

Prävention der pathologischen Computerspiel- und Internetnutzung

Zielgruppenorientierte Prävention

„Ins Netz gehen“

- Online sein mit Maß und Spaß -

Berlin, 09.10.2012

Michaela Goecke

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln



Neue Medien-(Kombinationen) - Neue Herausforderungen

- **Kombination PC und Internet** = Integration aller bisheriger Medien (Brief, Telefon, Film, Radio, TV)
- Neue Qualität an **Multimedialität, Instantaneität, Nutzeromnipräsenz, Vernetztheit, Interaktivität**
- Neues Potenzial an **Information – Kommunikation – Vernetzung**
- Weitere Entwicklung: **mobiles Surfen** – immer und überall online sein können (Informations-Recherche, Soziale Netzwerke, Spiele)

Quelle: Schuhler, 2012



Pathologisches Nutzungsverhalten – offene Handlungsfelder

➤ Defizite in Diagnostik/Therapie

Computerspiel- und Internetsucht ist bisher international nicht als Krankheit anerkannt. Die American Medical Association (AMA) prüft, ob und in welcher Form sie in der nächsten Revision des DSM in 2012 berücksichtigt werden kann.

➤ Defizite in der Versorgungsforschung

Seit etwa 2006 wird eine Zunahme an Behandlungsfällen in ambulanten/stationären Einrichtungen berichtet. Klinische Stichproben z.B. der Suchtrehabilitation oder der Kinder- und Jugendpsychiatrie bestätigen diesen Trend. Es gibt keine gesicherte Datenbasis zur Verbreitung pathologischen Nutzungsverhaltens in Deutschland.



Pathologisches Nutzungsverhalten – offene Handlungsfelder

➤ Defizite in der epidemiologischen Forschung

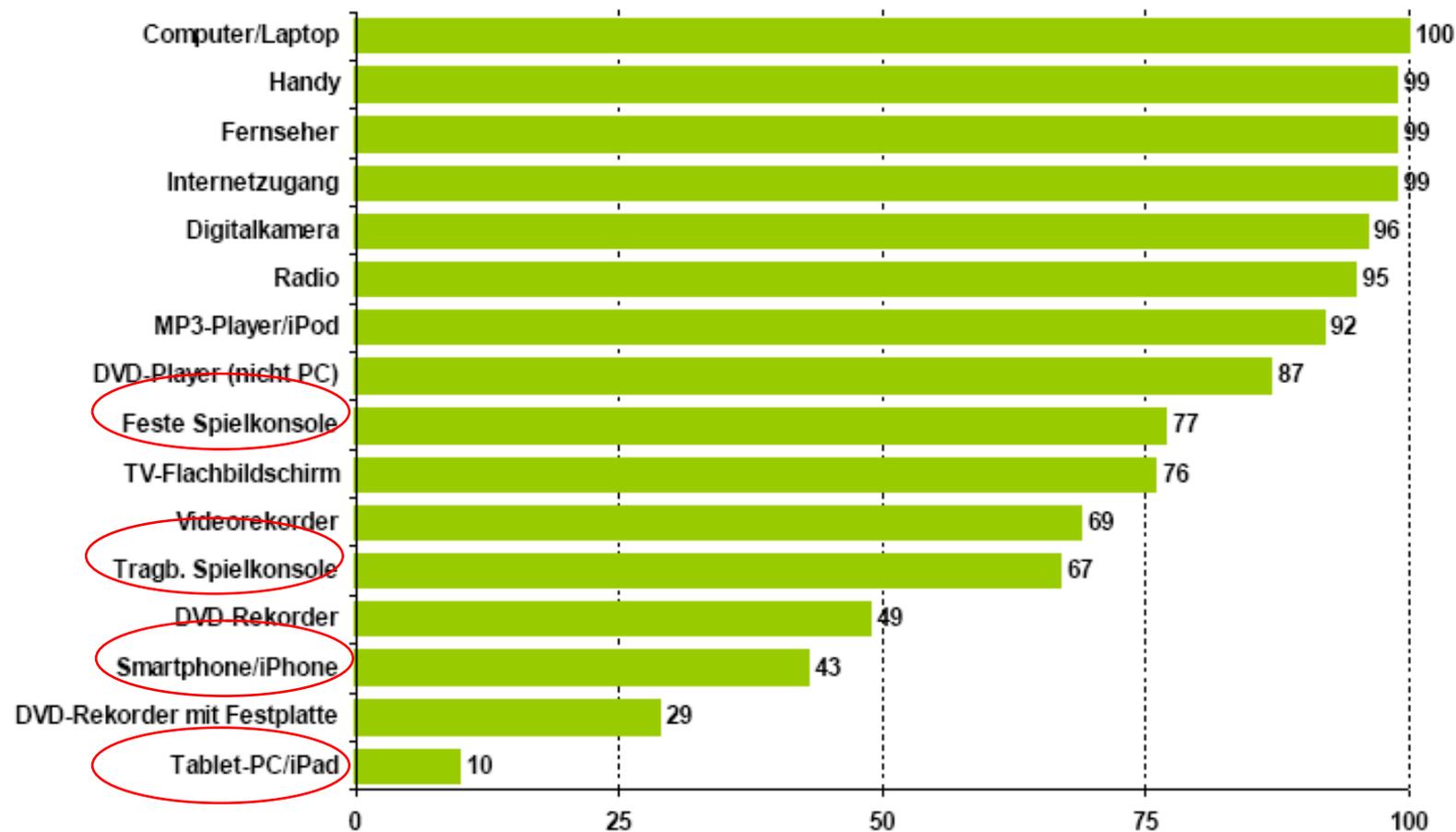
Riskantes bzw. pathologisches Nutzungsverhalten wird mit unterschiedlichen Fragebögen abgefragt.

