Ständig on– nie mehr einsam !?
Faszination und Suchtgefahr Neuer Medien

Bild: JHW Freiburg

Carmen Kunz

Wenn-Ich-Karten

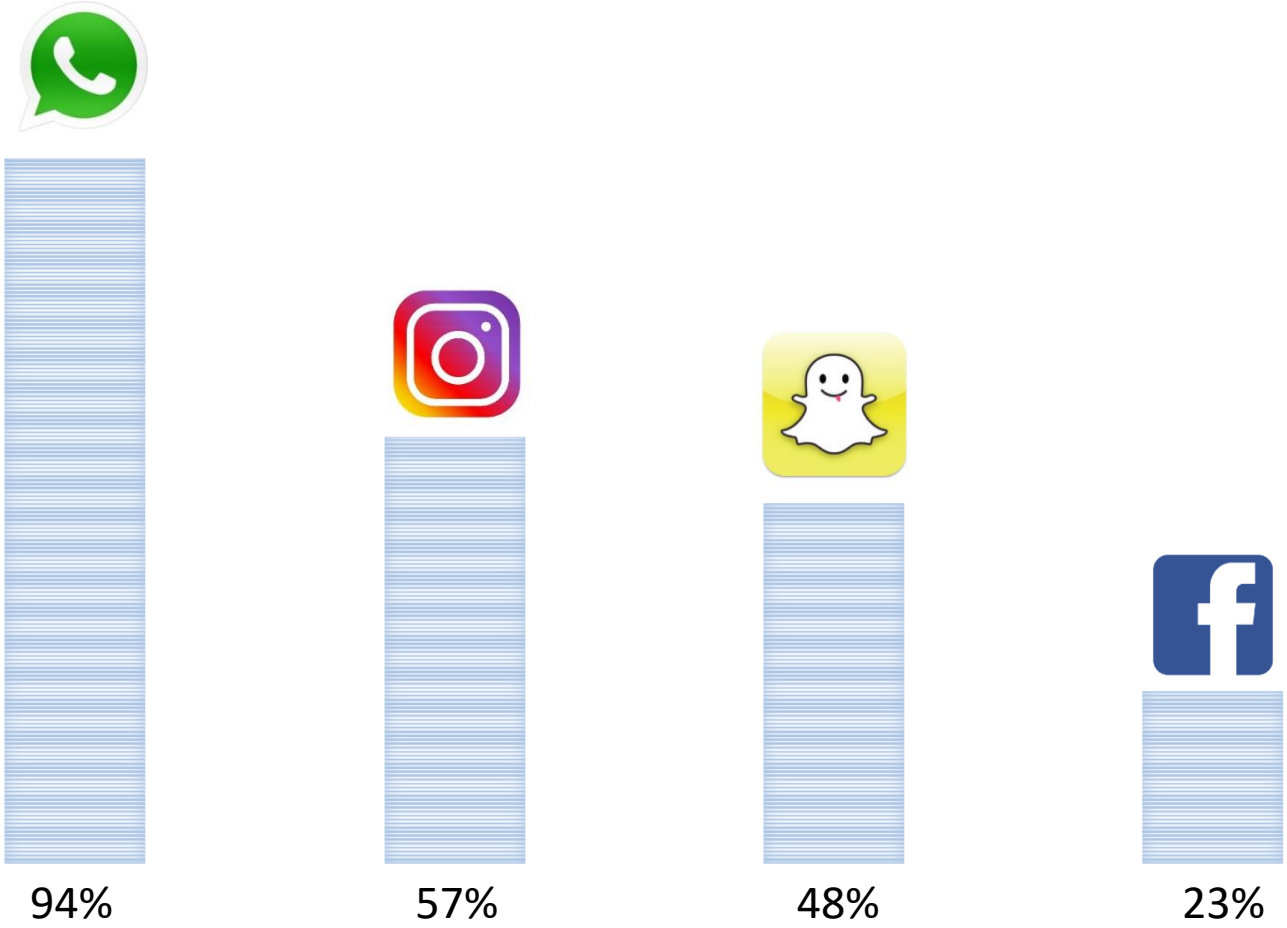
Computerspielsucht ist (nicht) vergleichbar mit der Abhängigkeit von „richtigen Drogen, weil…

