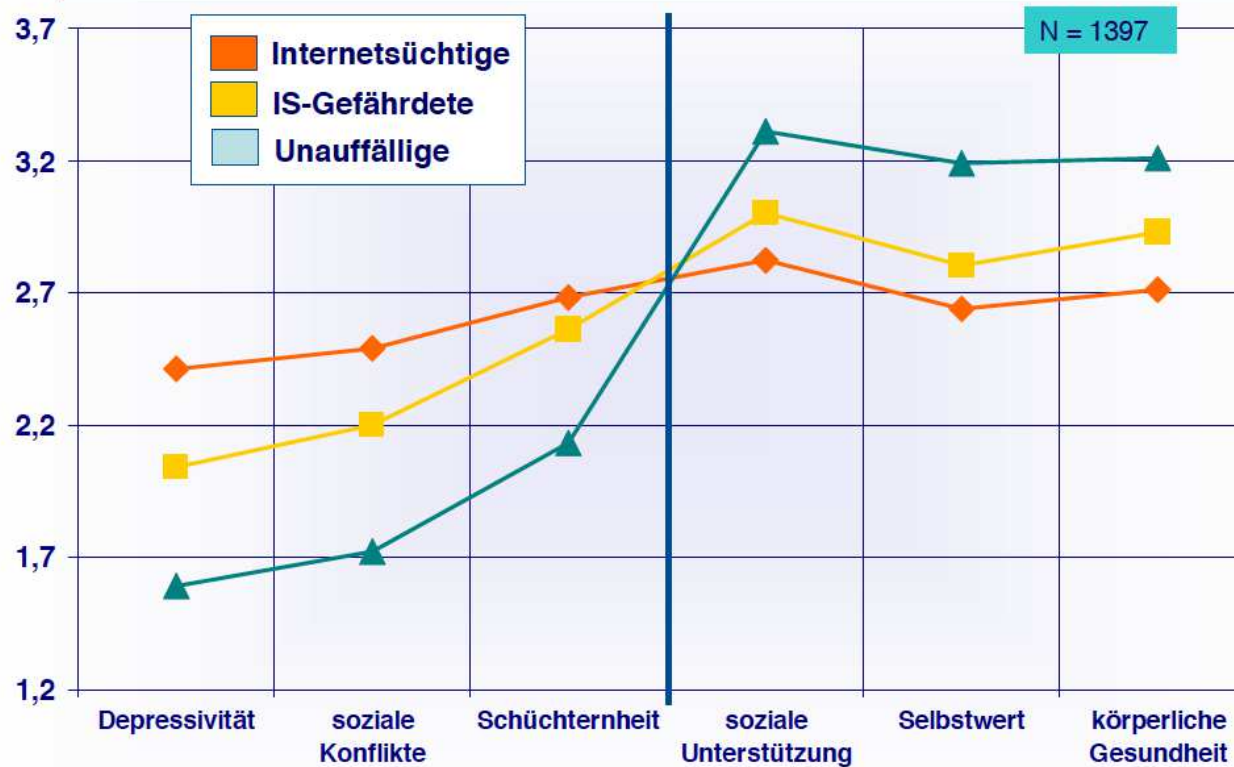
Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

18-22J.:

Quellen: Andrews S, Ellis DA, Shaw H, Piwek L
(2015) Beyond Self-Report: Tools to Compare
Estimated and Real-World Smartphone Use.

Studie Jerusalem

Studie 3: Risiko- und Schutzfaktoren



© Copyright: Prof. Dr. Matthias Jerusalem, 2009

Articles cited in PubMed on Internetaddiction

2015, there are 1561 articles cited in PubMed on “Internet addiction.”

While there were only three articles in 1996, there were 32 in 2005, 275 in 2014, and 296 (and still counting) in 2015!

Thus, while the growth rate of publications was not hugely impressive in the first decade of its life, Internet addiction is now a robust young adult in its postteen year with a sizeable growth spurt in its second decade. Not many “new” terms can boast of such growth in just 20 years in the PubMed!

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4776584/> Zugriff 30.10.17

Verhaltenssüchte und ihre Folgen

Eckpunktepapier



Deutsche Gesellschaft
für Psychiatrie und Psychotherapie,
Psychosomatik und Nervenheilkunde

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](http://www.dgppn.de/fileadmin/user_upload/medien/download/pdf/stellungnahmen/2013/Eckpunktepapier_Verhaltenssüchte_und_ihre_Folgen_.pdf) ; Zugriff 23.5.2014



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

Eckpunktepapier

Verhaltenssüchte

Prävention, Diagnostik, Therapie

Auf der Grundlage wissenschaftlicher Forschung ist zu empfehlen, pathologisches Glücksspiel und exzessiven Computer- und Internetgebrauch (insbesondere das Internet-Gaming) als Süchte zu behandeln.

Die verstärkte fachliche Beschäftigung mit den Verhaltenssüchten bzw. ihrer Klassifikation, Diagnostik und Behandlung auf der Basis öffentlicher Förderung ist unabdingbar. 27.02.2013

- 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. Seifert (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](http://www.dgppn.de/fileadmin/user_upload/medien/download/pdf/stellungnahmen/2013/Eckpunktepapier_Verhaltenssüchte_und_ihre_Folgen_.pdf); Zugriff 23.5.2014

Einordnung Verhaltenssüchte: DSM

DSM IV:

Störungen der Impulskontrolle, nicht anders klassifiziert
Pathologisches Spielen (312.34)

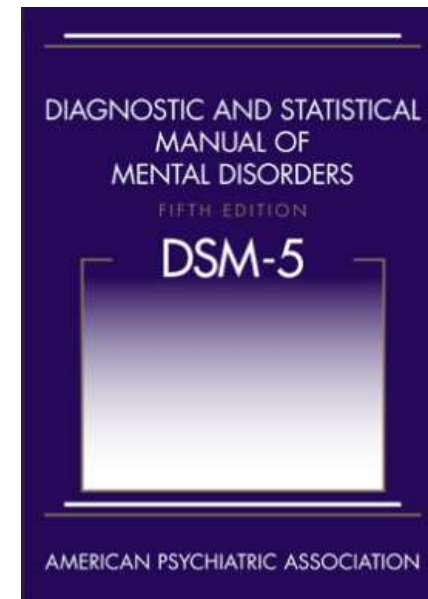
DSM 5:

Substance related Disorders

Glücksspielsucht

Anhang (Sektion 3) :

Internet Gaming Disorder
(Forschungsdiagnose)



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**



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)



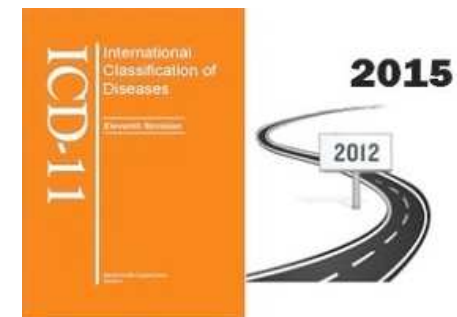
ICD-11: ?