Für Computerspielsucht z.B. mit dem KFN-CSAS-II und für Internetsucht z.B. mit dem CIUS (Compulsive Internet Use Scale).

Die Standardisierung der Erhebungsinstrumente bzw. die Validierung einzelner Fragebögen (z.B. CIUS) stehen noch aus.



Geräte-Ausstattung im Haushalt 2011 (Auswahl)

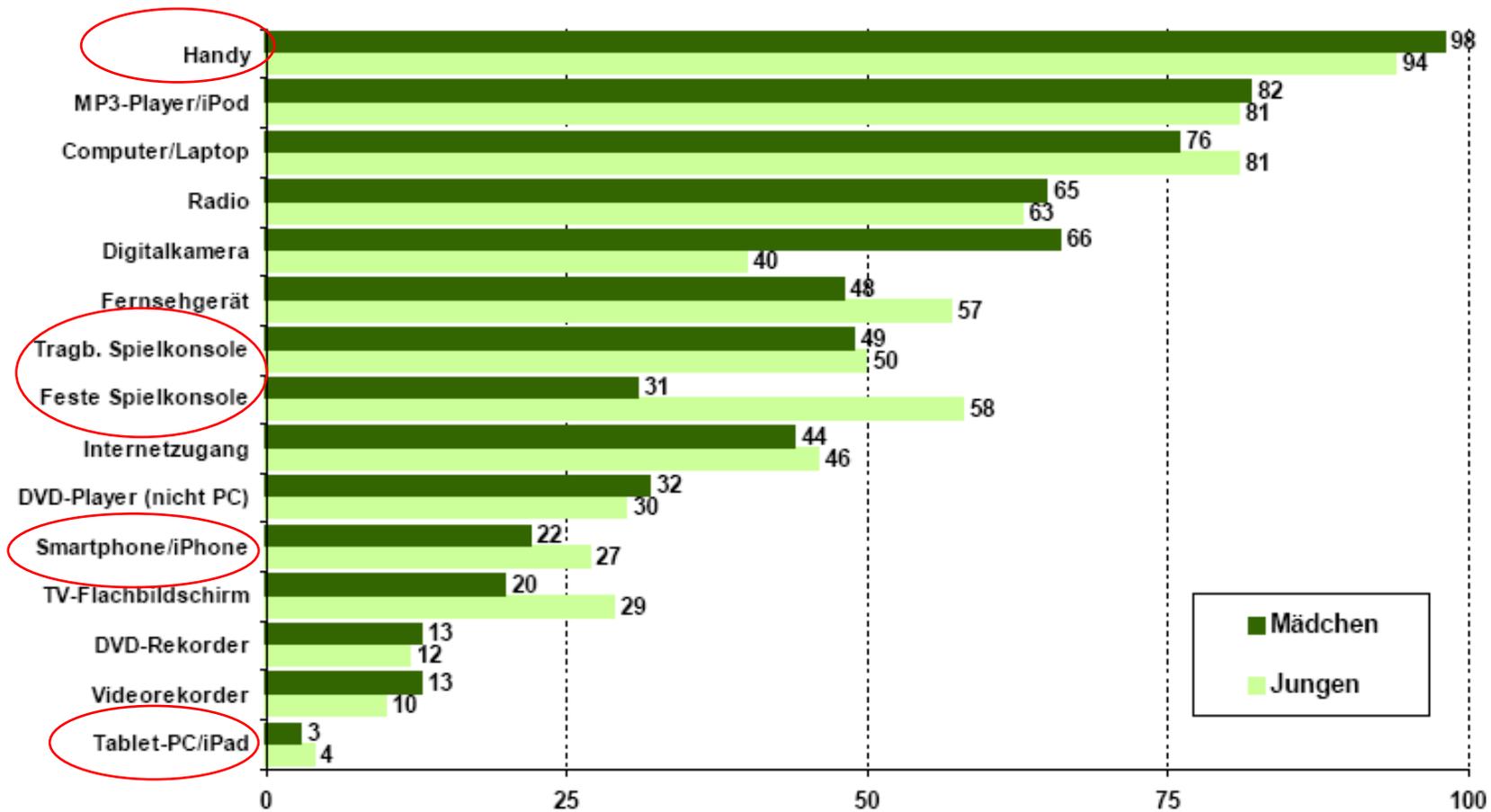


Besonders gefährdete Altersgruppe: Jugendliche

