



Inside

Inside

Schwanthalerstraße 73/Rgb.

80336 München

Tel: 089 543699-0

Fax: 089 543699-11

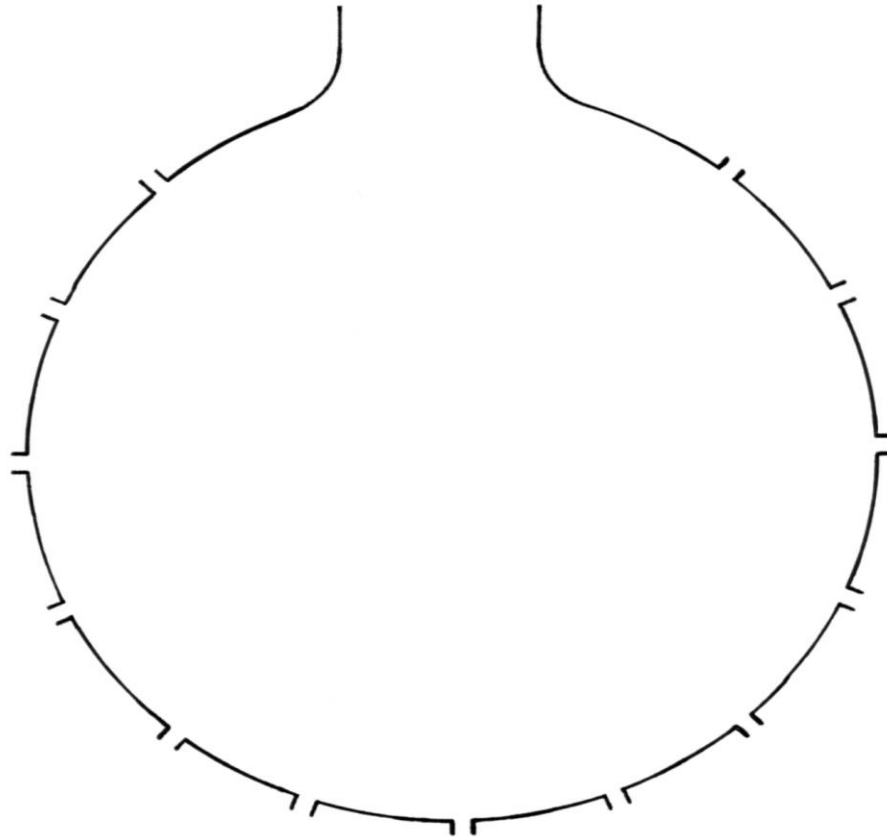
E-Mail: inside@condrobs.de

- Weiterqualifizierung von pädagogischem Fachpersonal
- Unterstützung bei der Entwicklung gesundheitsfördernder Strukturen
- Realisierung suchtpreventiver Projekte
- Zielgruppenspezifische Angebote

ABHÄNGIGKEIT IM KONTEXT VON DIGITALEN MEDIEN

Der Lebenstank

nach Lagemann





Fallbeispiel: Ausgangslage

- Justin (13 Jahre alt) lebt mit seinen Eltern und einem Hund zusammen.
- Finanziell geht es der Familie gut.
- Justin besucht regelmäßig den örtlichen Fußballverein und hat ausreichend Freunde.
- Justin spielt gerne Fortnite und macht Videos für TikTok. Er ist aber auch ein begabter Fußballer und beschäftigt sich viel mit dem Hund der Familie. Markenklamotten sind ihm wichtig.



Fallbeispiel: Krise

- Justins Eltern haben sich scheiden lassen und Justin ist mit seiner Mutter umgezogen.
- Justins Mutter ist arbeitslos und findet aufgrund des Ortswechsels keine neue Arbeit.
- Justins Kontakt zu seinem Vater, Haustier, Freunde, Fußballverein bricht zusammen.



Fallbeispiel: Exzessive Mediennutzung

- Justin besitzt kaum mehr Tankstellen.
- Fortnite und TikTok werden für ihn zunehmend wichtiger. Dort erhält er beispielweise Anerkennung für gute Leistungen im Spiel und erlebt Erfolg für tolle Videos auf TikTok.
- Des Weiteren kann er so Kontakt zu seinen alten Freunden halten.

