

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor °  
Titel Der Nervenarzt Standort reg  
Leitthema: Verhaltens Süchte  
Jg. 84(2013), H. 5  
Text

Autor °  
Titel Sucht aktuell Standort sto  
Jg. 20(2013), H. 3  
Sonderausgabe: Pathologischer Computer-/Internet-Gebrauch  
Text

Autor °  
Titel Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie Standort reg  
Jg. 60(2011), H. 9  
Thema: Computer- und Internetgebrauch bei Kindern  
Text

Autor °  
Titel "Wir sind immer schon in Netze eingebunden gewesen": Interview mit Stefan Münker Standort sto  
in: Suchttherapie: Prävention, Behandlung, wissenschaftliche Grundlagen, Jg. 12(2011), H. 2, S. 85-86  
Text

Autor °  
Titel Freundeskreis Journal: Zeitschrift der Freundeskreise für Suchtkrankenhilfe Standort sto  
Jg. 25(2010), H. 2  
Thema: Mediensucht: ...auch ein Thema für die Freundeskreise  
Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, [bibliothek@dhs.de](mailto:bibliothek@dhs.de)

Autor °  
Titel Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis Standort sto  
Thema: Internetsucht: Wenn der Kontakt zum realen Leben verloren geht  
Jg. 55(2010), H. 1  
Text

Autor Abke, Christina; Weiser, Benjamin  
Titel Escapade: Familienorientierte Prävention von Computer- und Internetabhängigkeit Standort sto  
in: Pro Jugend: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.  
Thema: Alle zusammen: Familienbezogene Ansätze in der Suchtprävention  
Nr. 2/2012, S. 18-21  
Text Das Bundesmodellprojekt ESCapade richtet sich als Präventionsmaßnahme an Familien mit Jugendlichen, die eine problematische Computer-beziehungsweise Internetnutzung aufweisen. Mit Hilfe von ESCapade sollen familiäre Problemlagen, die durch die exzessive Internetnutzung der Jugendlichen auftreten, bearbeitet und durch die Implementierung von Familienregeln gelöst werden. Das Projekt wird von der Drogenhilfe Köln koordiniert und an fünf Standorten in Deutschland durchgeführt. Eine wissenschaftliche Begleitevaluation der Katholischen Hochschule Köln überprüft die Wirksamkeit der Maßnahme.

Autor Aktionsbündnis "Riskanter Konsum in Delmenhorst"  
Titel Dritte Delmenhorster Schülerstudie Standort reg  
Problematische Mediennutzung als Herausforderung für die Präventionsarbeit  
Delmenhorst, 2015. -15 S.  
Internet: <http://www.riskanter-konsum.de/medien2015.pdf>, Zugriff: 10.07.2015  
Text

