

Zur Konzeptionalisierung pathologischen Medienkonsums bei Jugendlichen

Gerhard Libal & Jakob Nützel

Workshop, Schloss Hofen 28-06-2010

Gliederung



- Konsumgewohnheiten
- Pathologischer Internetgebrauch
- Diagnostische Überlegungen
- Pädagogische und therapeutische Ansätze

KONSUMGEWOHNHEITEN

JIM-Studie

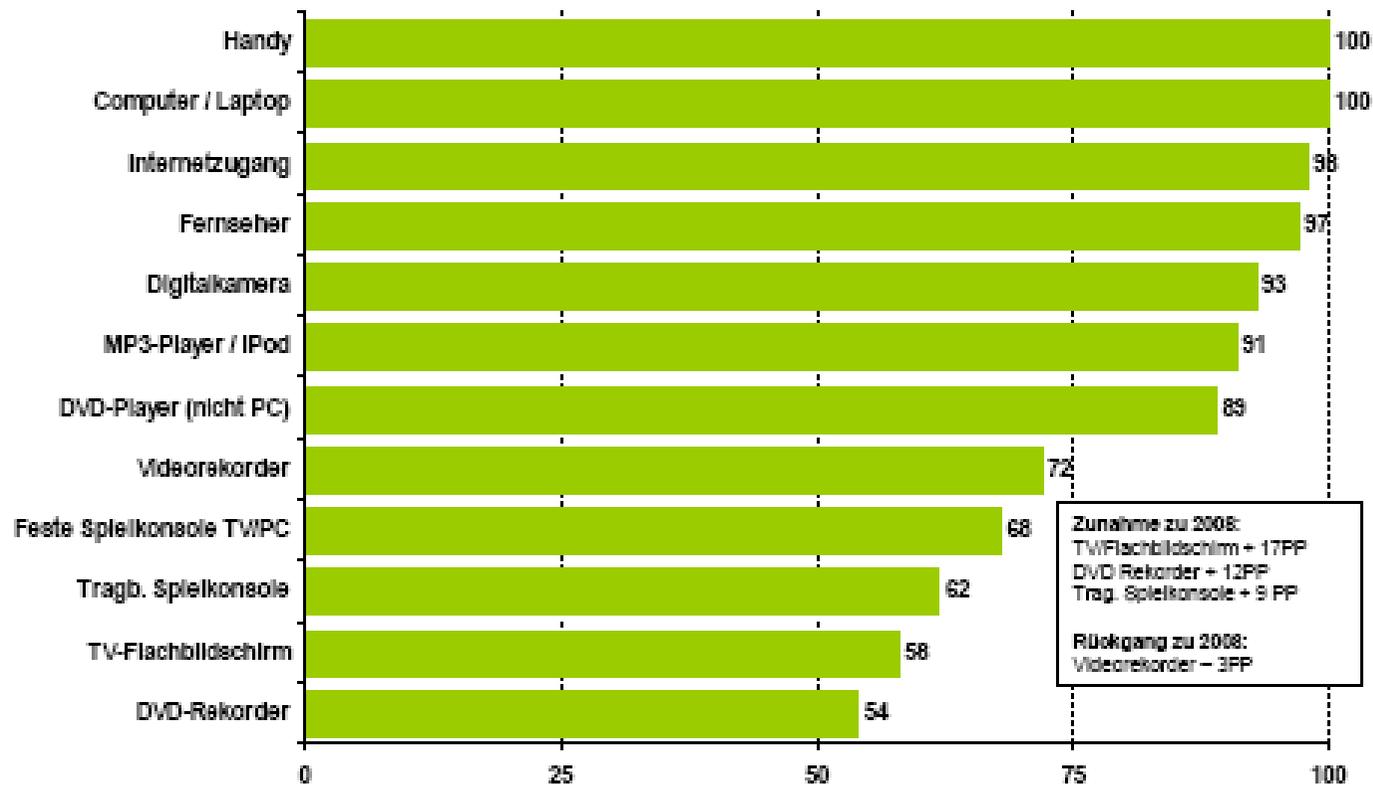
Jugend, Information, (Multi)Media



- Hrsg: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
- Befragung von 1200 Jugendlichen aus Telefon-Haushalten mit Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahre in D (etwa 7 Mio.)

JIM-Studie 2009

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2009 (Auswahl)



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

JIM-Studie 2009



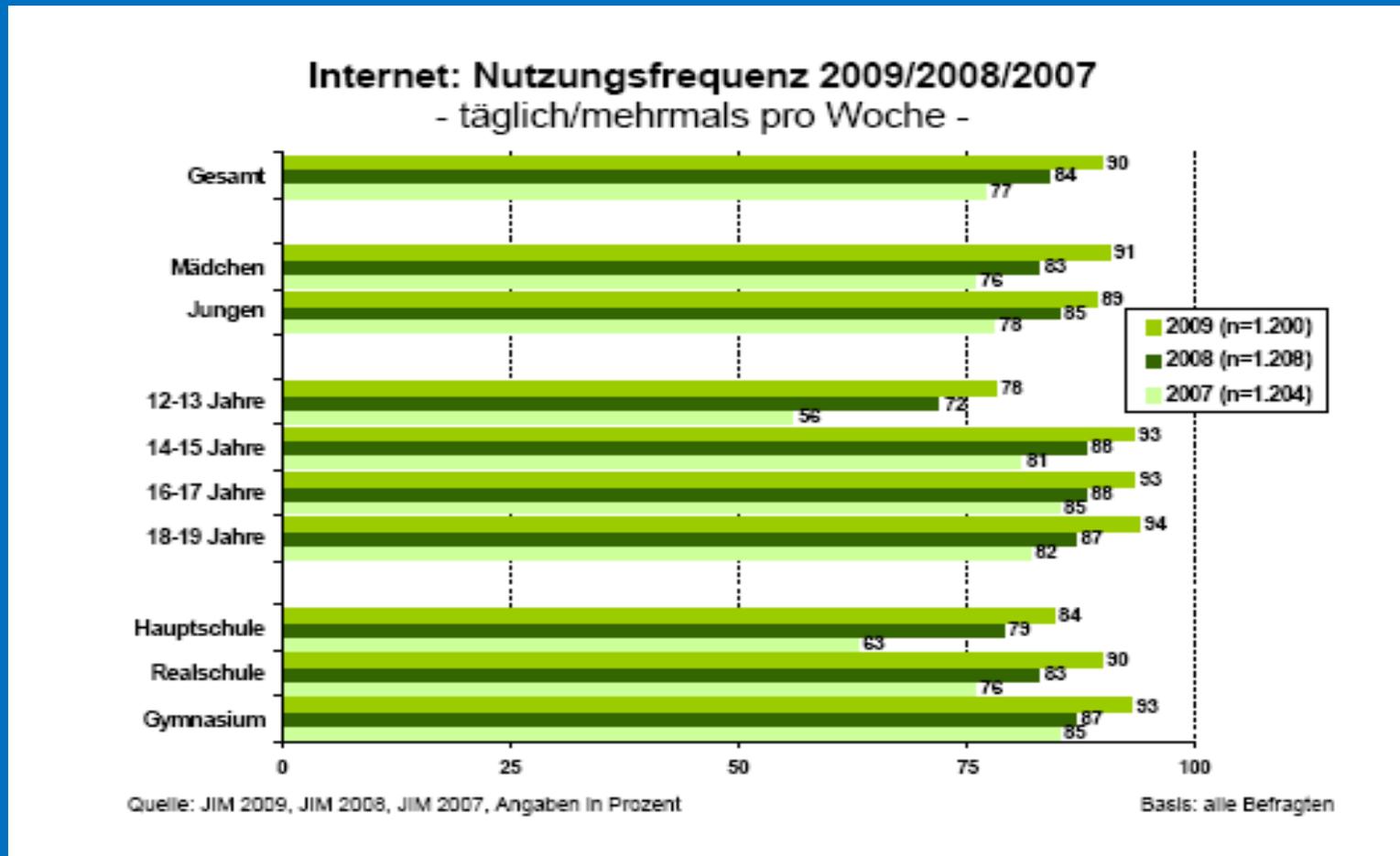
- Haushalte mit Jugendlichen in D verfügen im Durchschnitt über (Anzahl):
 - 3,9 Mobiltelefone
 - 2,6 PCs oder Laptops
 - 2,4 Fernseher
 - 2,1 MP3-Player
 - 1,6 Internetzugänge
 - 1,1 Spielekonsolen
- Haushalte oh. Jugendliche:
 - 69 % Internetzugang
 - 29 % Flachbild-TV
 - 83% Handy

