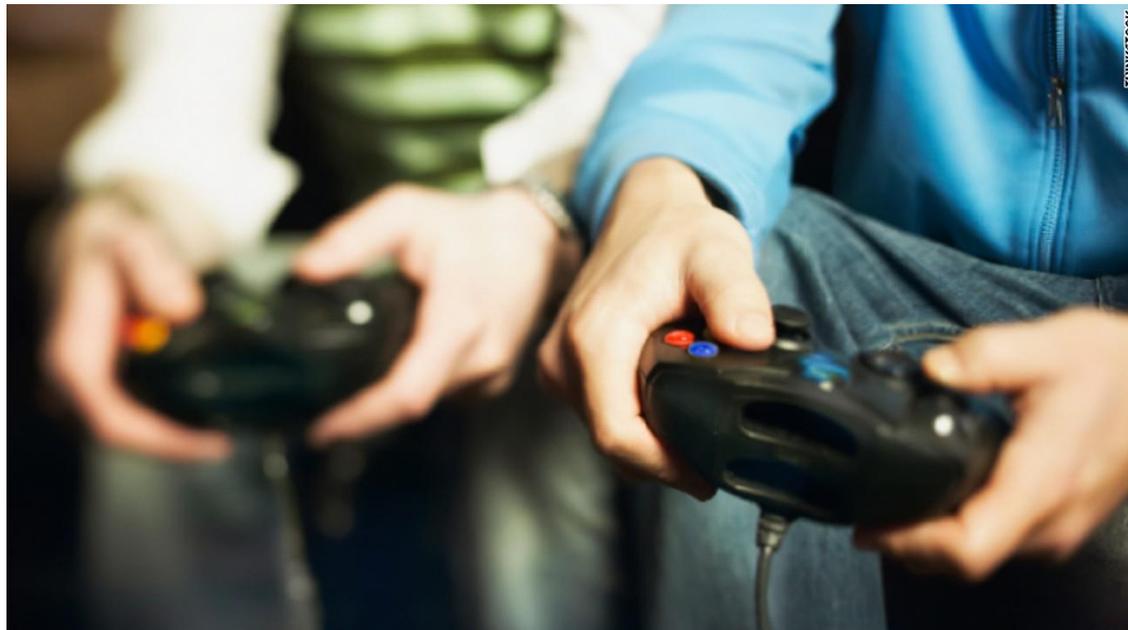


# Suchtprävention im Kontext von Mediennutzung



Tanja Orta  
Mel-David Tersteegen

Condrobs e.V. Starnberg  
Condrobs e.V. Inside München.

