

# „Digitale Welten und Jugendliche“

---

## Risiken, Gefahren und Chancen

Thomas Mann Schule 20.03.2018



# „Digitale Welten und Jugendliche“

## Risiken, Gefahren und Chancen



### Gliederung

1. Einleitung
2. Medienwelten unserer Kinder und Jugendlichen
3. „Pathologischer Internetgebrauch, Internetabhängigkeit“: Formen Definition, Studien und Hilfen
4. „Computerspielabhängigkeit- Internet gaming disorder“ Studien, Symptome und Hilfen
5. Fazit (Schlussfolgerungen und Gedanken aus der Perspektive einer Kinderärztin und Jugendpsychiaterin und eines Pädagogen)

# „Digitale Welten und Jugendliche“

---



früher:

Müßt ihr euch immer  
so dreckig machen?!



heute:

Könnt ihr euch  
nicht mal ein  
bißchen dreckig  
machen?!





# Einleitung

---

*Wir leben in digitalen und  
nicht digitalen  
Lebenswelten und ein  
wichtiger  
Verbindungsschlüssel ist  
das smartphone*

????? *Wer kennt diesen Mann:* ?????

---



# PewDiePie

---

**PewDiePie =**

**Felix Arvid Kjellberg, geb. am 24.10.1989 ist ein schwedischer VideoProduzent mit einem eigenen Videokanal, auf dem er „Lets Plays“ und Comicformate veröffentlicht. Er ist eine der erfolgreichsten und reichsten „Youtuber“ weltweit.**

**Abo: : 60 Millionen (Jan 2018)**

**Aufrufe 16,8 Mrd (Jan 2018)**

????? *Wer kennt diesen Mann:* ?????

---





# Felix von der Laden

---

**Auch „Dner“ genannt, wurde am 25.6.94 in Reinbek geboren. Er ist ein deutscher webvideoproduzent, der durch die Veröffentlichung von Lets Plays Videos ( Minecraft) und anderen Videos auf seinem YouTube Kanal Bekanntheit erlangte**

**Abo: : 4 Millionen (Jan 2018)**

?????? *Wer kennt diese Frau:* ?????

---



# Bianca Heinicke

---

**Bianca „Bibi“ Heinicke ( geb. am 6.2. 1993 in Köln) ist eine sehr erfolgreiche deutsche „Yotuberin“. Seit 2013 betreibt sie den YouTubeKanal „Bibisbeautypalace, auf dem sie Videos zum Themen wie Mode, Kosmetik, Lifestyle, Popkultur für eine junge Zielgruppe veröffentlicht.**