JIM-Studie 2009



- TV-Nutzung (intensive User):
 - 65 % aller Jugendlichen sehen täglich fern
 - 90% mind. mehrmals pro Woche
 - Durchschnittl. tägliche Dauer: 137 min. (Mo-Fr)
(Jungen=Mädchen)
 - Gymnasium: 123 min.
 - Realschule: 142 min.
 - Hauptschule: 162 min.

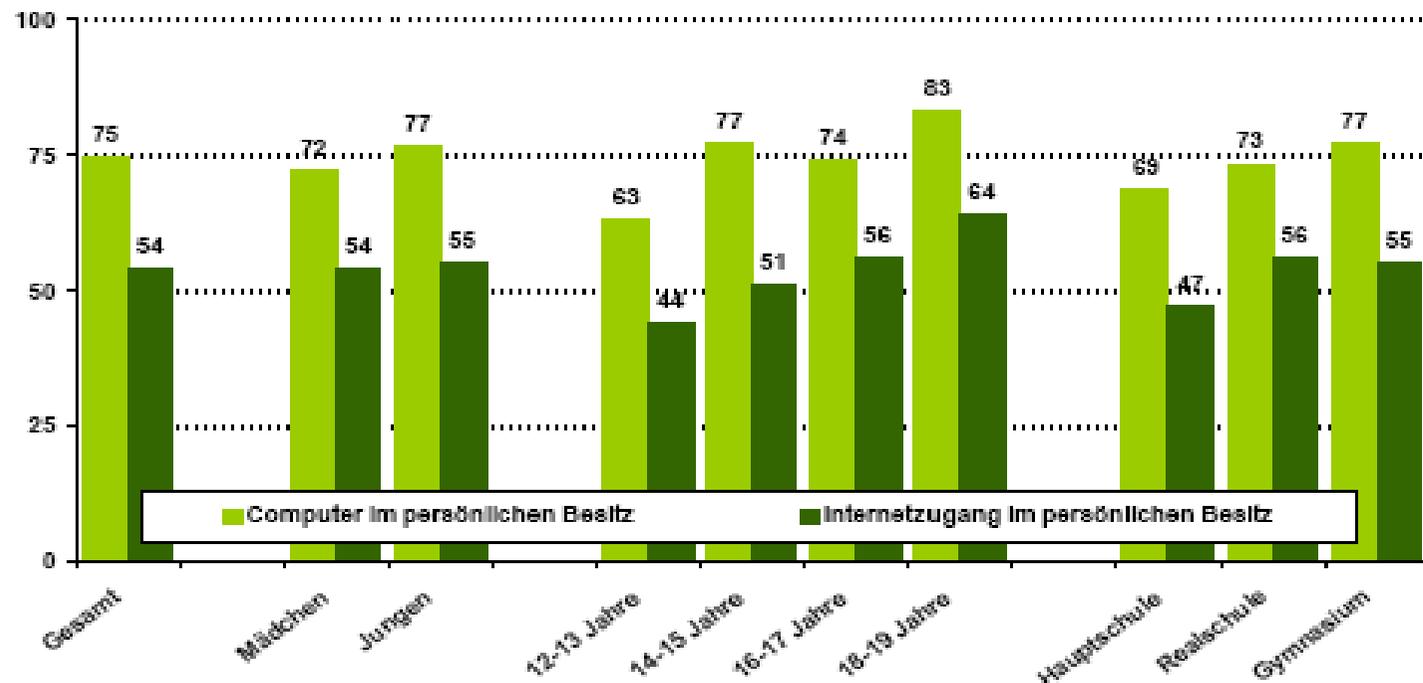
JIM-Studie 2009



Internetnutzung zumindest selten: 98 % aller Jugendlichen (1998: 18 %)

JIM-Studie 2009

Computer und Internet bei Jugendlichen 2009



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

> 50 % aller Jugendlichen haben einen Internetzugang in ihrem Zimmer !