Eine Woche ohne Smartphone wäre für mich…

Eine Folge davon, ständig in sozialen Netzwerken unterwegs zu sein, könnte z.B. sein…

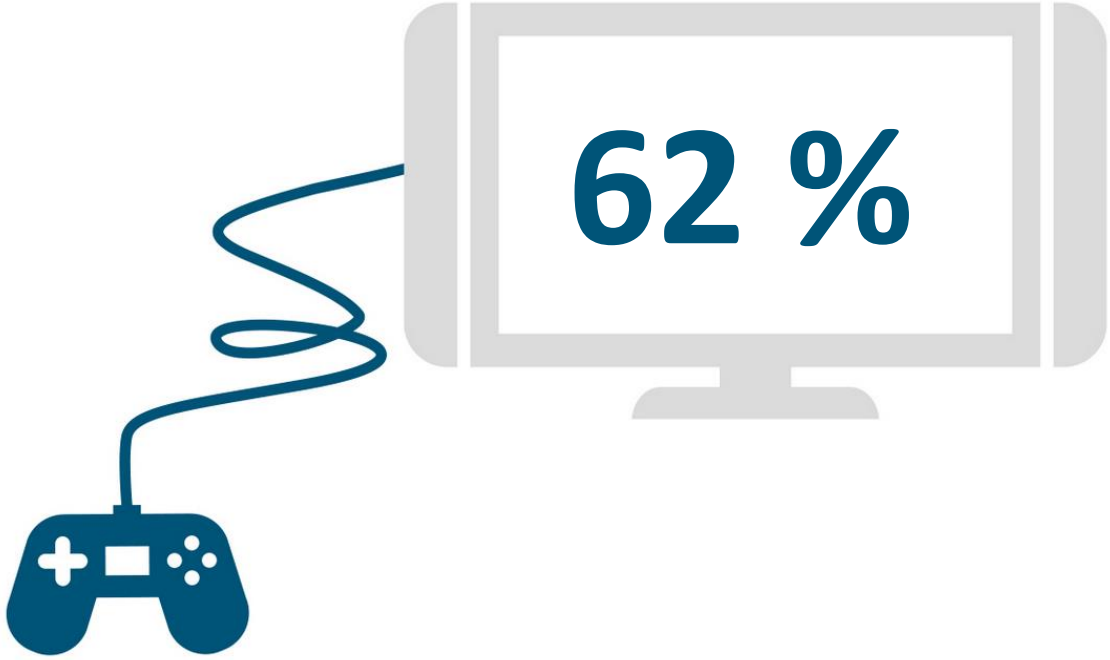
Quelle: Wenn-Ich-Karten zum Thema exzessive Nutzung

Beliebteste Kommunikationsplattformen



Quelle: JIM 2017

Digitale Spiele



Quelle: JIM 2017

Wo liegt die Faszination?

Beispiele für Bedürfnisse	„Hilfsmittel“ zur Bewältigung	Das Netz als….
> Wunsch nach Zugehörigkeit	> Peergroup; Sportverein Soziale Netzwerke, Messenger Virtuell nie von Freunden getrennt sein	…digitaler Erlebnisraum
> Entwicklung der eigenen Identität	> Auseinandersetzung mit anderen, Stilexperimente Communities, Online Rollen austesten	
> Streben nach Status, Wunsch nach Anerkennung	> Sport, Mode Instagram-Profil/ Likes, YouTube/ Abonnementen, Online-Bestenliste für Gamer	…erweiterte Erfahrungswelt
> Umgang mit Sexualität	> Flirten Schulhof, Bravo lesen Flirten per Messenger, Aufklärung im Netz	

Quelle: Circuits of Cool (2007)