- 90 % der 12- bis 19-jährigen Jugendlichen sind täglich oder mehrmals in der Woche online.
- Online-Tätigkeiten sind mit sämtlichen Lebensbereichen Jugendlicher verknüpft.
- Sie sind integraler Bestandteil des jugendlichen Alltagslebens.



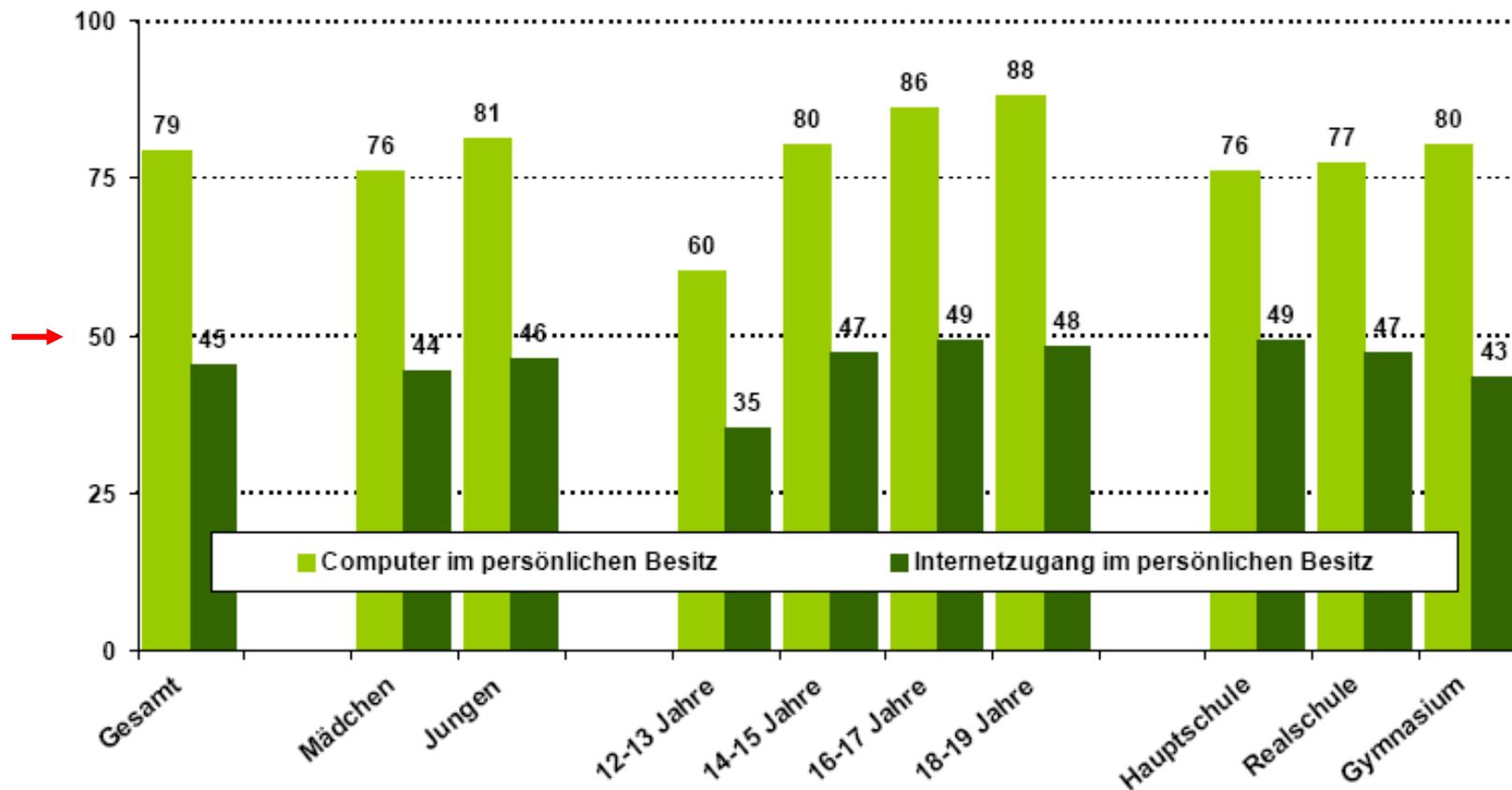
Gerätebesitz Jugendlicher 2011 (12 bis 19 Jahre)



Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.205

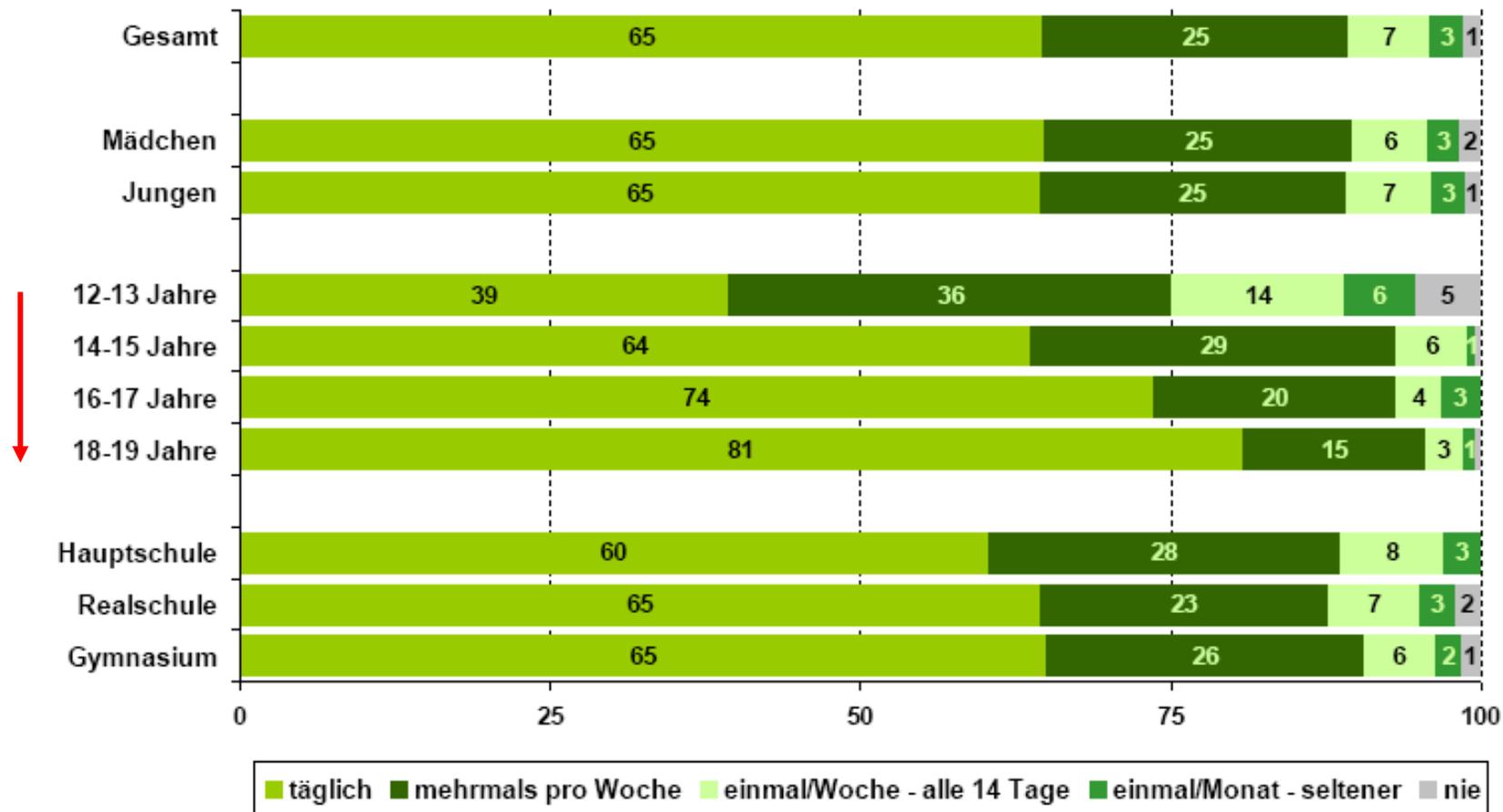
Computerbesitz und Internetzugang Jugendlicher 2011



Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.205

Internet: Nutzungsfrequenz 2011



Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.205

Risiko: Computerspiele online

Im Bereich Computerspiele sind für Jugendliche besonders Onlinespiele attraktiv.

- 16% der Jugendlichen spielen mindestens mehrmals pro Woche *alleine* Onlinespiele, 17% *mit anderen Internet-Nutzern* (JIM-Studie 2011).
- Computer-, Konsolen- und Onlinespiele werden von 46% überwiegend im eigenen Zimmer genutzt (Jungen: 60%, Mädchen: 26%, JIM-Studie 2011).
- Je mehr Anbindungsfaktoren* von Computerspielen ausgehen, umso größer ist die Gefahr exzessiver Nutzung (* z.B. Avatare, unbegrenztes Spielen/ Echtzeit, weltweite Vernetzung, Respekt/ Anerkennung der Mitspieler usw.).