2015/2016

Sammelkategorie „Weitere Verhaltenssüchte

„Glücksspielsucht“

„Internet Gaming Addiction“



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

ICD 11 Beta

ICD-11 Beta Draft (Mortality and Morbidity Statistics)
 [register] [Log in]
Last Update: Nov

[\[Advanced Search \]](#)
[Foundation](#)
[Linearizations](#)
[Contributions](#)
[Info](#)

- ▶ 04 Diseases of the immune system
- ▶ 05 Endocrine, nutritional or metabolic diseases
- ▼ 06 Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders
 - ▶ Neurodevelopmental disorders
 - ▶ Schizophrenia or other primary psychotic disorders
 - 6A60 Catatonia
 - ▶ Mood disorders
 - ▶ Anxiety and fear-related disorders
 - ▶ Obsessive-compulsive or related disorders
 - ▶ Disorders specifically associated with stress
 - ▶ Dissociative disorders
 - ▶ Feeding or eating disorders
 - ▶ Elimination disorders
 - ▶ Disorders of bodily distress or bodily experience
 - ▼ Disorders due to substance use or addictive behaviours
 - ▶ Disorders due to substance use
 - ▶ Disorders due to addictive behaviours
 - ▶ Impulse control disorders
 - ▶ Disruptive behaviour or dissocial disorders
 - ▶ Personality disorders and related traits

Foundation Id : <http://id.who.int/icd/entity/499894965>

Disorders due to addictive behaviours

Parent

Disorders due to substance use or addictive behaviours

Show all ancestors up to top ↕

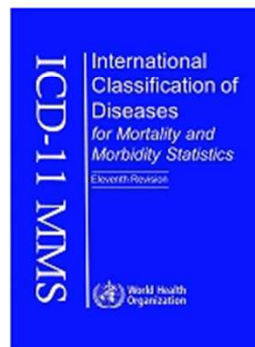
Description

Disorders due to addictive behaviours are recognizable and clinically significant syndromes associated with distress or interference with personal functions that develop as a result of repetitive rewarding behaviours other than the use of dependence-producing substances. Disorders due to addictive behaviors include gambling disorder and gaming disorder, which may involve both online and offline behaviour.

All Index Terms

There are no index terms associated with this entity

The 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11) is due by 2018!



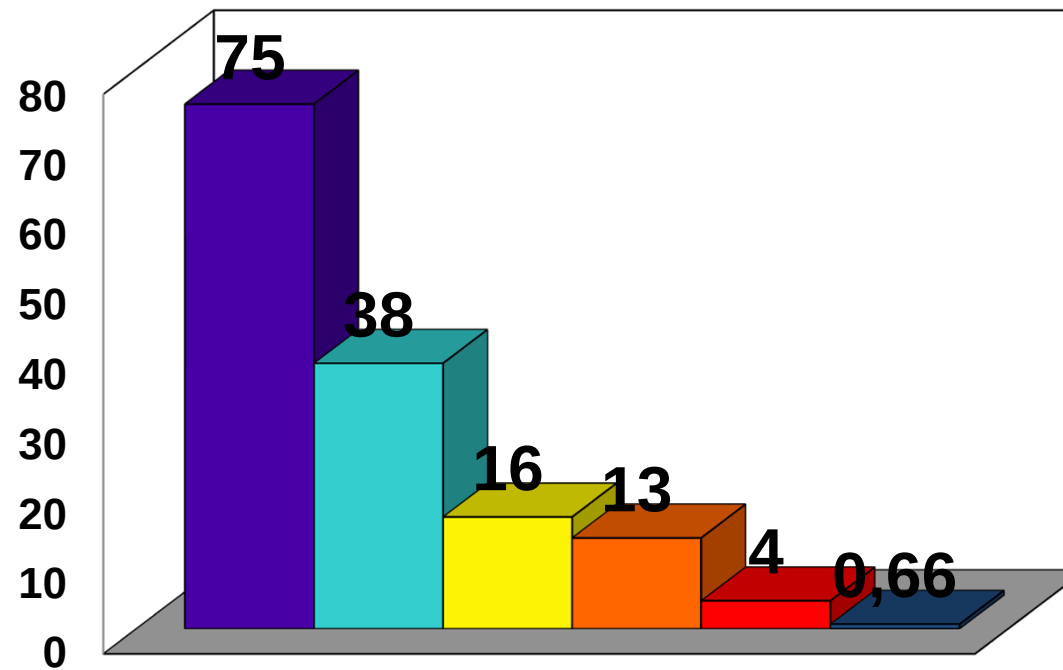
WHO and the ICD-11-MMS Joint Task Force are reviewing each chapter, individually, making such corrections as are necessary to prepare the ICD-11 version for Mortality and Morbidity Statistics (ICD-11-MMS) for the Tokyo Release at the ICD-11 Revision Conference in October of this year. The Tokyo release will not yet be ready for implementation, but will give Member States and other stakeholders a clear view of what ICD-11 will look like and how it will function, as well as allowing Member States to provide feedback to WHO about national needs and to begin planning for implementation after 2018.