Bild: CC-by-sa 3.0/de

Medienabhängigkeit

> Mediennutzung zum Zeitvertreib

> Exzessive Mediennutzung

> Pathologische Mediennutzung

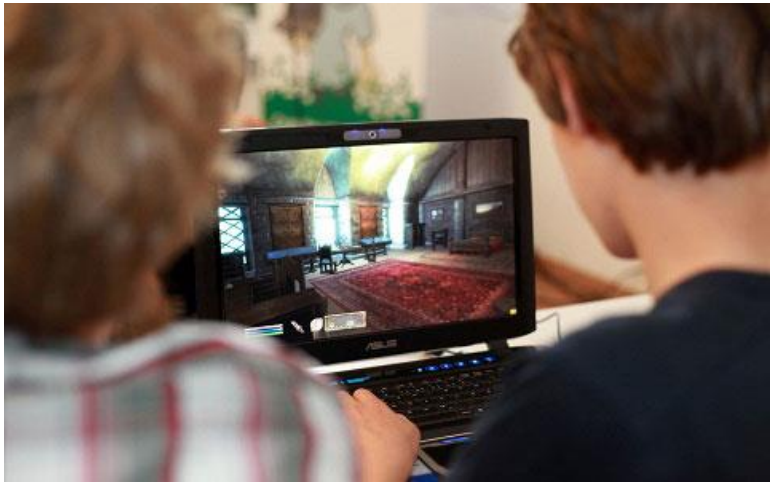


Bild: CC

Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)

> 3 % der männl. Jugendlichen zwischen 14-24 Jahren internetsüchtig

> 4,5 % der weibl. Jugendlichen

Quelle: PINTA 2011

Game over: Wie abhängig machen Computerspiele?

> Jeder 12. männliche Jugendliche zwischen 12-25 Jahren süchtig nach Computerspielen

-> 8,4 % erfüllen Kriterien einer Abhängigkeit nach „Internet Gaming Disorder Scale“

> Mädchen/ junge Frauen 2,9 %

Quelle: „Game over“, Krankenkasse DAK-Gesundheit u. Deutsches Zentrum f. Suchtfragen

DSM-5

Fünf (oder mehr) der folgenden Symptome über eine Periode von 12 Monaten Dauer	
1.) Entzugssymptomatik	Reizbarkeit, Unruhe, Niedergeschlagenheit, kein pharmakologischer Entzug
2.) Toleranzentwicklung	Zunahme in Computerspieldauer
3.) Erfolglose Abstinenzversuche	erfolglose Versuche, Ausmaß der Nutzung zu kontrollieren
4.) Verlust des Interesses	an früheren Hobbys und Beschäftigungen
5.) Fortführung exzessiver Nutzung	trotz Kenntnis eigener psychosozialer Probleme
6.) Gedankliche Eingenommenheit	Spielen im Internet wird zur dominierenden Aktivität im Alltag
7.) Verheimlichung des Ausmaßes des Internetcomputerspiels	Belügen der Eltern, Freunde über den eigenen Konsum
8.) Emotionsregulative Aspekte	Spielen als alleiniges Mittel zum Gefühle Ab- oder Aufbau
9.) Gefährdung oder Verlust von wichtigen Bekanntschaften, Beruf, Ausbildung oder Karriere	

„WhatsApp, Instagram & Co. – so süchtig macht Social Media“

> 2,6 % der 12-17-Jährigen sind abhängig (3,4 % Mädchen, 1,9 % Jungen)

> Jeder 3. Jugendliche mit einer Social Disorder berichtet über Symptome einer Depression

Quelle: „ WhatsApp, Instagram & Co.- …“, Krankenkasse DAK u. Deutsches Zentrum f. Suchtfragen

Übung/ Fallvignetten

ComputerSpielSchule Freiburg

- Begegnungsstätte für alle Generationen
- Fragen und Infos Rund um das Thema Videospiele
- Jeden Freitag von 15.30 bis 18 Uhr