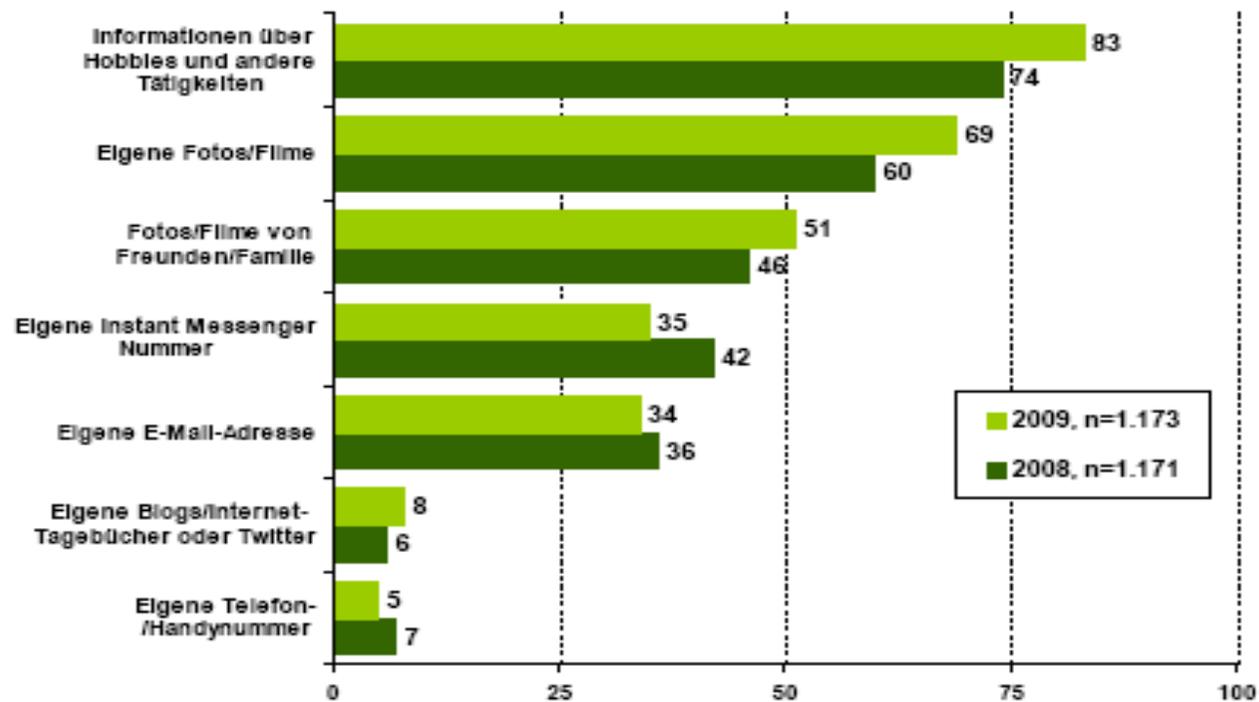
JIM-Studie 2009



- Internet-Nutzung (intensive User):
 - Tägliche Zeit im Internet (durchschnittlich) 134 min.
 - Jungen (146 min.) > Mädchen (121 min.)
- Ort der Nutzung:
 - 67 % im eigenen Zimmer
 - 40 % anderer Zugang im Haushalt
 - 12 % bei Freunden
 - 13 % in der Schule
 - 2 % mobiles Internet
- Ort der Nutzung abhängig vom Alter:
 - Im eigenen Zimmer:
 - 12-13 Jahre: 48 %
 - 18-19 Jahre: 79 %

JIM-Studie 2009

Hinterlegte persönliche Daten im Internet 2009/2008



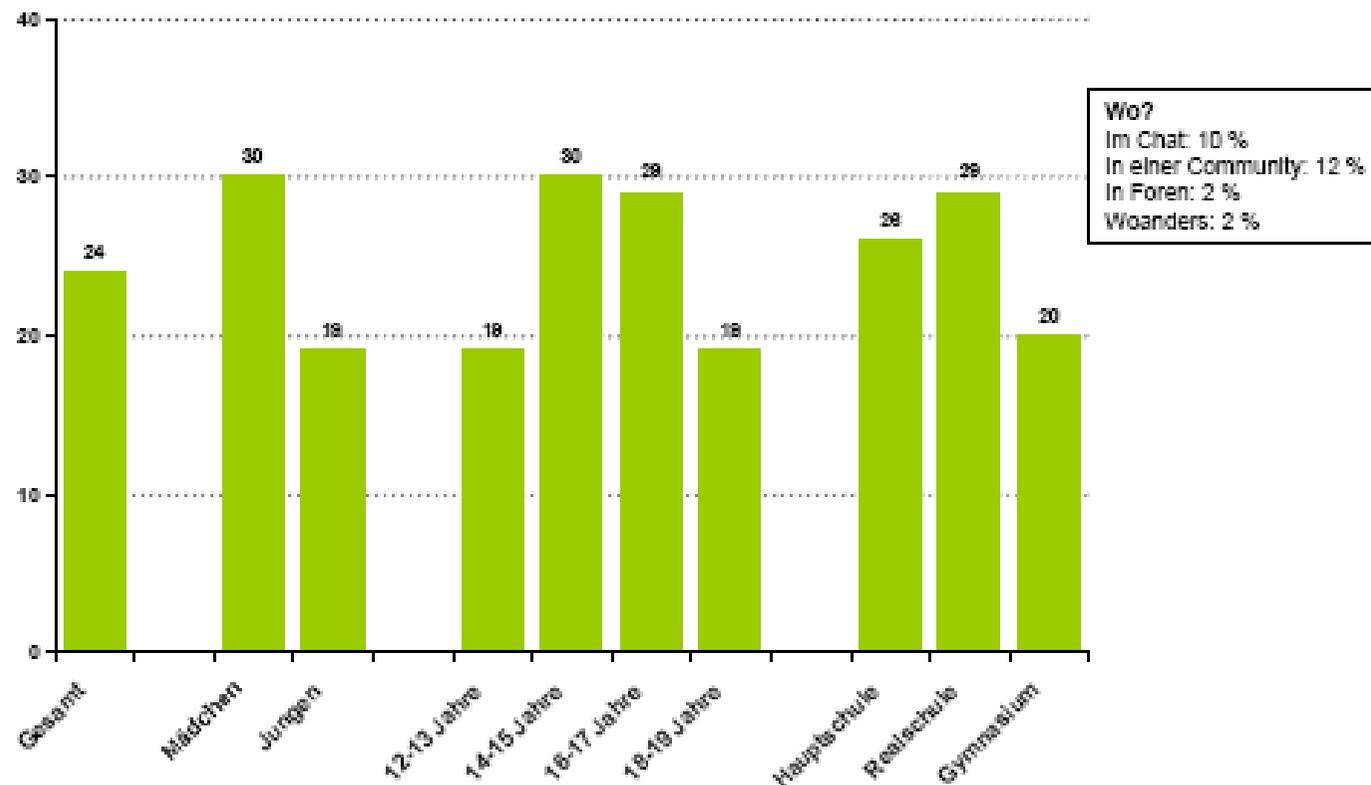
Quelle: JIM 2009, JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer

Etwa 45 % haben Privacy-Option aktiviert (die funktionell aber nahezu irrelevant ist, da durchschnittlich 144 Freunde zugeschaltet sind)

JIM-Studie 2009

Gibt es jemanden in Deinem Bekanntenkreis, der schon mal im Internet fertig gemacht wurde?