[Browse the current draft of ICD-11 online](#)

[Access the ICD-11 Coding Tool](#)

Dynamische Entwicklung

50 Mio Benutzer in Jahren



■ Telefon ■ Radio ■ TV ■ PC ■ Internet ■ Skype

Online-Sucht

Pathologischem Internet Gebrauch (PIG)

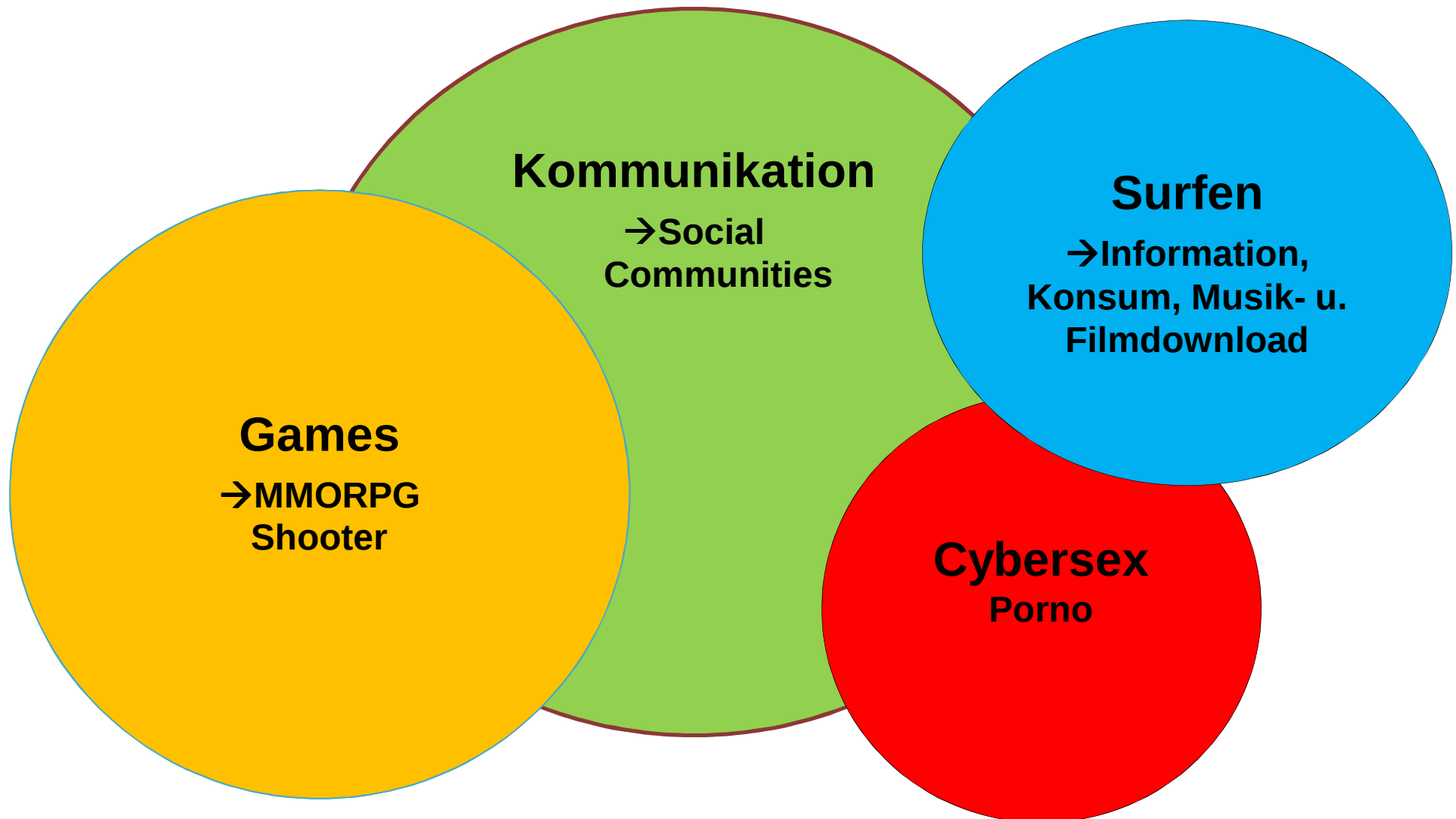
Internet Addiction Disorder (IAD)

Compulsive Internet Use (CIU)



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

Bereiche exzessiver Nutzung



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



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte



Season 1 (2011)



franz.eidenbenz@bluewin.ch

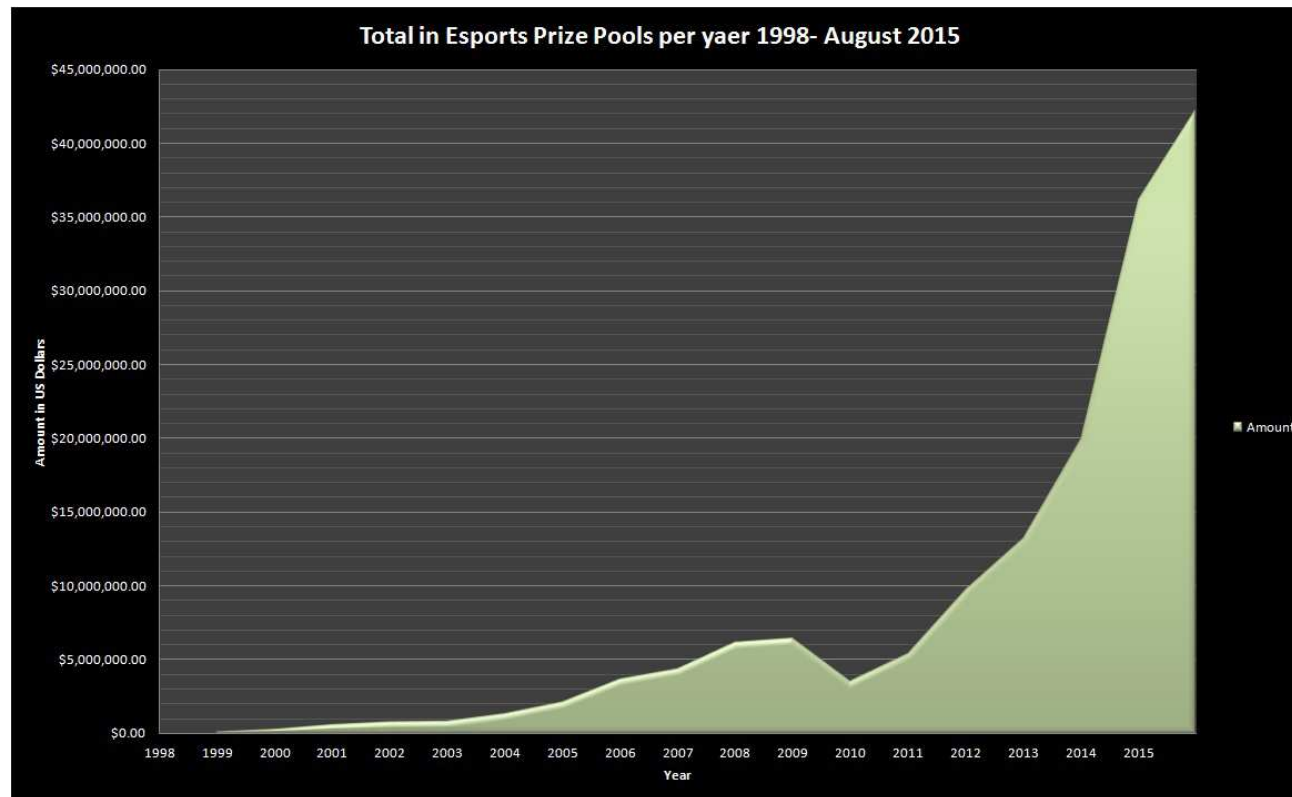
Season 5 (2015)



