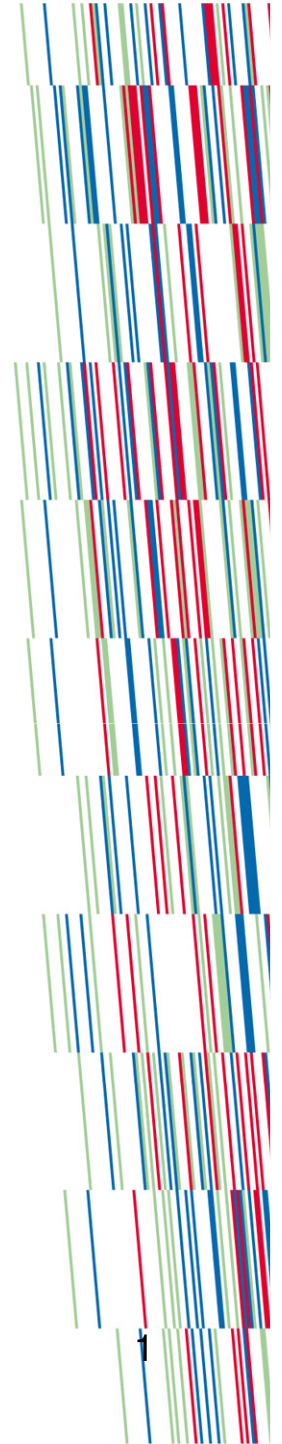


# Länderreferat Schweden

Diagnostik, Behandlung und  
Prävention  
von Computerspielabhängigkeit





## Schweden:

- Ca. 9 Mio. Einwohner
- 21 Einwohner pro km<sup>2</sup>
- 85 % der Einwohner leben im Süden des Landes
- Im Winter geht die Sonne nur bis zu 4 Stunden am Tag auf

# Medienkonsum in Schweden

- Hohe Medienaffinität
- Handynetze bereits früh ausgebaut
- 2001 besaß jeder 2. Schwede einen Computer
- Struktur des Landes wichtiger Faktor für die Einstellung zu den modernen Medien
- Das Thema Medienabhängigkeit wird (in den Medien) meist kritisch behandelt
- Für Aufregung sorgt die Behandlung mit Elektroschocks in China, was deutlich kritisiert und verurteilt wird



# Terminologie

- Internetberoende - Internetabhängigkeit
- Datorberoende – Computerabhängigkeit
- (Dator)-Spelberoende – (Computer) Spielabhängigkeit

➔ Auffällig ist, dass der Begriff „Spelberoende“ teilweise für Path. Glücksspiel wie für Computerspielsucht verwendet wird

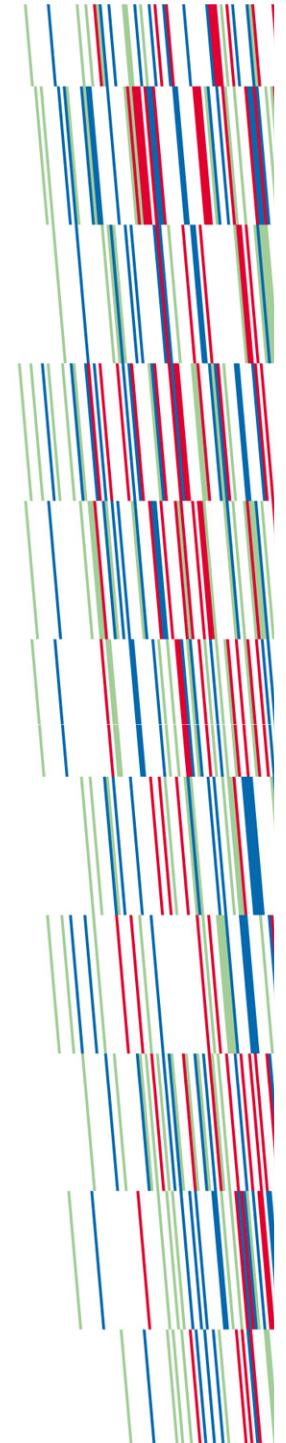


# Forschung

Bisher wurde wenig Forschung zum Thema Medienabhängigkeit in Schweden betrieben.