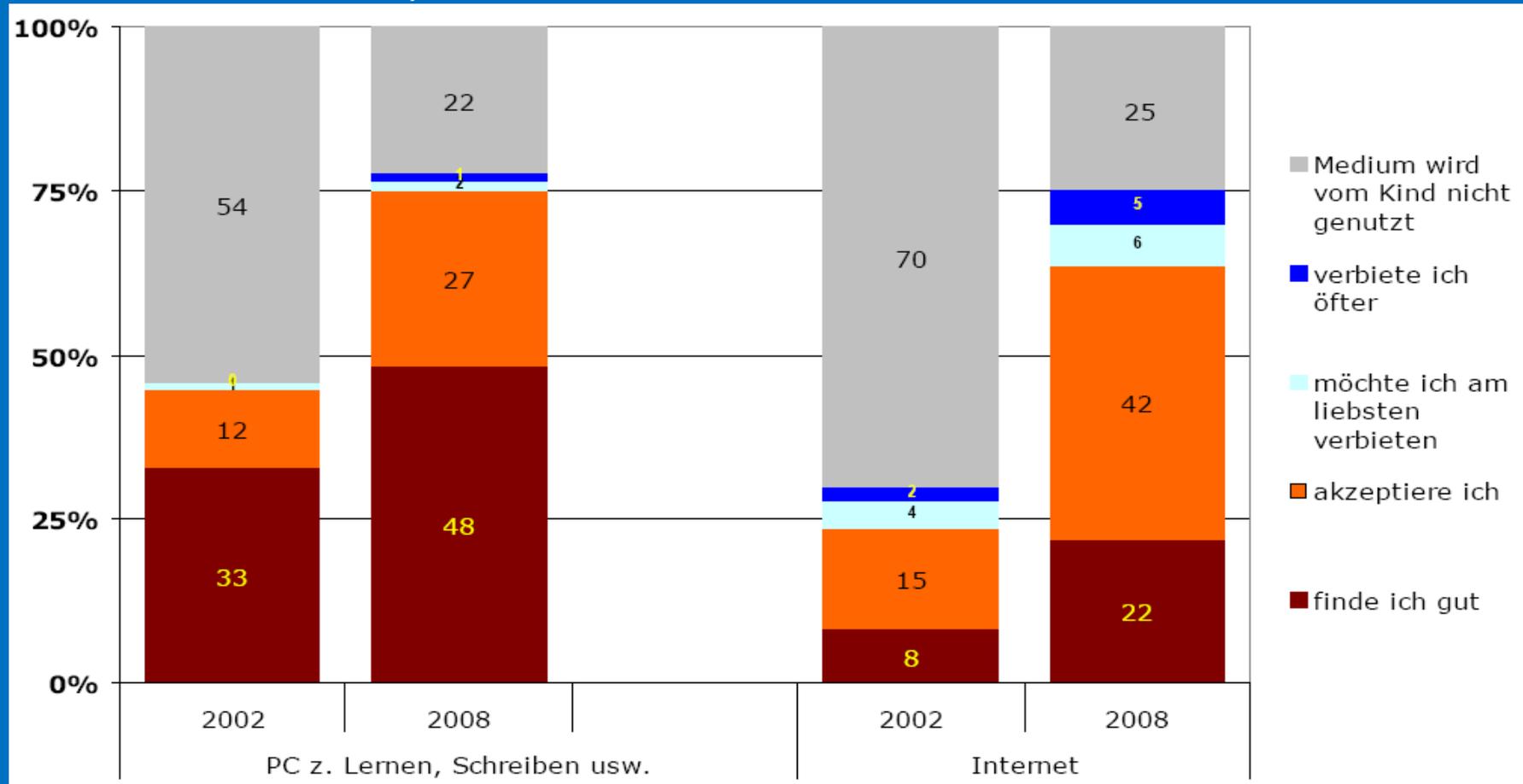
Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.173

Elternmeinungen 2002 – 2008

PC z. Lernen, Schreiben

Internet



„ONLINESUCHT“

**PATHOLOGISCHER
INTERNETGEBRAUCH**

ODER ODER ODER...

Identifikation am höchsten bei realistischer Darstellung und Gefühl der Immersion

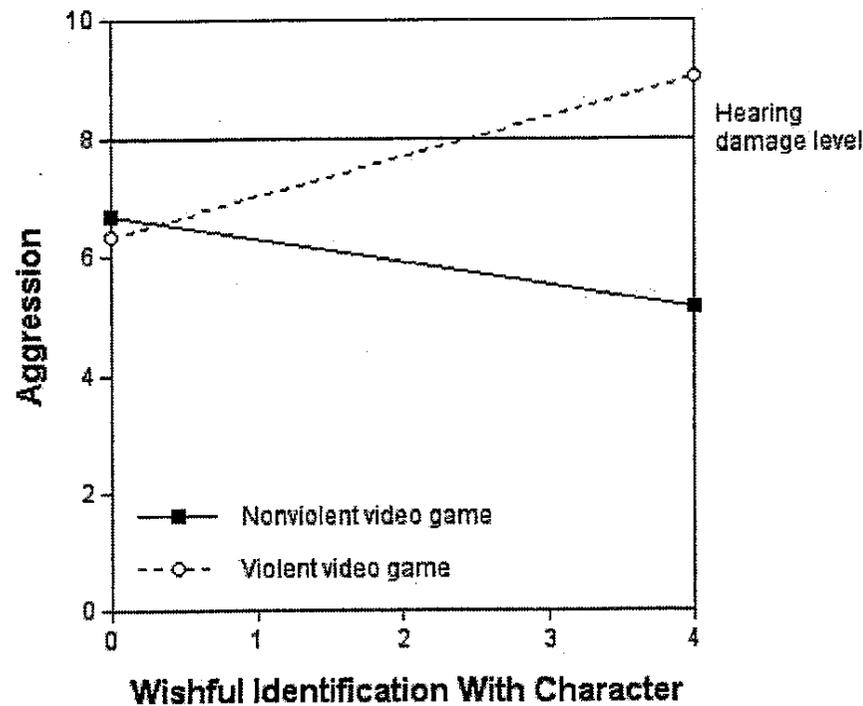


Table 2

Results of Hierarchical Regression Analysis of Type of Game (Violent vs. Nonviolent, Realistic vs. Fantasy Games), Immersion, Trait Aggressiveness, and Sensation Seeking on Intensity of Wishful Identification