**AbonnentInnen aktuell: 4.800.000**

**Aufrufe : 1800.000.000**

# letztes Rätsel

---

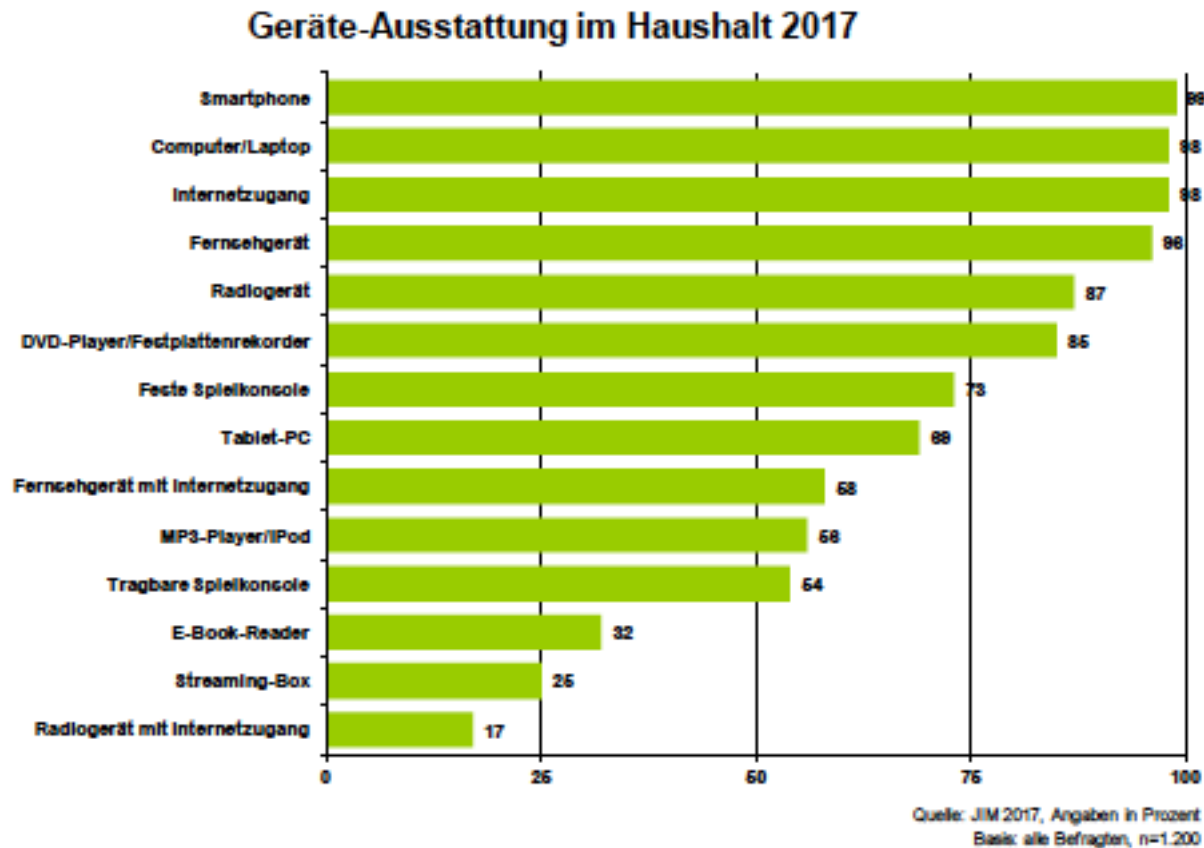
*Was ist ein*  
*VLOG ???*



# Medienwelten von Kindern (6-12 Jährige)

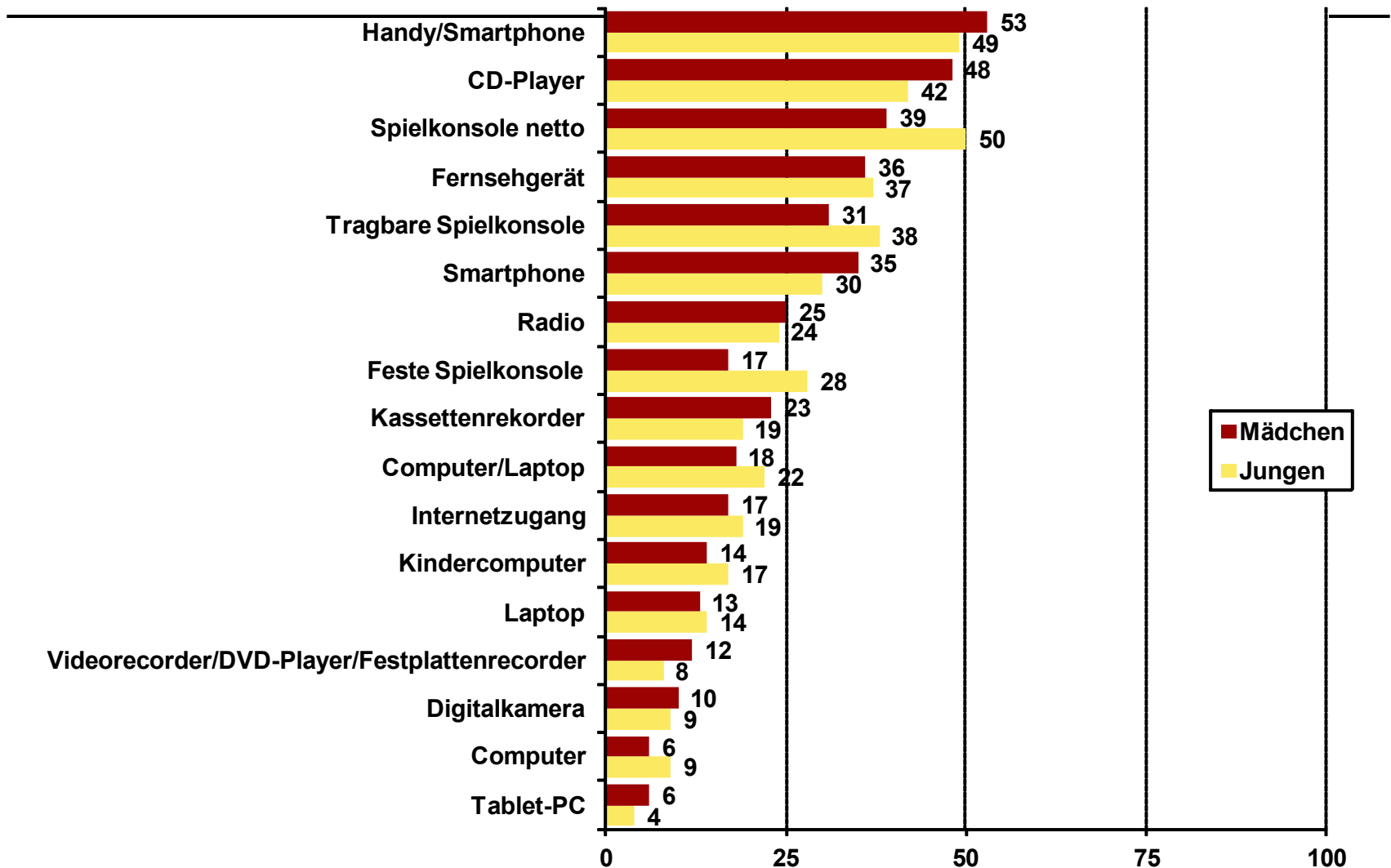


# Geräteausstattung im Haushalt



# Gerätebesitz der Kinder 2016

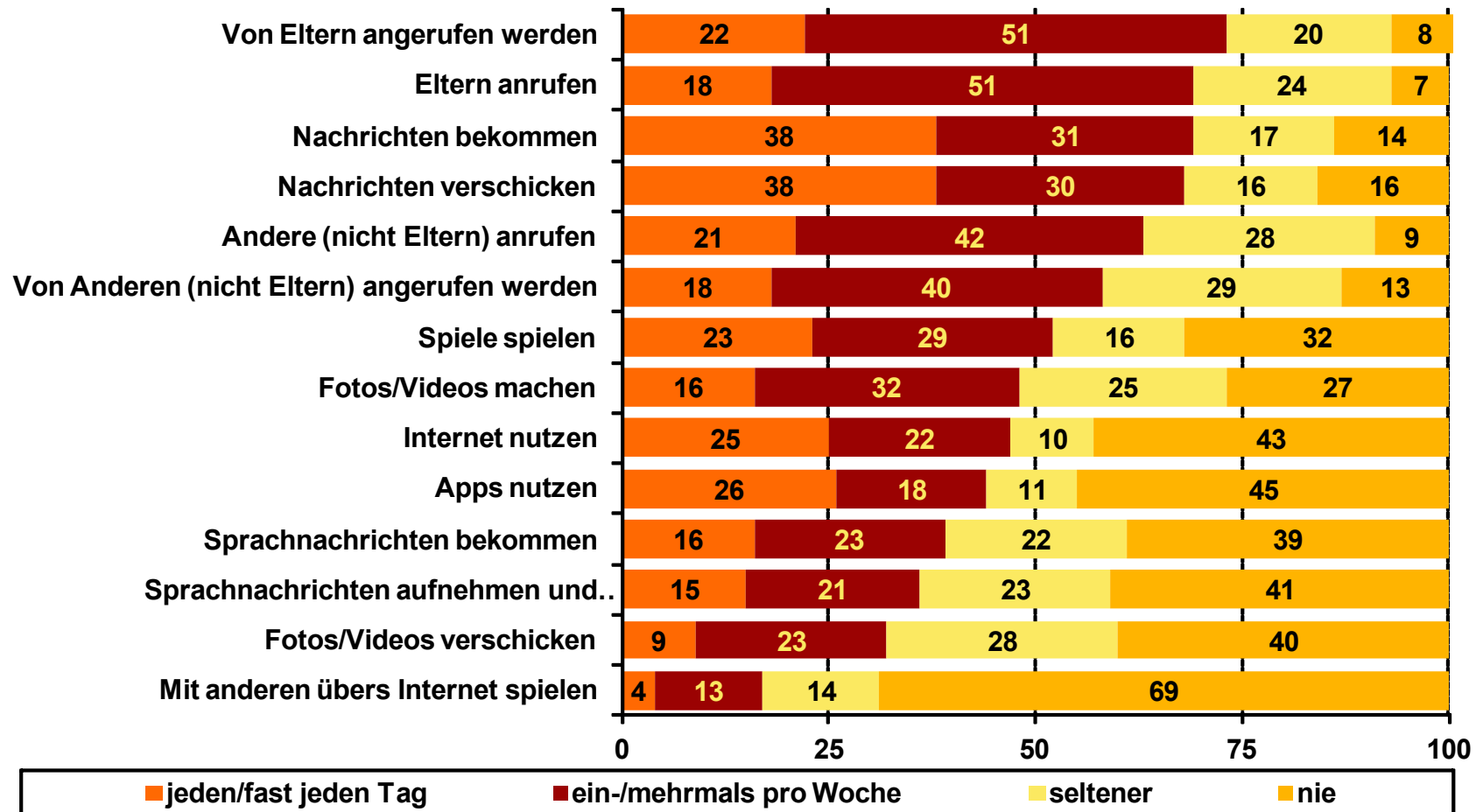
- Angaben der Haupterzieher-



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, \*Nennungen ab 5 %

Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

# Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent  
Basis: Handy-Nutzer, n=821



70 % der Kita Kinder nutzen das smartphone ihrer Eltern mehr als 30 Min täglich  
( *Blick Studie 2017* )

---





# Trends

---

- Familien in der BRD sind mit Medien nahezu vollausgestattet, unabhängig von ihrem sozialen Status. Die grössten Zunahmen finden sich in den letzten Jahren im Bereich smartphone und tablet
- Kinder- auch Kleinkinder- wachsen in einer vielfältigen Medienumgebung auf, sind immer früher und immer mehr von Medien und Bildschirmmedien umgeben.
- Mobile Bildschirme und Zugänge zur Online-welt gewinnen immer mehr an Bedeutung
- Auch Kinder nutzen mehr als die Hälfte (62%) täglich oder mehrmals die Woche das Internet,
- Haupterzieher schätzen zu 75% ihre Medienkompetenz als gut bis sehr gut ein ( die Internetgeneration wird Eltern)

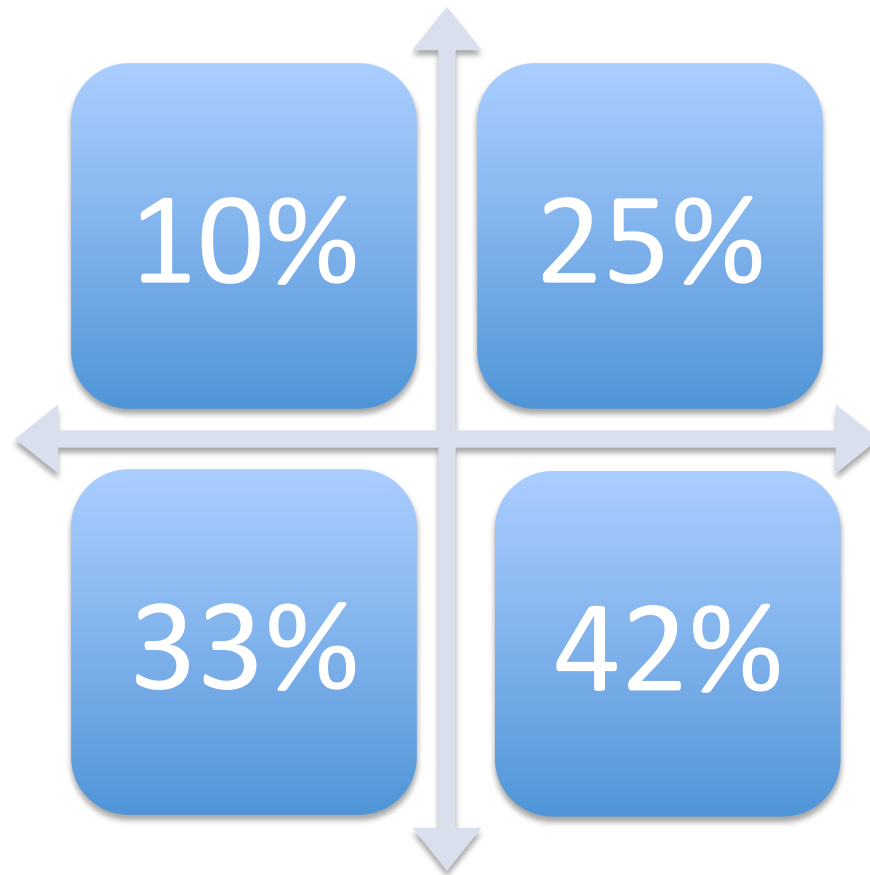
# Digitale Welten

---

## Jugendphase und Medien

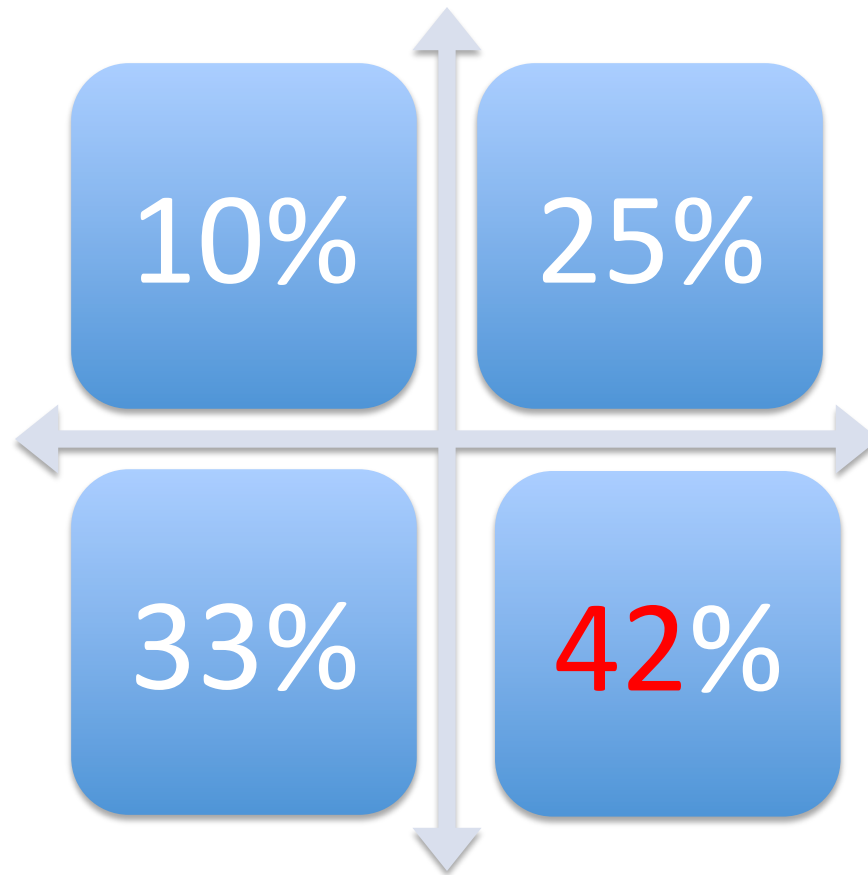


2003 gaben 38 % der Jugendlichen an, täglich  
oder mehrmals die Woche Bücher zu lesen. Wie  
viele sind es heute??





