

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Medienabhängigkeit



**Suchtgefahren und Public Health
im Medienzeitalter
27.10.11**

-
-
-

Stellen Sie sich vor:

Die Schule langweilt Sie; die Aufgaben sind eine Qual

In der Familie haben Sie nichts zu sagen

Im Freundeskreis können Sie wenig mitentscheiden

-
-
-

Stellen Sie sich vor:

Sie sind ängstlich und unsicher

Können sich schlecht ausdrücken

Verlockungen kaum widerstehen

und Selbstdisziplin ist nicht Ihre Sache

-
-
-

Und jetzt stellen Sie sich folgendes vor:

An einem Ort fühlen Sie sich wohl

Sie haben viele Freunde, Erfolg und etwas zu sagen

Sie werden belohnt und sind besser als andere



Die Illusion droht höher wertig zu werden
als die Realität ...

„net generation“ Köln 22.10.08

Spieleucht und andere

Verhaltenssuchte Franz Eidenbenz, lic.

© KRISTEN REINHOLD, KOMMUNIKATIONSPARTNERSEN.DE

-
-
-

Eltern

Nehmen Veränderungen wahr

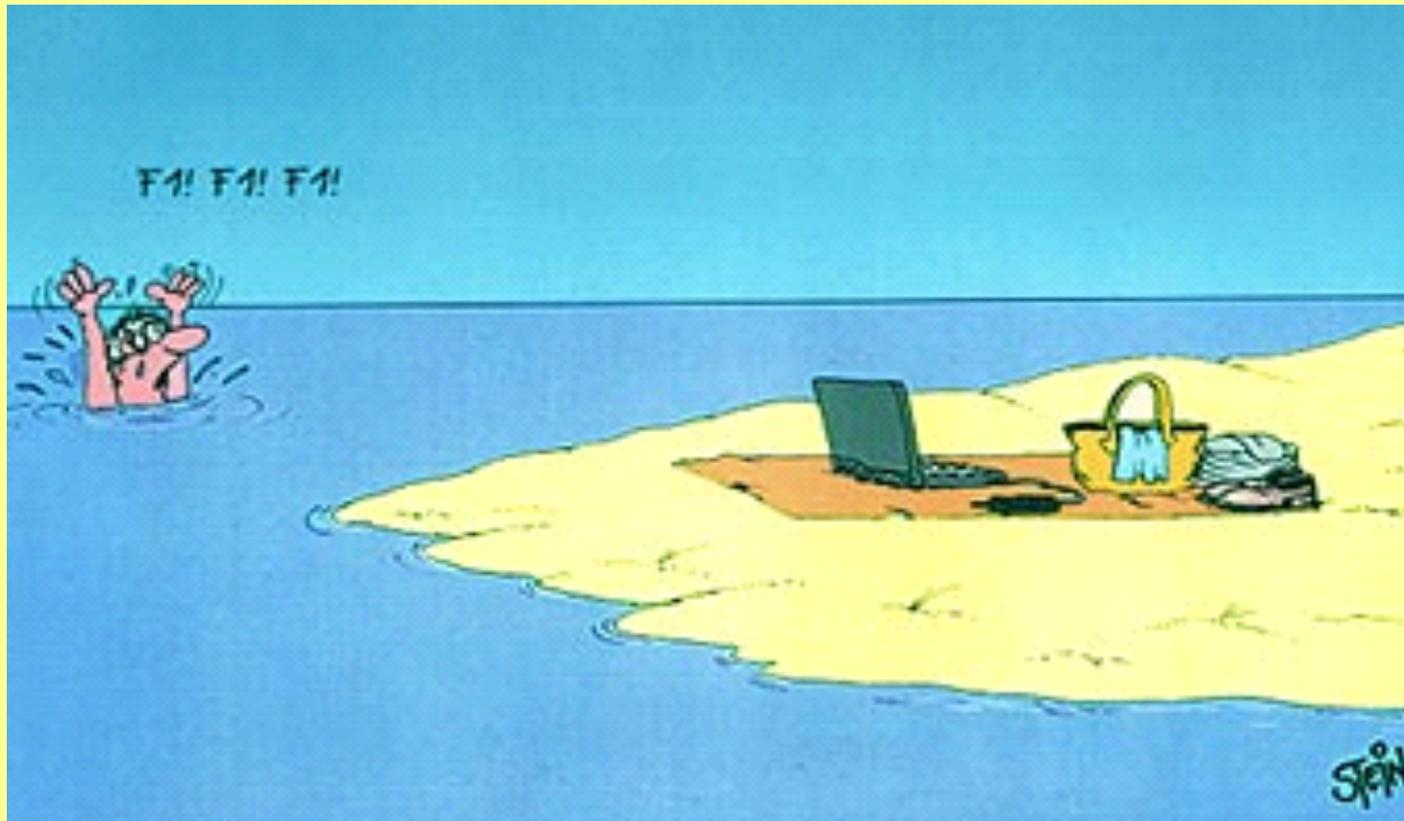
Rückzug, Desinteresse am Umfeld, Schulleistungen,

