

***Bildschirmmedien und Prävention - Stand der
Wissenschaft zu Chancen und Risiken***

von

Dr. Paula Bleckmann

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Paula Bleckmann: Bildschirmmedien und Prävention - Stand der Wissenschaft zu Chancen und Risiken, in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen Präventionstages. Hannover 2014, www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/2848



Bildschirmmedien und Prävention – Stand der Forschung zu Chancen und Risiken

Dr. Paula Bleckmann

Dienstag, den 13. 5. 2014

Deutscher Präventionstag, Karlsruhe



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



früher:

Müsst ihr euch immer so dreckig machen?!?



heute:

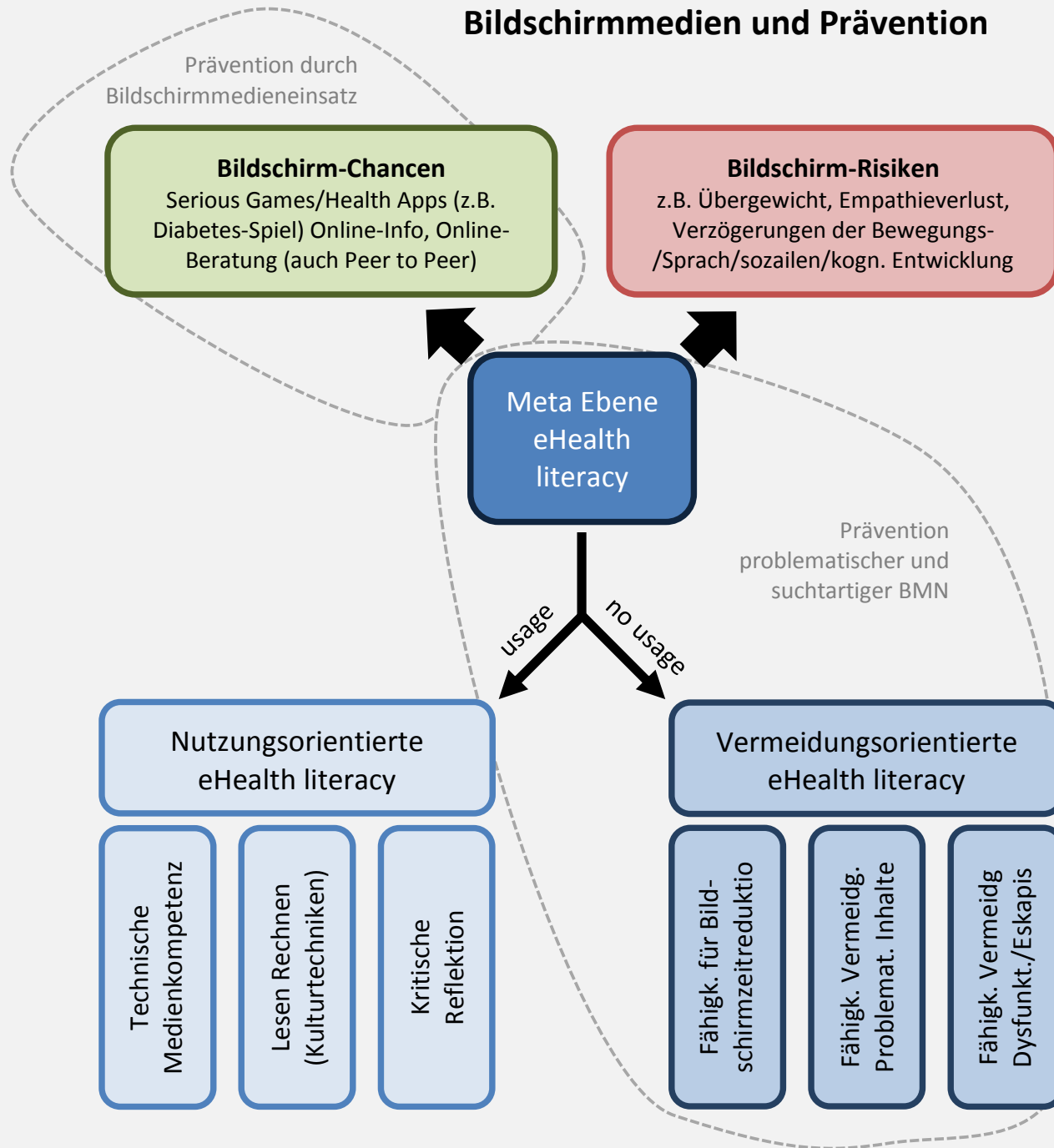
Könnt ihr euch nicht mal ein bisschen dreckig machen?!?