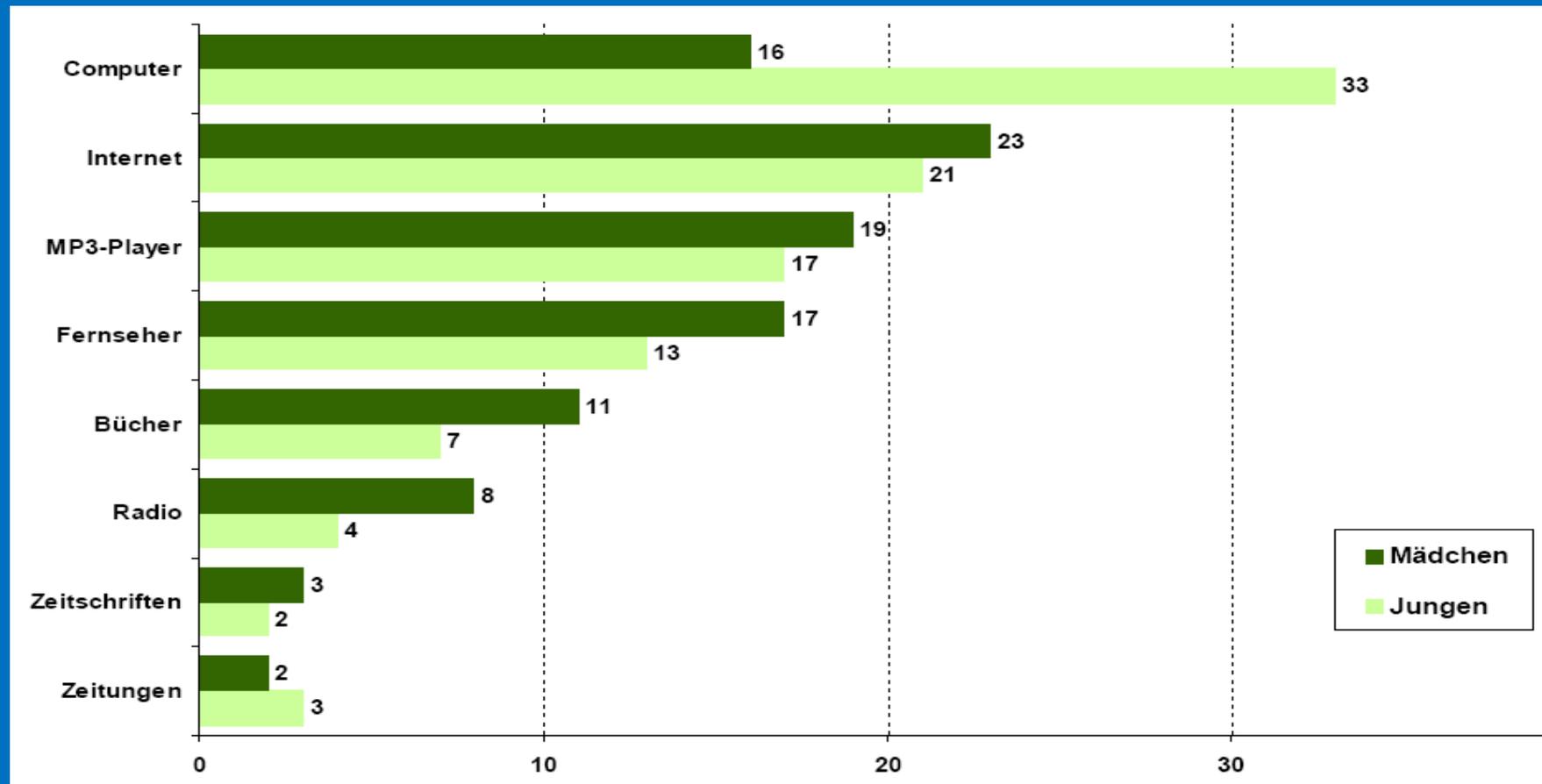
Variable	<i>t</i> (93)	<i>p</i>	<i>p</i> -rep	<i>b</i> (<i>SE_b</i>)	β
Violence	1.26	.21	.72	0.26 (0.21)	.13
Realism	3.02	.003	.97	0.58 (0.19)	.29
Immersion	3.10	.003	.97	0.30 (0.10)	.30
Trait aggressiveness	0.24	.81	.27	0.03 (0.13)	.02
Sensation seeking	0.09	.93	.15	0.01 (0.12)	.01

Note. Violence and realism were entered in Step 1, immersion was entered in Step 2, the personality traits were entered in Step 3. Step 1 $R^2 = .06$; Step 2 $R^2 = .15$; Step 3 $R^2 = .15$. *p*-rep = probability of replicating the effect.

I wish I were a warrior: the role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. (Konijn EA, Bijvank MN, Bushman BJ. *Dev Psychol.* 2007)

Suchtgefahren?