Sie leiden und entscheiden nach vielen Versuchen

„den Stecker zu ziehen“

-
-
-

Ohne Netz?



„F 1“ Fachtagung Wien 2002

franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

Betroffene

Sie kämpfen für Ihren inneren Held mit allen Mitteln!

Sie beschimpfen Mutter, Vater

greifen sie an

zerstören Mobiliar

drohen mit Suizid

franz.eidenbenz@bluewin.ch

Abhängige



-
-
-

Ausgangslage

Suchtproblem:

Konfliktvermeidungsverhalten, Rückzug, tiefer Selbstwert usw.

> **Isolation**

Im Umfeld (Familie) fehlen:

Klare Grenzen, Mitbestimmung

Angemessene Beziehungsangebote (Bindungen)

Konfliktverarbeitungsmöglichkeiten

> **Dysfunktionales System**

-
-
-

Hintergrund

**Internetsucht, das präsentierte Symptom,
hat meist etwas mit Kontakt- und
Kommunikationsbedürfnissen zu tun**

**Exzessive virtuelle Interaktion kann bei Süchtigen als
missglückten Selbstheilungsversuch gesehen werden**

**➤ ein Grund für den systemischen Ansatz
in der Behandlung**

-
-
-

- **Der Mangel an inneren und/oder äusseren Möglichkeiten das persönliche Umfeld zu gestalten erhöht die Attraktivität von virtuellen Welten**

-
-
-

Gesunde (konstruktive) Mediennutzung

- **Schutzfaktoren stärken**
Selbst- und Allgemeine Lebenskompetenzen
- **Medienkompetenz fördern**
Kritischer, reflektierter und selbstverantwortlicher Umgang
- **Erziehungskompetenzen stärken**
Dialogfähigkeit, Sensibilisierung
- **Befähigung zur Früherkennung**
Signale wahrnehmen, Verantwortung übernehmen, Hilfe vermitteln

-
-
-

Neue Medien und konstruktive Nutzung

Grenzen setzen: Inhaltlich und Mengen

Regeln aufstellen und kontrollieren

Konflikte möglichst konstruktiv austragen
(ohne Medien im Hintergrund)

-
-
-

Neue Medien

Erziehen heisst sich Zeit nehmen;
nicht alleine lassen

Interesse zeigen und genau Wissen wollen,
was und wie nutzen Jugendliche neue Medien

Positive, kreative Aspekte sehen und
unterstützen

STAPFER HAUS
LENZBURG

HOME Willkommen im digitalen Leben



Ausstellung im [Zeughaus Lenzburg](#). Bis 27. November 2011. [Infos zur Ausstellung](#)
.....mailen..doodlen..twittern..adden..googeln..gamen..sharen..posten..diggen..bloggen....

AUSSTELLUNG

FÜHRUNGEN

WORKSHOPS

VERANSTALTUNGEN

FÜR LEHRPERSONEN

PUBLIKATIONEN

HOME 2.0

PARTNER

STAPFERHAUS.CH

@HOME



Ein Beitrag des online-Kultursenders art-tv.