35 Mio Zuschauer beim Final

Entwicklung Preisgelder E - Sport

45 Mio



2015

Tipbet
200% Bonus bis 50€

Angebote Spiele

- + League of Legends
- + Dota 2
- + Counter Strike
- + Hearthstone

Highlights

- + Weitere attraktive Bonusangebote
- + 5€ Basketball Gratiswette
- + vielfältiges Wettangebot

Tipbet besuchen

LeoVegas
100% Bonus bis zu 100€

Angebote Spiele

- + League of Legends
- + Dota 2
- + Counter Strike
- + Hearthstone

Highlights

- + gute Quoten
- + Fairer Bonus
- + Vielfältiger Sidebereich

LeoVegas Testbericht lesen

betway
100% Bonus bis zu 150€

Angebote Spiele

- + League of Legends
- + Dota 2
- + Counter-Strike
- + Hearthstone

Highlights

- + 100% Bonus ab 10 €
- + PayPal als Zahlungsmethode
- + EU-Lizenz

betway Testbericht lesen

NetBet
100% eSport Bonus bis zu 100€

Angebote Spiele

- + League of Legends
- + Dota 2
- + Counter-Strike
- + Hearthstone

Highlights

- + 100% Bonus
- + BonusCode 100DE
- + EU-Lizenz

NetBet Testbericht lesen

Ladbrokes
300 € Gratiswette

Angebote Spiele

- + League of Legends
- + Dota 2
- + Counter-Strike
- + Hearthstone

Highlights

- + 300 € Freiwette
- + PayPal als Zahlungsmethode
- + ältester Buchmacher der Welt

Ladbrokes Testbericht lesen

ComeOn
7€ Startguthaben

Angebote Spiele

- + League of Legends
- + Dota 2
- + Counter-Strike
- + Hearthstone

Highlights

- + 7€ Bonus ohne Einzahlung
- + großes Wettangebot
- + tolle Quoten

ComeOn! Testbericht bald

NEWS DOTA 2 LEAGUE OF LEGENDS CS:GO HEARTHSTONE WEITERE SPIELE WETTANBIETER

Dein eSport Wetten Portal

Wir geben dir einen Einblick in die Welt von eSport Wetten, vergleichen Quoten und Buchmacher, die Wetten auf eSports anbieten. Wir zeigen dir alle Wettmöglichkeiten und berichten über die größten eSport Events.

bet365
Bet365 eSport

9.5

betway
Betway eSport

9.0

tipico
Tipico eSport

8.2

+ ALLE ESPORT BUCHMACHER

Bei uns findest du zu jedem Event eine Auswahl der besten Anbieter für eSports Wetten. Mit unserer Quotenübersicht siehst du immer die in Kürze startenden Spiele, über die Game-Icons kannst du die Liste nach deinem Belieben anpassen. Mit einem Klick auf die Wettquote kommst du direkt zum Buchmacher:

AKTUELLE QUOTEN

Game Icon	Date	Match	Team 1	Team 2	Team 1 Odds	Team 2 Odds
CS GO	09.11.2017 0:00	Match 1	NRG	TEAM LIQUID	4.00	1.22
S	09.11.2017 0:00	Captain's Draft	COMPLEXITY	OPTIC GAMING	2.75	1.40
CS GO	09.11.2017 1:00	Match 1	MISFITS	GHOST GAMING	1.33	3.25
CS GO	09.11.2017 2:00	Match 1	CLG	OPTIC GAMING	2.75	1.40
CS GO	09.11.2017 2:10	Match 2	GHOST GAMING	MISFITS	3.25	1.33
CS GO	09.11.2017	ESEA Premier	MYTHIC		1.33	3.25

FEATURED EVENTS

ab 27.September 2017
Trinity Series Season 2
Prize: \$ 150.000

ab 10.November 2017
RLCS Finals
Prize: \$ 150.000

ab 16.November 2017
IEM Oakland
Prize: \$ 300.000

ab 18.November 2017
PUBG Invitational
Prize: \$ 200.000

ab 7.Dezember 2017
LoL All Star 2017
Prize: \$?

ZU ALLEN EVENTS

INFOS ZU ESPORTS

eSport Quoten heute & morgen

eSport 2017 – Events & Turniere

Nootropics & Gaming Supplements

Esport Wetten bei Bet365

Im Moment bietet Bet365 Wetten für folgende eSports Games an:



- 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

Mobile Devices



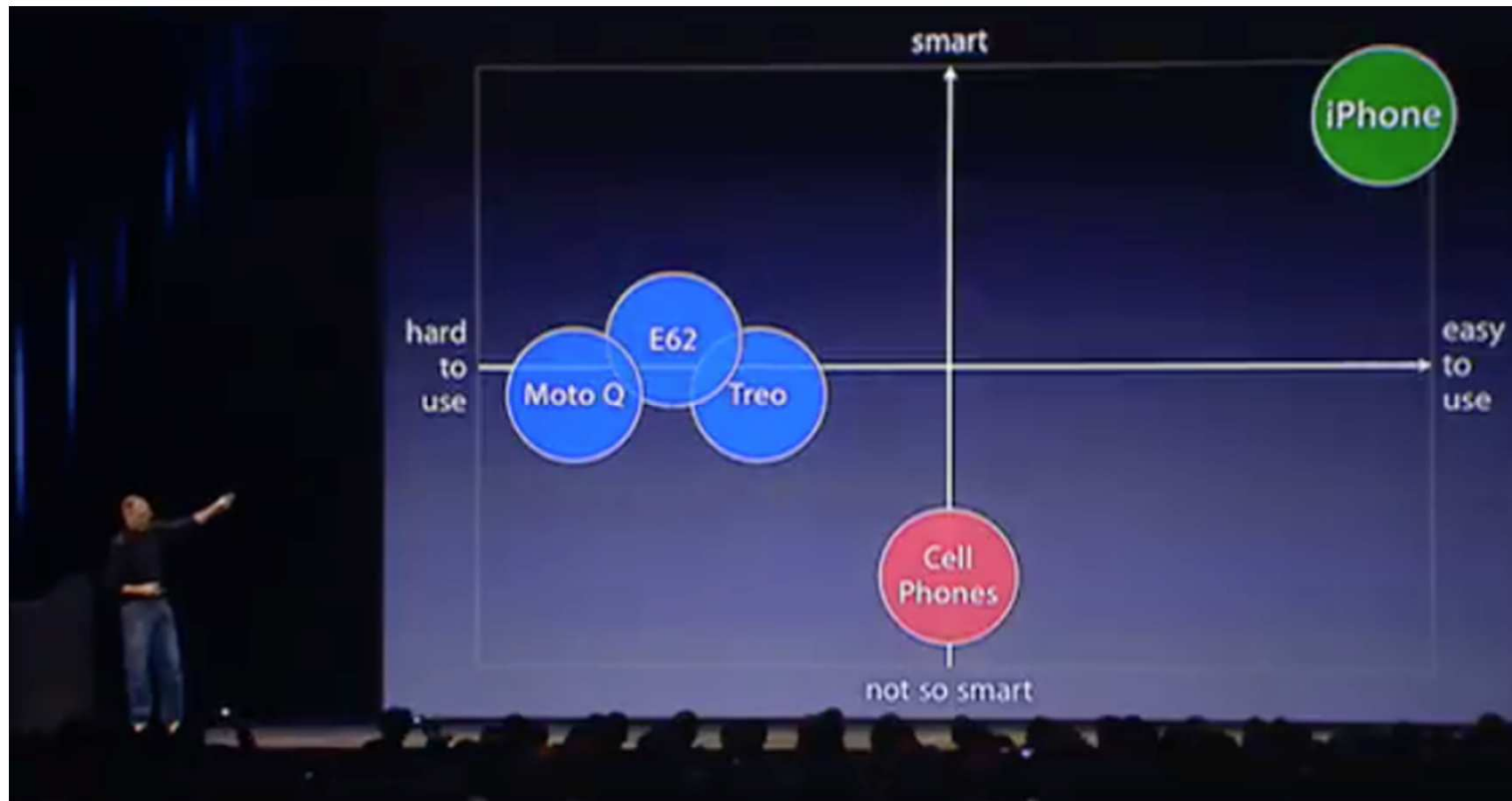
Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte



In der klinischen Praxis sind mobile Devices im Zusammenhang mit Online- oder Game-Sucht seit rund 10 Jahren zunehmend ein Problem.

I-Phone

2007 Steve Jobs



<https://www.youtube.com/watch?v=MnrJzXM7a6o>

Mobile Devices: Epochale Entwicklung?



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



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

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



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Engagierte Nutzung oder Verhaltenssucht

Rep. Studie, N=1300, 12-19J.

Durchschnittsalter 1. Handy:

- 11,5 J.
(Mädchen 2Mt früher)

Sprachregionen:

- ICH 11,1
- FCH 11,3
- DCH 11,6



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Handygebrauch der Schweizer Jugend



**Zwischen engagierter Nutzung
und Verhaltenssucht**

Forschungsbericht: Juli 2011

**Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Departement Angewandte Psychologie**

Autoren: Gregor Waller & Daniel Süss

Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften



Engagierte Nutzung oder Verhaltenssucht

Repräsentative Studie zhaw 7.2011

Handysüchtige:

Schwierige Elternbeziehung

impulsiv-unruhig, extravertiert-aktiv, spontan-unabhängig

Landestell	Nicht-Nutzer	Zurückhaltende Handynutzer	Engagierte Handynutzer	Handysüchtige
D-CH	1.2%	56.2%	38.9%	3.7%
F-CH	4.2%	42.3%	44.3%	9.2%
I-CH	5.4%	53.8%	33.4%	7.4%

Nutzungen:

TV, Radio, MP3, Fotos Bluetooth



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Pathologie oder Lustgewinn



Bildquelle: 4players.de



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltensstörungen



Robotik

Next Step: Roboter als Babysitter?



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Babys der @-Generation?