Autor Baumgärtner, Theo; Kestler, Johannes  
Titel Suchtmittelgebrauch, Computerspielverhalten, Internetnutzung und Glücksspielerfahrungen von Jugendlichen in Hamburg Standort hoa  
und drei kommunalen Modellregionen in Deutschland: Deskriptive Ergebnisse der SCHULBUS-regional-Studie 2012  
Hamburg: Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen, 2014  
Internet: <http://www.sucht-hamburg.de/projekte/schulbus>, Zugriff: 28.08.2014  
Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Beranek, Angelika; Uta Cramer-Düncher; Stefan Baier		
Titel	Das Online-Rollenspiel "World of Warcraft" aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler in: Hardt, Jürgen; Uta Cramer-Düncher; Mattias Ochs (Hrsg.) Verloren in virtuellen Welten: Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009 S. 68-86	Standort	reg
Text	Anhand von Fallinterviews mit drei Jugendlichen im Alter von 13, 15 und 18 Jahren wird der Blick auf die Sicht der Spielenden gelenkt. Hierdurch soll ein Einblick in die Spielerwelt und den Alltag der User gewonnen werden. Die Interviewten berichten von ihren Erfahrungen im Spiel, ihren Charakteren, Der Faszination des Spiels und ihrem Spielverhalten. Betrachtet wird die Spielwelt als Sozialraum, die Identifikation mit Spielfiguren und die Bedeutung der Peergroup und der Stellenwert, den "World of Warcraft" im Leben der Jugendlichen einnehmen kann. Besonderes Augenmerk wird auf die Anziehungskraft und die sozialen Bedingungen sowie gruppendynamische Prozesse innerhalb und außerhalb des Spiels gelegt.		
Autor	Bergmann, Wolfgang; Gerald Hüther *		
Titel	Computersüchtig: Kinder im Sog der modernen Medien Weinheim; Basel: Beltz, 2008. - 164 S.	Standort	reg
Text	Faszination Computer und ihre Folgen für Psyche und Hirnentwicklung unserer Kinder Was macht Computerspiele so attraktiv? Wer ist besonders gefährdet und wann beginnt die Sucht? Was können Eltern tun? Die beiden deutschlandweit renommierten Experten weisen nach, wie die neuen Medien die Seelen der Kinder prägen und die Entwicklung ihres Gehirns beeinflussen.		
Autor	Bilke-Hentsch, Oliver et al.		
Titel	Persönliche Beziehung statt virtueller Realität: Pathologischer Mediengebrauch bei Jugendlichen in: Deutsches Ärzteblatt für Psychologische Psychotherapeuten und Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeuten, PP, H. 1/2011, S. 29-31 Internet: <a href="http://www.aerzteblatt.de/v4/archiv/artikel.asp?id=80225">http://www.aerzteblatt.de/v4/archiv/artikel.asp?id=80225</a> , Stand: 19.04.2011	Standort	hoa
Text	Die Übergänge des Mediengebrauchs zwischen adoleszenten Phasen innerhalb sozialer Normen und dem Beginn einer einschränkenden Pathologie sind fließend. Doch es gibt klinisch beobachtbare Warnzeichen für eine ungünstige Entwicklung.		

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

- Autor** Bilke-Hentsch, Oliver; Heike Sorychta; Tobias Hellenschmidt
- Titel** Psychodynamik und Konfliktstruktur bei pathologischem Internetgebrauch - erste Befunde bei Jungen in der klinischen Versorgung Standort sto  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 57(2011), H. 1, S. 9-15
- Text** Fragestellung: Der schwere pathologische Mediengebrauch bzw. die sog. Internetsucht mit vielmonatiger Schulabstinenz, langfristigem Abgleiten in Parallelwelten und vollständigem sozio-emotionalem Rückzug stellt eine suchtmmedizinisch und entwicklungspsychiatrisch relevante Unterform des im Jugendalter häufigen dysfunktionalen Mediengebrauchs dar.  
Methodik: Um die individuelle Konfliktstruktur der klinisch schwer auffälligen, langjährig spielenden männlichen Jugendlichen zu erfassen, wurden 27 konsekutive Fälle im Alter von 14 bis 23 Jahren (Durchschnitt 17,5 J.) eines ambulanten Spezialangebots für Mediensüchtige im Kontext einer kinder- und jugendpsychiatrischen Versorgungsklinik mittels MAS und OPD-KJ untersucht.  
Ergebnisse: Die Identitäts-, Autonomie- und Autarkiekonflikte als schwere Entwicklungshemmnisse prägten bei 60 % der im Durchschnitt 12 Stunden am Tag MMPORG-spielenden Klienten die Konfliktstruktur bei insgesamt mässig integrierter psychischer Struktur.  
Schlussfolgerungen: Die Planung einer Psychotherapie bei dieser spezifischen adoleszenten Gruppe sollte die Konfliktstruktur, die Suchtgeschichte, die familiären Faktoren und die individuelle psychiatrische Komorbidität gleichermaßen berücksichtigen, um in dieser besonders vulnerablen Altersstufe auch für diese Patienten ein optimales multimodales Therapieprogramm anzubieten.

