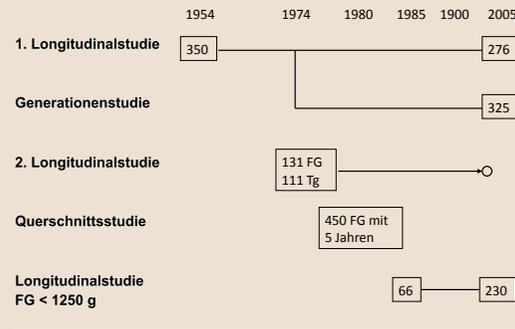


Was macht süchtig?

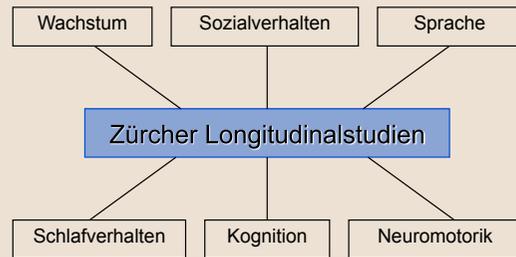
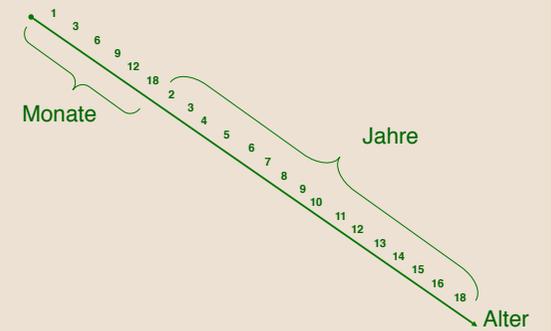
Remo H. Largo

Uznach
Juli 2013

Zürcher Longitudinalstudien 1954 - 2005



Zürcher Longitudinal Studien



Was macht süchtig?

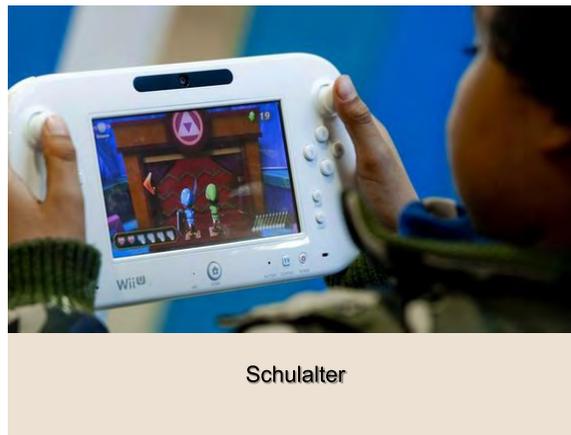
- Körperliche und psychische Abhängigkeit
- Verführung durch Exposition
- Misfit zwischen Individuum und Umwelt



Big brother is watching you



Vorschulalter



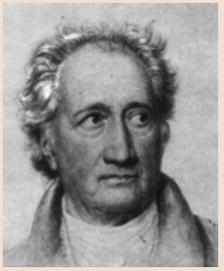
Schulalter



Digital Natives: Wer erklärt wem was?