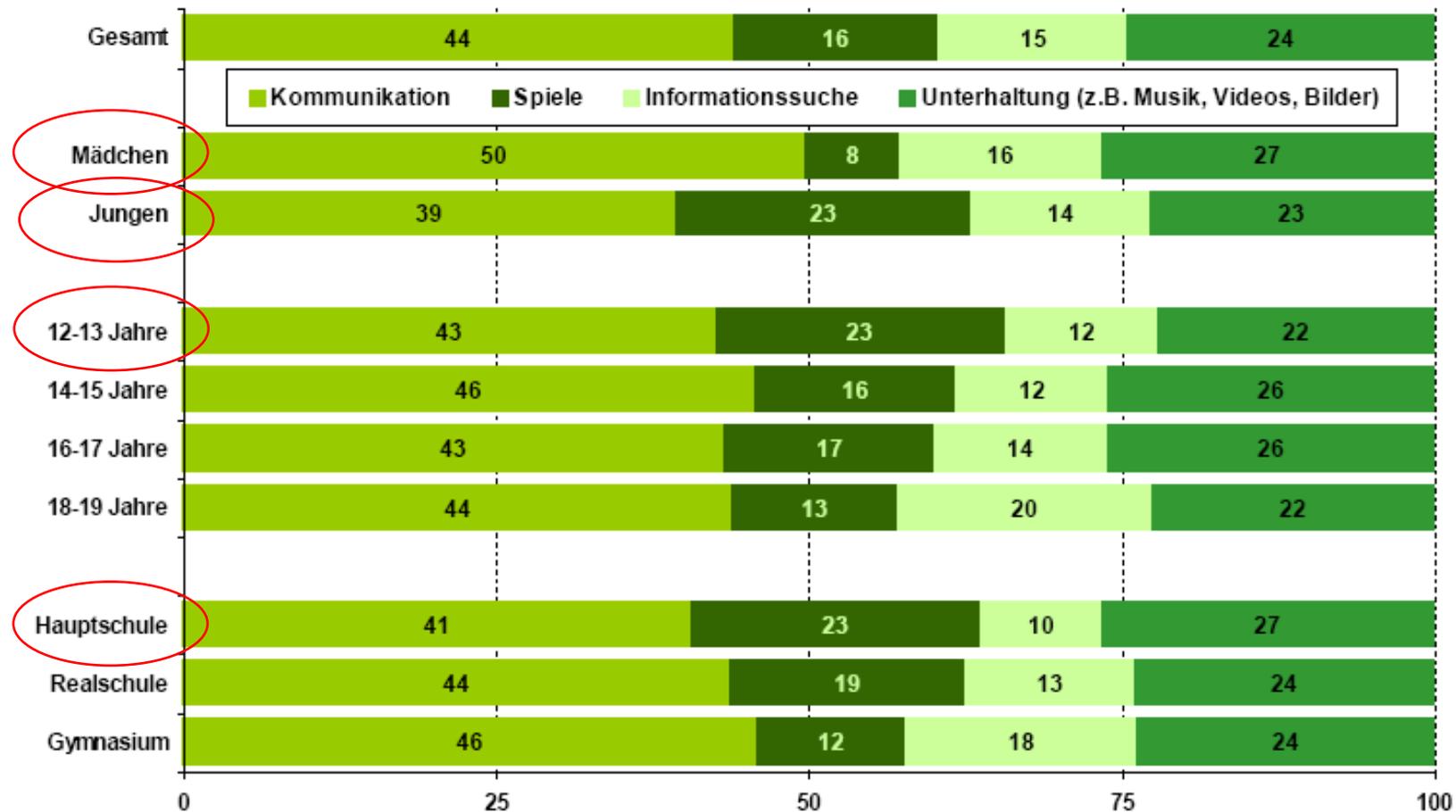
Risiko: Soziale Netzwerke

Im Bereich Soziale Netzwerke ist für Jugendliche besonders die Kommunikation mit anderen wichtig

- Etwa 44 % der Online-Nutzungszeit verbringen sie mit Kommunikation in sozialen Netzwerken, Chat- oder E-Mail-Programmen (JIM-Studie 2011).
- Drei Viertel aller Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren nutzt mindestens ein Soziales Netzwerk aktiv:
 - bei den 13- bis 15-Jährigen sind es 86%
 - bei den 16- bis 18-Jährigen sind es 95% (BITKOM, 2011)
- 29% sind bei schülerVZ,
72% bei Facebook mit einem eigenen Profil (JIM-Studie 2011)