12-19jährige: „am wenigsten verzichten kann ich auf...“



Anteil der Exzessivspieler

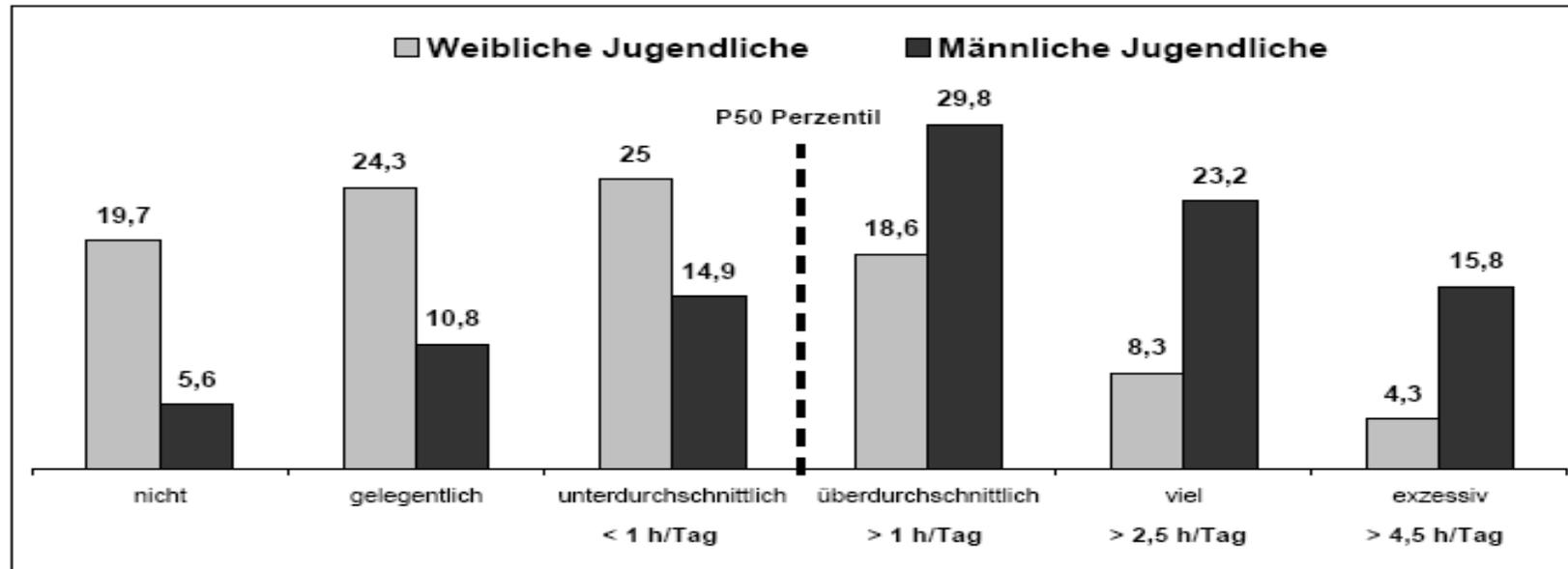


Abbildung 2. Aufteilung der Jungen und Mädchen auf die Nutzergruppen (Anteile in Prozent, n = 44.129, gewichtete Daten).

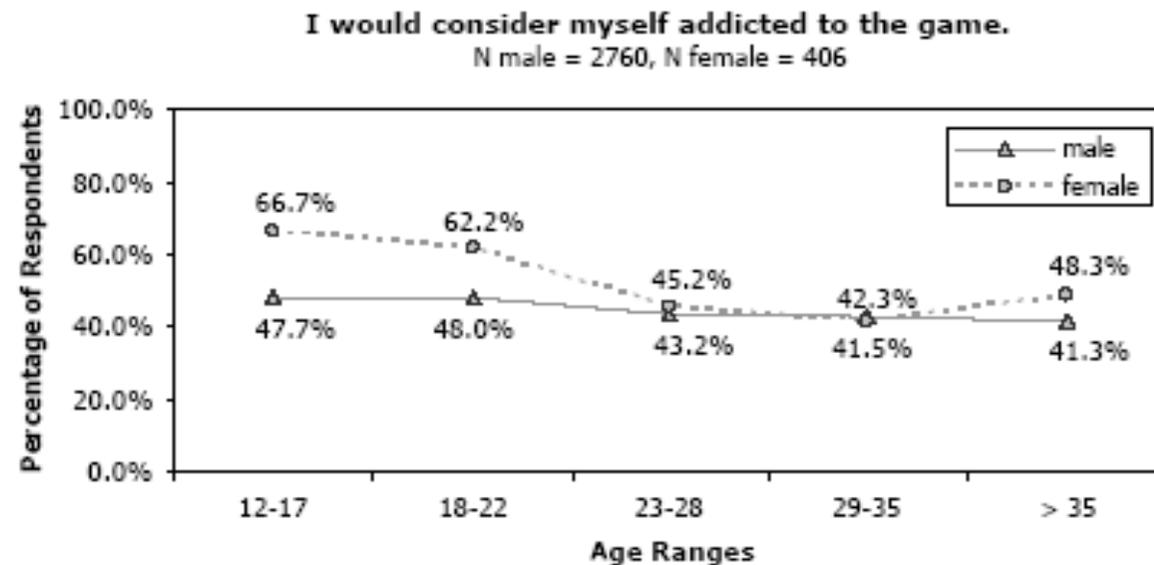
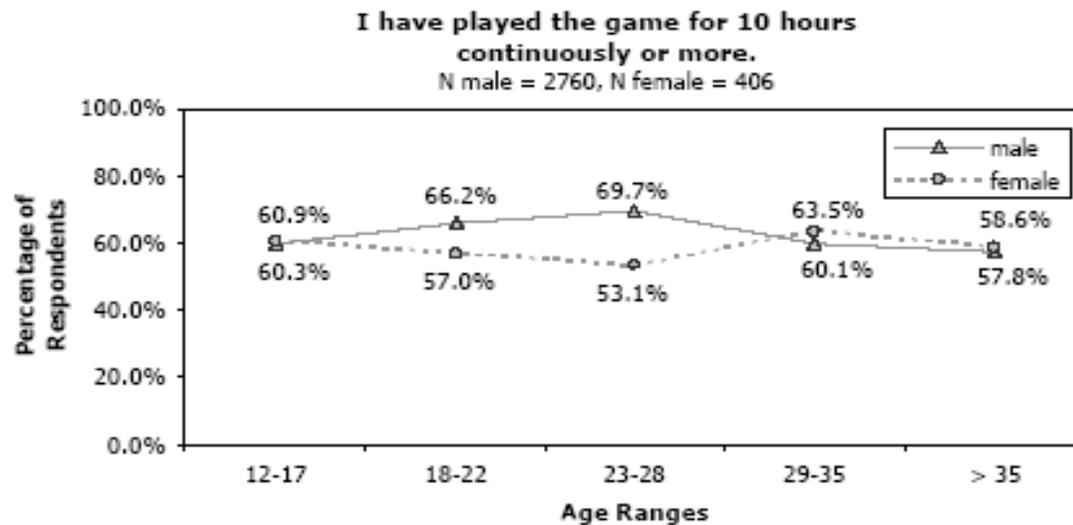
World of Warcraft

<http://www.wow-europe.com>



A screenshot of the World of Warcraft Europe website as seen in a Windows Internet Explorer browser window. The browser's address bar shows the URL 'http://www.wow-europe.com/de/index.xml'. The website's header includes navigation links for 'WoW-Europe.com', 'Das Arsenal', 'Foren', 'Blizzard Shop', 'Kundensupport', and 'Kontakt'. A search bar and a language dropdown set to 'Deutsch' are also visible. The main content area features a large banner for the 'Wrath of the Lich King' expansion, with a green goblin character and a woman. Below the banner is a news article titled 'NEUE AUSWAHL IM HAUSTIERSHOP' from Tharnivas, dated 15/04/10. The article discusses new pet options in the Blizzard Shop, including 'XI den Kleinen' and 'Himmelsross'. To the left of the main content is a sidebar with 'NEWS' and 'INFOS ZUM SPIEL' sections. To the right, there are 'Wichtige Links' and promotional banners for a '10-TÄGIGE KOSTENLOSE PROBEVERSION' and a 'VERSCHENKT WORLD OF WARCRAFT' gift. The browser's taskbar at the bottom shows various open applications and the system clock at 06:36.