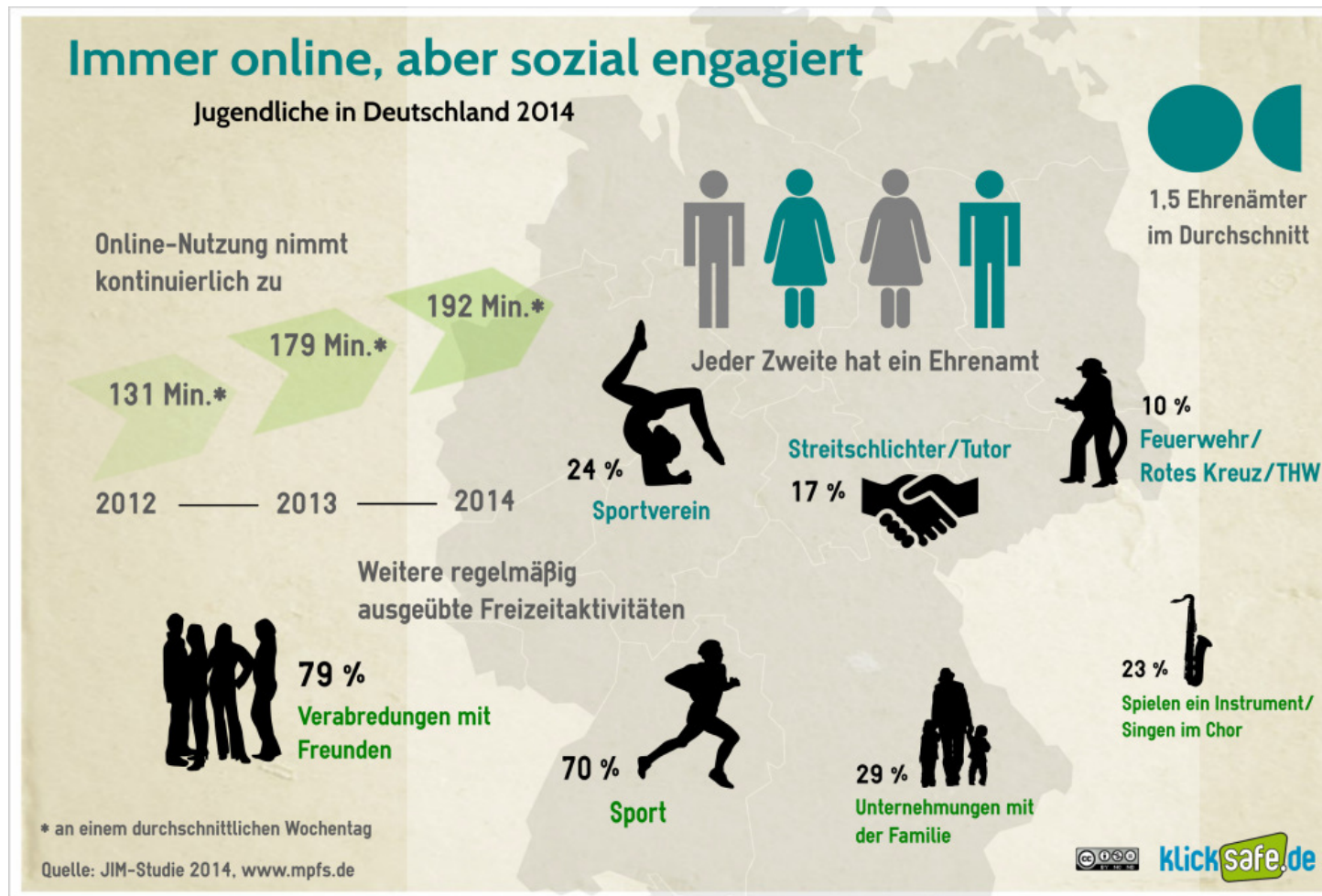
2003 gaben 38 % der Jugendlichen an, täglich  
oder mehrmals die Woche Bücher zu lesen. Wie  
viele sind es heute??



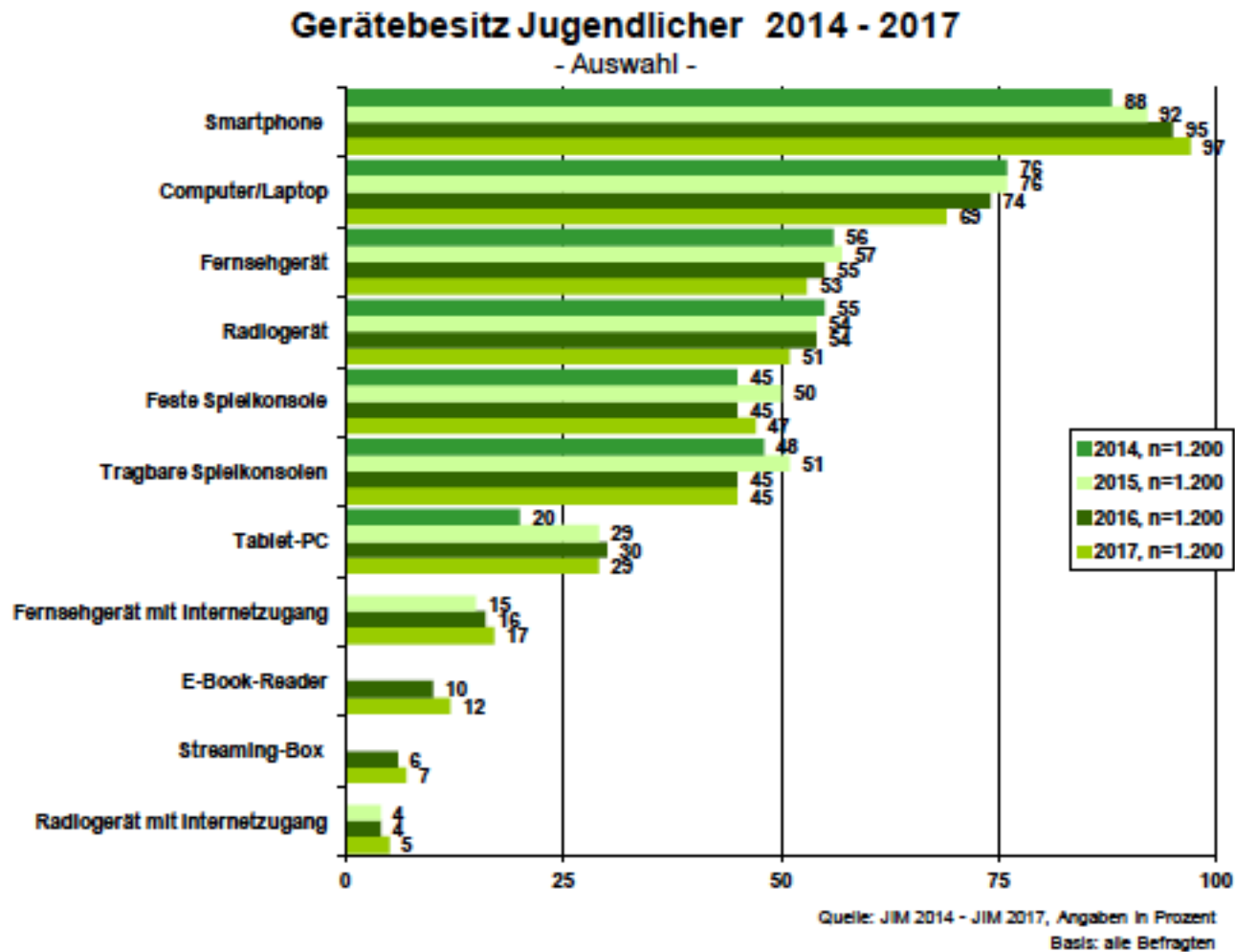
# Ist die heutige Jugend „Lost in Cyberspace“ ??



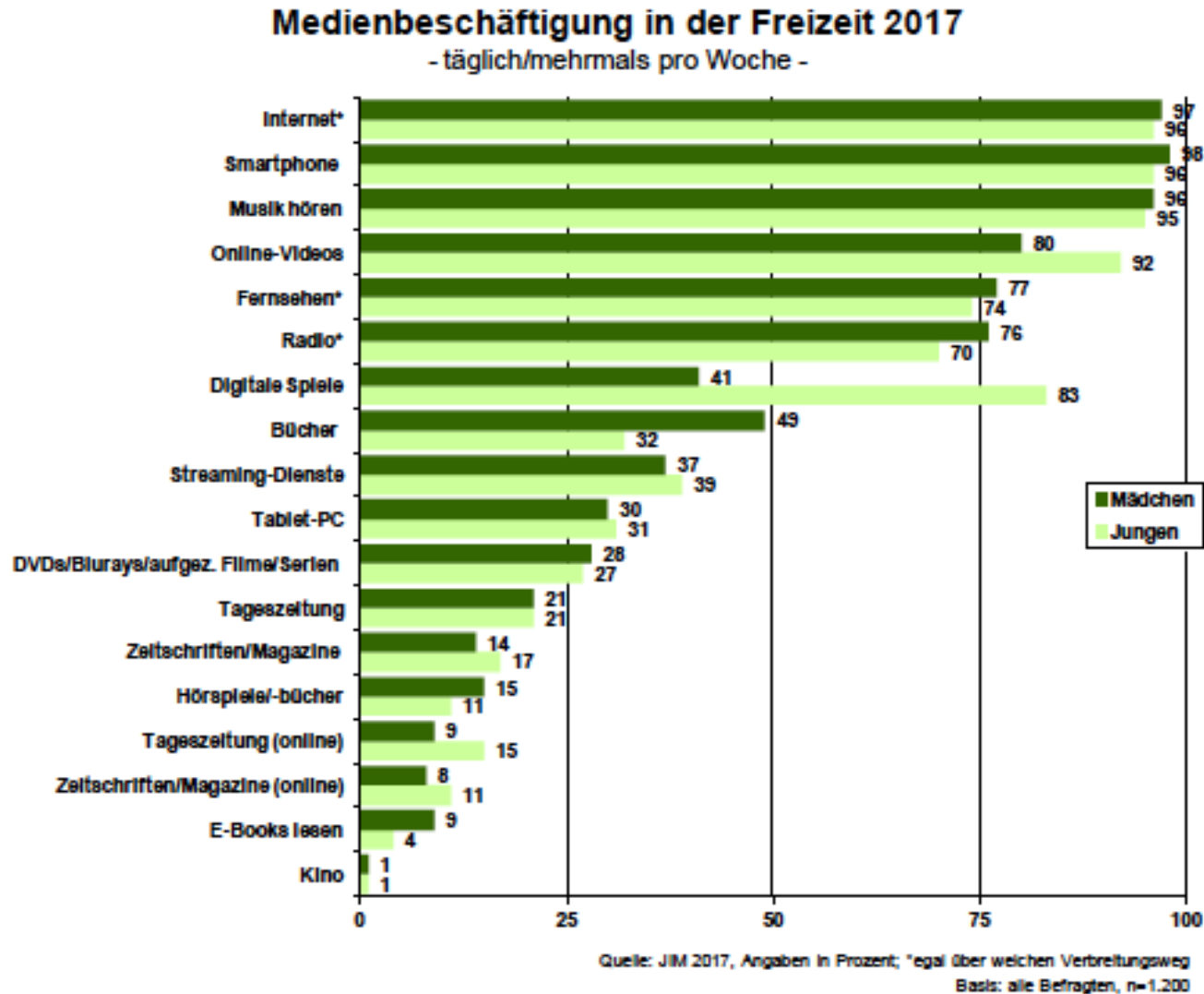
# Jugend heute (Jim-Studie 2014-2017)



# Gerätebesitz Jugendlicher 2014-2017



# Medienbeschäftigungen



?

# Warum ist das Internet so faszinierend für Jugendliche und junge Menschen???



Antwort:

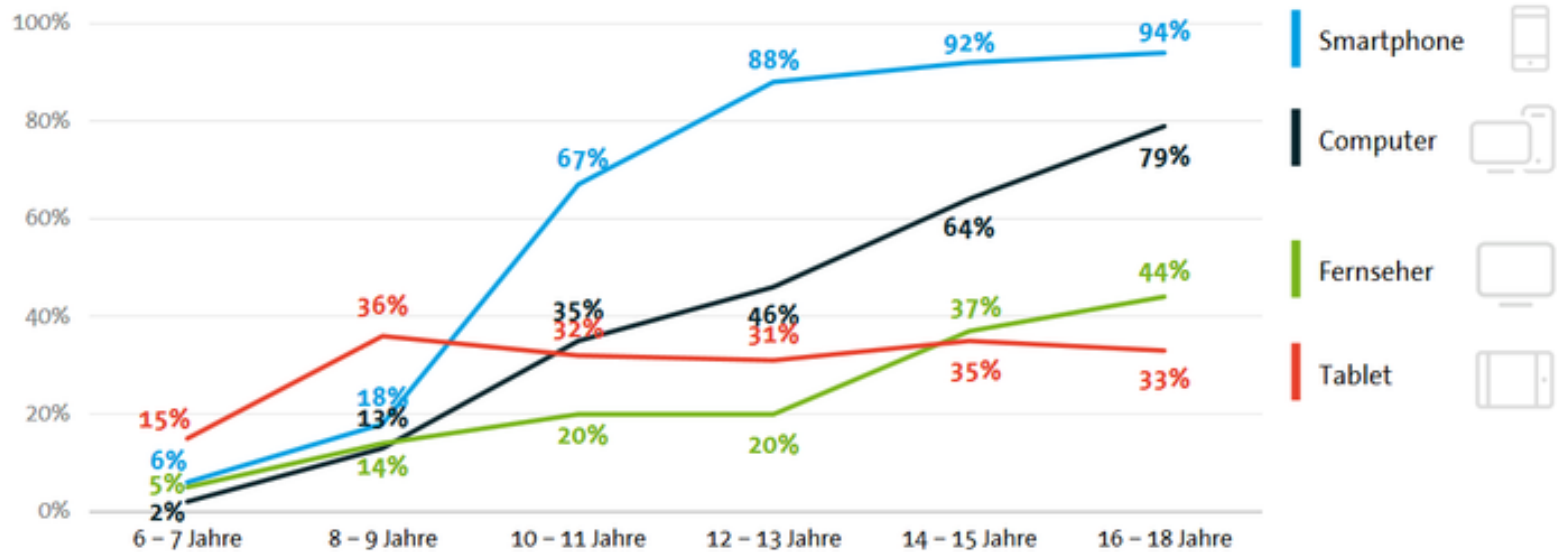
Es passt zu den essentiellen Bedürfnissen und Motiven in diesem Lebensabschnitt

# Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

***97% besitzen ein smartphone; es ist ihr „Alleskönner“ und eine Art „Teddybär“; mit 87% ist es das Medium, das am häufigsten zur Internetnutzung verwendet wird. Dabei steigt die zeitliche Internetnutzung kontinuierlich an, auch bei den jüngeren.***

## Mehrheit hat mit 10 Jahren eigenes Smartphone

Welche der folgenden Geräte hast du persönlich schon?



Basis: 6- bis 18-Jährige | N=926 | Mehrfachnennungen möglich

3 Quelle: Bitkom Research

bitkom

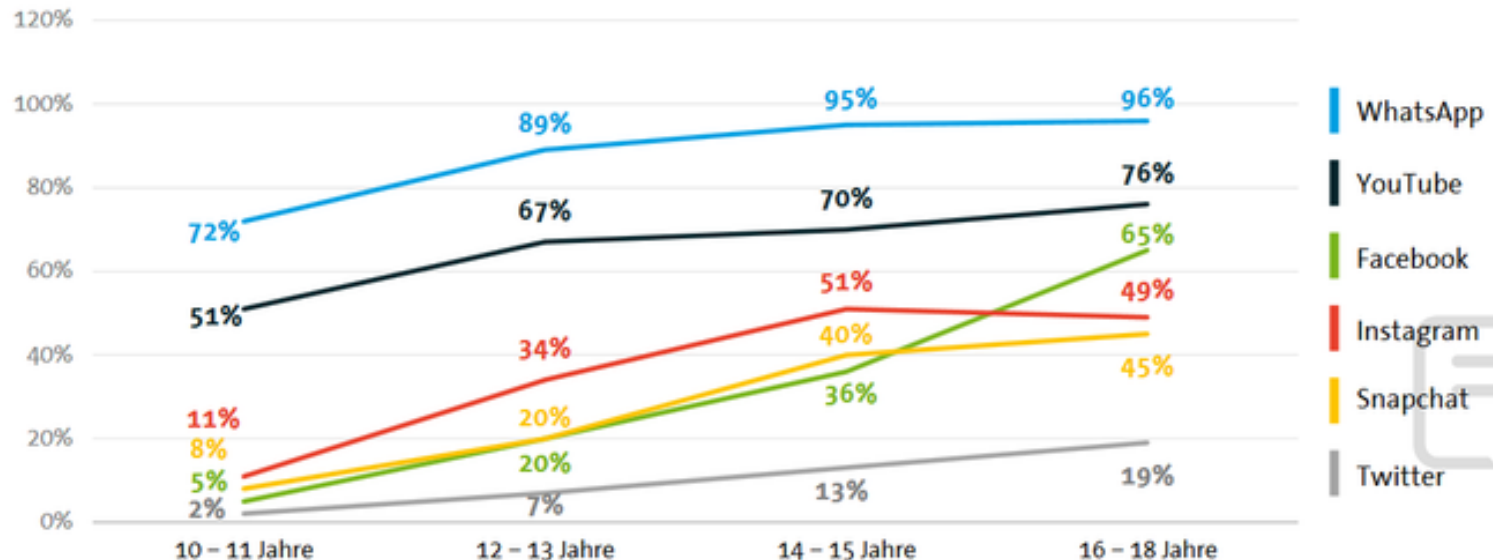


# Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

***Jugendliche nutzen gerne und viel Apps; dabei ist WhatsApp am beliebtesten.***

## WhatsApp und YouTube unter Teenies am beliebtesten

Welche sozialen Netzwerke bzw. Messenger nutzt du?



Basis: 10- bis 18-jährige Internetnutzer | N=646 | Mehrfachnennungen möglich

Quelle: Bitkom Research

bitkom

# Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

***Jugendliche sind Youtube Nutzer, passiv oder auch aktiv. Mindestens 50% schauen sich mehrmals in der Woche Sendungen, Filme, Serien und Tutorials bzw. Lehrvideos an. Die vier beliebtesten Themen sind:***

- 1. Musikvideos***
- 2. Comedy, Clips***
- 3. Lets Play***
- 4. Videos mit aktuellen Nachrichten***

Die meisten besuchen regelmäßig die webchannel von bekannten „Youtubern“, die videos zu unterschiedlichen Themenfelder produzieren. Diese haben mittlerweile den status von „stars“: so z.B.

Felix von der Laden, Julian Bam, LeFloid, DagiBee, Gronkh



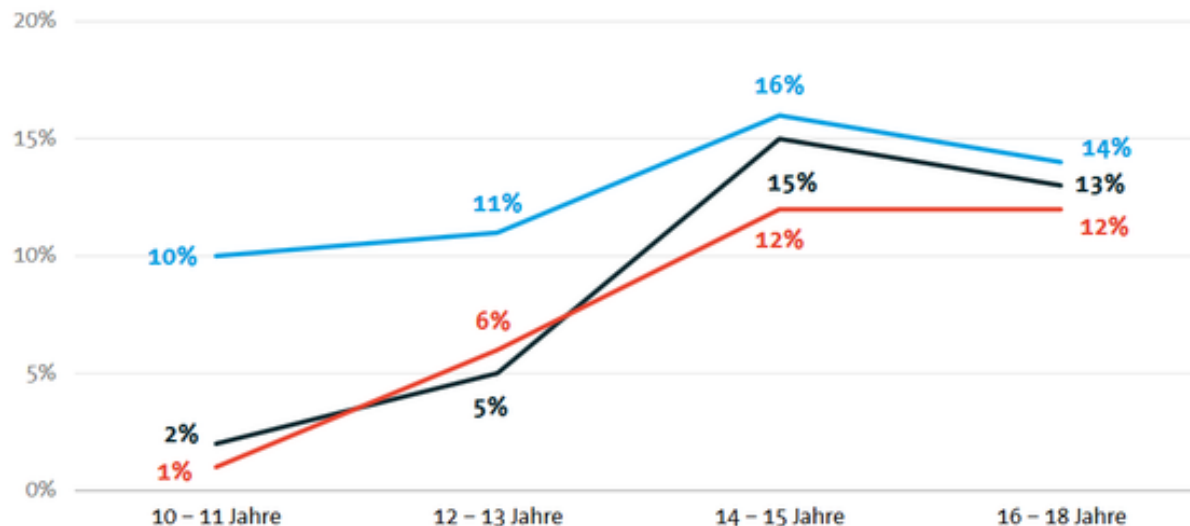
# Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

**20% geben an, dass über sie schon einmal falsche oder beleidigende Inhalte im Internet verbreitet wurden ;bei jedem 10. waren es peinliche Fotos oder videos , in der Altersgruppe der 16-17jährigen am häufigsten.**

**DENNOCH:**

## Negative Erfahrungen sind die Ausnahme

Welche negativen Erfahrungen hast du persönlich im Internet bereits gemacht?



**29%**

Haben negative Erfahrungen im Internet gemacht

Ich habe im Internet Sachen gesehen, die mir Angst gemacht haben.

Ich bin beleidigt oder gemobbt worden.

Über mich sind Lügen verbreitet worden.

Basis: 10- bis 18-jährige Internetnutzer | N=646 | Mehrfachnennungen möglich  
13 Quelle: Bitkom Research

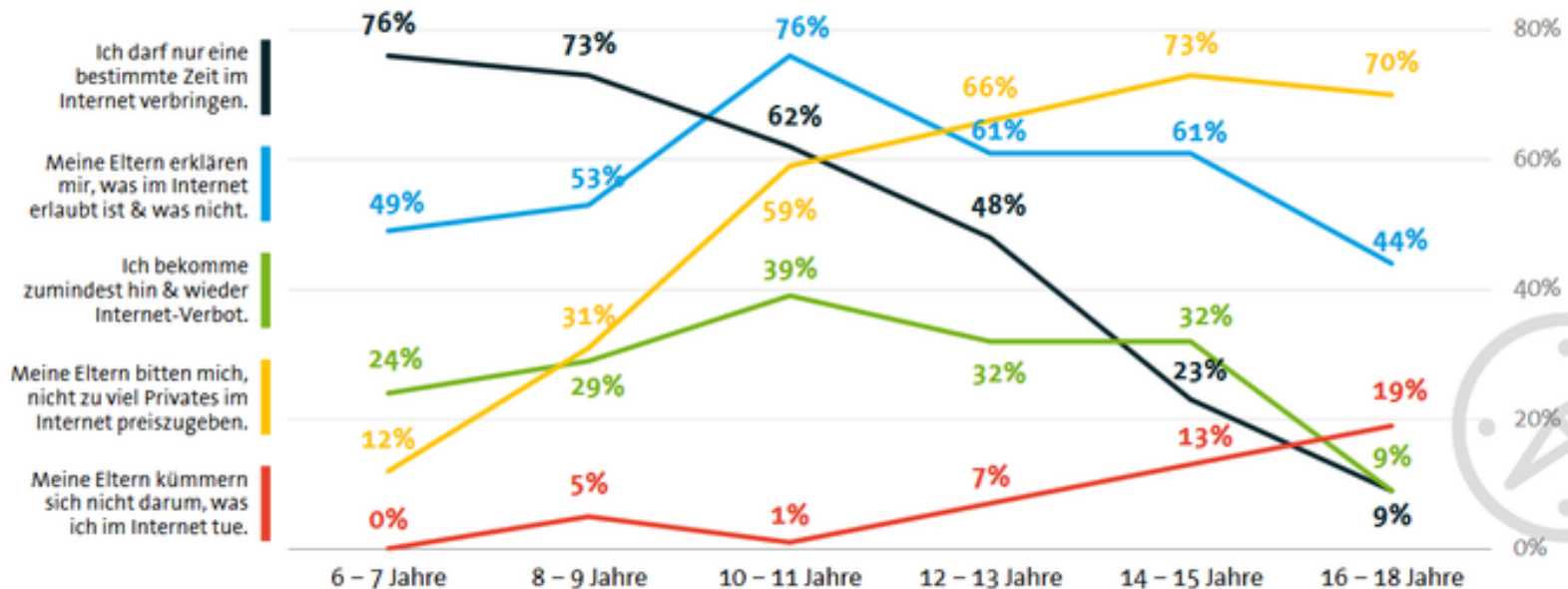
bitkom

# Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

***Eltern fühlen sich zunehmend kompetenter in der Medienerziehung; je jünger umso stärker.***

## Die meisten Eltern begleiten den Internetkonsum der Kinder

Welche der folgenden Aussagen treffen auf dich zu?



Basis: 6- bis 18-jährige Internetnutzer | N=815 | Mehrfachnennungen möglich  
12 Quelle: Bitkom Research

bitkom

# Nutzungsmotive von Jugendlichen

---

## Was finden Jugendliche in Onlinewelten

- Kommunikation
- Selbstfindung
- Darstellung
- Peer-Group-Erlebnissen
- Freiräumen
- Grenztestungen  
-überschreitungen



# Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

---

## ***Trends und Forschungsergebnisse bzgl. Mediengebrauch***

- ◆ **Mobilität:** Immer mehr Kindern und nahezu alle Jugendliche besitzen mobile internetfähige Geräte wie Smartphone und Tablet (Jim-Studie 2017, Bitkom 2017). Smartphone ist dabei der Alleskönner, Teddybär und Alltags- sowie Netzwerkmanagementgerät.
- ◆ Whatsapp löst facebook als beliebtestes soziales Netzwerk ab. Kurznachrichten sind beliebter als telefonieren. Jugendliche gehen umsichtiger mit ihren Daten in der online-welt um ( Privacy Option wird zu 87% genutzt (Jim-Studie 2017)
- ◆ YouTube ist mittlerweile eine Art Kulturvermittler ( Fernseher, Museum, Galerie, Eventbühne, Kino etc.)
- ◆ Problematische Handy und Internetnutzung ( happy slapping, kompromittierende Videos, cybermobbing..)stagniert; *aber bei Hauptschulen ist dieser Effekt geringer!*
- ◆ Streaming Dienste nehmen zu (Netflix, Amazon Prime, Spotify) aber das Radio ist bei Informationsgewinnung und Musik immer noch die Nr.1

# Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

---

## ***Trends und Forschungsergebnisse bzgl. Mediengebrauch***

- ◆ **Bildungsgap:** Über die Hälfte hat mit wahrgenommenen Erfolg das Thema Medienkompetenz in der Schule schon einmal behandelt; *allerdings ist dieser Prozentsatz deutlich niedriger in Hauptschulen!*
- ◆ **Elternbegleitung:** Eltern schätzen ihre Medienkompetenz als gut ein (75%) und begleiten ihre Kinder, je jünger umso mehr.
- ◆ **Familiennutzung:** Die allermeisten der befragten Jugendlichen haben eine whatsapp-gruppe mit ihren Eltern, Geschwistern, etc.. Der Anteil der Jugendlichen, die bei der Aufzählung von NICHT-medialen Freizeitaktivitäten, Familienunternehmungen angeben, wird in den letzten Jahren immer grösser.



# Gefahren digitaler Welten

---

- Cybermobbing und Cyberbullying
- Missbrauch, auch sexueller Missbrauch
- Kriminalität
- Pornografisierung
- **Abhängigkeit**
- „Screenifizierung“



---

# *Was ist pathologischer Internetgebrauch oder Internetabhängigkeit ?*

# Mediensucht? Geschichte

---

- **Ivan Goldberg** (New Yorker Psychiater) (ironische) „Erstbeschreibung“ des Phänomens analog der Kriterien für Abhängigkeitserkrankungen des DSM-IV
- **Kimberley Young** wurde anschließend (1996) Pionierin auf dem Forschungsgebiet der Internetabhängigkeit.
- Seitdem: Computerspiele, Amokläufe in Schulen, Egoshooter und WoW entfachten leidenschaftliche Diskussion und Kontroversen auf dem Hintergrund einer möglichen **Bildschirmspielabhängigkeit**
- **Bis heute** konnten sich Wissenschaftler und Praktiker weder auf einen einheitlichen Begriff einigen noch darauf, ob es sich überhaupt um ein Krankheitsbild handelt. Es existiert weder eine Einordnung ins DSM noch ins ICD 10
- Gängigste Begriffe: Pathologische Internetnutzung, Internet-Addiction (internetsucht), Internetabhängigkeit

# Symptomatik und Diagnostik (Checkliste Beispiel)

---



1. Ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet
2. Ausdehnung der Internetzeit
3. Erfolglose Versuche, Internetgebrauch zu kontrollieren
4. Ruhelosigkeit, Reizbarkeit in offlinezeiten
5. Längere Zeiten im Internet als beabsichtigt

*Fakultativ ( min. 1)*

1. Riskieren negativer sozialer und beruflicher Folgen
2. Belügen und Vertuschen über Internetkonsum
3. Internetgebrauch Zur Anhebung der Stimmungslage oder als Problemlösung

(

*Was sagt die aktuelle  
Forschung zu  
problematischem  
Internetverhalten ?*

(social media Abhängigkeit,  
Computerspielabhängigkeit und Einfluss des  
Medienerziehungsverhaltens?)

# Social Media Abhängigkeit (DAK Studie 3/2018)

---

*Ergebnisse einer Befragung bei 1001 Jugendlichen 12-17 Jahren*

- 2,6 % der befragten Jugendlichen erfüllen die Kriterien einer Abhängigkeit (**weibl. 3,4% und männl. 1,9%**)
- Tägliche durchschnittliche Nutzungsdauer (nur) der social media = 2,5 Stunden
- Mögliche weitere Probleme = Schlafprobleme, Streit mit Eltern, depressive Stimmungslagen
- Benutztes Verfahren: social media disorder scale



# Digitale Spiele (JIM Studie 2017)

---

*Ergebnisse einer repräsentativen Befragung bei Jugendlichen zwischen 12-19 Jahren*

- Digitale Spiele sind fest im Lebensalltag integriert
- nur **18% der Mädchen und 3% der Jungs** spielen **nie**
- 4 von 5 Jungs und 3 von 5 Mädchen nutzen **mehrmals die Woche digitale Spielmöglichkeiten**
- **Handyspiele** werden hierbei **favorisiert**
- Jugendliche mit **niedrigem Bildungsstand** spielen **tendenziell häufiger**
- Die durchschnittliche tägliche Spieldauer liegt bei **84 Min. am Tag**; diese ist am **höchsten bei den 14-15 jährigen**, nimmt dann mit zunehmenden Alter ab.

# Computerspielabhängigkeit (internet gaming disorder) (DAK Studie 12//2016)

---

*Ergebnisse einer Befragung bei 1531 Personen zwischen 12-25 Jahren*

- 5,7 % der befragten Personen erfüllen die Kriterien einer Abhängigkeit (**weibl. 32,9% und männl. 8,4%**)
- Tägliche durchschnittliche Nutzungsdauer (nur) der Spiele am Wochenende = 3 Stunden
- Mögliche weitere Probleme = Schlafprobleme, Streit mit Eltern und Freunden, depressive, gereizte Stimmungslagen bei Spielverbot oder offline status
- Benutztes Verfahren: internet gaming disorder scale

# Computerspielabhängigkeit (internet gaming disorder) (BZGA Studie 2/2017)

---

*Ergebnisse einer Befragung bei ca. 7000 Personen zwischen 12-25 Jahren*

- **5,8 %** der befragten Personen im Alter von 12-17 Jahren erfüllen die Kriterien einer Abhängigkeit (**männl. 7,1% und weibl. 4,5%**)
- **2,8 %** der befragten Personen im Alter von 18-25 Jahren erfüllen die Kriterien einer Abhängigkeit
- Wöchentliche durchschnittliche Nutzungsdauer (nur) der Spiele plus Unterhaltung = 22 Stunden
- Mögliche weitere Probleme = Schlafprobleme, Streit mit Eltern und Freunden, depressive, gereizte Stimmungslagen bei Spielverbot oder offline status
- Benutztes Verfahren: u.a. internet gaming disorder scale

# Elterliches Medienerziehungsverhalten und problematisches Internetverhalten

---

*Ergebnisse einer Studie bei 1095 Elternteilen und zugehörigen Jugendlichen  
Uni Nürnberg 2/ 2018)*

- Problematischer Internetgebrauch wird häufig mit **männlichen Jugendlichen** assoziiert
- Problematischer Internetgebrauch korreliert mit **inkonsistentem Medienerziehungsverhalten** der Eltern
- **Aber:** die Annahme problematisches Internetverhalten sei in erster Linie auf fehlendes oder ungeeignetes Medienerziehungsverhalten zurückzuführen ist **falsch** bzw. zu relativieren.



# Bildschirmspiele (Offline-Online)

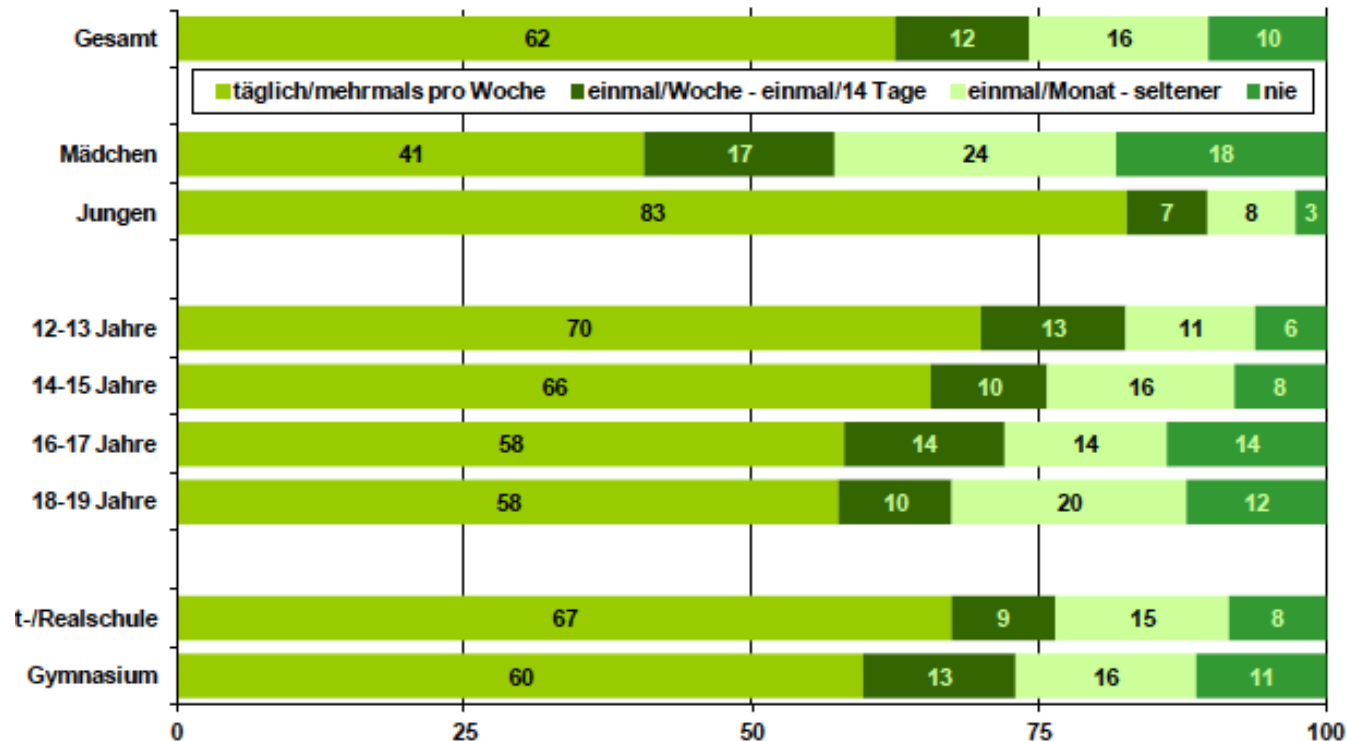
**Digitale Spiele sind ein riesengrosser ökonomischer Markt.**



# Digitale Spiele- Nutzung

## Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2017

- Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto) -

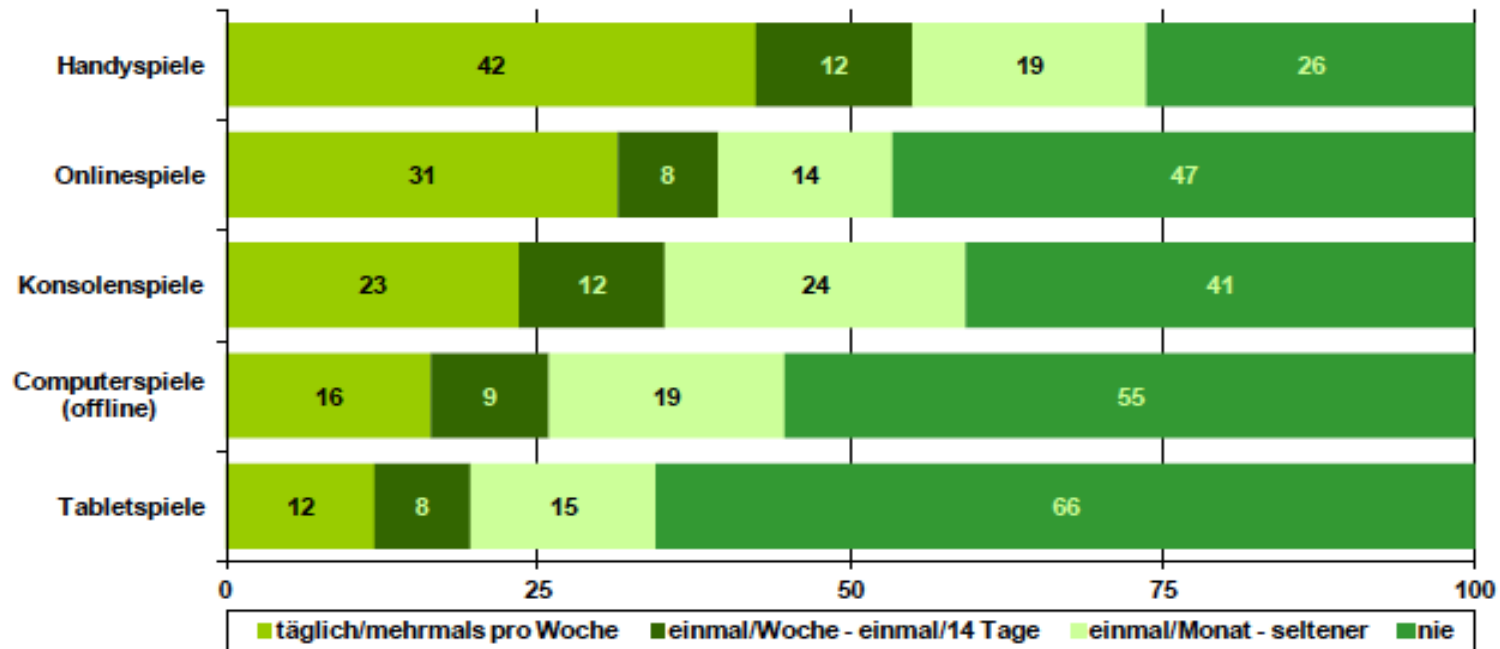


Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent  
Basis: alle Befragten, n=1.200



# Digitale Spiele- Nutzung

**Digitale Spielformen im Vergleich:  
Nutzungsfrequenz 2017**



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent  
Basis: alle Befragten, n=1.200

# Digitale Spiele- Beliebteste Spiele

---

## Liebste Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele

### Rang 1 - 3

- bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 31%	„Minecraft“ 16%	„FIFA“ 16% „Grand Theft Auto“ 16%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„Clash Royale“ 13% „Clash of Clans“ 13%	„FIFA“ 14%	„League of Legends“ 11%	„Grand Theft Auto“ 11%
Rang 3	„FIFA“ 10%	„Grand Theft Auto“ 10%	„Battlefield“ 10%	„Call of Duty“ 9% „Candy Crush“ 9%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 14%	„FIFA“ 15%
Rang 2	„FIFA“ 13%	„Minecraft“ 13%
Rang 3	„Grand Theft Auto“ 12%	„Grand Theft Auto“ 10%

Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent  
Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen, n=1.078

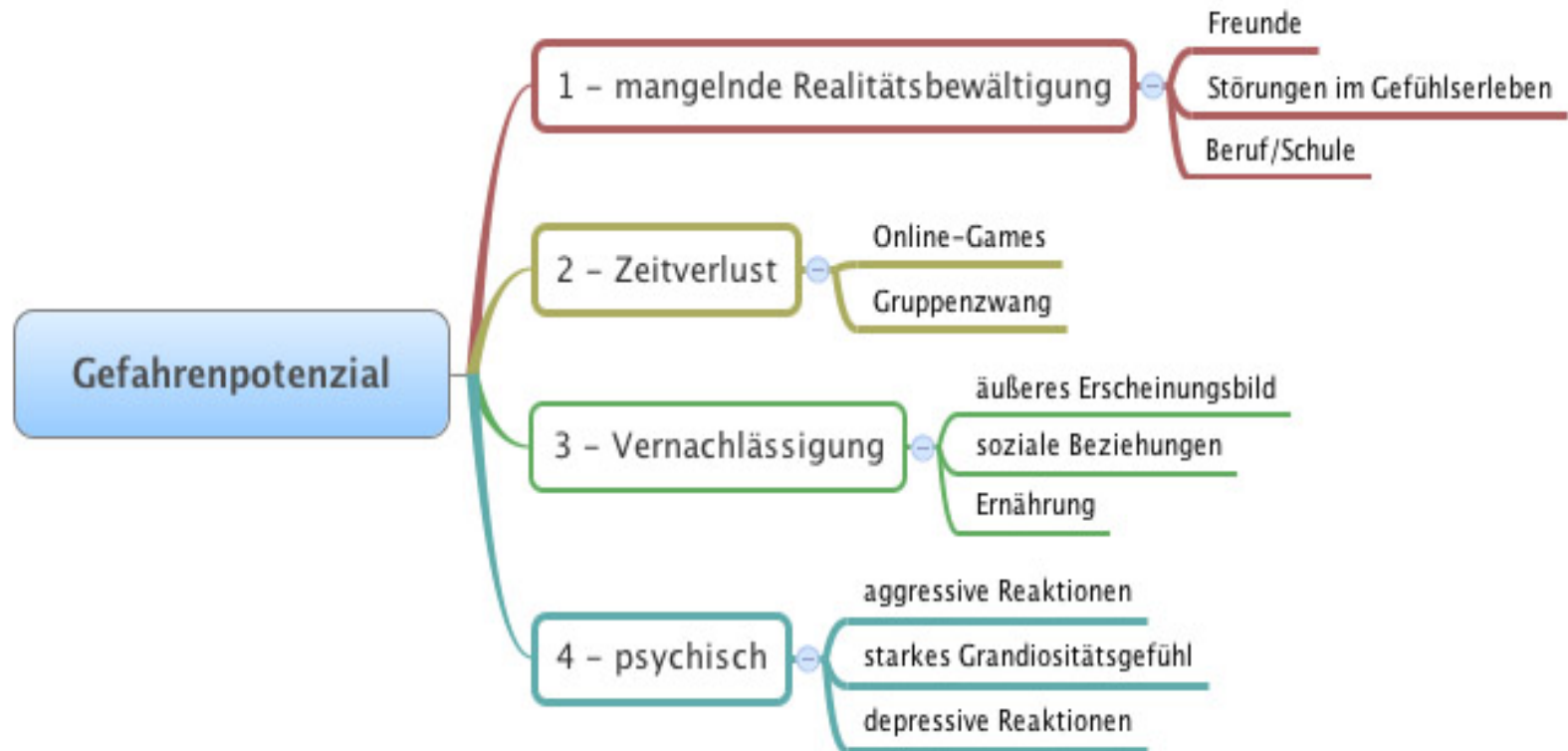
# Faszinierende Elemente der virtuellen Spiele-Welt für Jugendliche

---

- Die Möglichkeit, neue Rollen und Identitäten einzunehmen
- Experimente mit eigenen Ausdrucksmöglichkeiten zu machen
- Das Erleben von Abenteuer und das Gefühl der Kompetenz und des Lebendigseins
- internet - lifestyle, ( sog. „Gamies“) „transfer-reactions“
- Nervenkitzel
- Kontakt, Zugehörigkeitsgefühle und soziale ( auch interkulturelle) Begegnungen
- Einüben von Fähigkeiten und Kompetenzen

# Mediensucht? **Gefahrensignale** (von SchülerInnen einer 8.Klasse erstelltes Schaubild)

---



# Internet Gaming Disorder

## Symptomatik und Diagnostik

---



1. Nahezu ausschließliche Beschäftigung mit Internetaktivitäten
2. Entzugssymptome
3. Toleranzentwicklung
4. Kontrollverlust: missglückte Versuche aufzugeben oder einzuschränken
5. Fortgeführter exzessiver Gebrauch trotz Wissen um negative Folgen
6. Interessenverlust (Hobbys, Unternehmungen) als Resultat des Internetgebrauchs
7. Gebrauch um dysphorischen Gefühlszuständen zu entrinnen
8. Täuschung von Familie, Therapeuten oder anderen über das Ausmaß der Aktivitäten
9. Verlust oder Gefährdung von Beziehungen, Arbeit, Ausbildung oder Karriere durch Internetaktivitäten

*\* Kriterien nach DSM-5*

---

**Internetabhängigkeit allgemein** (Metastudien der letzten 15 Jahre u.a. z.B. von Morrison und Gore (2010) und Griffith et al. (2013) und BRD PINTA-Studie (Rumpf et al. 2011))

## **Fazit der Studien:**

- **Prävalenz** liegt zwischen **1,2% -3,2 %**, je jünger desto höher
- Durchschnittsalter der Populationen **zwischen 21-23 Jahren**
- Es finden sich **kulturelle Unterschiede**, Länder mit höherer Verfügbarkeit des Internet weisen höhere Prävalenzraten auf (Taiwan, Südkorea 6-11%)
- Ist sehr häufig **kombiniert mit psychopathologischen Auffälligkeiten** ( Depressivität, soziale Ängstlichkeit, Neigung zu riskanten Verhaltensweisen etc.)
- **Vergleichbarkeit** wegen unterschiedlicher diagnostischer Instrumente **schwierig**

## ***Pathologisches Computerspielen bei Kindern u. Jugendlichen***

(Studien der letzten 15 Jahre u.a. von Griffith et al. ( 2014, 2012) (9,1) oder Thalemann et al. 2004 (6%) Mörsle et al. 2007 (9,3))

### ***Fazit der Studien:***

- **Prävalenz** liegt zwischen **2-7 %** je nach diagnostischen Kriterien( problematische Nutzung 8-12%)
- Ist sehr häufig **assoziiert mit** Depressivität , soziale Gehemmtheit, sensation seeking etc.
- Deswegen Diskussion , ob es sich um ein **eigenständiges Störungsbild oder Symptom** handelt.
- **Vergleichbarkeit** ist wegen unterschiedlicher diagnostischer Instrumente **schwierig**



# Mediensucht? Erklärungsansätze

---

Während **neurobiologische Aspekte** die somatischen Korrelate psychischer Vorgänge darstellen möchten, beschreibt die **Lerntheorie** in diesem Zusammenhang eher die psychologische Funktionsebene und die **Tiefenpsychologie** eher die psychologische Bedeutungsebene.

- **Neurobiologisch** ( Bergmann/Hüther 2006 , Grüsser Thalemann) Hier spielt das im Zwischenhirn verortete Belohnungssystem eine besondere Rolle, darin insbesondere die neurochemische Vermittlung durch Dopamin und endogene Opiate.
- **Lerntheoretisch**: inadäquate Stress- bzw. Affektregulierung in der konkret-realen Welt. Internet stellt Kompensation bereit
- **Tiefenpsychologisch**: ängstlich depressive Regression, Konfliktlöseversuch

# Gaming Disorder. Therapieansätze

---

- **Neurobiologisch:** Medikation zur Behandlung psychischer Begleitsymptome, z.B. mit Antidepressiva und Beruhigungsmittel
- **Verhaltenstherapeutisch.** Kognitiv –behaviorale Ansätze (Veränderung von Denkmustern und Veränderung von Verhaltensweisen)
- **Psychodynamisch:** nach Aufdecken der Symptomatik der sog. Ursprungsstörung werden neuartige Erfahrungen und Affekte mithilfe der therapeutischen Beziehung erschlossen.

# Fazit der Forschung zu pathologischen Internetgebrauch

---

- Sie befindet sich in einem Dilemma, da die gewonnenen Befunde oft heterogen sind aufgrund von unterschiedlichen Messinstrumenten und aufgrund der hohen Dynamik der Mediatisierung der Lebenswelt von Jugendlichen
- Computerspielabhängigkeit ist eine ernst zu nehmenden Störung -aber die Zahlen haben sich in den letzten 13 Jahren nicht wesentlich verändert 6-8 % der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zeigen exzessives Spielverhalten ca 2-3- % sind abhängig; zumeist weisen die „Abhängigen“ auch noch weitere psychische Störungen auf
- Es gibt mittlerweile gute Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten

# Prävention und Beratung im Netz



[www.schau-hin.org](http://www.schau-hin.org)

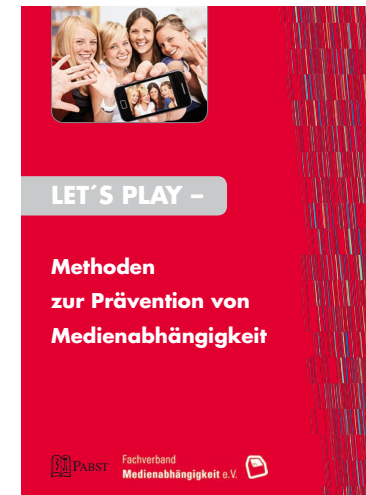


[www.klicksafe.com](http://www.klicksafe.com)



Fachverband Medienabhängigkeit

[www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de)



# Mediensucht? Beratung und Behandlung



**LVR**  **Medienabhängigkeit**  
Qualität für Menschen  
Ein Angebot der LVR-Klinik Bonn  
LVR-Klinikverbund

Wir über uns  
Programme "Junge Sucht"  
Die Abteilung  
Angebote  
LVR-Klinik Bonn  
Beratung  
Ambulanz  
Stationäre  
Unser Team  
Medienrecht  
Bundesweit

Sprechstunde Sucht und Sucht  
medienrecht.bonn@lvr.de  
Tel. 0228 - 935 1000

Freiwillige / Partner

Stiftung Jugendhilfe  
des Saarlandes in Bonn

Unsere Angebote

FAQs

Die befinden sich hier: [Sucht](#) / [Medienabhängigkeit](#)

**Medienabhängigkeit**  
Ob Fernsehen, Handy, Internet oder Computerspiele: Wir alle nutzen Medien – in der Regel täglich.  
Das Internet beispielsweise ist für viele Menschen nicht nur ein unverzichtbares Büro- oder Schulmedium, auch die Freizeit verbringen sie zu großen Teilen im World Wide Web.

**Selbst-Test**  
Ob Fernsehen, Handy, Internet oder Computerspiele: Wir alle nutzen Medien in der Regel täglich.

**Neue Umfrage zur Online-Therapie**  
Aktuelle Studie zur Akzeptanz von Online-Therapie für Internetnutzer

**Hinweise für Angehörige**  
Wenn jemand seine Freizeit zunehmend in virtuellen Welten verbringt, herrscht bei vielen Angehörigen Verunsicherung darüber, wie dies einzuschätzen ist.

- Sucht- (Drogen)Beratungsstellen (z.B. Drogenhilfe Köln)
- Ambulanzen (z.B. Marienhospital Düren, Spezial Ambulanz Zur Diagnostik von Mediensucht für KiJus Sprechstunde für medienassoziierte Störungen, MHH Hannover)
- Kliniken ( z.B. LVR Klinik Bonn)
- Aktuelle Adressenliste bei :[www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de)

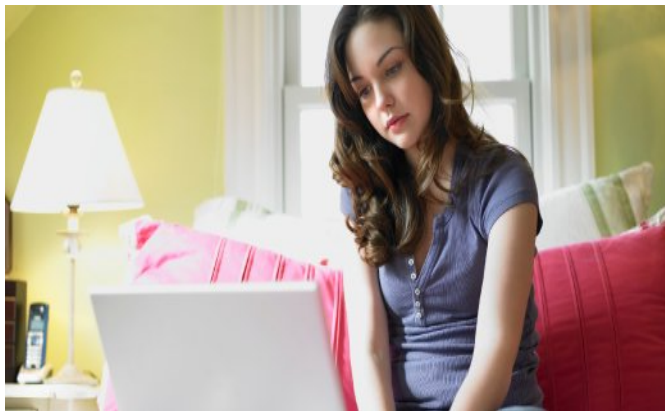
# Schlussfolgerungen für die pädagogische und psychotherapeutische Praxis

---



## Was sind die Risiken:

„Digitalisierung“ und „Screenisierung“ (veränderte Sinneswahrnehmung, veränderte Körperlichkeit, veränderte emotionale Erfahrungen im Sinne von Flüchtigkeit)



Ausbildung von **Abhängigkeit(en)**

Andere Formen der **Beziehungsgestaltung und Vertrauensbildung**



# Schlussfolgerungen für die Praxis

---

## Was sind die Möglichkeiten besonders von smartphones?



- ✧ **Doing family**“ und „doing friends“, Vermittlung von Kontakt und Zugehörigkeit in einer mobilen und multilokalen Welt (z.B. whats app)
- ✧ **Neue Lernmöglichkeiten** und-inhalte
- ✧ Vorbereitung auf **digitale Arbeitswelten**
- ✧ Neue **Gestaltungsmöglichkeiten** und –räume



# Schlussfolgerungen für Eltern

---



Die“ alten“  
pädagogischen Säulen  
auffrischen, wie

- **Liebe**
- **Zuwendung**
- **Interesse**
- **Vorbild und**
- **Haltung**

# Weitere Tipps und Schlussfolgerungen für Eltern

---

Siehe anliegenden  
Text von Herrn  
Eckard Fiebig-  
Duckstein...





# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit





Der hockt Tag und Nacht vor dem PC!  
Hast Du 'ne Idee, was man dagegen tun kann?  
Wir gucken mal im Internet.



# Ausgewählte Literatur

---

- Quelle: Rumpf, H.-J., Meyer, C., Kreuzer, A. & John, U. (2011) Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)- Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG). Lübeck: Universität Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie.
- Misek-Schneider, Karla (2008): Lost in Cyberspace. Können Computerspiele „süchtig“ machen? In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 163-183.
- JIM 2017 und KIM 2016- sowie mini KIM-studie 2015  
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
- Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft.  
BITCOM Studie 2017
- [www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de)