Pubertät

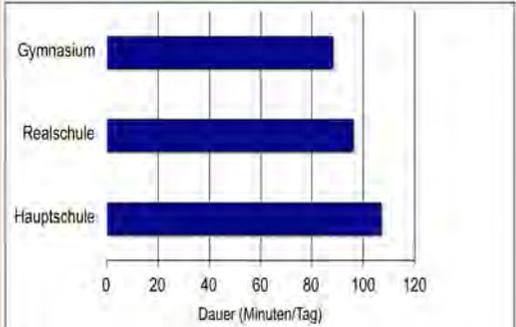


Goethe



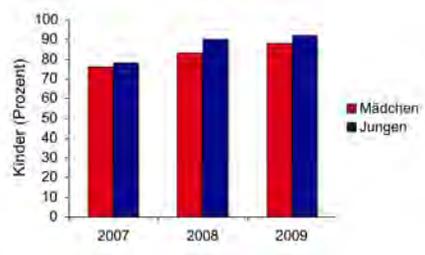
Avatar

Computer-/Konsolenspiele



Medienpädagogischer Forschungsverbund Sudwest / JIM-Studie 2008

Internet-Nutzung
12- bis 19-Jährige



Mittlere Nutzung: 134 Minuten/Tag

JIM-Studie 2009

TV-Geräte, Computer und Handys

USA: 8,5 Stunden pro Tag vor dem Bildschirm

Washington. – Erwachsene US-Bürger verbringen täglich 8,5 Stunden vor einem Bildschirm. Die meiste Zeit entfällt auf den Fernseher (5 Stunden) und den Computer (2 Stunden und 22 Minuten), der Rest auf Handys und andere elektronische Geräte, ergab eine Studie des Demoskopieinstituts Council for Research Excellence. Dabei sehen Testpersonen über 65 sieben Stunden am Tag fern, bei den 18- bis 24-Jährigen ist es nur die Hälfte. Diese Gruppe widmet ihre Aufmerksamkeit dafür täglich 43 Minuten dem Display ihres Handys, bei den Älteren sind es nur 20 Minuten.



Was macht süchtig?

- Körperliche und psychische Abhängigkeit
- Verführung durch Exposition
- Misfit zwischen Individuum und Umwelt

Grundbedürfnisse des Kindes

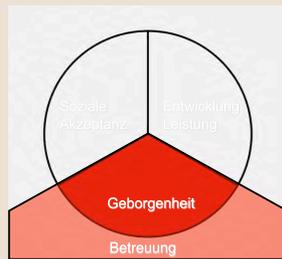


Fit

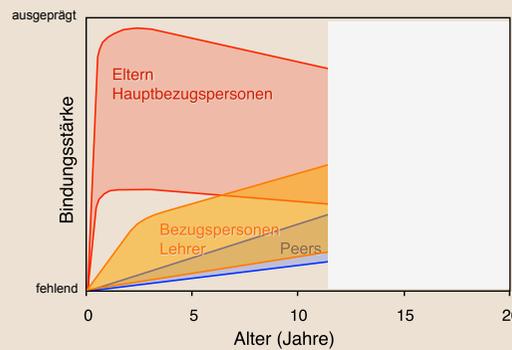


↓
Wohlbefinden
Aktivität
Selbstwertgefühl

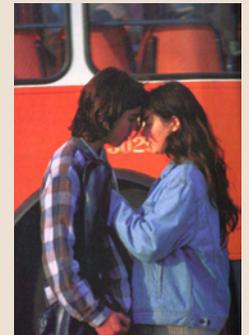
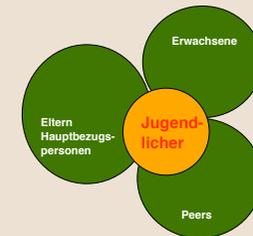
Fit



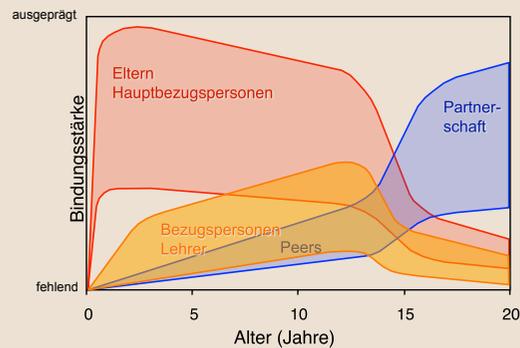
Entwicklung des Bindungsverhaltens



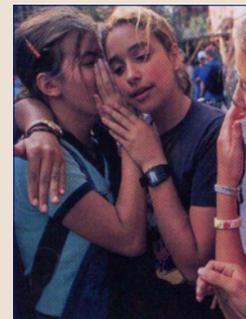
Jugendalter



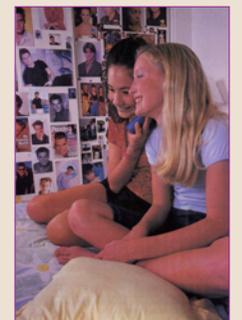
Entwicklung des Bindungsverhaltens



- Unzerstörbare Beziehung
- Gemeinsamer Kummer
- Beständigkeit
- Treue
- Solidarität
- Grossmütigkeit
- Verschwiegenheit



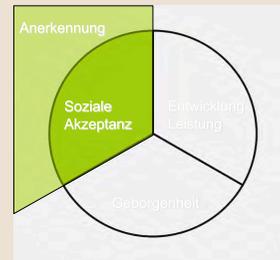
*Freunde haben
Den anderen gefallen
Doppelgänger suchen
Verwandte Seele
Alter Ego
Gefühl der Verschmelzung,
so wie als man klein war*