<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>



Datenlage noch sehr ungewiss

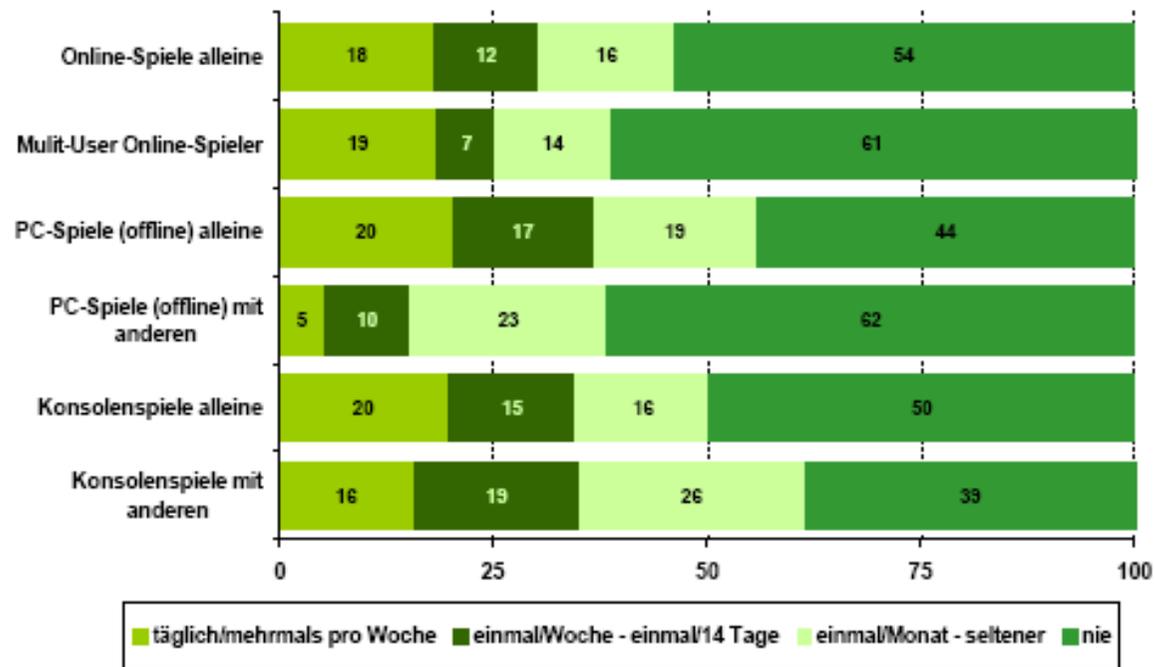


- Metaanalyse zeigt etwa 1,6 bis 8,2 % aller Jugendlichen mit patholog. Internetgebrauch
- Es existieren zahlreiche, wissenschaftlich nicht scharf abgegrenzte Termini
- Eigenständige Erkrankung oder Ausdruck anderer Pathologien ? (siehe auch Diskussion zu DSM IV)
- Hinreichend validierte Untersuchungsinstrumente noch nicht verfügbar

• *Petersen, 2009*

Die PC-Vorlieben sind relativ gleichmäßig verteilt

Computer-, Konsolen-, Onlinespiele: Nutzungsfrequenz 2009



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

Bild der in der virtuellen Welt verlorenen Generation
sicher medial überhitzt (gilt auch für „Komasaufen“)

**DIAGNOSTISCHE UND
KLASSIFIKATORISCHE
ÜBERLEGUNGEN**

Diagnostische Empfehlungen



- Fremd- und Selbstanamnese
- Tagesablauf dokumentieren: Zeiten für
 - Schule, Lesen
 - PC-Spiele
 - Sport
 - Zeit mit realen Freunden ohne PC, Familie (ohne TV)
- Spielaliste erstellen
- Liste an sonstigen Hobbies erstellen

= 1. Intervention!

Diagnostische Empfehlungen 2



- Schulleistungsentwicklung
- Familienkultur
 - Gemeinsame Mahlzeiten?
 - Gemeinsame Interessen?
 - PC-Gebrauch der Eltern? Kommunikation über die Spiele?
- Schlafgewohnheiten
- PC im eigenen Zimmer?
- Körperliche Untersuchung / Fitness

= 2. Intervention

Diagnostische Empfehlungen 3



- Lieblingsspiele und Identifizierungen?
- Subjektive Motivation zum Spielen
 - Gegen Ärger, Langeweile
 - Für Freundschaften
 - Wegen des subjektiven Gewinns
- Erst dann: Suchtkriterien wie oben
- Erst dann: Diagnostik von ggfs. zugrundeliegenden Problemen (Teilleistungsstörung? Soziale Phobie? Depression? Angst? Zwang? Asperger-Autismus? ADHS?)
siehe auch DÄB, 2010

Differentialdiagnosen / Komorbide Störungen



- Suchterkrankung (ICD 10: F1)
- Zwangsstörung (F42)
- Depressive Störung (F32)
- Angststörungen (F41)
- Sonstige Impulskontrollstörung (F63.8)

Diagnosekriterien Abhängigkeitserkrankungen (F1x.2)



- A Aufgabe persönl. Interessen/Beziehungen
- Z Zwang
- T Toleranzentwicklung
- E Entzugssymptome
- K Kontrollverlust
- E Einengung auf Konsum

Diagnostische Merkmale des pathologischen PC/Internet-Gebrauchs (F68.8) bei Erwachsenen



- *(Vorschlag bei Schuhler et al., 2009)*
 - Exzessive PC/Internet-Nutzung (>30 Std./Woche)
 - Überwertiges Immersionserleben mit Wunsch nach Anerkennung durch virtuelle Partner
 - Identitätsdiffusion
 - Sozialer Rückzug mit sozialphobischen Vermeidungstendenzen
 - Negative körperliche, psychische und soziale Folgen
 - Defizite in der sozialen Interaktionsfähigkeit und Selbstwertregulierung
 - Hohe psychische Komorbidität (Ängste, Depressionen, Persönlichkeitsstörungen, Suchterkrankungen, ADHS, Autismus)

PÄDAGOGISCHE UND THERAPEUTISCHE INTERVENTIONEN

Aufbau Therapieprogramm Erwachsene

(Schuhler et al., 2009)



- Interaktionserfahrungen in der virtuellen sowie der realen Welt und Interdependenzen
- Realitätsbezogenes positives Selbstbild und soziale Kompetenz
- Problemlösestrategien
- Aufbau funktionaler Alternativen
- Aktivierung salutogenetischer Potenziale
- **Einführung eines Ampelmodells**

Fördert der PC Schulleistungen?