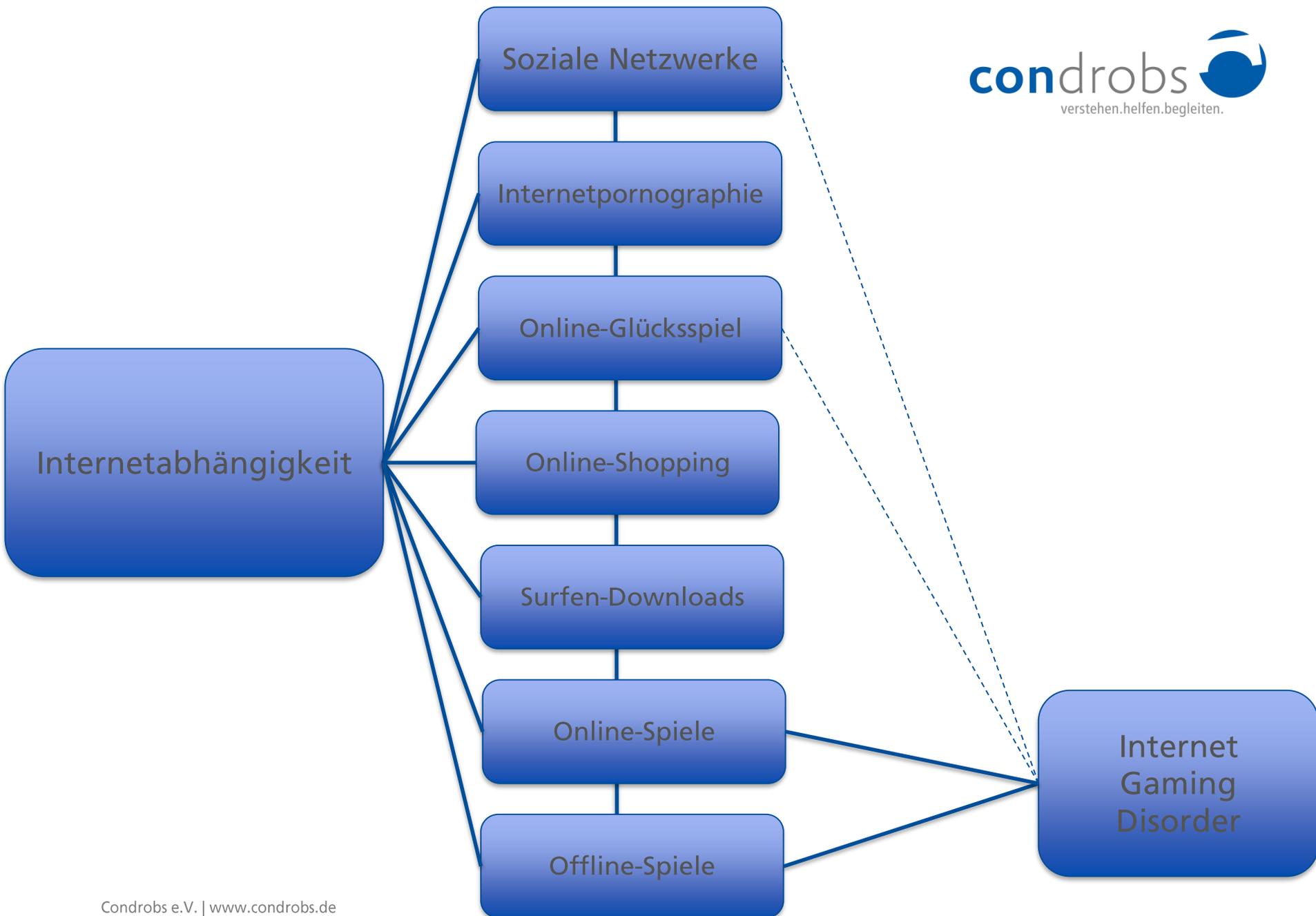
# Prävalenz einer Internetabhängigkeit

PINTA-Studie erfasste bereits zwischen 2009-2011 relevante Ergebnisse.

Prävalenz einer (wahrscheinlichen) Internetabhängigkeit:

Altersgruppe	Gesamt In Prozent	Männlich In Prozent	Weiblich In Prozent
14-16	6,3	4,1	8,6
14-24	3,8	3,0	4,5

(vgl. Rumpf et al., 2011)



# Diagnosekriterien nach DSM-V Internet Gaming Disorder

1. Gedankliche Vereinnahmung
2. Entzugerscheinungen
3. Toleranzentwicklung
4. Kontrollverlust (Erfolgreiche Abstinenzversuche)
5. Verhaltensbezogene Einengungen (Verlust des Interesses an früheren Hobbys und Beschäftigungen)
6. Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme
7. Lügen/Verheimlichen über das tatsächliche Ausmaß der Nutzung
8. Dysfunktionale Gefühlsregulation
9. Gefährdung/Verluste (einer Beziehung, Arbeits- oder Ausbildungsstelle aufgrund der Nutzung)

Für eine Diagnose müssen fünf Kriterien über 12 Monate erfüllt sein.