Offizieller Ansprechpartner in Schweden:

- Volksgesundheitsinstitut „Folkhälsoinstitut“
  - haben das Thema bereits aufgegriffen
  - jedoch keine veröffentlichten Studien auffindbar



# „Internetberoende – Ett nytt folkhälsoproblem?“

## Examensarbeit von Mikael G. Edin, 2004:

- Zweiteilige Untersuchung: Quantitativ und Qualitativ

Quantitative Untersuchung mit jugendlichen exzessiven Spielern

- Keine Anlehnung des Fragebogens an Kriterien anhand eines Klassifikationssystems (ICD-10 oder DSM-IV)
- Fragen bezogen sich die vorm PC verbrachte Zeit, Vernachlässigung anderer Interessen und schädliche Folgen wie Schulprobleme
- Ergebnis: 70.000 schwedische Jugendliche sind als gefährdet und 20.000 Jugendliche als Internetabhängig einzustufen



# „DATORMISSBRUK – ETT SJUKLIGT BEHOV“

## **Magisterarbeit von Camilla Bahceci und Patrik Särnblom, 2009**

- Qualitative Untersuchung ( im Rahmen des Informatikstudiums)
- Interview mit Experten
- Fragen zum Zeitaufwand, Vernachlässigung anderer Interessen und Problemen im realen Leben e
- keine Orientierung an den Klassifikationssystemen (DSM-IV und ICD-10)
- Ergebnis: „Datorberoende“ wird in Schweden bisher kaum als Problem angesehen und das Hilfsangebot ist sehr gering



# Internetbefragung auf „Nixgame“

**Internetbefragung durch das „Spelinstitut“ (T. Nilsson und A. Nyman, 2007):**

- Online-Befragung via Internetseite „Nixgame“
- 8% der 1381 Befragten spielte mehr als 60 Std. die Woche
- Beliebteste Spiele: WOW und Counterstrike

**Folgende „negative Konsequenzen“ wurden benannt:**

- mehr Zeit im Internet verbracht als geplant
- fällt schwer, den Computer auszuschalten
- Konflikte mit Familie
- bezüglich der Spielzeit gelogen
- weniger Zeit in Schule investiert
- andere Interessen vernachlässigt
- Gedanken auf das Spiel ausgerichtet

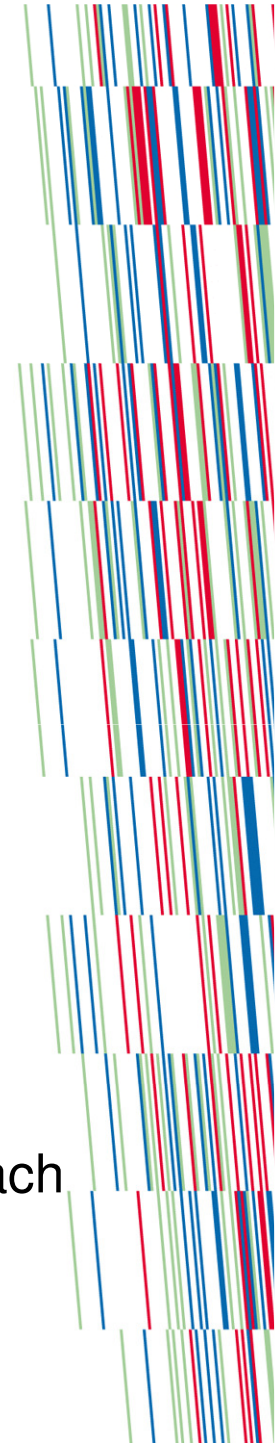


# Diagnostische Kriterien

**6 Kriterien der Internetabhängigkeit** (auf der Internetseite <http://www.internet-beroende.se>):

1. Gedankliche Einengung
2. Gefühlsregulation
3. Toleranzsteigerung
4. Entzugerscheinungen
5. Konflikte
6. Rückfall

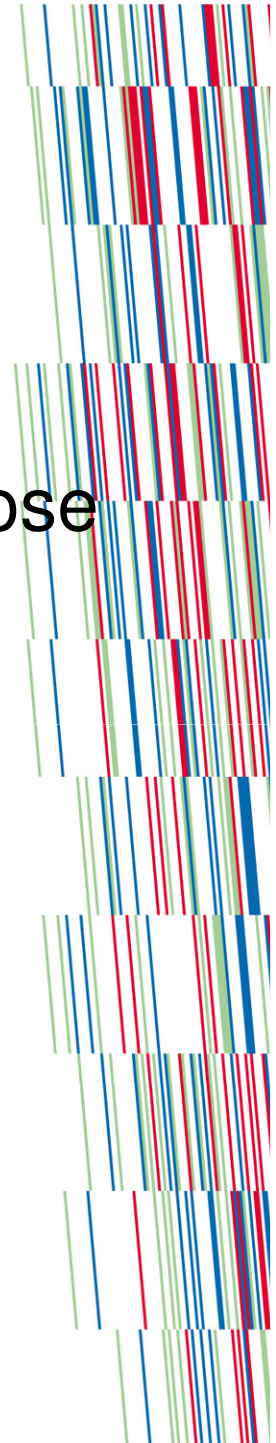
In Anlehnung an die Kriterien des Pathologischen Glückspiels nach T.Nilsson („Jakten pa jakpot“) und J.Griffiths