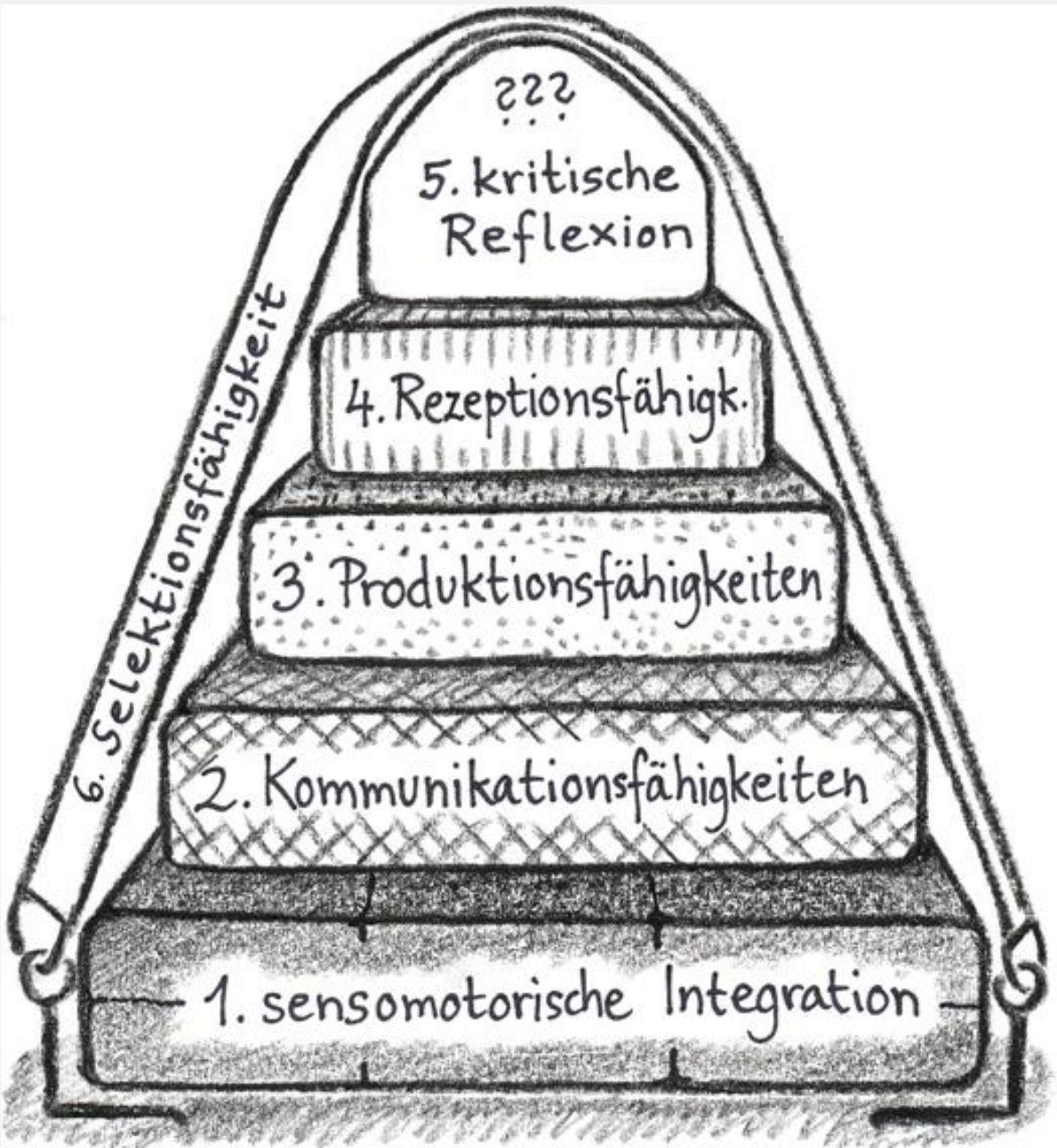


Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Bildschirmmedien und Prävention





Turm der Medienmündigkeit
(Bleckmann, 2012)

Social Interaction vs Electronic Media Use

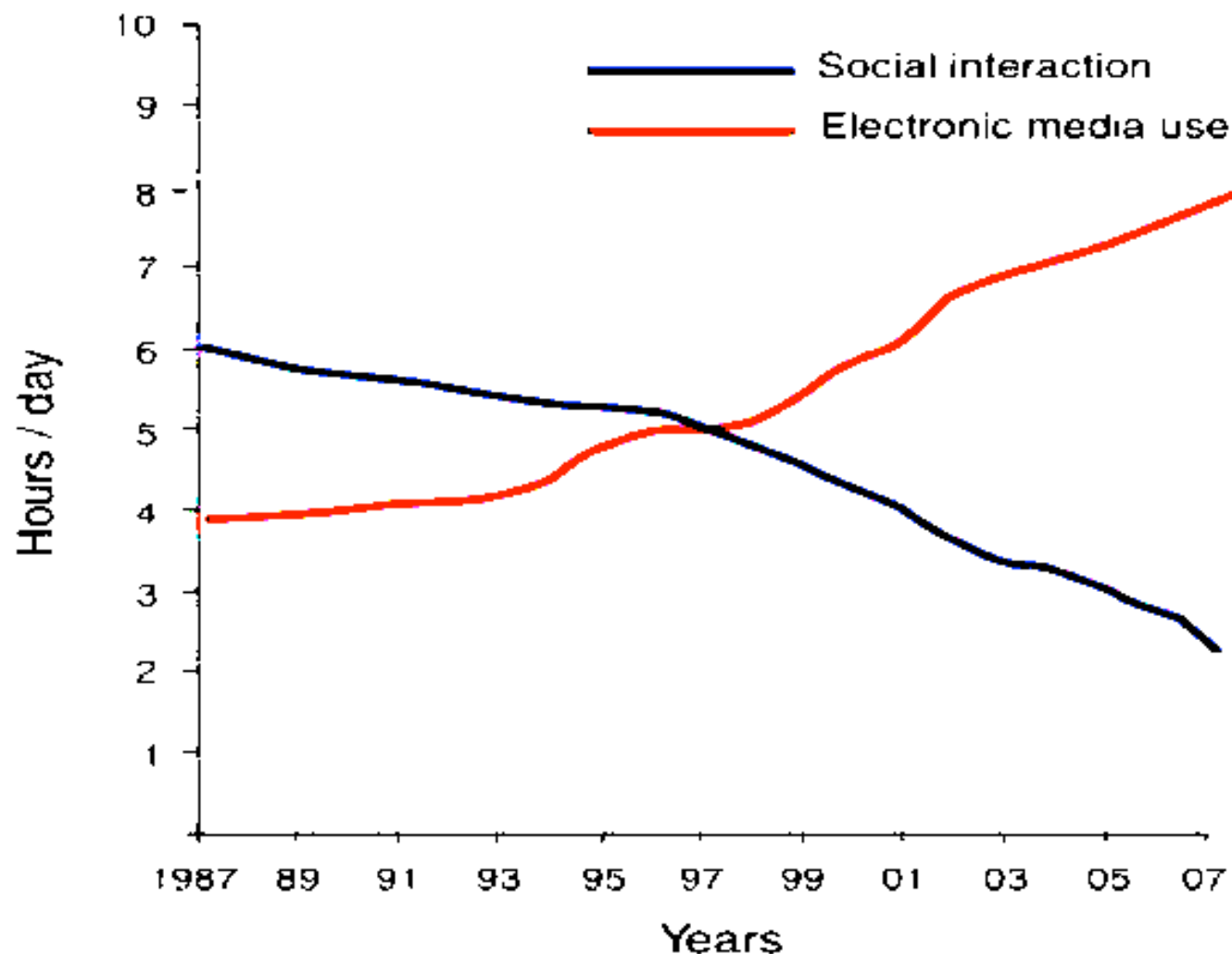
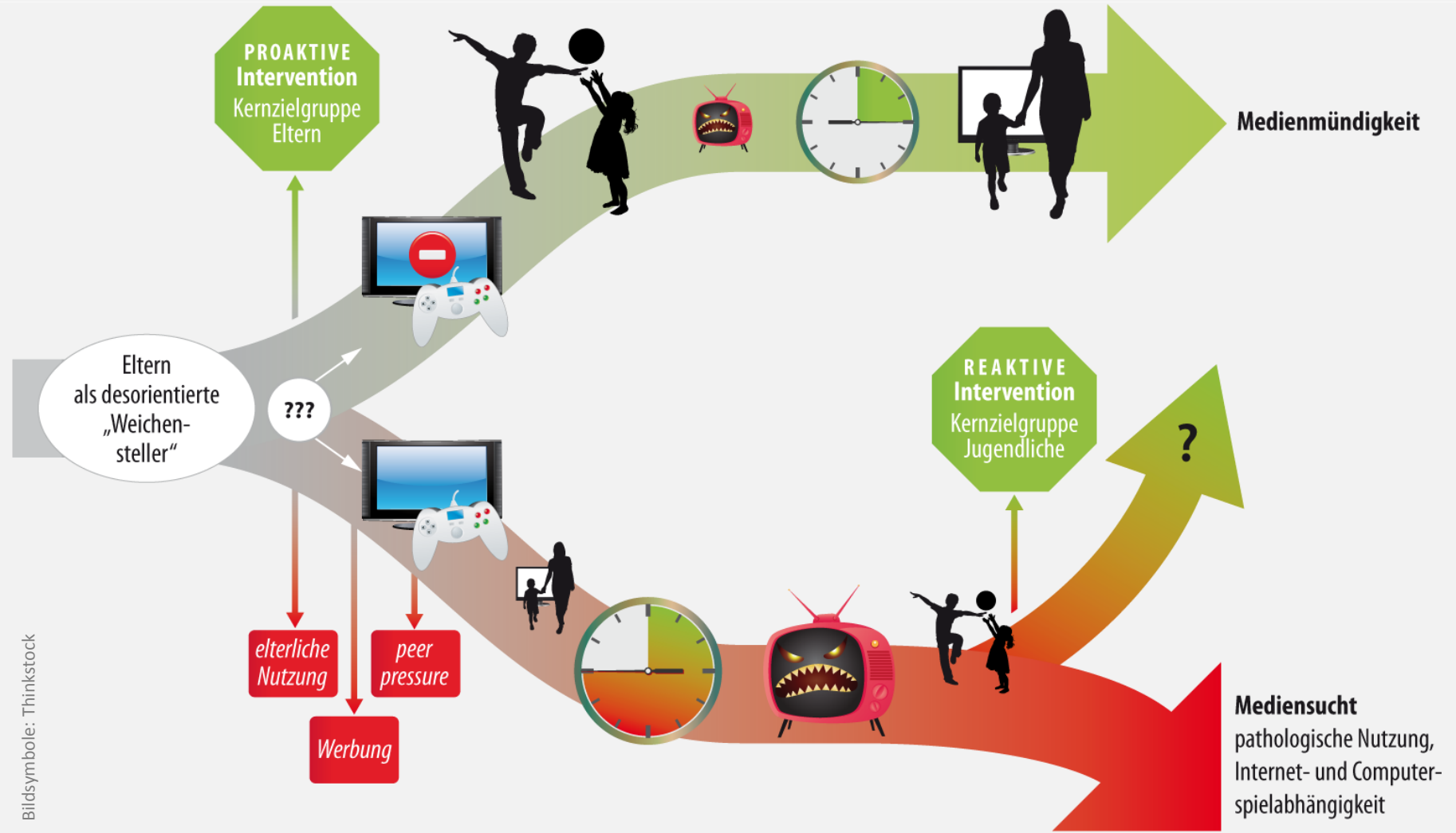


Figure 1. Hours per day of face-to-face social interaction decline as electronic media increases. These trends are predicted to increase further. (Data abstracted from a series of time-use and demographic studies.)