### Abstract:

**Aim:** Severe internet addiction as a subform of pathological media use can interrupt adolescent development by school absenteeism for months, absolute concentration on MMPORG-parallel-worlds, and reduction of any pro-social activities and is a severe form of adolescent addictive behaviour. Underlying psychodynamic processes have to be considered.

**Method:** We examined 27 consecutive cases (14 – 23 ys; mean age 17.5 y) of a specialised out-patient program of a mental hospital with operationalised psychodynamic diagnostics (OPD-KJ) to assess and identify psychodynamic conflicts and psychic structure apart from media abuse history and psychiatric diagnosis in a male group.

**Results:** 60 % of the adolescents examined showed dysfunctional and development-delaying unconscious conflicts in identity development, autonomy and autarky, showing a regressive pattern of development of their psychic structure and very close dysfunctional relationships to their mothers.

**Conclusions:** In order to plan sufficient and adequate long-time-psychotherapy for severe internet addicted male adolescents, psychodynamic factors as well as ICD-10-diagnoses, addiction specific methods and family oriented approaches have to be combined.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Bilke-Hentsch, Oliver; Reis, Olaf  
**Titel** Jugendliches Suchtverhalten am Beispiel der Mediennutzung Standort sto  
in: Suchtmagazin, Jg. 38(2012), H. 5, S. 27-30  
**Text** Elektronische Medien im Web 2.0 - wie sie seit etwa der Jahrtausendwende de facto von allen Kindern und Jugendlichen genutzt werden - stellen neben interessanten Entwicklungsmöglichkeiten auch eine potentielle Gefahr dar. Ähnlich wie bei stoffgebundenen Süchten gibt es vulnerable Jugendliche mit prämorbidem Störungen, die bei sorgfältiger multiaxialer Diagnostik klassische Suchtverhaltensweisen zeigen. Für die Untergruppe vulnerabler Kinder und Jugendlicher sind Therapieformen auf dem Boden adäquater Klassifikationssysteme zu entwickeln, so dass das praktische Problem bei noch unzureichender Forschungslage weder verharmlost noch dramatisiert wird.

**Autor** Bischof, Gallus et al.  
**Titel** Prävalenz der Internetabhängigkeit - Diagnostik und Risikoprofile (PINTA-DIARI): Kompaktbericht Standort hoa  
Lübeck, 2013. - 9 S.  
Internet: <http://drogenbeauftragte.de/presse/pressemitteilungen/2013-03/neue-studie-bestaetigt-560000-internetabhaengige-in-deutschland.html>, Zugriff: 18.09.2013  
**Text**

**Autor** Bleckmann, Paula; Mößle, Thomas  
**Titel** Position zu Problemdimensionen und Präventionsstrategien der Bildschirmnutzung: Positionspapier Standort sto  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 4, S. 235-247  
**Text** Zielsetzung: Dieses Positionspapier identifiziert, vergleicht und bewertet drei unterschiedliche Strategien zur Medienprävention für Kinder und Jugendliche im Hinblick auf ihr Potenzial zur Vorbeugung suchtartiger, aber auch bereits lediglich problematischer Bildschirmmediennutzung in drei, hier erstmals in dieser Form voneinander abgegrenzten Dimensionen (zeitlich, inhaltlich, funktional).  
Screen Time Reduction: Für die zeitliche und inhaltliche Problemdimension erscheint Bildschirmzeitenreduktion erfolgversprechend, dabei besonders die Stärkung elterlicher Medienerziehungskompetenzen zur Begrenzung von Geräteausstattung, Zeiten und Inhalten. Die Wirksamkeit solcher Interventionen wurde im Kontrollgruppendesign überprüft und kann als belegt gelten.  
Ressourcenorientierte Suchtprävention: Für jüngere Kinder erscheinen zur Medienprävention bzgl. aller drei Problemdimensionen Ansätze der klassischen ressourcenorientierten Suchtprävention, wie z. B. Life Skills Training, zielführend, welche für den Bereich Medien angepasst werden (Fokus auf bildschirmfreien Freizeitalternativen und unmittelbaren Sozialinteraktionen).  
Medienkompetenzförderung: Bei älteren Kindern könnten flankierend Medienkompetenzförderungsstrategien jenseits der rein technischen Anwendungsfertigkeiten eingesetzt werden, die jedoch vorwiegend für die Vermeidung inhaltlich problematischer Nutzung geeignet erscheinen.