# Diagnostische Kriterien

Die schwedische Stiftung „Ungdomsvard“ benennt drei Stufen als Kriterien für die Diagnose bei Computerspielabhängigkeit.

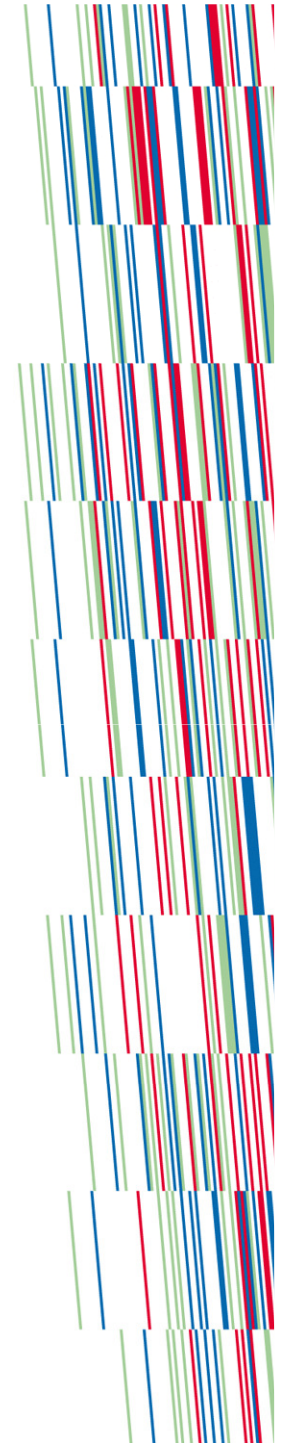
- **Grüne Zone** (ausschließlich positive Erlebnisse)
- **Gelbe Zone** (Risikobereich)
- **Rote Zone** (Suchtbereich)



# Diagnostische Kriterien

## Die Grüne Zone:

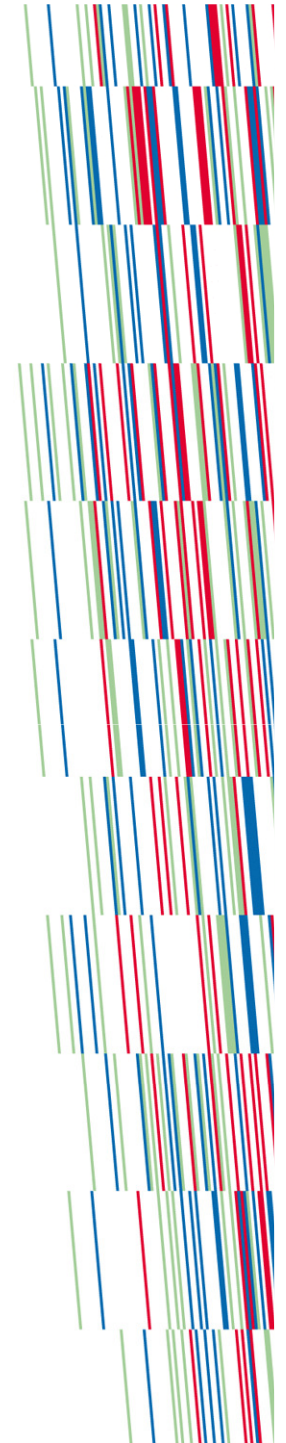
1. es ist unterhaltend und spannend
2. verbesserte Sprachkenntnisse
3. verbesserte Multitasking-Fähigkeit
4. verbessertes strategisches Denken
5. Kontakt mit anderen Ländern und Kulturen
6. gesteigerte Computerkenntnisse
7. Steigerung der Reaktionsgeschwindigkeit