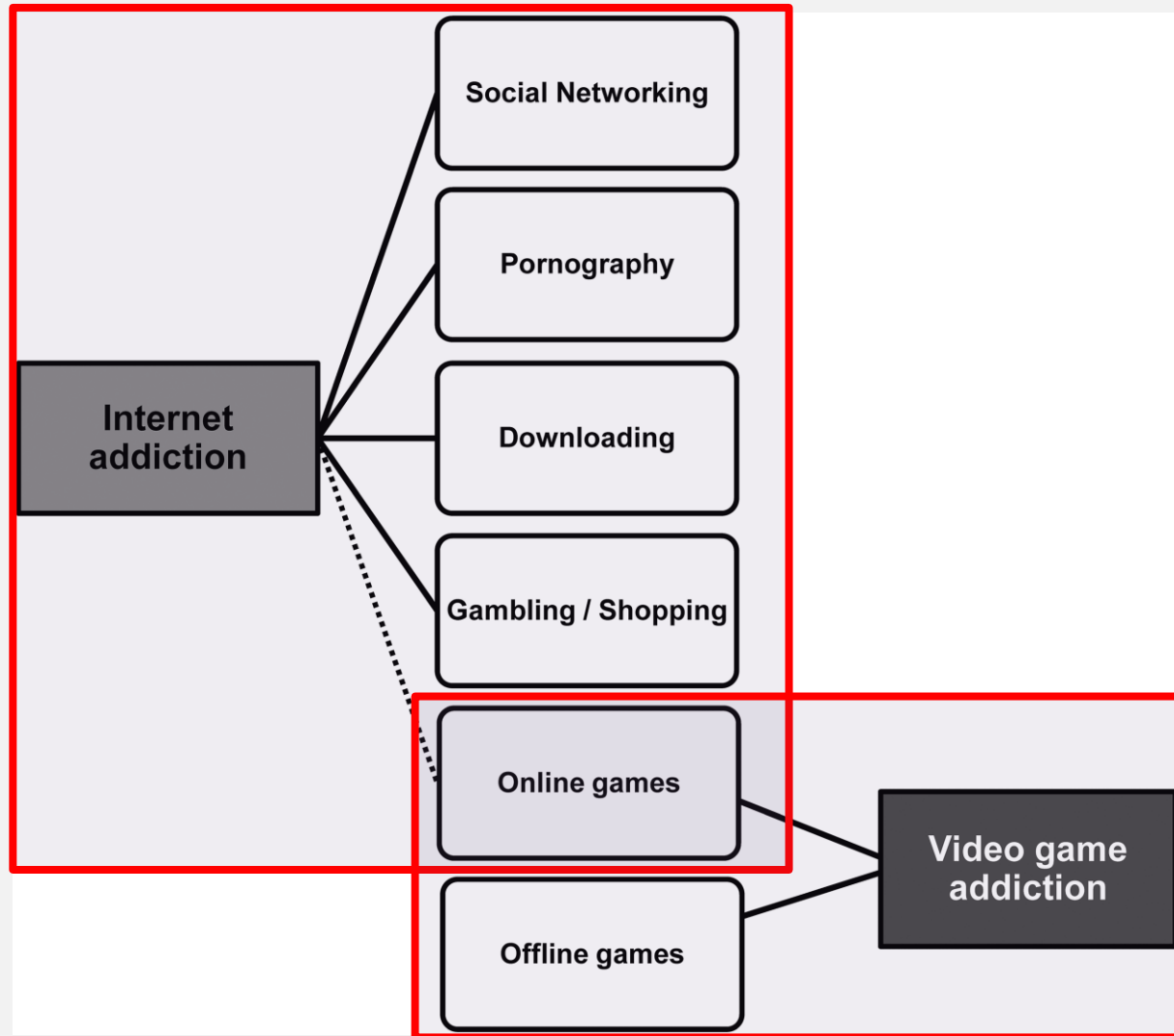
Definition Computerspiel- und Internetabhängigkeit

Die ständige Verfügbarkeit sowie der der stimulierende und belohnende Charakter einiger Angebote erschwert den selbstbestimmten und kontrollierten Umgang. Einige Menschen entwickeln in Hinblick auf ihre Mediennutzung einen psychopathologischen Symptomkomplex, der eine hohe Ähnlichkeit zu anderen Suchterkrankungen aufweist.

- ❖ **Unter Internetsucht und Computerspielsucht wird ein Mediennutzungsverhalten mit Krankheitswert verstanden, bei dem die Symptome einer psychischen Abhängigkeit erlebt werden, ein klinisch relevanter Leidensdruck aus dem Verhalten resultiert und das Verhalten trotz negativer Konsequenzen aufrechterhalten wird.**
(Rehbein, Mößle, Arnaud & Rumpf, 2013).



Die Störungskonzepte Computerspielsucht und Internetsucht



Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section III)

1. Preoccupation (Gedankliche Vereinnahmung).

Der Spieler verbringt viel Zeit damit, an das Spielen zu denken, auch wenn er gerade nicht spielt, oder damit zu planen, wann er wieder spielen kann.

2. Withdrawal (Entzugserscheinungen).

Der Spieler erlebt psychische (nicht physische oder pharmakologische) Entzugssymptome wie Gereiztheit, Unruhe, Traurigkeit oder Ängstlichkeit wenn nicht gespielt werden kann.

3. Tolerance (Toleranzentwicklung).

Der Spieler verspürt im Laufe der Zeit das Bedürfnis, mehr und mehr Zeit mit Computerspielen zu verbringen, um das gleiche Ausmaß an Spannung zu erleben.

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Version (DSM-5tm)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mößle, T., . . . O'Brien, C. P. (2013). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the DSM-5 approach. *Addiction*, submitted.



Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section III)

4. Loss of Control (Kontrollverlust).

Dem Spieler gelingt es nicht, die Häufigkeit und Dauer des Spielens zu kontrollieren bzw. seine Spielzeit zu verringern.

5. Behavioral Salience (Verhaltensbezogene Vereinnahmung/Interessenverlust).

Der Spieler verliert aufgrund des Spielens sein Interesse an vormals geschätzten Hobbies und Freizeitaktivitäten oder schränkt seine Partizipation daran stark ein.

6. Continuation despite psychosocial problems (Fortsetzung trotz psychosozialer Probleme).

Der Spieler setzt sein Spielverhalten fort, obwohl er in Folge seines Spielverhaltens psychosoziale Probleme bemerkt (z. B. Schlafmangel, Unpünktlichkeit in der Schule/Arbeit, zu hohe Geldausgaben, Streitigkeiten mit anderen oder Vernachlässigung wichtiger Pflichten).

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Version (DSM-5tm)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mößle, T., . . . O'Brien, C. P. (2013). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the DSM-5 approach. *Addiction*, submitted.



Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section III)

7. Lying (Dissimulation).

Der Spieler belügt Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Personen über das tatsächliche Ausmaß seines Spielverhaltens oder versucht seine Spielzeiten vor diesen zu verheimlichen.

8. Dysfunctional Use (Dysfunktionale Nutzung).

Der Spieler setzt das Computerspielen ein, um Problemen zu entkommen oder diese zu vergessen oder um unangenehme Gefühle wie Schuld, Angst, Hilflosigkeit oder Niedergeschlagenheit zu lindern.

9. Jeopardized / Lost (Gefährdungen / Verluste).

Der Spieler hat wegen seines Computerspielens wichtige Beziehungen, Berufs-, Bildungs- oder Karrierechancen gefährdet oder verspielt.

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Version (DSM-5tm)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mößle, T., . . . O'Brien, C. P. (2013). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the DSM-5 approach. *Addiction*, submitted.



Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section III)

- Es müssen 5 der 9 Kriterien erfüllt sein, um die Diagnose stellen zu können.
- Die Diagnose darf nur für die pathologische Nutzung von Online- und Offlinespielen (nicht die private oder berufliche Internetnutzung) vergeben werden.

• American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Version (DSM-5tm)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.

• Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mößle, T., . . . O'Brien, C. P. (2013). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the DSM-5 approach. *Addiction*, submitted.

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Nationalrepräsentative Studien Internetsucht

Deutschland:

1 Prozent (N = 15.024, 14-64 Jahre, Rumpf et al., 2011)

4,2 Prozent (N = 2.512, 14-94 Jahre, Müller et al., submitted)

USA:

0,3 – 0,7 Prozent (N = 2.513, Erwachsene, Aboujaoude et al., 2006)

Norwegen:

1 Prozent (N = 3.399, 16-74 Jahre, Bakken et al., 2009)

→ Internetabhängige Jugendliche sind **häufiger weiblich**

→ Jugendliche sind besonders häufig betroffen



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Nationalrepräsentative Studien Computerspielsucht

Deutschland:

1,7 Prozent (N = 15.168 Neuntklässler, Rehbein et al., 2010)

0,5 Prozent (N = 600, Schmidt et al., 2011)

USA:

8,5 Prozent (N = 1.178, 8-18 Jahre, Gentile, 2009)

→ Computerspielsüchtige Personen sind altersunabhängig **häufiger männlich**

→ Jugendliche sind besonders häufig betroffen



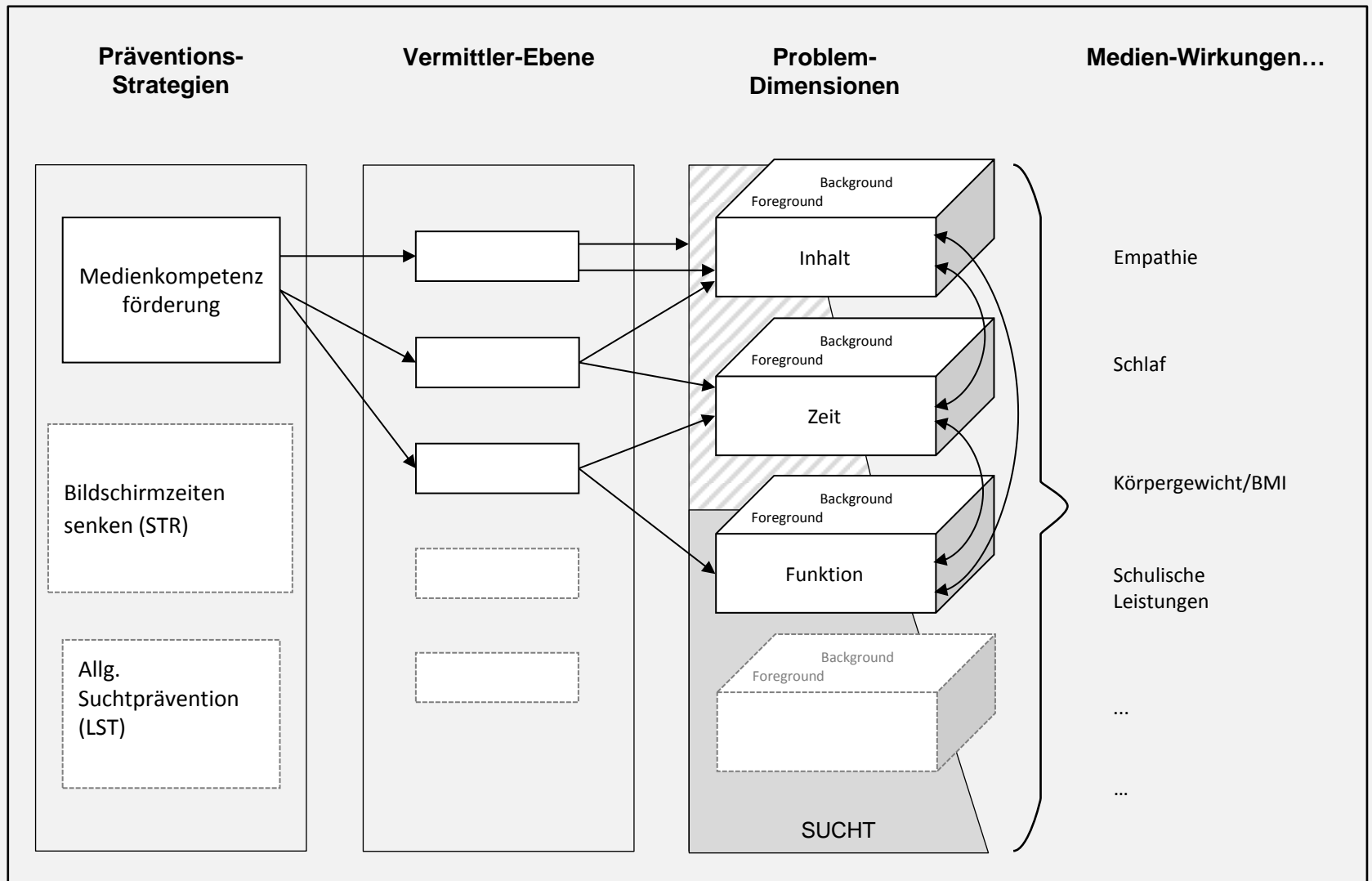
Person (Computerspieler)

- Überwiegend männlich (90 %)
- Nutzt Spiele zur Regulation negativer Gefühle
- Erhöhte Impulsivität / Verringerte Impulskontrolle
- Geringere Empathie und Sozialkompetenz
- Geringere Schuleinstellung
- Geringeres Selbstkonzept eigener Fähigkeiten
- Erhöhte Schulangst
- Subklinisch erhöhte Traurigkeit und/oder Ängstlichkeit

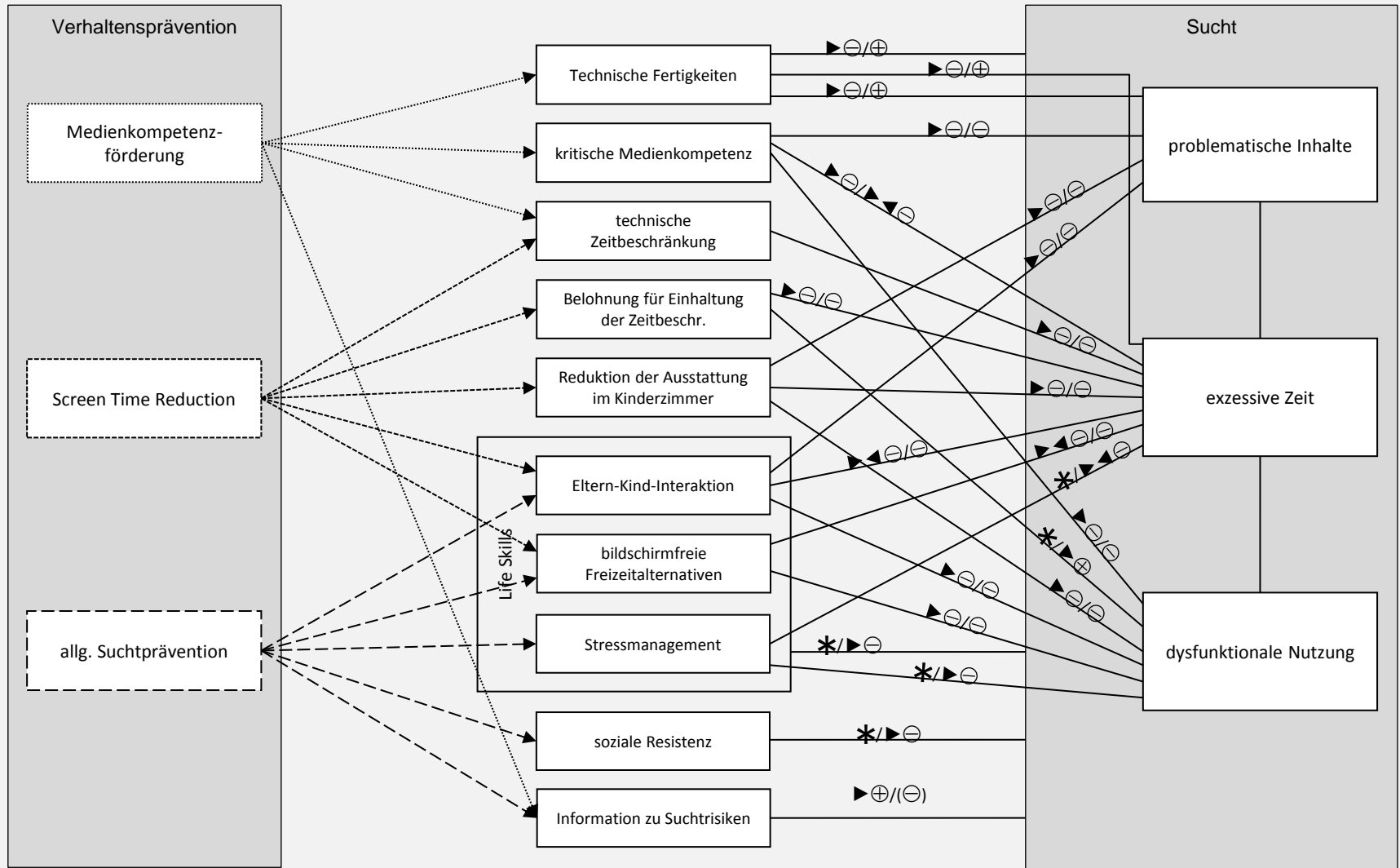
Biographisch:

- Zurückliegende Klassenwiederholungen
- Hohe Spielzeiten schon in der Kindheit
- Häufige Nutzung gewalthaltiger Computerspiele in der Kindheit





Bleckmann, Mößle (eingereicht)



Als Folgen erhöhter Fernseh- oder Computerspielnutzung werden diskutiert:

Körperliche Beeinträchtigungen (Übergewicht, Diabetes, Schlaf)

(Johnson et al., 2004; Owens et al., 1999; Marshall et al., 2004; Becker et al., 2002)

Leistungsdefizite in Schule bzw. Studium

(Razel, 2001; Anderson et al., 2001; Hancox et al., 2005; Zimmerman & Christakis, 2005; Mößle et al., 2007; Ennemoser & Schneider, 2009; Mößle et al., 2010; Baier & Pfeiffer, 2011)

Auffälligkeiten im Sozial- und Kommunikationsverhalten und Aggressivität

(Anderson & Bushman, 2001; Bushman & Huesmann, 2006; Anderson et al., 2010; Slater et al., 2003; von Salisch et al., 2007; Zimmerman et al., 2005; Anderson et al., 2008; Gentile & Gentile, 2008; Hopf et al., 2008; Möller & Krahe, 2009; Krahe & Möller, 2010)

Computerspielabhängigkeit bzw. Computerspielsucht

(te Wildt, 2004; Spitzer, 2005; Bergmann & Hüther, 2006; Grüsser & Thalemann, 2006; Griffiths, 2007; Wölfling et al., 2008; Wölfling & Müller, 2008; Batthyány & Pritz, 2009; Wessel et al., 2009; Müller et al., 2011).



Positive (+) oder negative (-) Wirkungen?

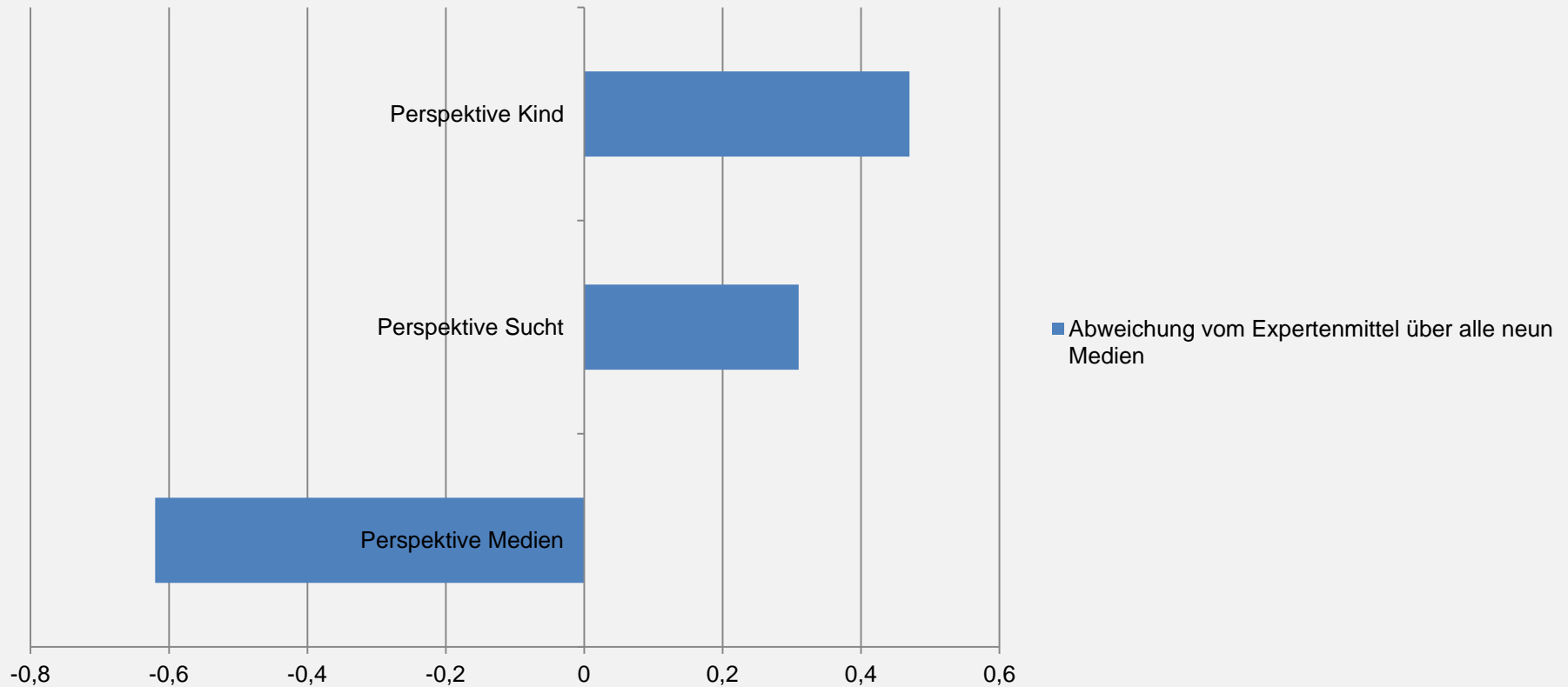
| | Mölle | McGonigal |
|-------------------|---|---|
| Körpergewicht | - | + |
| Schlaf | - | |
| Feinmotorik | - | + |
| Sozialverhalten | - | + |
| ADHS | (-) | |
| Wohlbefinden | - | + |
| (Schul)leistung | - | + |
| IGD (Sucht) | - | |
| Peerber. Facebook | - | + |
| Informationssuche | - | + |
| Belegt durch | 220 Einzelstudien, 12 Metaanalysen 34 Reviews | 4 Einzelstudien , 1 Review (aber 200 Links) |
| Beschreibung | reale Nutzungsbedingungen, Kinder | Potentielle Nutzung, Erwachsene |

Positive (+) oder negative (-) Wirkungen? Was bleibt bei genauem Hinsehen?

| | Mößle/andere | McGonigal/andere |
|-------------------|--|--|
| Körpergewicht | - ! | + (aber Baranowski 12) |
| Schlaf | - | |
| Feinmotorik | - | + (Bsp. Chirurgie) |
| Sozialverhalten | - ! | + (Dupuis 11) |
| ADHS | (-) nur bei Probleminhalt? | |
| Wohlbefinden | -what do happy people do? | + (aber Dupuis 11) |
| (Schul)leistung | - ! | + (aber Owen 10) |
| IGD (Sucht) | - (jetzt im DSM V) | |
| Peerber. Facebook | - Facebooksucht nicht DSM | + |
| Informationssuche | - Informationssucht fraglich | + |
| Belegt durch | 220 Einzelstudien, 12 Metaanalysen 34 Reviews | 4 Einzelstudien , 1 Review (aber 200 Links) |
| Beschreibung | reale Nutzungsbeding- ungen, Kinder | Potentielle Nutzung, Erwachsene |

Altersabhängige Schwerpunktsetzung bei der Prävention problematischer und suchtartiger Bildschirmmediennutzung: Lebenskompetenz vs. Medienkompetenz (Bitzer et al., in press)

Abweichung vom Expertenmittel über alle neun Medien



Bildschirmmedien (BM) und Prävention - entwicklungsphasenabhängig

| | | Klein-kind | Kind | Jugend | Erw. |
|--|--|------------|--------|--------|--------|
| Prävention problem. und suchtart. BM-Nutzung | Background exposition (passiv) senken | Green | Green | Yellow | White |
| | Keine eigenen Geräte | Green | Green | Yellow | White |
| | Bildschirm- Zeiten senken | Green | Green | Yellow | Yellow |
| | Inhalte: Elterliche Begleitung | White | Green | Yellow | White |
| | Inhalte: technischer Schutz | White | Yellow | Green | White |
| | Eskapismus, Instrumentalisierung vermeiden (Funktion) | Green | Green | Green | Green |
| Prävention mit BM | Aufklärung über Medien-Risiken | White | White | Yellow | Yellow |
| | Online- (Ges.)-Informationen | White | White | Yellow | Green |
| | Online Beratung (Exp./Peers) | White | White | Yellow | Green |
| | Serious Games/Health Apps | White | White | Yellow | Green |

Literatur

- American Academy of Pediatrics (2011): Media Use by Children Younger Than 2 Years. Council on Communications and Media In: Pediatrics 128, 5, S.
- Bleckmann, P./Mößle, T (submitted): Es ist nicht alles Gold was glänzt - Positionspapier zu drei Strategien der Medienprävention. In: Sucht, S.
- Bleckmann, P./Rehbein, F./Seidel, M./Mößle, T. (in press): MEDIA PROTECT – a program targeting parents to prevent children’s problematic use of screen media. In: Journal of Children’s Services,
- Dupuis, Erin C/Ramsey, Matthew A (2011): The Relation of Social Support to Depression in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In: Journal of Applied Social Psychology 41, 10, S. 2479-2491.
- Gentile, D.A./Anderson, C.A./Yukawa, S./Ihori, N./Saleem, M./Ming, L.K./Shibuya, A./Liau, A.K./Khoo, A./Bushman, B.J./Huesmann, L.R./Sakamoto, A. (2009): The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. In: Personality and Social Psychology Bulletin 35, 6, S. 752-763.
- Gentile, Douglas A/Reimer, Rachel A/Nathanson, Amy I/Walsh, David A/Eisenmann, Joey C (2014): Protective Effects of Parental Monitoring of Children’s Media Use: A Prospective Study. In: JAMA Pediatrics, S.
- Landman, A./Ling, P. M./Glantz, S. A. (2002): Tobacco Industry Youth Smoking Prevention Programs: Protecting the Industry and Hurting Tobacco Control. In: American Journal of Public Health, Forum on Youth Smoking 92, 6, S.

Literatur 2

- Leung, L/Lee, P (2011): The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. In: *New Media and Society* 14, 1, S. 117-136.
- Marks, Erich/Steffen, Wiebke (2013): *Neue Medienwelten-Herausforderungen fuer die Kriminalpraevention?* : BoD–Books on Demand.
- McCambridge, J./Hawkins, B./Holden, C. (2013): Industry Use of Evidence to Influence Alcohol Policy: A Case Study of Submissions to the 2008 Scottish Government Consultation. In: *PLOS Medicine* 10, 4, S. 1-6.
- McGonigal, Jane (2012): *Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern.* München: Heine.
- Mößle, T. (2012): *dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter.* Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden Baden: Nomos Verlag.
- Nunez-Smith, M /Wolf, E /Huang, H M/Chen, P G/Lee, L/Emanuel, E J/Gross, C P (2010): Media Exposure and Tobacco, Illicit Drugs, and Alcohol Use Among Children and Adolescents: A Systematic Review. In: *Substance Abuse* 31, 3, S.
- Owen, A., et al., 2010, *Putting brain training to the test.* *Nature*,. **465**(7299): p. 775-8.
- Rumpf, H. J./Meyer, C./Kreuzer, A./John, U. (2011): *Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA).* Report to the German Ministry of Health.