Level Six

- Beratungsstelle
- Gruppenarbeit
- Fach- und Infoveranstaltungen
- Elterncafé

Level Six

Ein Projekt gegen die exzessive Nutzung
von Kommunikations- und Unterhaltungsmedien
[Laufzeit: 01.01.2016 – 31.12.2018]

Gefördert durch
AKTION MENSCH

[1]
Medienpäd. Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

3 geschlechtsspezf. Gruppen / wöchentlich

Jungs (12 – 16 Jahre)
Jungs (14 – 18 Jahre)
Mädels (12 – 16 Jahre)

[2]
Elternberatung

[3]
Elterncafé

1 x pro Monat

[4]
Fach- u. Info-veranstaltungen

[5]
Kooperation mit Elternzeitschrift „Familie & Co.“

www.level-6.net

Möchten Sie uns außerdem noch etwas mitteilen?

(Wünsche, Anregungen, Kritik, Begründung für Ihre Bewertung, etc.)

- mehr die Frage in den Raum stellen, ob es nicht ein gesellschaftliches Problem ist, weil zocken nicht akzeptiert ist. Stundenlanges lesen, sport treiben o. musizieren würde nicht als so negativ aufgenommen werden.

Diese Veranstaltung wurde im Rahmen von „Level Six - einem Projekt für einen verantwortungsvollen Umgang mit Kommunikations- und Unterhaltungsmedien" durch das Wissenschaftliche Institut des Jugendhilfswerk Freiburg e.V. durchgeführt.

Das Projekt „Level Six"
wird gefördert durch

AKTION MENSCH

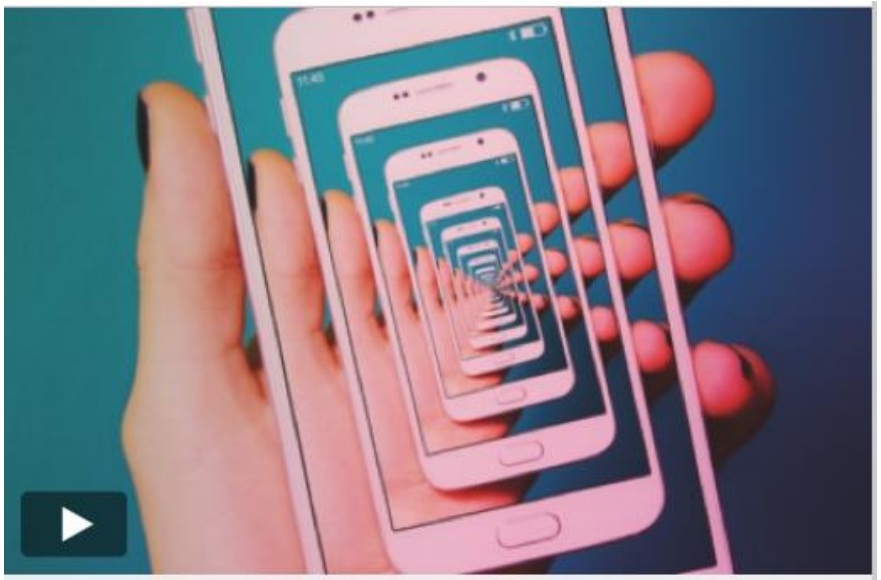
Wissenschaftliches Institut des Jugendhilfswerk Freiburg e.V. an der Pädagogischen Hochschule Freiburg

Bild: CC-by-sa 3.0/de

Dein Spiel. Dein Leben

Film: youtube.com/watch?v=WPBua7Zw39M

Medienprojekt Wuppertal



Bin ich süchtig?

Eine Filmreihe über die Handynutzung von Jugendlichen

Freigegeben ab 0 Jahren.
Lieferbar ab 19.03.2018, Vorbestellung möglich.
DVD Kauf 32,- EUR | Ausleihe 12,- EUR | Preis V & Ö 60,– EUR
→ Infos zu Kauf, Ausleihe und Lizenzarten

Screenshot: medienprojekt-wuppertal.de

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!