# Diagnostische Kriterien

## Die Gelbe Zone:

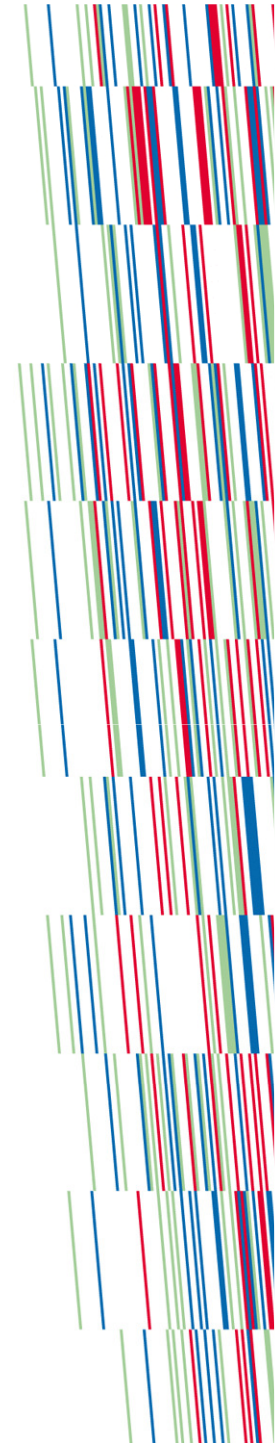
1. negative Effekte tauchen auf (zu Hause, in der Schule oder am Arbeitsplatz)
2. die positiven Erlebnisse bleiben noch bestehen



# Diagnostische Kriterien

## Die Rote Zone:

1. bei Abstinenz (Spieler ist ratlos und niedergeschlagen)
2. Probleme in der Schule (z.B. schlechte Noten)
3. ernste Konflikte mit Familie und Freunden
4. ständige Beschäftigung mit dem Computerspiel
5. Lügen (z.B. über die eigene Spielzeit)
6. verschobener Tagesrhythmus
7. Desinteresse an Freizeitaktivitäten
8. beeinträchtigte Gesundheit
9. Kriminalität
10. Kontrollverlust
11. Rückfall in alte Gewohnheiten



# Diagnostische Instrumente

Bisher sind wenig Bemühungen bekannt, ein einheitliches Klassifikationssystem in Schweden zu entwickeln.

Es gibt noch keinen Fragebogen, der valide zur Erfassung eines Diagnoseinstrumentes eingesetzt werden kann.



# Versorgungsstrukturen Intervention

Das Thema Mediensucht wird im Bezug auf die Behandlung am ehesten an die Glücksspielsucht angegliedert.

- „Spelberoendes Riksförbund“
  - Bietet Selbsthilfegruppen für Angehörige
  - Beratung und Vermittlung über den Reichsverbund
- „Stiftelsen Ungdomsvard“
  - 2007 wurde die Beratungsstelle „Game over“ gegründet
  - Beratung und Prävention für betroffene Jugendliche und Angehörige



# Versorgungsstrukturen Intervention

## Kolmårdens behandlingshem:

- Privatklinik für Glücksspielsüchtige
- Stationäre Behandlung (für Privatzahler)
- 5-wöchiges Intensivprogramm
- das Behandlungsprogramm orientiert sich an dem 12-Schritte-Programm der Anonymen Alkoholiker

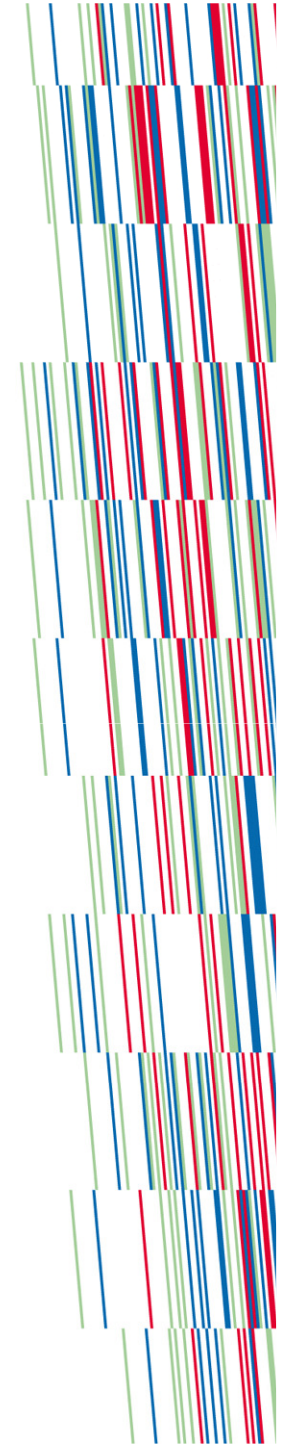


# Prävention

Vom schwedischen Honorarkonsulat in  
Hamburg bis zum Volksgesundheits-  
Institut in Östersund gab es einen  
einheitlichen Konsens darüber:

Es gibt

**keine Präventionsangebote**



# Prävention

- Es gibt aber eine Stiftung in Schweden
- Stiftung „Ungdomsvard“
- die Stiftung ist parteiunabhängig und bietet seit 1991 qualifizierte Jugendhilfe an
- <http://www.ungdomsvard.se>
- Sie finanziert sich durch Eigensponsoring



# Prävention

- Sie hat ein eigenes Programm entwickelt
- Das Programm heißt „Game Over“
- ist individuell angepasst und legt Wert darauf, Jugendliche in ihrem Zuhause zu unterstützen
- bietet Tests, Beurteilungen und Veränderungsprogramme für Spieler in jedem Alter an



# Prävention

Was heißt das konkret?

## Hilfe durch Onlineberatung

- „in vielen Fällen sogar besser als traditionelle Hilfe, da sich der Behandelnde und der Betroffene im gleichen Medium begegnen.“
- „Der Spieler ist ja an seinem Rechner und da "fangen" wir ihn am leichtesten.“



# Prävention

## Hilfe durch Elternarbeit

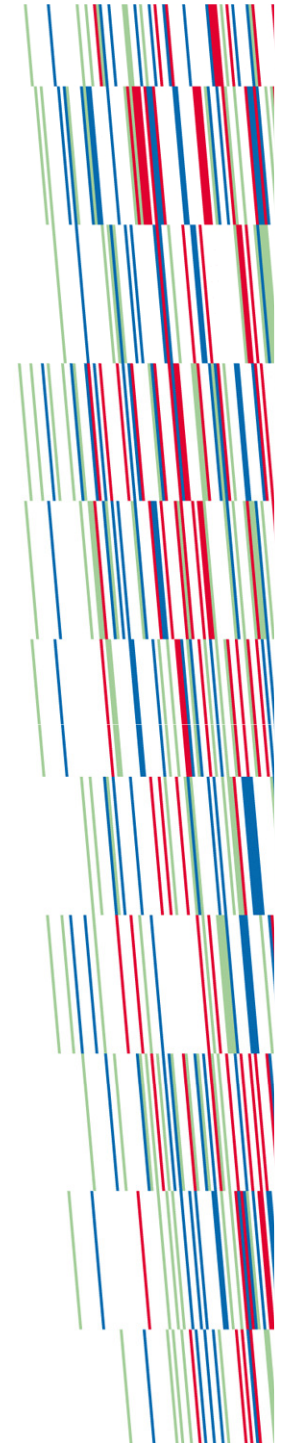
- Organisiert Vorträge für Eltern zur Wissensvermittlung , ohne Einsatz von Medien
- Eltern , die erste Anzeichen der Sorge um ihre Kinder haben ,werden in Selbsthilfe -gruppen begleitet



# Prävention

## Hilfe durch aktive Kontaktaufnahme in Schulen zu Pädagogen

- Elternabende finden zunehmend statt
- Lehrer werden informiert



# Prävention

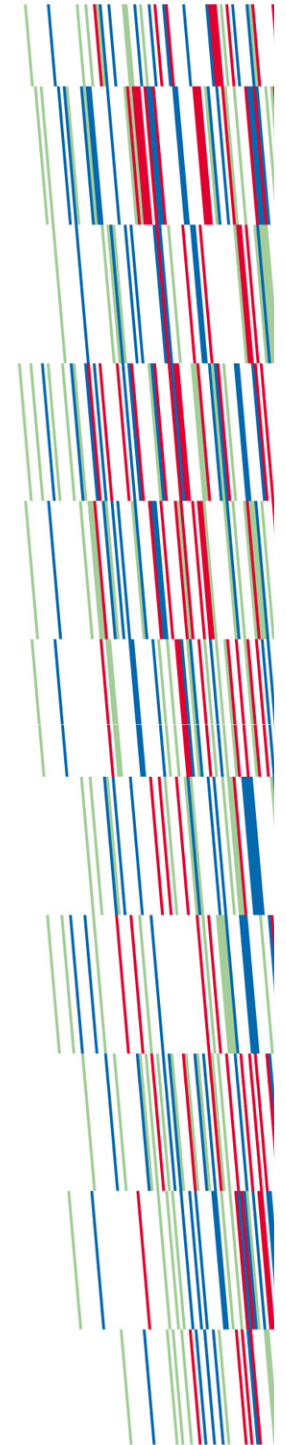
**Herr Rollenhagen** - Gründer dieser Stiftung - sieht sich im Gespräch mit Jugendlichen als Freund und ist sehr bemüht den Eltern nahe zu bringen, die Beziehungsebene bei aller Sorge und Moral im Blick zu haben.