(vgl. Illy, 2021, S. 6ff / Wartberg et al, 2017, S. 421)

## 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)

## Internet-Gaming-Disorder:

**5,7%** bei den 12- bis 25-Jährigen erfüllen die Kriterien für eine IGD.

(vgl. Wartberg et al., 2017, S. 422)

**2,7%** bei den 10- bis 17-Jährigen erfüllen die Kriterien für eine IGD.

(vgl. DAK-Gesundheit, 2020)

## Problematische/pathologische Nutzung Sozialer Medien:

**2,6%** der 12- bis 17-Jährigen zeigen eine problematische Nutzung sozialer Medien.

(vgl. Wartberg et al., 2020)

**3,2%** der 10- bis 17-Jährigen zeigen eine pathologische Nutzung sozialer Medien.

(vgl. DAK-Gesundheit, 2020)

Substanz



Person



Umfeld

# Beeinflussende Faktoren

## Person

- Es zeigen sich Assoziationen zwischen IGD und männlichem Geschlecht und niedrigerem Lebensalter.

(vgl. Wartberg et al., 2017, S. 422)

- ADHS
- Soziale Ängste
- Geringer Selbstwert, geringe / Selbstwirksamkeitserwartung
- Erhöhte Stressempfindlichkeit
- Depressionen

(vgl. Kehler, 2021, S.42ff / Stodt et al., 2018, S. 30)

# Beeinflussende Faktoren

## Umfeld

- Das Familienklima steht in Zusammenhang mit einer problematischen Computer- und Internetnutzung.
- Faktoren wie Vorbildfunktion / Eltern-Kind-Beziehung / Kommunikation scheinen Einfluss zu haben.
- Medienerziehung hat einen wesentlichen Einfluss.

(vgl. Kammerl et al., 2012 / Brandhorst et al., 2022)

- Kritische Lebensereignisse.
- Fehlende Beziehungen und Ressourcen.

(vgl. Wölfling et al., 2022, S. 41 ff)

# Beeinflussende Faktoren

## Substanz

Spielimmanente Faktoren:

- Dauer des Spiels (z.B. gibt es ein Ende?)
- Frequenz (z.B. wie oft muss ich spielen?)
- Belohnungssystem
- Handelssystem
- Bezahlungssystem (z.B. Mikrotransaktionen)
- Soziale Faktoren

## IGD und junge Menschen

- Unterscheidung zwischen exzessiver Internetnutzung (z.B. zeitlich ausufernde Nutzungszeiten und eine gedankliche Eingenommenheit) und eines pathologischen Nutzungsverhaltens.

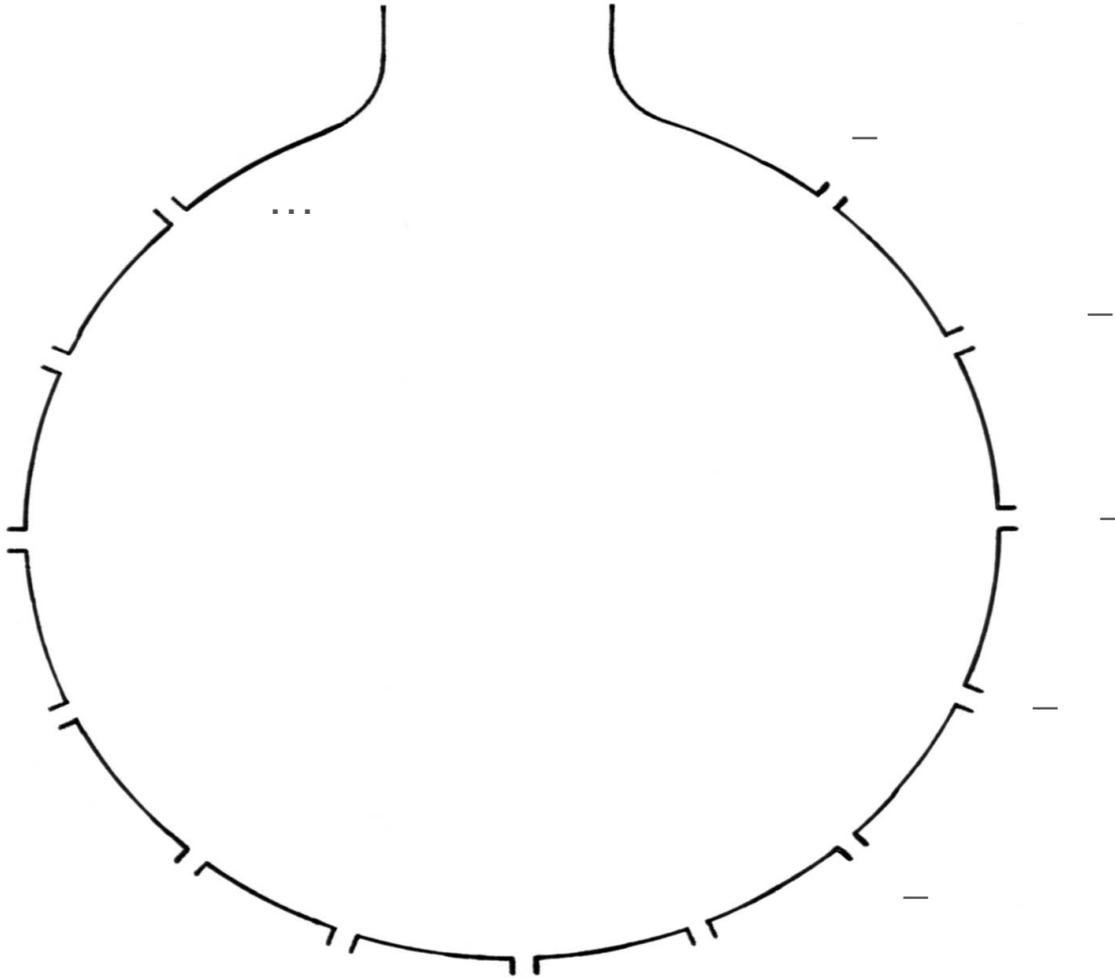
(vgl. Müller et al., 2018, S. 12)

- Gerade bei Jugendlichen ist eine exzessive Mediennutzung oft zeitlich begrenzt auf entwicklungsbedingte Faktoren zurückzuführen.

(vgl. Schneider, 2021, S. 34 / Müller et al., 2018, S. 18)

# Der Lebenstank

nach Lagemann



# Konsequenzen für die Suchtprävention

- Es benötigt gezielte verhaltensbezogene **Präventionsarbeit**.
  - Fokussierung auf die positiven Aspekte der Mediennutzung gegenüber den negativen Konsequenzen des Verhaltens.
  - Es gilt, Medienkompetenz zu fördern, um die verschiedenen Typen von Medien funktional einsetzen zu können
  - Prävention ermöglicht die Reflexion des eigenen Medienkonsums und das Erkennen einer digitalen Balance.
  - Darüber hinaus gilt es auch im Rahmen der Verhältnisprävention zu agieren.

(vgl. Fachverband für Medienabhängigkeit e.V., 2020)

# Quellen:

- 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.
- 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> [20.02.2023].
- 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](https://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/Downloads/Publikationen/Position_FVM_Praevention_12-2020.pdf) [17.02.2023].
- 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> [19.02.2023]
- 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.

# Quellen:

- Kehler, Lisa (2021): Psychische Komorbidität. In: Illy, Daniel (Hrsg.) Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit. Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Elsevier GmbH, S. 41-46.
- 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.
- Müller, Astrid; Wölfling, Klaus; Müller, Kai W. (2018): Verhaltenssuchte - Pathologisches Kaufen, Spielsucht und Internetsucht. Göttingen: Hogrefe.
- Schneider, Kristin (2021): Diagnostik. In: Illy, Daniel (Hrsg.) Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit. Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Elsevier GmbH, S. 27–39.
- 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> [20.02.2023].
- 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.
- Wölfling, Klaus; Beutel, Manfred E.; Bengesser, Isabel; Müller Kai W. (2022): Computerspiel- und Internetsucht. 2., erweiterte und überarbeitete Auflage, Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.