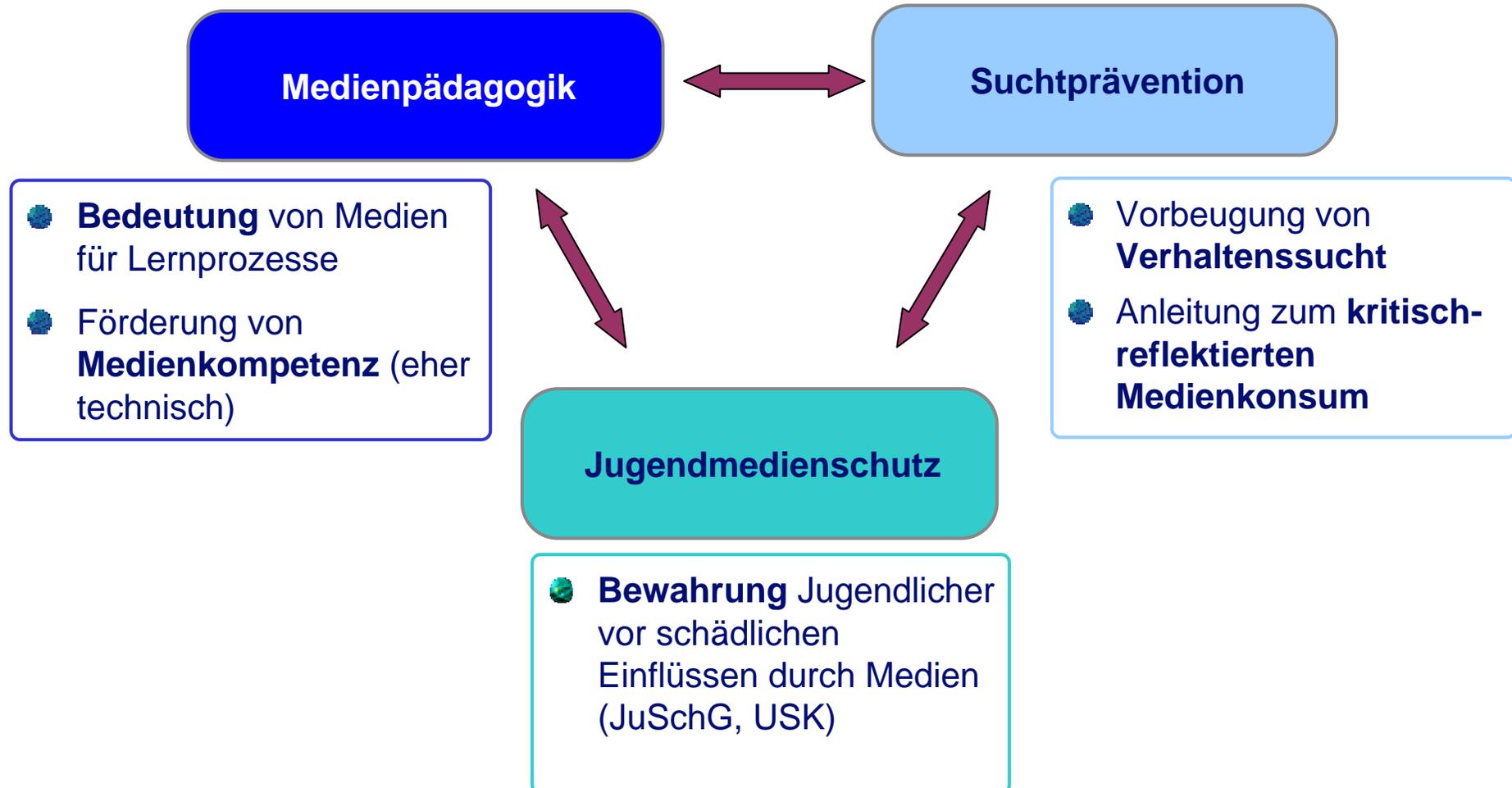
Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung



Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

Prävention von pathologischer Computerspiel- und Internetnutzung



Suchtprävention als Schwerpunktthema der BZgA

Prävention stoffgebundener Abhängigkeitserkrankungen



Prävention stoffungebundener Abhängigkeitserkrankungen



Regelmäßige bundesweite Repräsentativbefragungen

- Drogenaffinitätsstudie (12-25 Jahre)
- Rauchfrei-Studie, Alkoholsurvey (12-25 Jahre)
- Studie zum Glücksspielverhalten (16-65 Jahre)

Präventionsansätze der BZgA

Förderung der Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen sowie in der Familie

- Printmedien für Multiplikatoren: Eltern, Lehrkräfte, Fachkräfte
- Anleitung zum reflektierten Medienkonsum



2009: Fachkräfte



2009: Elternbroschüre



2012: Fachkräfte



Präventionsansätze der BZgA

Verhaltenssucht bei Jugendlichen vorbeugen

- **Printmedium für Eltern (mit Kindern ab ~ 12 Jahren)**
- **Erziehungskompetenz stärken: Problematisches Verhalten erkennen/vermeiden, angemessen kommunizieren**