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Borgstedt, Silke; Marc Calmbach  
**Titel** Vernetzt, Verplant, Verschieden: Jugendliche Freizeitwelten **Standort** hoa  
in: Das Baugerüst, H. 1/2010, Jugendarbeit 2010, S. 20-25  
Internet: [www.ejb.de/fileadmin/bilder/baugeruest/titel/Calmbach.pdf](http://www.ejb.de/fileadmin/bilder/baugeruest/titel/Calmbach.pdf), Stand: 14.10.2010

### Text

**Autor** Brand, Matthias; Laier, Christian  
**Titel** Neuropsychologie der pathologischen Internetnutzung **Standort** sto  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 59(2013), H. 3, S. 143-152

**Text** Zielsetzung: Ziel dieses Übersichtsartikels ist es, aktuelle Forschungsarbeiten zur Neuropsychologie der pathologischen Internetnutzung zusammenzufassen.

Methodik: Kriteriengeleitete Literatursauswahl. Ergebnisse: Neuropsychologische Studien berichten, dass Personen mit pathologischer Internetnutzung unvorteilhafte Entscheidungen treffen, da sie kurzfristig belohnende Handlungsalternativen bevorzugen und dabei mögliche längerfristige, negative Konsequenzen, weniger beachten. Auch scheint die Verarbeitung von internetbezogenen Reizen mit kognitiven Funktionen, beispielsweise Arbeitsgedächtnisleistungen, zu interferieren. Bildgebungs- und neuropsychologische Befunde veranschaulichen, dass Cue-Reactivity, Craving und Entscheidungsverhalten wichtige Konzepte für das Verständnis des Phänomens der pathologischen Internetnutzung sind.

Schlussfolgerungen: Befunde zu neurokognitiven Funktionen und zu Hirnkorrelaten der Verarbeitung internetbezogener Reize bei Personen mit spezifischer pathologischer Internetnutzung (z. B. von Onlinespielen) sind vergleichbar mit denen zu Personen mit Substanzabhängigkeit oder pathologischem Glücksspiel und sprechen für die Klassifikation einer pathologischen Internetnutzung als Verhaltenssucht.

Aims: This review's aim is to summarize currently published research articles on the neuropsychology of pathological Internet use. Methods: Criteria-guided literature selection.

Results: Neuropsychological studies have found that individuals with pathological Internet use decide disadvantageously, because they prefer decision options associated with short-term rewards and ignore potential negative consequences in the long-term. Neuropsychological studies also suggest that Internet-related cues interfere with cognitive functions, for example working memory performance. Results from neuroimaging and neuropsychological studies demonstrate that cue-reactivity, craving and decision making are important concepts for understanding pathological Internet use.

Conclusions: Reports on neurocognitive functions and brain reactions toward specific Internet-related cues in individuals with a specific pathological Internet use (e. g., of playing online games) are comparable with those brain reactions found in substance addiction and pathological gambling and emphasize the classification of pathological Internet use as a behavioral addiction.