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

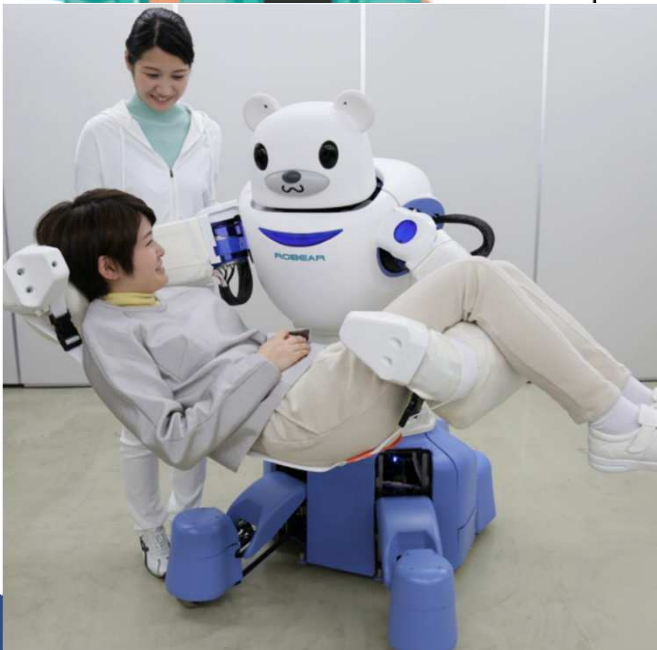
ROBOTIK UND BEHINDERUNGEN

Wie Maschinen morgen Menschen helfen

von Jakob Samrockewitz, Angela Schmitt



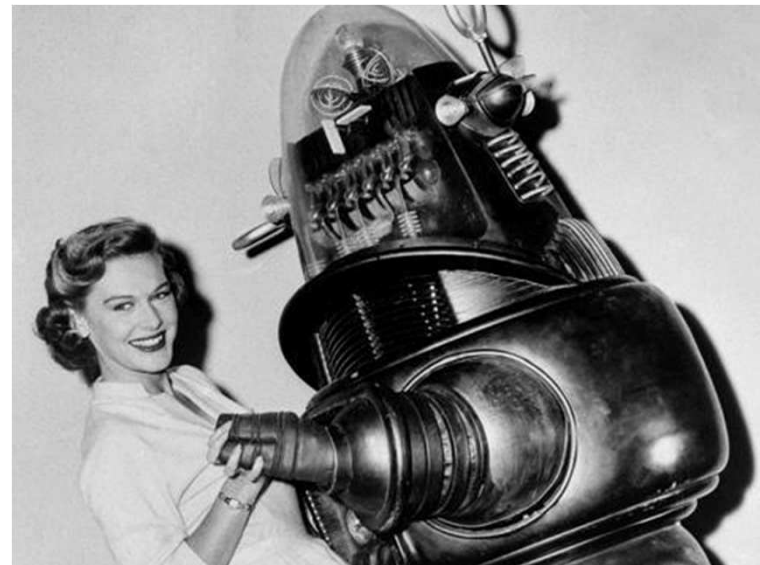
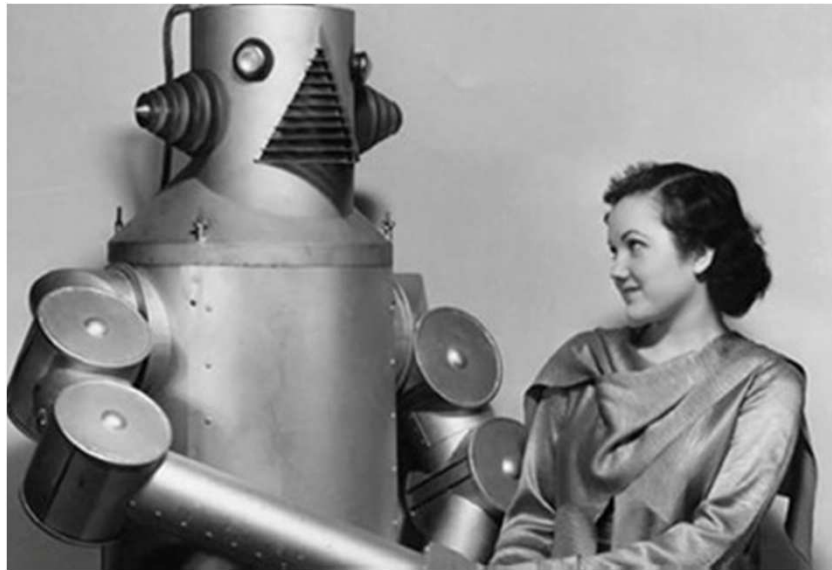
Robotik



und andere Verhaltenssuchte



Robotik, Humanoid

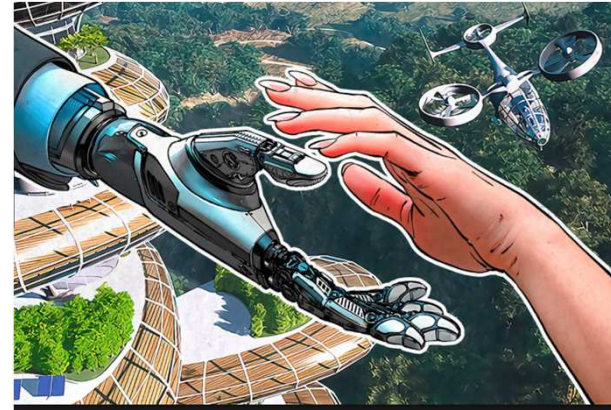


Das Attribut humanoid ist ein Produkt der Science-Fiction-Literatur; als humanoid werden hierbei Lebensformen und Maschinen klassifiziert, die ein menschliches oder menschenähnliches Erscheinungsbild aufweisen. [Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/Humanoid)

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...



Zukunft

Mobile Devecies

VR-Technologie

Internet der Dinge

Künstliche Intelligenz

Humanoiden

Körperimplantate



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Medien der Zukunft 2020. Ergebnisse im Überblick.

Eins. Wir leben in einer Videowelt.

Bis zum Jahr 2020 wird die Gesamt-Mediennutzungszeit weiterhin ansteigen. Experten rechnen mit einer Zunahme der täglichen Mediennutzungszeit um zwölf Prozent. Gewinnen werden vor allem Bewegtbildinhalte («Video»), und zwar zu Lasten von Audio- und Leseinhalten («Text»).

Zwei. Multi-Screening und Multi-Device-Nutzung sind Standard.

Die Verbreitung unterschiedlicher Endgeräte (insbesondere mobiler Endgeräte) ist in den letzten drei Jahren stark gestiegen und wird auch weiterhin zunehmen. TV, Radio und Internet werden auch künftig vermehrt auf zahlreichen unterschiedlichen Endgeräten genutzt.

Drei. Parallelnutzung: Der Reiz des Neuen ist vorbei.

Die Parallelnutzung von TV und Internet gehört zur Normalität im Medienalltag. Die Nutzungsmuster sind über die letzten drei Jahre stabil geblieben. Während der Parallelepisoden selbst ist eine Rückkehr der Aufmerksamkeit zurück zum Fernsehen zu konstatieren.

Vier. Mediennutzung 2020: flexibel und mobil.

Konsumenten führen immer mehr ein mobiles Leben, die Bedeutung mobiler Endgeräte und Mediennutzung nimmt immer weiter zu. Konsumenten suchen aber auch vermehrt nach Flexibilität – in der Mediennutzung wie auch in den Inhalten.

Fünf. Leuchtturmmarken gegen Überforderung.

Experten und Werbewirtschaft rechnen mit einer weiteren Zunahme der angebotsseitigen Fragmentierung der Medienlandschaft, Konsumenten zeigen angesichts des medialen Überangebots erste Überforderungstendenzen. Mediale Leuchttürme bieten in dieser Situation Orientierung und helfen bei der Erfüllung der Kommunikationsaufgaben.

Sechs. Fernsehen bleibt Unterhaltungs-, Eintauch- und Entspannungsmedium.

Fernsehen ist ein wichtiges Unterhaltungsmedium in allen Altersklassen – für die Zielgruppe ab 40 Jahren sogar das wichtigste Unterhaltungsmedium überhaupt. Fernsehen hat im Alltag der Konsumenten nach wie vor seinen festen Platz und wird auch 2020 noch hohe Bedeutung haben. Starken Einfluss auf das Fernseherlebnis hat das Endgerät: Grosse Flatscreens und HD-Qualität machen Fernsehen zu einem besonderen Erlebnis im Medienalltag.

Sieben. Rituale sind und bleiben wichtig.