Der Albtraum:
Allein
zu sein



Soziale Akzeptanz



Clique vermittelt Geborgenheit und Vorbilder



Zeichen der Zugehörigkeit.
Wache Erkennungszeichen
Eigene verschlüsselte Sprache
Kleidung als Erkennungszeichen
Symbole der Zusammengehörigkeit



Botellòn

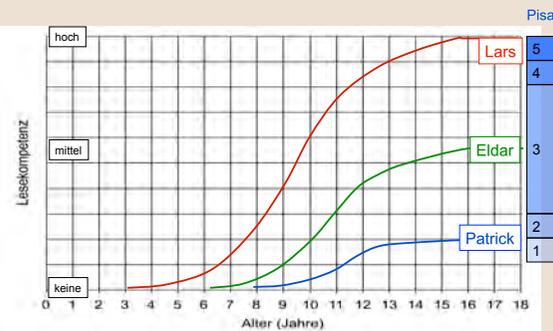
Caquelon



Fit



Entwicklung der Lesekompetenz



Jeder Jugendliche
soll sich seinen
Begabungen
entsprechend
entwickeln können



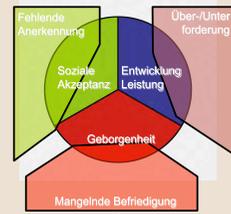
Individuelle Vielfalt

Eva Urs Sabine



■ Entwicklung/Leistung
 ■ Geborgenheit
 ■ Soziale Akzeptanz

Misfit



Fehlendes Wohlbefinden
 Verminderte Aktivität
 Beeinträchtigt Selbstwertgefühl

„Sucht“

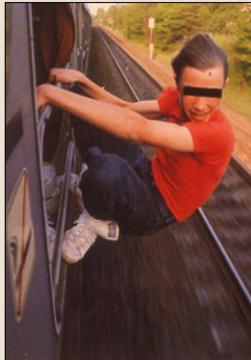
Individuelle Disposition
 Alter

Verhaltensauffälligkeiten
 Psychosomatische Reaktion
 Entwicklungsstörung

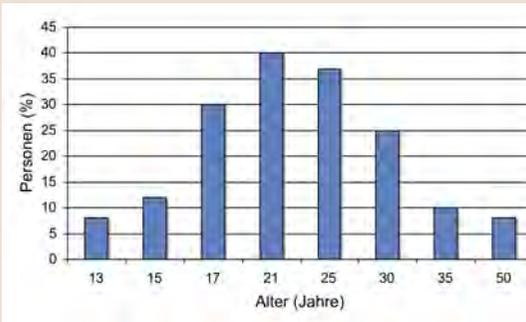
Warum ist alles
 nur so schwierig?



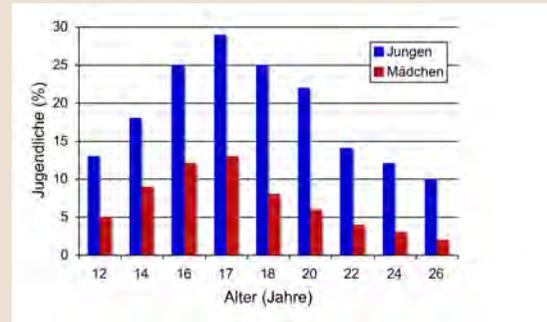
Risiko- verhalten



Marijuana - Konsum (USA)

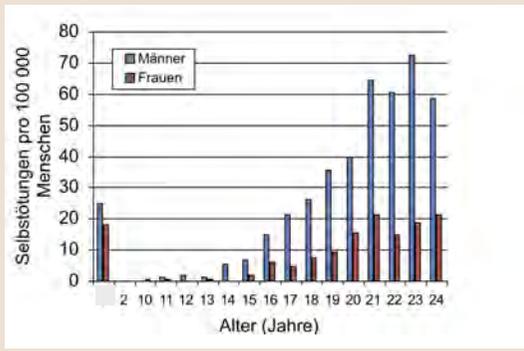


Strafbare Gewalthandlungen (USA)



Cole/Dodge 1998

Selbsttötungen in der Schweiz



Pubertät