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.)  
**Titel** Exzessive Mediennutzung - Medienabhängigkeit: Eine Aufgabe des erzieherischen Jugendschutzes  
Berlin, 2014. - 4 S.  
(Dossier; 4/2014)

**Standort** ho

**Text**

**Autor** Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.)  
**Titel** EXIF - Exzessive Internetnutzung in Familien: Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung  
Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in Familien  
Berlin, 2012  
Internet: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=184996.html>, Zugriff: 11.03.2013

**Standort** pdf

**Text** Exzessive Computer- und Internetnutzung Jugendlicher im Kontext der Medienerziehung in Familien bedeutet für alle Familien eine Herausforderung, die medienerzieherische Fragen aufwirft und Risiken bei der Entwicklung Heranwachsender offenbart.  
Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass sich die Einschätzung, ab welchem Punkt Mediennutzung als "exzessiv" gilt, zwischen Jugendlichen und Erwachsenen sehr unterscheidet.  
In der Studie wurden neben Experteninterviews und Gruppendiskussionen bundesweit 1.744 Jugendliche und ihre Eltern befragt. Eine Zusammenfassung der Studie, Workshop-Ergebnisse sowie Informationen zur Präventionskampagne finden Sie unter [www.dialog-internet.de](http://www.dialog-internet.de).

**Autor** Bündnis 90/Die Grünen (Hrsg.)  
**Titel** Gefangen im Netz: Wo beginnt die Sucht?  
Über das Phänomen der "Medienabhängigkeit" sowie Möglichkeiten der Prävention und Behandlung  
Berlin, 2007. - 40 S.

**Standort** pdf

**Text**

**Autor** Calia, Giulio  
**Titel** Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen aus medizinischer Perspektive  
in: Marchwacka, Maria A. (Hrsg.)  
Gesundheitsförderung im Setting Schule  
Wiesbaden: Springer VS, 2013  
S. 111-122

**Standort** reg

**Text**

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Cypra, Olgierd  
Titel Warum spielen Menschen in virtuellen Welten?: Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern Anhang  
Standort hoa  
Mainz: Johannes Gutenberg-Universität, Institut für Soziologie, 2005

Text

Autor Cypra, Olgierd  
Titel Warum spielen Menschen in virtuellen Welten?: Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern  
Standort hoa  
Mainz: Johannes Gutenberg-Universität, Institut für Soziologie, 2005

Text

Autor Demmel, Ralf  
Titel Internet Addiction: Ein Literaturüberblick  
Standort sto  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 48(2002), H. 1, S. 29-46

Text  
Zahlreiche Falldarstellungen sowie die Ergebnisse einer Reihe empirischer Untersuchungen lassen vermuten, dass die exzessive Nutzung von Onlinediensten mit erheblichen Beeinträchtigungen der Lebensführung einhergehen kann. In der Literatur wird oftmals auf Ähnlichkeiten zwischen der sog. Internet Addiction einerseits und Abhängigkeitserkrankungen oder Störungen der Impulskontrolle andererseits hingewiesen. Die Validität des Konstrukts ist jedoch umstritten. In Abhängigkeit von der jeweiligen Symptomatik können verschiedene Subtypen der Internet"sucht" beschrieben werden: (1) addiction to online sex, (2) addiction to online gambling, (3) addiction to online relationships, (4) addiction to web cruising and e-mail checking und (5) addiction to multi-user dungeons. Zur Prävalenz der Internet"sucht" in der Allgemeinbevölkerung liegen bislang keine zuverlässigen Schätzungen vor. Verschiedene Personenmerkmale (Alter, Geschlecht, psychische Störungen etc.) sowie spezifische Merkmale der verschiedenen Onlinedienste (Anonymität, Ereignishäufigkeit etc.) scheinen das Risiko einer exzessiven und somit möglicherweise schädlichen Nutzung zu erhöhen. Die vorliegenden Daten sind häufig widersprüchlich und erlauben lediglich vorläufige Schlussfolgerungen, da sich die Soziodemographie der Nutzer innerhalb weniger Jahre deutlich verändert hat und darüber hinaus hinsichtlich der Nutzung des World Wide Web nach wie vor erhebliche geographische Ungleichheiten vorausgesetzt werden müssen. Vor dem Hintergrund erheblicher Forschungsdefizite einerseits und zahlreicher "Schnittstellen" andererseits erscheint es naheliegend und dringend notwendig, dass die Forschung auf diesem Gebiet künftig in weitaus stärkerem Maße als bislang von den Fortschritten anderer Disziplinen profitiert. Aufgabe empirische Forschung sollte neben der Entwicklung reliabler und valider Erhebungsinstrumente und der Durchführung aufwendiger Längsschnittstudien an repräsentativen Zufallsstichproben die Formulierung evidenz-basierter Behandlungsempfehlungen sein.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Demmel, Ralf

**Titel** Internet Addiction: Ein virtuelles Problem? Standort reg  
in: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.)  
Jahrbuch Sucht 2005  
Geesthacht: Neuland Verl.-Ges., 2005  
S. 175-184

**Text** Die Nutzung von Onlinediensten hat in den vergangenen Jahren deutlich zugenommen. Gegenwärtig sind mehr als 50% aller privaten Haushalte online. Neben Alter und Geschlecht beeinflussen unter anderem Bildung und Einkommen die Häufigkeit der Nutzung. Seit Mitte der neunziger Jahre finden sich in der Literatur Hinweise auf schädliche Auswirkungen einer exzessiven Nutzung. Hinsichtlich "Klinik und Symptomatik" lassen sich verschiedene Subtypen der so genannten Internetsucht (Internet addiction) unterscheiden:  
(1) addiction to online sex,  
(2) addiction to online gambling  
(3) addiction to online relationships,  
(4) addiction to weg cruising and e-mail checking und  
(5) addiction to multi-user dungeons.  
Die Validität des Konstrukts ist jedoch umstritten. Widersprüchliche Definitionen sowie rasche Veränderungen der Nutzungsgewohnheiten erschweren die Prävalenzschätzung.

**Autor** Deutsche Gesellschaft für Psychiatrie und Psychotherapie, Psychosomatik und Nervenheilkunde

**Titel** Verhaltenssuchte und ihre Folgen - Prävention, Diagnostik und Therapie Standort hoa  
Eckpunktepapier, Nr. 2 vom 27.02.2013  
Berlin

**Text**

**Autor** Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie

**Titel** Memorandum Internetabhängigkeit Standort hoa  
Hamm, [2015]  
Internet: <http://www.dg-sucht.de/stellungnahmen/>, Zugriff: 14.03.2016

**Text**

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen  
**Titel** Stellungnahme zum Thema "Online-Sucht" für die Anhörung des Deutschen Bundestags Ausschuss für Kultur und Medien am 9. April 2008 **Standort** pdf

**Text**

**Autor** Dreier, Michael et al.  
**Titel** Eine Sensibilisierung Jugendlicher für Internetsucht: Workshop zum "Modell der Vier" in: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, Jg. 59(2014), H. 3, S. 90-92 **Standort** sto

**Text** Bei der Betrachtung des emotionsbesetzten Themas Internetsucht wird häufig vergessen, dass eine Partizipation am Internet, sozialen Netzwerken und Computerspielen für die kindliche und jugendliche Entwicklung eine gesellschaftliche Notwendigkeit darstellt. Gleichzeitig sind das rechtzeitige Erkennen von Problemlagen im Internetnutzungsverhalten und der damit verbundene bewusste Umgang mit den neuen Medien für Kinder und Jugendliche von besonderer Bedeutung. Eine Sensibilisierung für eine differenzierte Betrachtung exzessiver Mediennutzung ist besonders gut am »Modell der Vier« möglich.