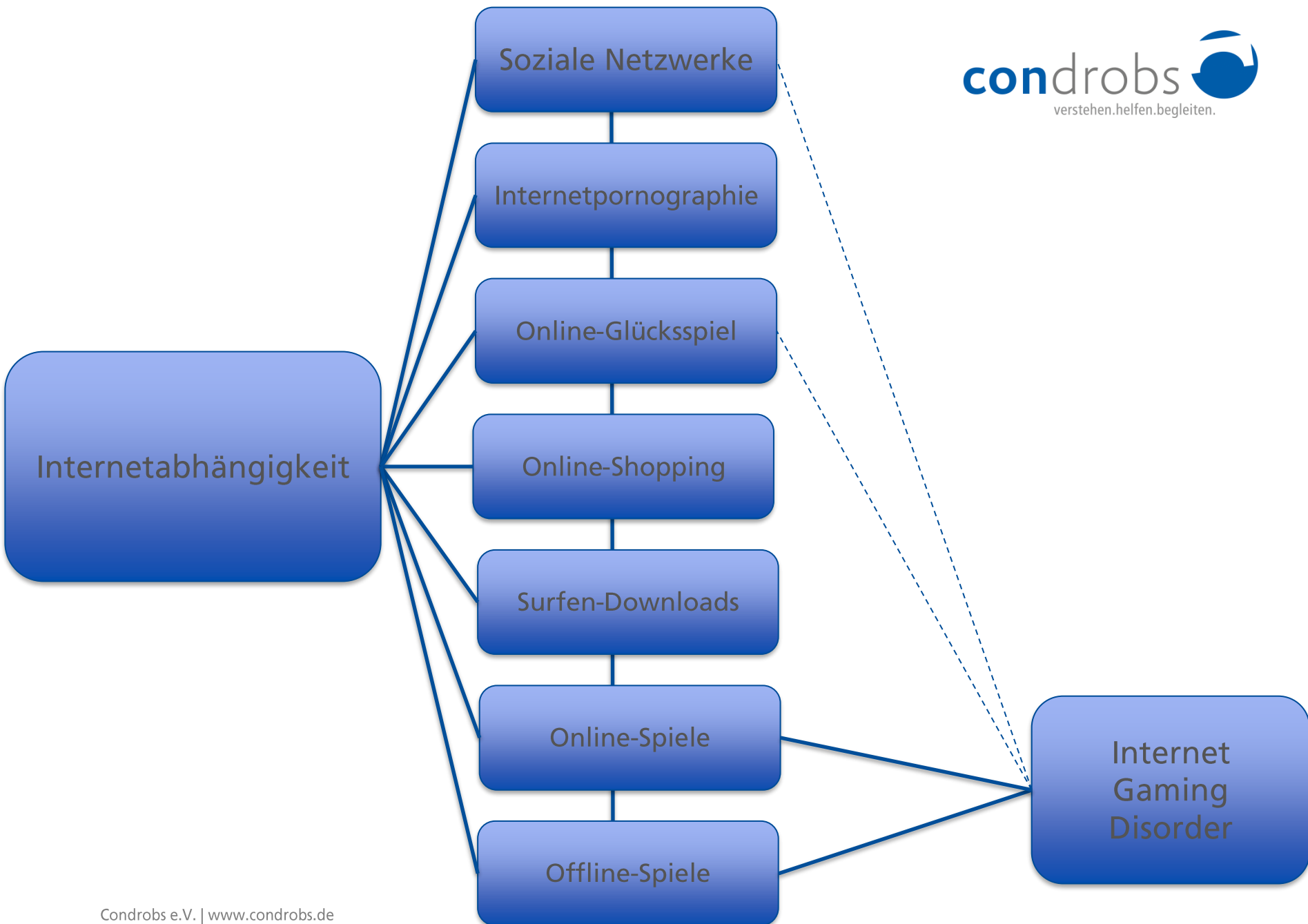


Woran denken wir, wenn wir „Internetsucht“ hören?



Woran denken wir, wenn wir „Internetsucht“ hören?