TV ist und bleibt ein soziales Medium. Rituale sind nach wie vor wichtig für die Konsumenten und werden vor dem Hintergrund des allgemeinen Flexibilitäts- und Mobilitätswachses jetzt erst recht zelebriert.

Acht. Content ist Silber, qualitativ hochwertiger Content ist Gold.

In Zukunft werden sich nur diejenigen Medienangebote behaupten können, die besondere Inhalte bieten – davon sind Experten und Werbewirtschaft gleichermaßen überzeugt. Fragt man die Konsumenten, bestätigt sich dieses Bild: Zwei Drittel der Befragten wünschen sich für die Zukunft anspruchsvollere und intelligenteren Inhalte von den Medien.

http://www.zehnvier.ch/data/1410774911_medien_der_zukunft_2020_d.pdf;
Zugriff 9.11.17

Impressum
Herausgeberin: publisuisse SA, Bern
Projekt und Redaktion: Rolf Inefer, Roland Kopf, Reto Burkhalter, Markus Hollenstein, publisuisse SA
Konzept und Text: Dr. Kerstin Bolliger, zehnvier research & strategy
Studien und Erhebungen: Dr. Kerstin Bolliger, Prof. Dr. Clemens Koob, zehnvier research & strategy, Roland Kopf, publisuisse SA
Urheberrecht: Die Verwendung der Inhalte ist nur mit Quellenangabe und Zustellung eines Belegexemplares gestattet.
Gestaltung: Eva Heller, publisuisse SA
Übersetzung: Carole Vildeuil, publisuisse SA
Druck: Boss Bern, Bern
Auflage: 4763 Exemplare deutsch, 2000 Exemplare französisch
Publikationsdatum: August 2014
Berufungsadresse: publisuisse, Kommunikation, Giacomettistrasse 1, Postfach 610, 3000 Bern 31, www.publisuisse.ch

Mobile Devices: Augmented reality

Face to Face
Kommunikation?

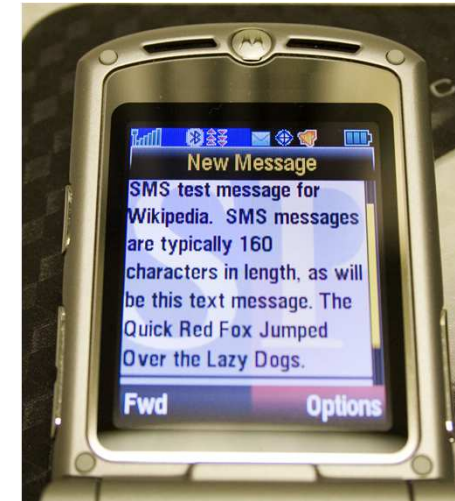
Google Glass



Bildquelle: http://www.chip.de/bildergalerie/Design-Konzept-Google-Glass-Funktionen-Galerie_62024769.html

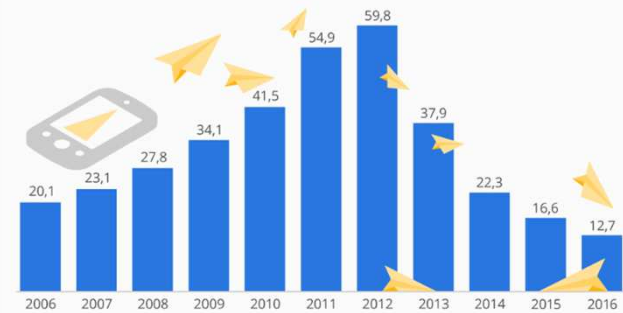


SMS



Auslaufmodell SMS

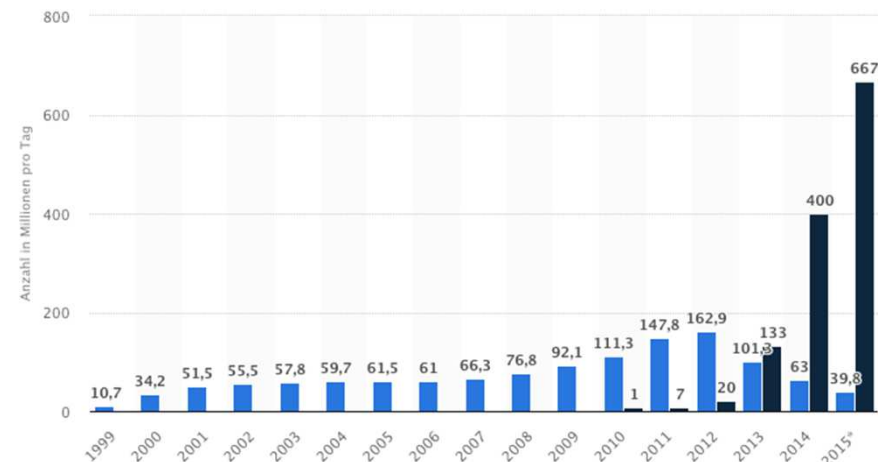
Per SMS versendete Kurznachrichten (in Mrd.)



© Statista.com

Quelle: Bundesnetzagentur

statista



Anzahl der verschickten SMS- und WhatsApp-Nachrichten in Deutschland von 1999 bis ... (in Millionen pro Tag)

Zunächst als reine Störmeldung vom Anbieter gedacht

Die Entstehung der SMS ist eng verknüpft mit der gemeinschaftlichen Etablierung des Mobilfunknetzstandards GSM durch europäische Telekommunikationsgesellschaften. GSM steht für Global System for Mobile Communication und ist bis heute als System für die volldigitale Telefonie und Datenübertragung in etwa 200 Ländern und mehr als dreimal so vielen Mobilfunknetzen bekannt.

Bei der Konzeption des Systems suchte man in den 80er Jahren alsbald einen Weg, um den Nutzern Störungsmeldungen zukommen zu lassen, sollte das noch neue und teilweise instabile Netz keinen Rufaufbau ermöglichen. Diese textbasierten Meldungen nannte man Short Message Service. Als Urvater der SMS gilt Friedhelm Hillebrand, der 1984 als Angestellter der Deutschen Bundespost in Zusammenarbeit mit Bernard Ghillebaert, den Initiativvorschlag entwarf. Ihm ist es auch zu verdanken, dass wir die typische Länge von 160 Zeichen zur Verfügung haben: Seinen Beobachtungen zufolge enthielt quasi jede Postkarte oder Fernschreibernachricht weniger als die besagte Zeichenzahl, weshalb er sich letztlich auf diese festlegte. Schnell stellte man in der Folge fest, dass nicht nur die Kommunikation vom Anbieter zum Nutzer möglich ist, sondern auch ohne großen Aufwand zwischen zwei Handys. Schließlich entfällt die bei der Telefonie notwendige Anrufvermittlung. Im Grunde war der Short Message Service für den privaten Gebrauch ein Zufallsprodukt. Nach mehreren Standardisierungsverfahren verschickte der britische Ingenieur Neil Papworth am 03. Dezember 1992 die weltweit erste SMS („Merry Christmas“) an ein Mobiltelefon. Allerdings nutzte er dafür einen PC, erst spätere Handytypen ab 1994 erlaubten die direkte Kommunikation.