# Prävention

Wir pflegen mit der schwedischen Stiftung eine Kooperation und planen für das kommende Jahr ein gemeinsames:

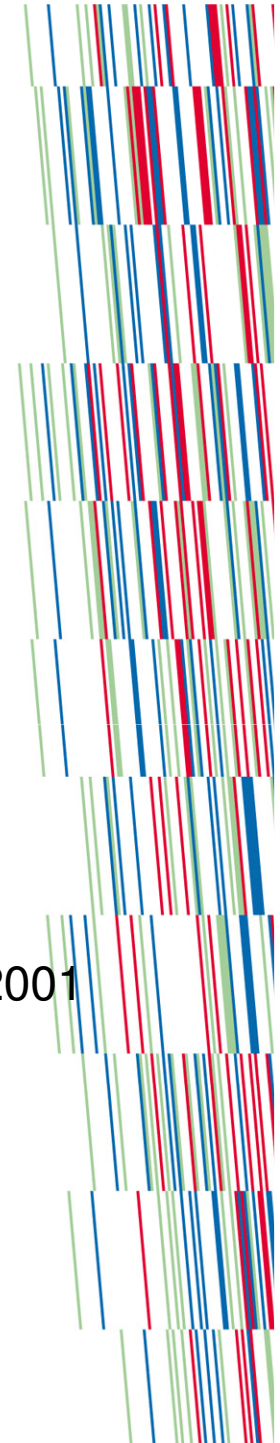
- EU Projekt aus dem Programm
  - o Grundtvig Lernpartnerschaften



# Literatur

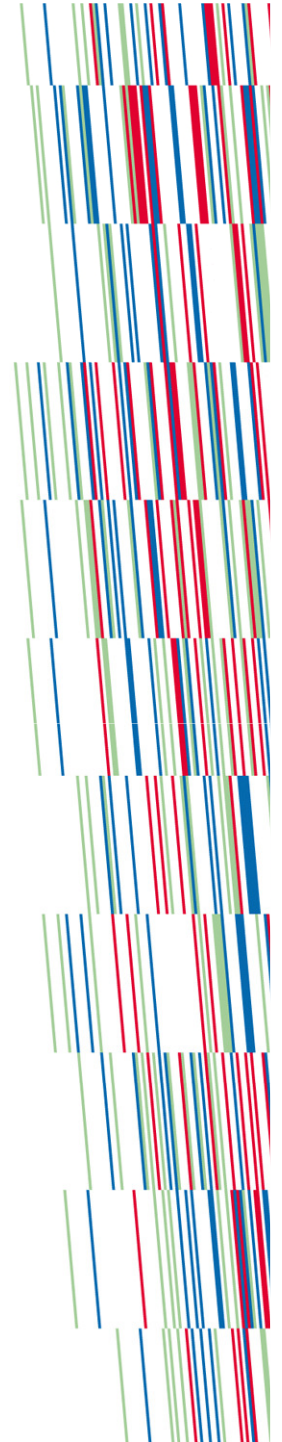
Vier Veröffentlichungen sind bisher zu dem Thema „Medienabhängigkeit“ in Schweden erschienen:

- **"När livet blir ett spel"** von Mats Brun, 2005 (Volksökonom)
- **„Fair Play 2002-2008 – om en liten bricka i ett stort spel“**: Eine Zusammenfassung der Ergebnisse aus sechs Jahren Arbeit, um Eltern Medienkompetenz und Erziehung näher zu bringen
- **„Nätchocken. En angelägen bok om nätberoende.“** von Hamrin, 2001
- **"Nätchocken"** von Sandberg (Psychotherapeut)



# Internetseiten zum Thema

- <http://www.internet-beroende.se/>
- <http://www.spelfritt.se/>
- <http://www.fair-play.se>
- <http://www.datorberoende.se>
- <http://www.spelberoende.se>
- <http://www.spelinstitutet.se>
- <http://www.nixgame.se>



# Herzlichen Dank !