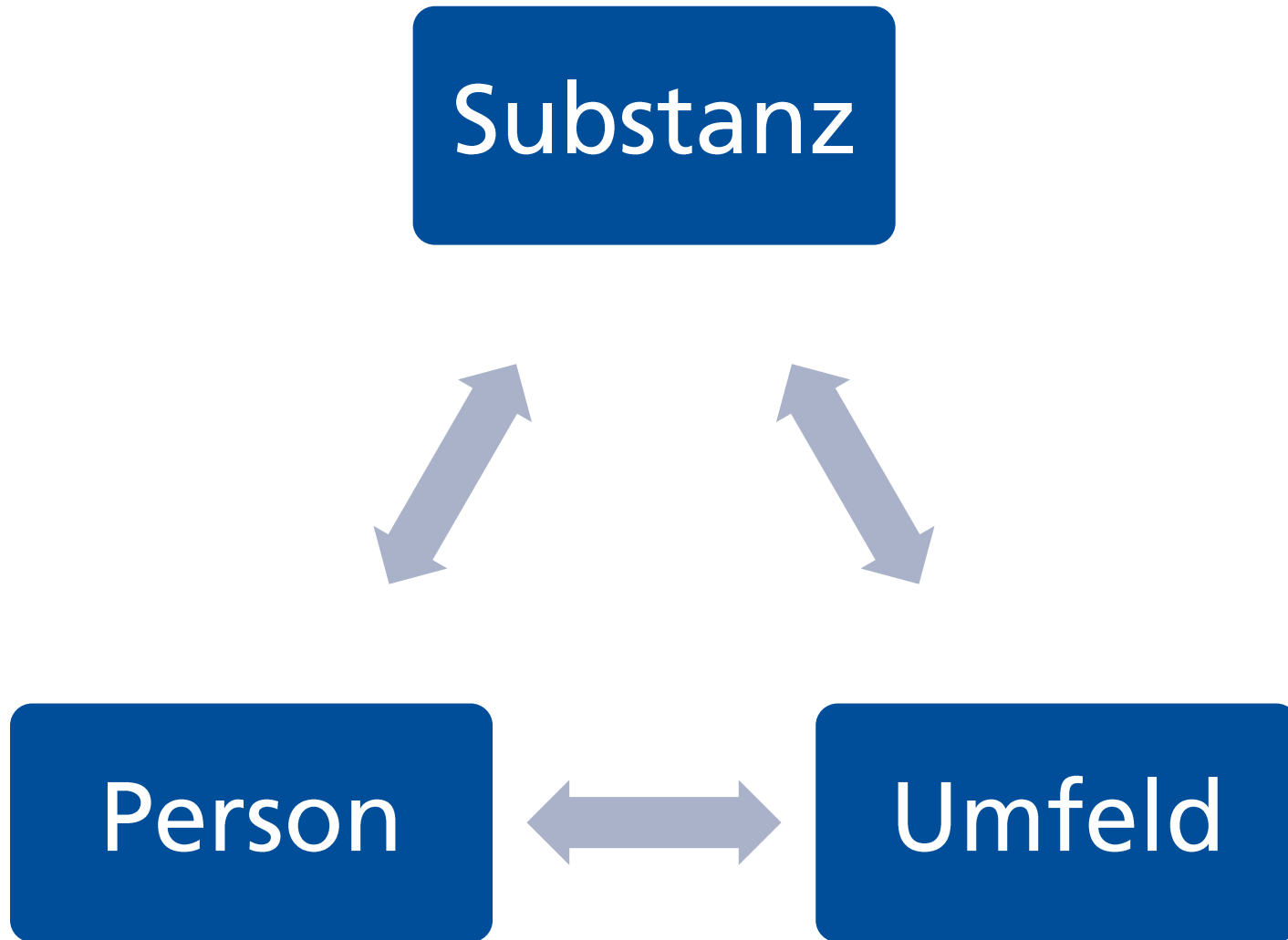
Diagnosekriterien nach ICD 11 „Internet Gaming Disorder“:

- verminderte Kontrolle über das Nutzungsverhalten
- Interessenverlust gegenüber anderen Aktivitäten, bzw. Priorisierung des Nutzungsverhaltens
- fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen

Das Nutzungsverhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus (bzw. Leidensdruck).

Bei Bedarf kann der Zeitraum verkürzt werden.

(vgl. Lindenberg, Holtmann, 2022, S. 2)



VIELEN DANK!

**WIR FREUEN UNS AUF SIE AN
UNSEREM STAND!**

Quellen:

- Anderie, Lutz (2020): Frankfurt Game Studies : Monetarisierungsmodelle und Cloud Gaming; Forschungsergebnisse I, Wirtschaftsinformatik Games/E-Commerce. Frankfurt am Main.
- Bischof, G., Bischof, A., Besser, B. & Rumpf, H.J. (2016): Problematische und pathologische Internetnutzung: Entwicklung eines Kurzscreenings (PIEK). Abschlussbericht an das Bundesministerium für Gesundheit, Lübeck: Universität zu Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie.
- Brandhorst, Isabel; Renner, Tobias; Barth, Gottfried Maria (2022): Elternfaktoren bei Internet- und Computerspielsucht im Jugendalter: Eine Übersicht. Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie (2022), 50 (1), 37–50.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2020): Fördern soziale Medien Essstörungen? Online verfügbar unter: https://www.bzga-essstoerungen.de/fileadmin/user_upload/bzga-essstoerungen/bilder/7_material_publicationen/Themenblatt_Esstorerungen_Social_Media_Stand_10.22.pdf [02.11.2023].
- Close, James/Lloyd, Joanne (2021). Lifting the Lid on Loot-Boxes Chance-Based Purchases in Video Games and the Convergence of Gaming and Gambling. Gamble Aware. London.
www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming_and_Gambling_Report_Final.pdf [13.06.23]
- DAK-Gesundheit (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glückspiel wird. Online verfügbar unter: <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2103398.html#/> [20.04.2023].
- DAK-Gesundheit (2020): Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. Online verfügbar unter: <https://www.dak.de/dak/download/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2296434.pdf> [02.05.2023].