Robotik und Zukunft > Human Factor

Die Idee des Industrieroboters stößt in der Bevölkerung typischerweise auf viel größere Akzeptanz als die der Roboter-Nanny oder des simuliert-empathischen Pflegeroboters.“

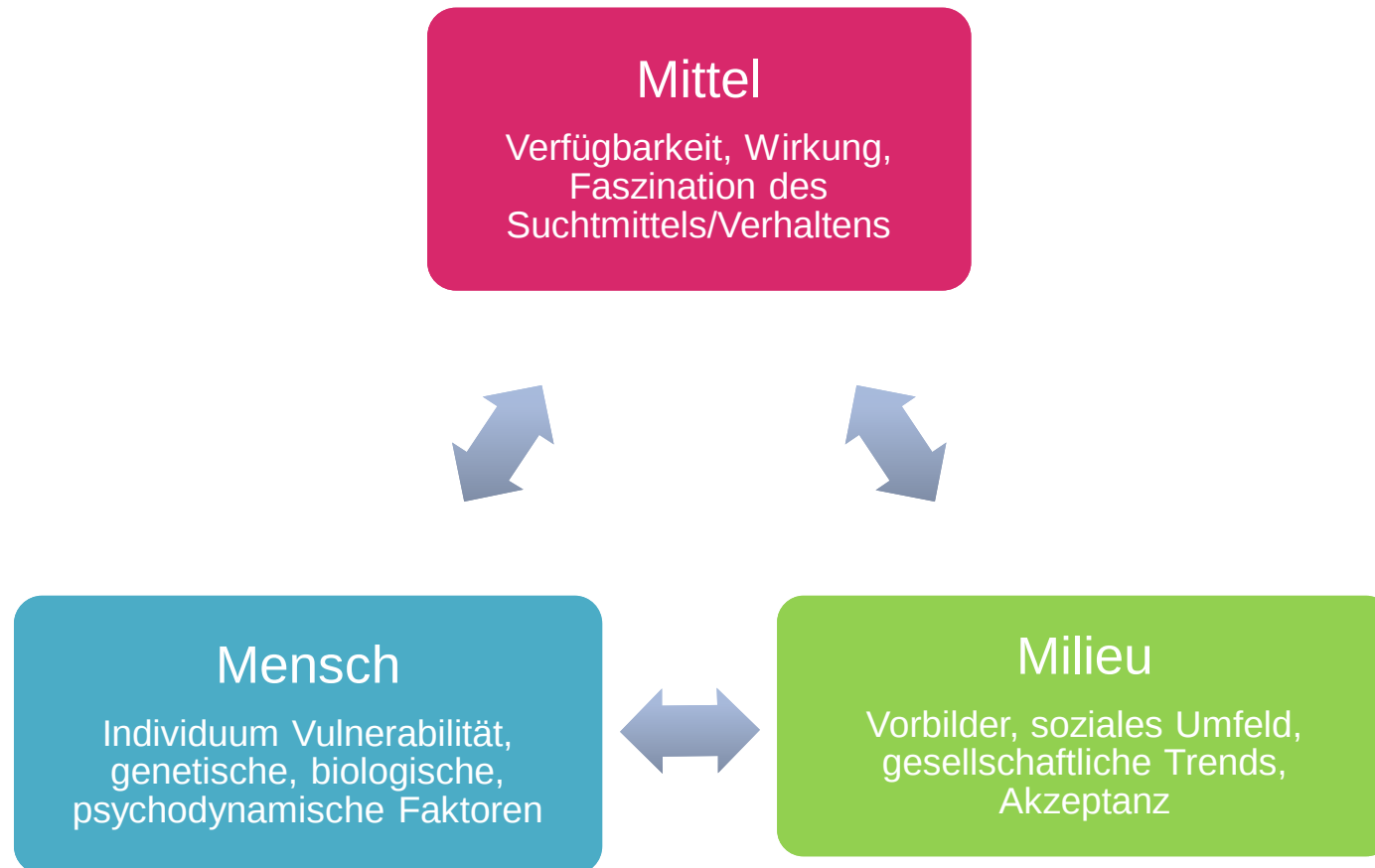
Die Medienpsychologin Dr. Martina Mara leitet am Ars Electronica Futurelab den Forschungsbereich RoboPsychology und hat an der Universität Koblenz-Landau zur Wahrnehmung menschenähnlicher Maschinen promoviert.

<http://ooe-seniorenbund.at/print/wiraktiv-magazin/detail/news-day-detail/die-digitale-revolution/4/9/2017>; Zugriff 8.11.17



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

Ursachenmodell



Zukunftspathologie

Hypothesen:

Internetsucht wird kaum als Suchtdiagnosen in Manualen erscheinen.



Zukunftspathologie

Hypothesen:

Internetsucht wird kaum als Suchtdiagnosen in Manualen erscheinen.

Verhaltenssüchte und andere Störungen werden zunehmend eine Onlinekomponente haben.



Zukunftspathologie

Hypothesen:

Internetsucht als Ganzes wird kaum als Suchtdiagnosen in Manualen erscheinen.

Verhaltenssüchte und andere Störungen werden zunehmend eine Onlinekomponente haben.

Eine denkbare Möglichkeit wäre, diese Komponente wird Diagnosemanualen ergänzend zur jeweiligen Störung einzustufen.



Zukunftspathologie

... ja aber nicht **die** Zukunftspathologie.

Wir hängen der Entwicklung immer etwas hinten nach aber

die Diagnose ist da oder kommt

die Behandlung ist legitimiert

präventive Projekte werden umgesetzt

Geniessen Sie die virtuellen Möglichkeiten und engagieren Sie sich weiter. Sie werden auch in Zukunft mehr als genug zu tun haben.



Fragen, Diskussion