2011: Elternbroschüre



Zielgruppenspezifische Präventionsmaßnahme



Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren

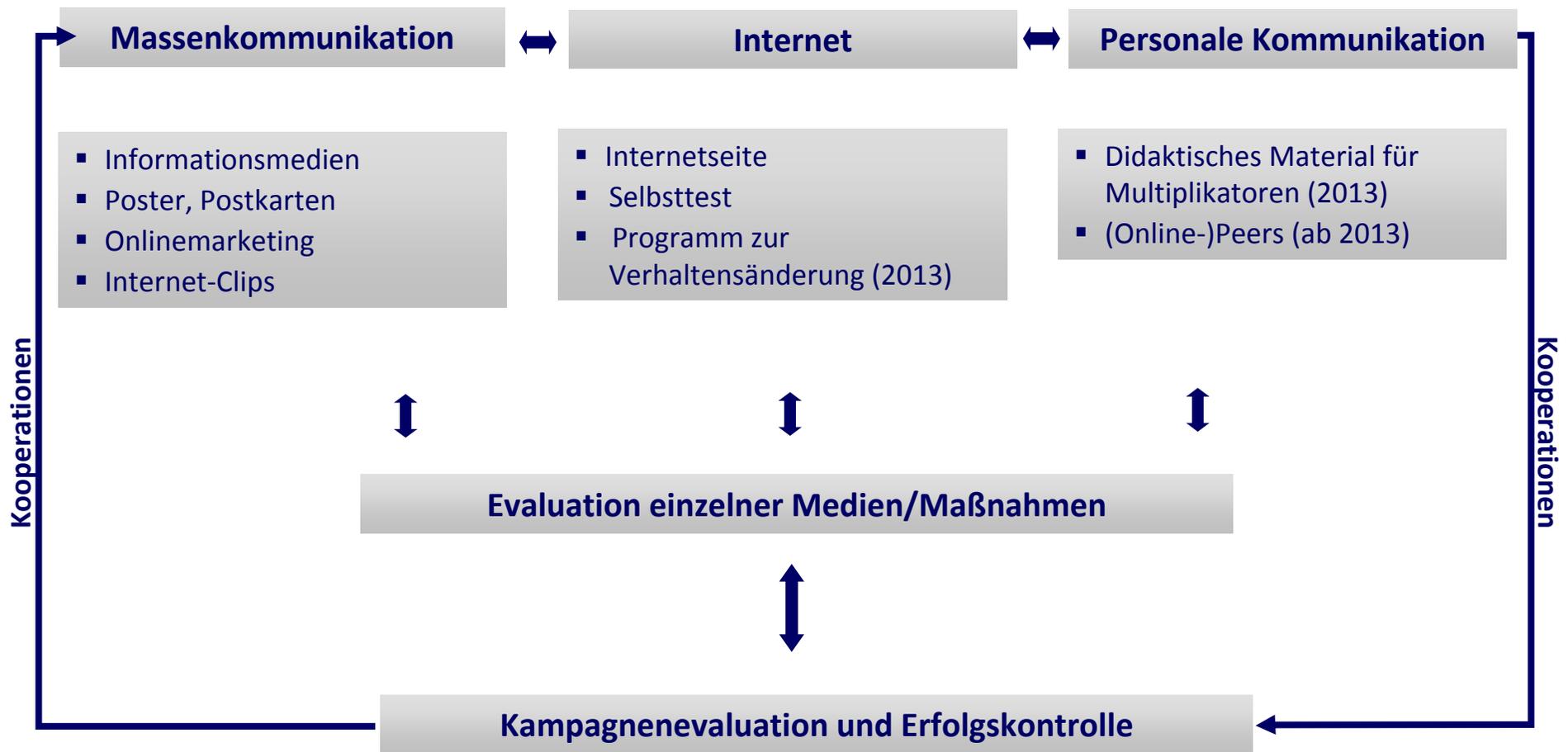
- Alter, in dem sich Mediennutzungsverhalten entwickelt/manifestiert
- internetaffine Altersgruppe, daher besonderes Suchtrisiko
- exzessive/pubertäre Verhaltensweisen

Präventionsziele:

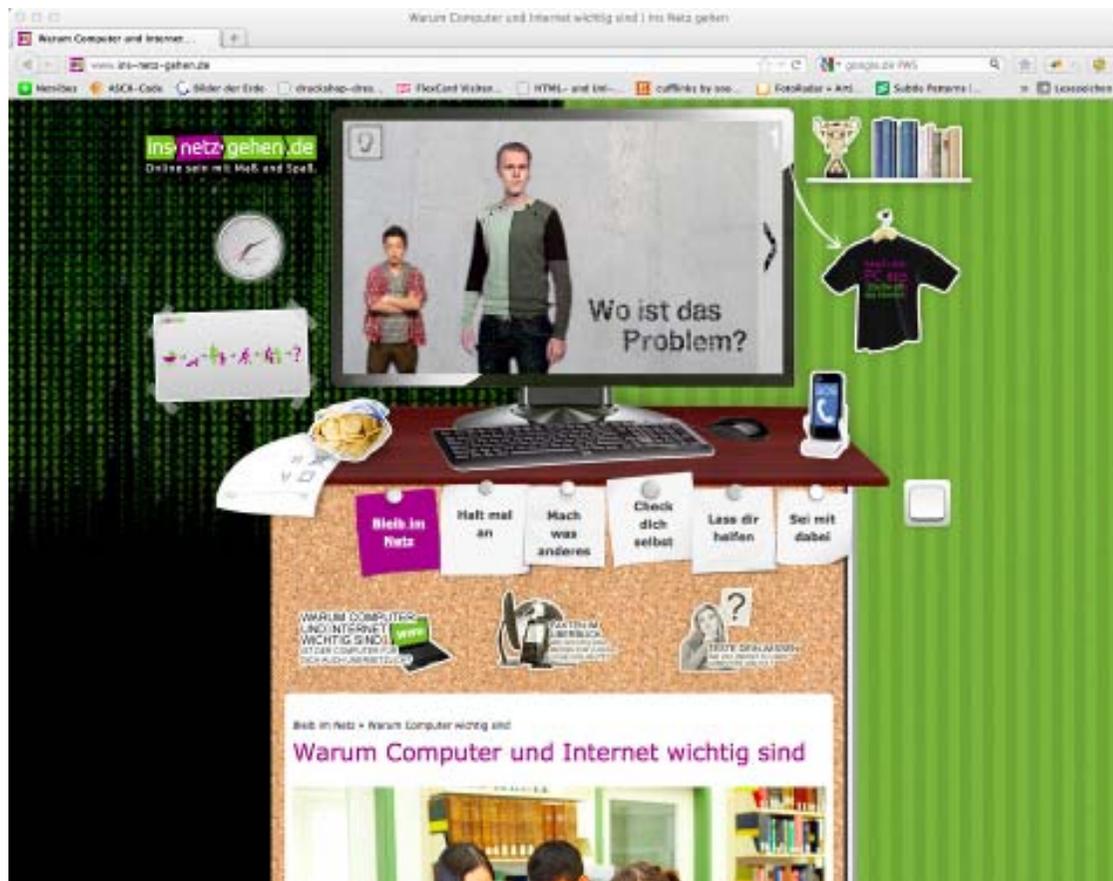
- Wissenszuwachs
- Selbstreflexion und Problemlösekompetenz fördern
- kritische Einstellungen und Medienkompetenz stärken
- zur Verhaltensänderung motivieren, zu kritisch-reflektiertem Medienkonsum befähigen
- Bereitschaft, Hilfe in Anspruch zu nehmen, fördern



Konzeption von



Internetplattform: www.ins-netz-gehen.de



- Information und Interaktion
- Sehr jugendaffin (Clips, spielerische Elemente, intuitive Nutzung, Tipps)
- Online-Selbsttest

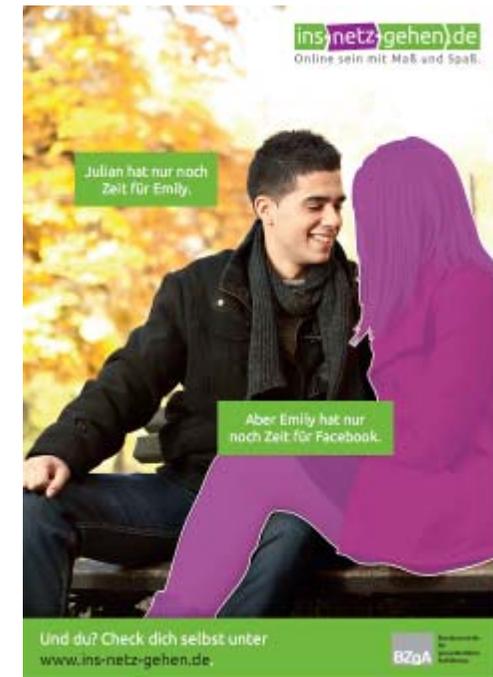
Klicksafe-Preis 2012 für Sicherheit im Netz



Printmedien



Informationsfaltblatt „Computerspiele“



Poster, Postkarten



Zukünftige Präventionsstrategie

ins-netz-gehen.de
Online sein mit Maß und Spaß.

- Eigene Datenbasis (Drogenaffinitätsstudie) – Langzeitbeobachtungen im Trendverlauf
- Reichweitenerhöhung im Online-Bereich
- Printmedien für Endzielgruppe und Multiplikatoren im Bereich Freizeitpädagogik (Setting-Ansatz)
- Übertragung des BZgA-Peerkonzepts auf den Online-Bereich



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!


Online sein mit Maß und Spaß.

Kontakt:

Michaela Goecke

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)

Ostmerheimer Str. 220

51109 Köln

E-Mail: michaela.goecke@bzga.de