Quellen:

- Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e.V, Fachverbands Medienabhängigkeit e.V (2020): Ergebnisse der gemeinsamen Arbeitsgruppe „Problematisches Computerspielen und Computerspielstörung (Gaming Disorder)“. Online abrufbar unter: https://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Publikationen/Ergebnispapier_AG_Problematisches_Computerspiele_n_und_Gaming_Disorder.pdf [02.05.2023].
- Delfabro, Paul; King, Daniel L.; Derevensky, Jeffrey L. (2016): Adolescent Gambling and Problem Gambling: Prevalence, Current Issues, and Concerns. *Current Addiction Reports*, 3: S. 268–274.
- Dreier, Michael; Wölfling, Klaus; Duven, Eva; Giralt, Sebastian; Beutel, Manfred; Müller, Kai W. (2017): « Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder », *Addictive Behaviors* 64, S. 328 – 333.
- Eichenberg, Christiane; Auersperg, Felicitas (2018): Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Ein Ratgeber für Eltern und Pädagogen. Göttingen: Hogrefe.
- Fachverband für Medienabhängigkeit e.V. (2020): Positionspapier. Prävention der computerspiel- und internetbezogenen Störung. Online abrufbar unter: https://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/Downloads/Publikationen/Position_FVM_Praevention_12-2020.pdf [02.05.2023].
- Fiedler, Ingo; Hayer, Tobias (2016): Sportwetten und Jugendliche: Spieleangebote und Suchtgafhren. Online verfügbar unter: https://projugend.jugendschutz.de/wp-content/uploads/2016/11/proJugend_3-2016_Sportwetten_4-10.pdf [24.02.2023].
- Fiedler, Ingo; Ante, Lennart; Steinmetz, Fred (2018): Die Konvergenz von Gaming und Gambling. Eine Angebotsseitige Marktanalyse mit rechtspolitischen Empfehlungen. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Forbrukerrådet (2022): Insert Coin. How the gaming industry exploits consumers using loot boxes. Online verfügbar unter: <https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf> [08.02.2023].

Quellen:

- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2022): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022. Online verfügbar unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf> [08.02.2023].
- HMS Hamburg Media School (2021): Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20. Online verfügbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/12/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3.pdf [04.01.2023].
- Illy, Daniel (2021): Symptomatik. In: Illy, Daniel (Hrsg.) Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit. Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Elsevier GmbH, S. 3-13.
- Institut für Suchtprävention (2020): Das Tankmodell aktueller denn je. Online abrufbar unter: <https://www.praevention.at/news/news-detail/das-tankmodell-aktueller-denn-je> [02.05.2023]
- Kammerl, Rudolf; Hirschhäuser, Lena; Rosenkranz, Moritz; Schwinge, Christiane; Hein, Sandra, Wartberg, Lutz; Petersen, Kay Uwe (2012): EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien) erzieherischen Handeln in den Familien. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Kehler, Lisa (2021): Psychische Komorbidität. In: Illy, Daniel (Hrsg.) Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit. Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Elsevier GmbH, S. 41-46.
- Li, Wen/Mills, Devin/Nower, Lia (2019). The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. In: Addictive Behaviors, 97, S. 27-34.
- Liebe, Kai (2021): Die fünf teuersten Skins in CS:GO. Esports. Online verfügbar unter <https://www.esports.com/de/die-fuenf-teuersten-skins-in-csgo-181799> [06.02.23].
- Lindenberg, Katajun; Holtmann, Martin (2022): Einzug der Computerspielstörung als Verhaltenssucht in die ICD-11. Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie, 50 (1), 1–7.