PISA: Kinder mit PC zuhause haben gleiche oder bessere Schulleistungen

Aber: bei Kontrolle von elterlicher Erziehung, Migrationsstatus, sozioökonomischem Status ua innerhalb einer multivariaten Regression wird der positive Zusammenhang zwischen Computerverfügbarkeit zu Hause und Mathematikleistung sowie Lesefähigkeit signifikant negativ, d. h. eine Computerverfügbarkeit zu Hause geht mit schlechteren Leistungen einher.

PC und Schulleistungen 2



Wird der heimische Computer hauptsächlich als Plattform zum Spielen von Computerspielen genutzt, tritt er bei einigen SchülerInnen in direkte Konkurrenz zum schulischen Lernen.

Fuchs T, Wößmann L (2004) Computers and student learning: Bivariate and multivariate evidence on the availability and use of computers at home and at school. CESifo Working Paper 1321 (November 2004)

PC und Schulleistungen 3



- Schlechtere Schulleistung vorhersagbar anhand
 - Konsumdauer,
 - Männlichem Geschlecht,
 - Gewaltreichen PC-Spielen (gilt va für Jungen),
 - Elterliche Erziehungsstil bezogen auf PC-Konsum

- Verbesserung der Schulleistungen va durch
 - Verkürzung der Konsumdauer,
 - Reduktion eines eigenen PCs im Kinderzimmer,
 - Effektivierung elterlichen Erziehungsstils

(Mößle et al., www.kfn.de, 2009)

<http://www.bzga.de/infomaterialien/kinder-und-jugendgesundheit/?idx=1720>

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

Gut hinsehen und zuhören!

Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie“



BzGA-Empfehlungen 1



- PC gehört bei kleineren Kindern nicht ins Kinderzimmer (Kinder- und Jugendschutz)
- Kinder unter zehn Jahren sollen nicht ohne eine Begleitung eines Erwachsenen im Internet surfen (zB wegen ängstigender Inhalte)
- Medienzeiten vereinbaren und festlegen – viele PC-Spiele haben ein Zeitlimit zum einstellen !
- PC-Spiele gemeinsam auswählen

Warum Altersgrenze 10 Jahre?



Ein souveräner PC-Gebrauch (nicht nur Jump-‘n-run-Spiele) setzt voraus:

- Schnelle visuelle Verarbeitungsfähigkeit
 - Unterscheidung nebensächlicher und hauptsächlicher Details
- Unterscheidung Spiel und Realität („als ob“)
- **Überstiegsfähigkeit Haupt- und Nebenrealität** (reale Identifikationsfiguren vs. virtuelle)
- Fähigkeit zur eigenen Phantasieentwicklung
- Internalisierte zeitliche Orientierung / Struktur
- Kontrolle der Motorik
- Ausreichende Konzentrationsspannen
- Kognitive und moralische Urteilsfähigkeit

BzGA-Empfehlungen 2



- PC-Spiele von den Kindern erklären lassen – Interesse zeigen – Spielinhalte in verbale Interaktion bringen (Bewertung),

→ wenn Eltern sich für PC-Spiele interessieren sinkt das Interesse der Kinder an Gewaltspielen (Kanz 2007)

Fazit



- Neue Medien für Eltern irritierend, weil sie weniger wissen als ihre Kinder
- Im Bereich Kinder und Jugendliche bereits pädagogische Interventionen hoch wirksam
- Pathologischer Internetgebrauch als eigenständiges Krankheitsbild noch zu verifizieren

www.klicksafe.de



Die Initiative für mehr Sicherheit im Netz - klicksafe.de - Windows Internet Explorer

https://www.klicksafe.de/

Suche

Google

Die Initiative für mehr Sicherheit im Netz - klicksa...

klicksafe.de

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Home Themen Service Materialien Spots Über klicksafe

Suche

Benutzername

login

Mitglied werden Passwort vergessen?

facebook

ZDF Mediathek: Kein Mitglied - Facebook sammelt trotzdem Daten

Dass die Weitergabe von Daten in Sozialen Netzwerken für diejenigen der sie veröffentlicht Risiken birgt, dringt zunehmend ins öffentliche Bewusstsein. Vielen Nutzern ist allerdings noch nicht klar, dass Anbieter wie Facebook auch Daten von Menschen auswerten, die keine Mitglieder sind. Das ZDF zeigt anhand eines aktuellen Falls diese Problematik auf.

Weiterlesen

1 / 2

NEWS TICKER TERMINE PRESSE

Dieter Baacke Preis ausgeschrieben

31.03.2010 | Mit dem Dieter Baacke Preis zeichnen die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK) und das

Die klicksafe Spots:

Wo lebst Du?

Zum Thema „Computerspielsucht“

Wo ist Klaus?

Zum Thema „Problematisches im Netz“

Weitere Spots im Spot-Bereich

klicksafe-Partner

Netzwerk-Partner:

Hier finden Sie Informationen über

Internet | Geschützter Modus: Aktiv

100%

20281000[1].pdf (GE... Microsoft PowerPoi... Die Initiative für me...

DE 11:13

www.top-videonews.de



Top-Videonews - Windows Internet Explorer

http://www.top-videonews.de/

Suche

Web-Suche

Suche

Bild.de Kicker.de YouTube Facebook Spiele Financial Times DE TVmovie.de Wetter E-mail Optionen

BZgA: Kinder- und Jugend... Top-Videonews Top-Videonews

Drucken Seite Extras

Woche alter Suche Tops Themen Kritiker News Kontakte Impressum

top Video News

Weiter zu den Videos/DVDs der Woche

Top-Videos - die besten des Monats

Newsletter

Politik 2.0

Best of 2009

junge filmkritiker

Top-Videonews.de ist der aktuelle Wegweiser zu empfehlenswerten DVD-Filmen für Kinder und Jugendliche. Wöchentlich stellen wir Neuerscheinungen vor und nehmen sie kritisch unter die Lupe. Fein abgestufte Altersempfehlungen erleichtern die Filmauswahl. Monatlich und jährlich wählt das Redaktionsteam die Besten der Besten aus.

Top-Videonews.de wird herausgegeben vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Das Internetmagazin Top-Videonews ist ein Fachservice vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland

KJF

Gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Internet | Geschützter Modus: Aktiv

100%

2 Internet ... HP Photos... 20281000[1]... Letzte Doku... Microsoft P... DE 09:46

**VIELEN DANK FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT !**