

Pathologischer PC/Internetgebrauch

Kinder und Jugendliche

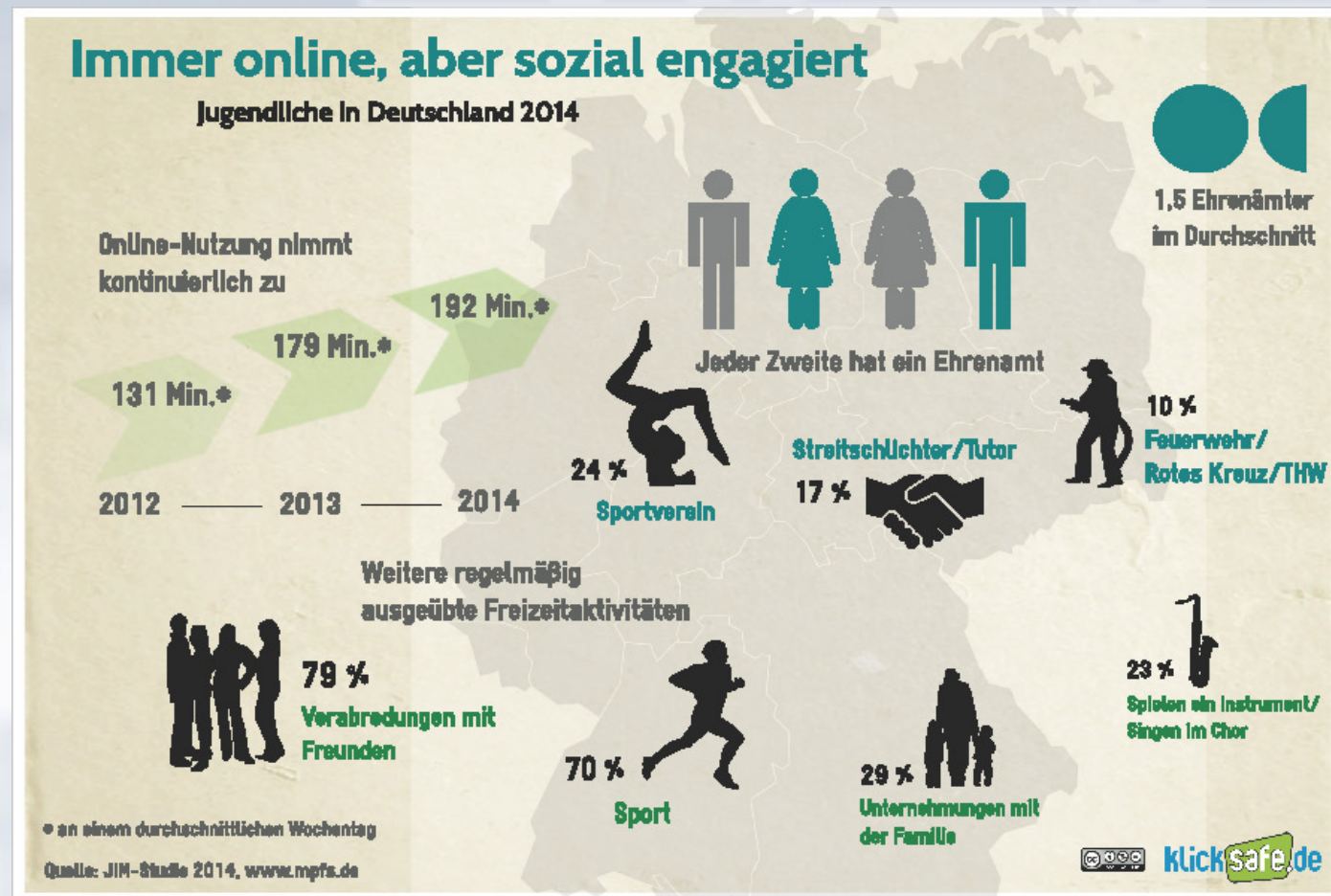
Dr. Jörg Petry & Dr. Maike Pellarin

Arbeitsgruppe „pathologischer PC/Internetgebrauch“
der AHG Allgemeinen Hospitalgesellschaft 2016.

Medienwelten



Freizeitverhalten von 14 – 19jährigen



Mediensozialisation

Medien beinhalten Risiken und Chancen:

Risiken:

- Unerwünschte Gefühle und Verhaltentendenzen
- Kommerzialisierung und Missbrauch
- Isolation und exzessiver Gebrauch

Chancen:

- Entwicklungsförderung
- Gemeinschaftsbildung
- Lernen und Arbeit
- Unterhaltung und Erholung

Kinder in Chats: Gefahren

- **Problematische Inhalte:** Rechtstremismus, Gewaltdarstellungen, nicht altersbezogene Erotik, Pornographie, Kinderpornographie
- **Beleidigungen:** Provozierende Nicknames und Kommentare, direkte Beleidigungen
- **Mobbing:** Selbstentblößung und Bloßstellungen
- **Sexuelle Belästigung:** Ansprache von sexuellen Inhalten, Anbahnung von sexuellem Missbrauch
- **Finanzielle Ausnutzung:** Gebühren, Kaufverträge

Kinder in Chats: Ratschläge

- **Begleitung:** Sichere Chatwahl (z. B. www.cyberzwerge.de , www.yamchatter.de)
- **Sicherheitsregeln:** „Sei misstrauisch!“, Tu's nicht!“, „Klick weg!“, „Sag nein!“, „Sag Bescheid!“
- **Regeln:** Ort, Zeiten, Anwesenheit
- **Prüfung:** Moderator?, Ignore-Funktion?, Notfall-Button? Hilfebereich? Kein Gastzugang?
- **Meldung von Verstößen:** hotline@jugendschutz.net

Soziale Lage

Von Pfeiffer und Mitarbeitern (2007) und Rehbein und Mitarbeiter (2009) konnte mittels der Befragung von repräsentativen Schülerkohorten eindrücklich gezeigt werden, dass neben dem männlichen Geschlecht vor allem ein niedrigeres Bildungsniveau der Eltern und ein vorhandener Migrationshintergrund mit einer höheren Ausstattung mit technischen Medien, deren häufigerer Nutzung, insbesondere auch in Bezug auf gewaltbezogene Inhalte, einhergeht.

Pfeiffer, C.; Mößle, T.; Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsum. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Rehbein, F.; Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Stabilität des problematischen PC/Internetgebrauchs (N = 891)

Typ	T1	T2	T3	N	%
Unproblematische (-)	-	-	-	826	91,6
Beginner	-	-	+	13	1,4
	-	+	+	2	0,2
Problematische (+)	+	+	+	9	1,0
Beender	+	+	-	2	0,2
	+	-	-	22	2,4
Inkonsistente	-	+	-	16	1,8
	+	-	+	1	0,1

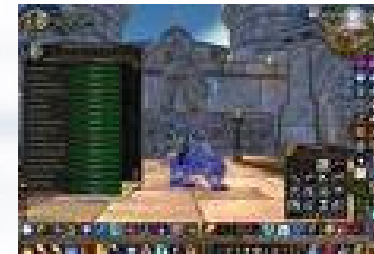
Scharkow, M.; Ferstl, R. & Quandt, T. (2014). Longitudinal patterns of problematic computer game use among adolescents and older adults – a 2-year panel study. *Addiction*: dot:10.1111/add.12662.

Games

- **Gewaltfreie Spiele:** Jump & Run-Spiele (*Super Mario*), Sportspiele (*FIFA*), Denk- und Geschicklichkeitsspiele (*Tetris*), Adventures, Rennspiele, Systemsimulation
- **Gewalthaltige Spiele:** „Beat them ups“ (Prügelspiele), Action-Ego-Shooter, Taktik-Ego-Shooter (*Counter Strike*),



Flugzeug-, Weltraum- u. Militärsimulation,
Action-Rollenspiele wie
(*World of Warcraft / WoW*)



Der Reiz des Gamens

Die Games dienen dem Erleben von Gefühlen (von Brincken & Konietzny, 2012), dem spielerischen Aktivsein und der Bearbeitung von Entwicklungsthemen heranwachsender Jungen im Identifikationsprozess mit dem virtuellen Stellvertreter (**Avatar**), wobei es auch zu Ganzkörperillusionen kommen kann (Ganesh, 2011).

Diese spannenden Computerspiele (**episches Narrativ**) beziehen sich auf den Kampf und Wettbewerb, die Eingliederung in eine Gruppe von Gleichaltrigen und die Übernahme von leistungsbezogenen Rollen.

Aufgrund der Interaktivität des Spielablaufs (**Ludus**) mit einem schnellen Handlungsfluss entstehen Glücksgefühle (**Flow**) und Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Durch die Vernetzung mit den Mitkämpfern bildet sich ein Gefühl der Zugehörigkeit mit sozialer Anerkennung.

Ganesh, S. et al. (2011). How the Human Brain Goes Virtual. *Cerebral Cortex*, 22(7), 1577 – 1585.

Kaminski, W. & Lorber, M. (HRSG.). (2006). *Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed.

Van Brinken, J. & Konietzny, H. (Hrsg.). (2012). *Emotional Gaming*. München: Epodium.

Der Reiz des Chats

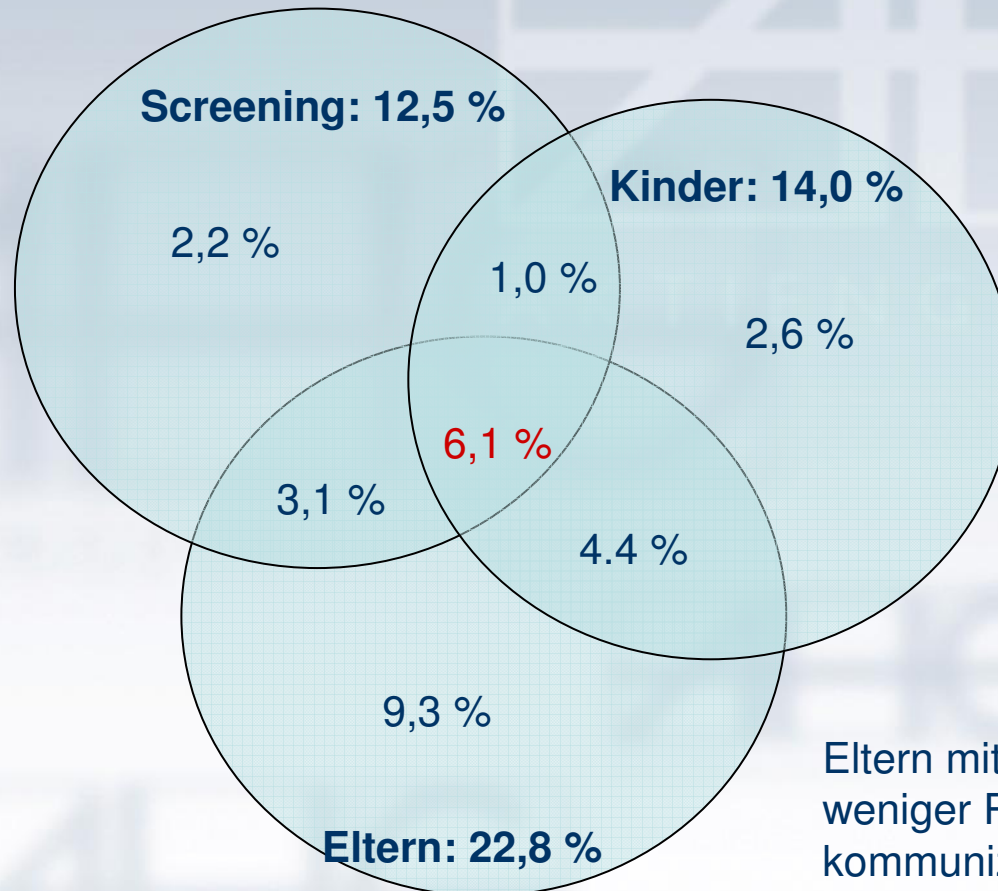
Die Anonymität, zeitliche Kontrolle und der unkörperliche Kontakt sind für Mädchen und Frauen attraktiv, da durch die hergestellte Distanz besonders intime, Beziehungen entstehen können. Nach Walters (1996) ermöglichen die idealisierenden wechselseitigen Projektionen **„hyperpersonale Beziehungen“**.

Der Chat ermöglicht den Austausch von Erlebnissen, Gedanken und Gefühlen und eine freie Selbstdarstellung (dies besonders durch Profile in sozialen Gemeinschaften). Jenseits von traditionellen Rollenvorstellungen können nach Döring (2010) sonst nicht zugebilligte Bedürfnisse in einem geschützten Rahmen ausgelebt werden. Dies gibt insbesondere für den Flirt bei Mädchen und den erotischen Austausch bei Frauen.

Döring, N. (2010). Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaft. In W. Schweiger, K. Beck (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation (S. 159 – 183). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Walther, J.B. (1996). Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaktion. Communication Research, 23, 3-43.

Problemperspektive in Familien



Eltern mit mehr Spielerfahrungen sehen weniger Risiken, sind kindorientierter und kommunizieren intensiver und regulieren differenzierter (Friedrich et al., 2014).

„Goldene Regeln“

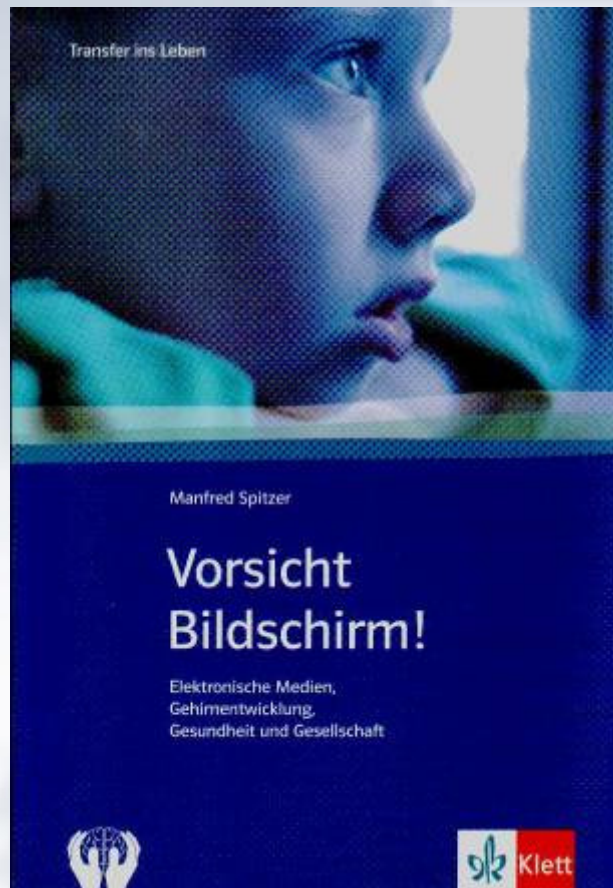
- Die Gefahren des **Sich-Verlierens** (Sogwirkung durch Handlungsfluss / überstarke Intimität im Chat) erkennen
- **Verbindliche Regeln** zwischen Jugendlichen und Bezugspersonen vereinbaren
- **Gemeinsame Beschäftigung** mit den Chancen und Gefahren der Neuen Medien
- **Alternative Aktivitäten**, die intensive Erfahrungen und Beziehungen ermöglichen

Folgen der Mediennutzung



Einleitung **Kinder/Jugendliche** Empirie Modelle Behandlung

Intelligenzentwicklung



- Johnson, S. (2006). Neue Intelligenz. Kiepernheuer & Witsch.
Pietschnid, J. & Voracek, M. (2015). One Century of Global IQ Gains Formal Meta-Anaysis o the Flynn Effect (1909 – 2013). Perspectives on Psychological Science, 10(3), 282 – 306.
Spitzer, M. (2005). Vorsicht Bildschirm. Stuttgart: Ernst Klett.

Folgen der Mediennutzung (Kognition)

Als Folgen eines exzessiven PC/Internetgebrauchs zeigen sich hinsichtlich der kognitiven Leistungsfähigkeit sowohl positive als auch negative Effekte (Maass et al., 2011). Es finden sich bei moderater Nutzung Verbesserungen der Reaktionszeit, spezieller Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsleistungen, bei Gedächtnis- und Kontrollfunktionen, der räumlichen Vorstellungsfähigkeit und bei Problemlösekompetenzen (Berdich, 2014).

Aussagekräftige klinische Studien fehlen bisher.

Es besteht nur ein geringer Zusammenhang mit dem Schulerfolg, der stärker von der allgemeinen Intelligenz und dem Bildungsniveau des Elternhauses abhängt (Möble, 2012).

Berdich, C. (2014) Pro Gaming. Saarbrücken: AV Akademiker Verlag.

Maass, A. et al. (2011). Does media use have a short-term impact on cognitive performance? *Journal of Media Psychology*, 23(2), 65 – 76.

Möble, T. (2012). „dich, dumm, abhängig, gewalttätig? Baden-Baden: Nomos.

Folgen der Mediennutzung (Aggressivität)

Die Förderung der Aggressivität und Delinquenz bei Verminderung prosozialen Verhaltens durch gewaltbezogene Video- und Computerspiele wird metaanalytisch kontrovers diskutiert (Huesmann, 2010; Ferguson & Kilburn, 2010).

Nach Yee und Bailenson (2007) hängt der Effekt eines Computerspiels davon ab, welche Rolle der Spieler dabei einnimmt, d. h. ob es sich z. B. um einen „Killer“ oder einen „Superhelden“ (Rosenberg et al., 2013) handelt.

Ferguson, C.J. & Kilburn, J. (2010). Much Ado About Nothing. *Psychology Bulletin*, 136(2), 174-178.

Huesmann, L.R. (2010). Nailing the Coffin Shut on Doubts that Violent Games Stimulate Aggression. *Psychology Bulletin*, 136(2), 179-181.

Rosenberg, R.S. et al. (2013). Virtuel Superheroes. *PLOS ONE*, 8(1), 1 – 9.

Yee, N. & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect. *Human Communication Research*, 33, 271 – 290.

Folgen der Mediennutzung (Einbindung)

Zwischen Nutzung der Neuen Medien und sozialer Einbindung besteht bei moderater Nutzung ein überwiegend positiver Zusammenhang. Es kommt zu keiner eskapistischen Vereinzelung sondern einer komplementären Erweiterung des sozialen Netzwerkes (Döring, 2010; Cingel & Krcmar, 2014). Die Identität kann entwickelt, zwischenmenschliche Beziehungen gepflegt und soziale Gemeinschaften gegründet werden.

Cingel, D.P. & Krcmar, M. (2014). Understanding the Experience of Imaginary Audience in a Social Media environment. *Journal of Media Psychology*, 26(4), 155 – 160.

Döring N (2010). Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaft. In W Schweiger, K Beck (Hrsg.): *Handbuch Online-Kommunikation* (S 159 – 183).

Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Aktuelle Versorgungssituation

- Selbsthilfeangebote für Betroffene und Angehörige (www.onlinesucht.de; www.rollenspielsucht.de)
- Erziehungs- und Familienberatungsstellen
- Psychologische Dienste an Schulen/Universitäten
- (Jugend-)Psychotherapeuten bzw. Psychiater
- Clearing- und Assessmentzentren
- Suchtberatungsstellen, insbesondere Glücksspielerberatungsstellen
- Psychiatrische Ambulanzen
- Rehabilitationskliniken

AHG Diagnostik-Zentren

Die halbtägige Diagnostik für erwachsene Personen (in Berlin, Breuberg/Hessen, Daun, Düsseldorf und Lübeck auch ab dem 16. Lebensjahr) erbringt die klinische Diagnose eines pathologischen PC/Internetgebrauchs in Abgrenzung von einem unauffälligen oder problematischen PC/Internetgebrauch sowie die Abgrenzung vom Internetglücksspielen oder anderer Störungsbilder via Internet (Hypersexualität, pathologische Kaufen).

Es wird in **Bad Hersfeld, Berlin, Breuberg/Hessen, Daun, Düsseldorf, Koblenz, Köln, Lübeck, Neunkirchen/Saarland und Schwerin** durch fachpsychologische und fachpsychiatrische Mitarbeiter durchgeführt.

Die Ansprechpartner (www.ahg.de/ Mit einem Klick zum Ziel / Diagnose Zentren) sind von Montag bis Donnerstag von 8 Uhr 30 bis um 16 Uhr 30 und am Freitag bis 15 Uhr erreichbar.

Kinder- und jugendpsychiatrische Rehabilitation



Stationäre Rehabilitation für Jugendliche im Alter von 14 bis 18 Jahre
mit problematischem PC/Internetgebrauch.

Chefärztin Dr. Maike Pellarin AHG Klinik für Kinder und Jugendliche

Beelitz-Heilstätten Paracelsus Ring 8
14547 Beelitz-Heilstätten

Kontakt: Tel.: 033204-62153 / Email: mpellarin@ahg.de

Risikoprofil von Jugendlichen (im Querschnitt)

- Bildungsferne Schichten und Migrationshintergrund
- Über 35 Wochenstunden schulfremde Onlineaktivität
- Überwertiges Immersionserleben mit sozialen Rückzug
- Introversion, Unsicherheit im Sozialkontakt, verminderte Gewissenhaftigkeit
- Depressivität, soziale Ängstlichkeit und Suchtmittelmissbrauch (Alkohol u. Cannabis)
- Schlafstörungen, Rückenbeschwerden, Adipositas

Müller, K.W.; Wölfling, K.; Beutel, M.E. & Dreier, M. (2014). Exzessive und suchthartige Nutzungsmuster von Computerspielen und Internetangeboten im Jugendalter. *Verhaltenstherapie mit Kindern und Jugendlichen*, 10(2), 71 – 81.

Pfeiffer, C.; Mößle, T.; Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). *Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums*. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Gamifizierung

Gamifizierung (McGonigal, 2012) beinhaltet die Anwendung von Spieldesignprinzipien auf spielfremde Bereiche, wie z. B. die „digitale“ Schule (Thompson, 2013).

Dabei werden im Rahmen eines sinnstiftenden Narrativs aufeinander aufbauende Aufgaben (quests) gestellt, über deren Bewältigung ein kontinuierliches Feedback erfolgt.

Der Ansatz soll durch das Eintauchen in eine spielerische Erfahrung bei langweiligen oder schwierigen Anforderungen die Motivation zur Mitarbeit stärken.

Gamifizierte Behandlung

In „gNATs Island“ besucht der Spieler eine tropische Insel, auf der Stechmücken (gnat) negatives Denken auslösen, wie z. B. das „complete disaster gNAT“. Durch Gespräche mit Mitgliedern eines Teams von Wildtierforschern können negative Gedanken identifiziert und bekämpft werden.

Bei dieser computergestützten Kognitiven Verhaltenstherapie (cCPT) sitzt der Therapeut neben dem Patienten, der das Spiel steuert. Die Therapeut-Beziehung ist weniger konfrontativ (nicht nur face-to-face), macht Spaß und ist erfahrungsbezogen.



The complete disaster gNAT



Das alles und noch viele
mehr:

www.computersucht.help