Quellen:

- Macei, Joseph/Hamari, Juho (2018). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. In: *New Media & Society*, 21 (1), S. 20-41.
- Markert, Charlotte; Golder, Sarah; Stark, Rudolf (2022): Zwanghafte sexuelle Verhaltensstörung als neue ICD-11-Diagnose: Diagnostik und Psychotherapie. In: *Psychotherapeutenjournal* 1/2022, S. 24-30.
- May, Olaf (2021): Die Gaming-Trends 2021. Berlin: Bitkom Präsidium. Online verfügbar unter: <https://www.bitkom.org/sites/default/files/2021-08/bitkom-charts-gaming-trends-23-08-2021.pdf> [18.03.2023].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022): JIM-Studie 2021 - Jugend, Information, Medien. Online verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf [04.03.2022].
- Meyer, Gerhard; Brosowski, Tim; von Meduna, Marc; Hayer, Tobias (2015): Simuliertes Glücksspiel: Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoverionen sowie Computer- und Videospielen. *Zeitschrift für Gesundheitspsychologie*, 23, 153-168.
- Müller, Astrid; Wölfling, Klaus; Müller, Kai W. (2018): *Verhaltenssüchte - Pathologisches Kaufen, Spielsucht und Internetsucht*. Göttingen: Hogrefe.
- Paschke, Kerstin; Thomasius, Rainer; Holtmann, Martin; Melchers, Peter; Klein, Marianne; Schimansky, Gisela; Krömer, Thomas; Reis, Olaf. (2020): Positionspapier zu medienbezogenen Störungen im Kindes- und Jugendalter. Suchtkommission der deutschen kinder- und jugendpsychiatrischen Verbände und wissenschaftlichen Fachgesellschaft (DGKJP, BAG KJPP, BKJPP). Online verfügbar unter: https://www.dgkjp.de/wp-content/uploads/2020_01_27Thesen_Positionspapier_MBS.pdf [02.05.2023]
- Paschke, Kerstin; Austermann, Maria Isabella; Simon-Kutscher, Kathrin; Thomasius, Rainer (2021): Adolescent gaming and social media usage before and during the COVID-19 pandemic. Interim results of a longitudinal study. *SUCHT*, 67 (1), 13–22.
- Peter, Christina; Brosius, Hans-Bernd (2020): Die Rolle der Medien bei Entstehung, Verlauf, und Bewältigung von Essstörungen. *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* 1 - 2021, S. 55-61.
- Rumpf, Hans-Jürgen; Meyer, Christian; Kreuzer, Anja; John, Ulrich (2011): *Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)*. Lübeck: Kompaktbericht an das Bundesministerium für Gesundheit.

Quellen:

- Schneider, Kristin (2021): Diagnostik. In: Illy, Daniel (Hrsg.) Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit. Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Elsevier GmbH, S. 27–39.
- Schweiger, Wolfgang (2007): Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung. Wiesbaden: VS Verlag.
- SRF (2017): Jugendliche verwetten Milliarden für virtuelle Gegenstände. Online verfügbar unter: <https://www.srf.ch/news/schweiz/abstimmungen/abstimmungen/geldspielgesetz/gluecksspiel-jugendliche-verwetten-milliarden-fuer-virtuelle-gegenstaende> [14.03.2023].
- Thomasius, Rainer (2019): Statement von Prof. Dr. Rainer Thomasius, Ärztlicher Leiter des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes und Jugendalters am UKE, im Rahmen der Pressekonferenz „Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird“. Online verfügbar unter: <https://www.dak.de/dak/download/statement-thomasius-2103384.pdf> [29.01.2023].
- von Meduna, Marc; Brosowski, Tim; Hayer, Tobias; Meyer, Gerhard (in Kooperation mit Kalke, Jens; Hiller, Phillip; Rosenkranz, Moritz) (2017): Social Gambling im Jugendalter: Ergebnisse einer Literaturanalyse, zweier Fokusgruppenmodule sowie einer Schülerbefragung im Quer- und Längsschnitt. Hamburg: Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz.
- Wartberg, Lutz; Levente, Kriston; Thomasius, Rainer (2017): Internet Gaming Disorder. Prävalenz und psychosoziale Korrelate. In: Deutsches Ärzteblatt International. URL: <https://www.aerzteblatt.de/int/article.asp?id=190789> [02.05.2023].
- Wartberg, Lutz; Kriston, Levente; Thomasius, Rainer (2020): Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. Computers in Human Behavior 103 (2020) 31–36.
- Zeit (2021): Dota-WM The International soll im August stattfinden. Online verfügbar unter: <https://www.zeit.de/news/2021-05/12/dota-wm-the-international-soll-im-august-stattfinden> [06.01.23].