NEWS

09.12.2010
WETTBEWERB für Kreative
(Studenten, Schüler und
Schulklassen) Kurzfilme gesucht!

25.11.2010
Die neuste Version des
Stapferhaus-Apps für iPhones ist
da!

08.11.2010
Für Ausstellungsbetrieb **gesucht:**
Zivildienstleistende per sofort
oder nach Vereinbarung



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-

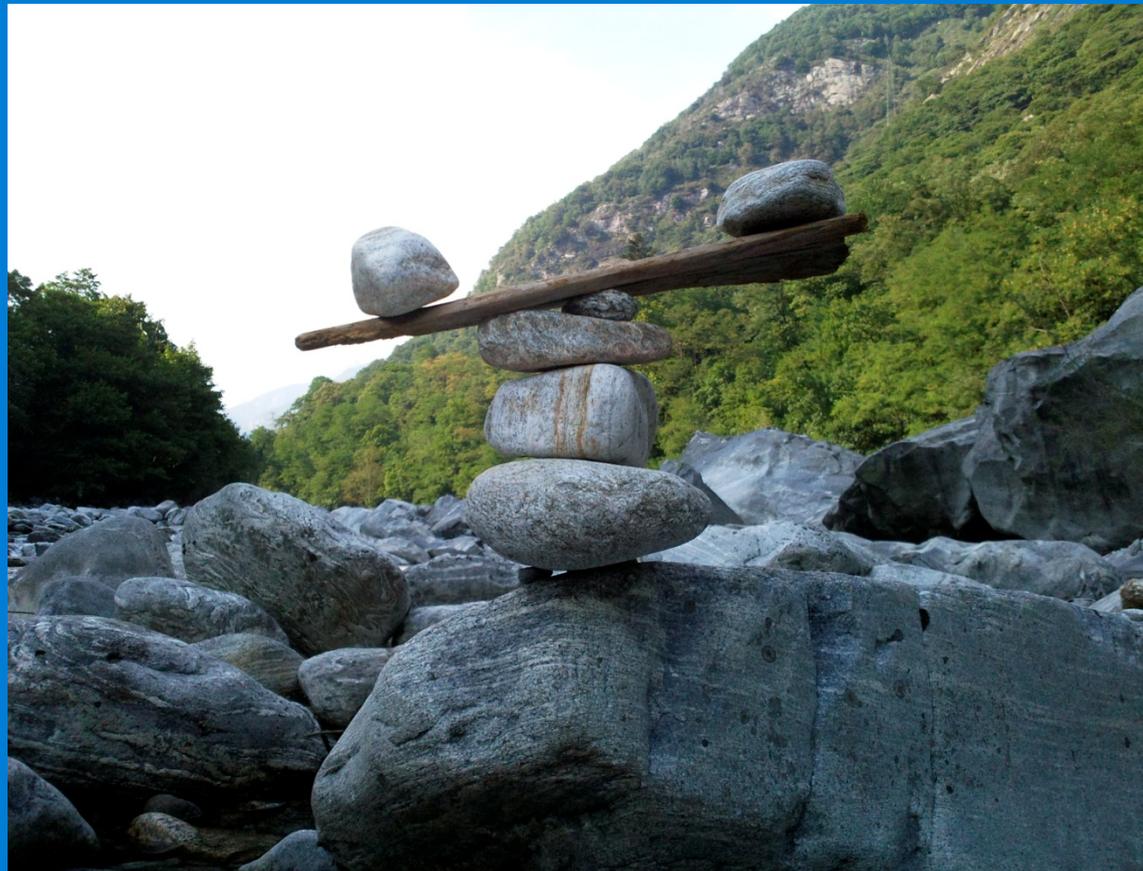
Ziel

**Selbstverantwortliche, - selbstbestimmte
Nutzung der (neuen) Medien**

**Nicht das Leben im Netz zu integrieren
sondern das Netz im Leben**

-
-
-

Net – Life - Balance



franz.eidenbenz@bluewin.ch

-
-
-
-
-
-
-
-
-