**Autor** Eidenbenz, F.  
**Titel** Systemische Therapie bei Internetabhängigkeit - Phasenmodell in: Suchttherapie, Jg. 15(2015), H. 4, S. 179-186 **Standort** sto

**Text** Onlinesucht wird unter anderem als Kommunikations-, Beziehungs- oder Bindungsstörung verstanden. Fokussiert wird auf die Abhängigkeitsproblematik bei Jugendlichen, die sich neben eigenen psychischen Belastungen, aufgrund von innerfamiliären Kommunikationsproblemen und ungelöster Konflikte, hinter den Bildschirm zurückziehen. Die Familie wird als Kerngruppe gesehen, die sowohl eine ursächliche Verknüpfung zur Genese der Abhängigkeit, wie auch zentrale Ressourcen zur Lösung der Suchtproblematik in sich trägt. In dem das ganze System in die Behandlung miteinbezogen wird, können interaktiv neue Modelle von Handlungsmustern und konstruktiven Konfliktlösungsmöglichkeiten erarbeitet werden. Dementsprechend wird ein systemisches Phasenmodell für die Therapie bei Jugendlichen und Adoleszenten Gamern vorgeschlagen, bei dem sich das Umfeld einbringen kann und als Ressource genutzt wird.

**Autor** Eidenbenz, Franz  
**Titel** E-Beratung bei Internetsucht in: Suchtmagazin, Jg. 40(2014), H. 3, S. 44-46 **Standort** sto

**Text** Im Gegensatz zu anderen Abhängigkeiten kann das Ziel bei Internetsucht realistischerweise nur der kontrollierte Umgang mit dem Medium sein. Hierzu können Online-Selbsttests hilfreich sein. Zumindest für eine erste Einschätzung der persönlichen Situation eignet sich auch eine E-Beratung. Kontrainduziert ist die E-Beratung allerdings dann, wenn der Schweregrad der Onlinesucht und hohe komorbide Belastungen (Suizidalität) eine diagnostische Face-to-Face-Einschätzung zwingend notwendig machen.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Eidenbenz, Franz

Titel Online zwischen Faszination und Sucht  
in: Suchtmagazin, Jg. 30(2004) , Nr. 1, S. 3-12

Standort sto

Text Online-Kommunikation und neuen Medien bieten faszinierende, unerwartete Chancen, aber auch Gefahren von Missbrauch und Abhängigkeit. Gleichzeitig ist die Dynamik der Entwicklung in der Mediengeschichte einmalig - Grund genug, sich mit den neuen Phänomenen auseinanderzusetzen.

Autor El Kasmi, Jamil et al.

Titel Training Angehöriger von Computerspiel- und Internetabhängigen: Theoretischer Hintergrund und Einführung eines Behandlungsangebots für Angehörige von Internet- und Computerspielabhängigen an der Universitätsklinik Tübingen  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 57(2011), H. 1, S. 39-44

Standort sto

Text Hintergrund: Aktuelle Erhebungen zeigen ein wachsendes Problemfeld bzgl. der exzessiven bzw. abhängigen Internet- und Computerspielnutzung. Gleichzeitig scheint das Inanspruchnahmeverhalten der Betroffenen bzgl. einer Beratung oder Behandlung gering. Daher ist zu vermuten, dass sich viele Spieler des Problems nicht bewusst sind, bzw. keine ausreichende Veränderungsmotivation bzgl. des Problemverhaltens zeigen.  
Fragestellung: Im Rahmen dieses Beitrags soll das derzeit an der Universitätsklinik für Psychiatrie und Psychotherapie Tübingen durchgeführte Beratungsangebot dargestellt und anhand der derzeitigen Theoriedebatte begründet werden.  
Ergebnisse/Schlussfolgerungen: Es kann aufgrund erster Erfahrungen aus der Spezialambulanz für Angehörige von Internet- und Computerspielabhängigen angenommen werden, dass sich die Angehörigen durch ein hohes Maß an Belastung, resultierend aus dem Spielverhalten der Betroffenen (sog. Indexpatienten, IP) auszeichnen. Während für den Bereich der Stoffgebundenen Abhängigkeiten und des pathologischen Glücksspiels bei Anwendung eines verhaltenstherapeutisch orientierten Behandlungsprogramms für Angehörige positive Ergebnisse bzgl. der Belastungsreduktion und der Inanspruchnahme von Behandlung durch den IP vorliegen, fehlen solche Angebote für die Zielgruppe der Angehörigen von Computerspiel- und Internetabhängigen bisher gänzlich.

Abstract:

Background: Recent investigations demonstrate the rising problem of excessive or addictive/compulsive internet and computer gaming. On the other hand the affected patients do not seem to utilise offered counselling or treatment. A reason for this contradiction might be that these patients are not aware of their addictive behaviour or that they are hardly motivated to change their problematic behaviour.

Aim: This article discusses the current counselling and treatment strategies at the addictive internet and computer gaming ambulance of the department of psychiatry and psychotherapy Tübingen in context with the ongoing theoretical discourse.

Results/Conclusions: Most of the relatives attending our specialised ambulance for addictive internet and computer gaming demonstrate how heavily they are burdened through the addiction of the affected patients. Treatment programs for relatives of substance abusers and pathological gamblers based on behavioural therapy have not only eased the burden for the relatives but also the access to treatment for the addictive patient. Treatment strategies are still missing for relatives of addictive internet and computer gaming persons

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Ensslein, Daniel  
**Titel** Glücksspielfieber: Jugendgerechte Prävention von Glücksspielsucht Standort reg  
in: Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung (Hrsg.)  
Verloren in der virtuellen Welt?: Stoffungebundene Süchte als Herausforderung für Prävention und Hilfesysteme  
23. Niedersächsische Suchtkonferenz / in Zusammenarbeit mit der Landesvereinigung für Gesundheit und der Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen e.V.  
Hannover, 2014  
S. 36-39

Text

**Autor** Etschenberg, Karla  
**Titel** Gläserne Kinder?: Webseiten für Kleine Standort sto  
in: Rausch: Das unabhängige Magazin für Suchtfragen, Nr. 5/6(2010), S. 24-27  
**Text** Neben einem Suchtpotenzial birgt das Internet noch weitere, nur zu gern unterschlagene Risiken, vor allem für Kinder: Die Erstellung von Konsumentenprofilen.

**Autor** Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin; Vivantes - Netzwerk für Gesundheit (Hrsg.)  
**Titel** Internetsucht - Welche Strategien braucht es?: Fachtagung, 9. Mai 2007; Dokumentation Standort pdf  
Berlin, 2007. - 48 S.

Text

**Autor** Fachverband Medienabhängigkeit (Hrsg.) \*  
**Titel** Let's play - Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit Standort reg  
Lengerich: Pabst, 2013. - 54 S.

Text

**Autor** Fachverband Sucht  
**Titel** Pathologischer PC-Gebrauch: Stellungnahme des Fachverbandes Sucht zur Diagnostik, Beratung und Behandlung Standort sto  
in: Sucht aktuell, Jg. 16(2009), H. 1, S. 74-75

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Farke, Gabriele	
Titel	Onlinesucht - ein Erfahrungsbericht aus der Beratungspraxis in: Prävention: Zeitschrift für Gesundheitsförderung, Jg. 37(2014), H. 2, S. 59-61	Standort sto
Text	Mit der zunehmenden Verbreitung des Internet-Zugangs in der Bevölkerung in den letzten 10 Jahren ist die Zahl der sog. Onlinesüchtigen stark gestiegen. Spiele, Chats und Pornos werden in einem Maße konsumiert, das deutlich den Charakter von Sucht, Abhängigkeit und Krankheit gewinnt. Die sozialen Folgen für die Süchtigen und ihr Umfeld sind katastrophal. Der Verein HSO bietet anonyme Beratungen an, um sich aus dieser Sucht zu befreien.	
Autor	Farke, Gabriele *	
Titel	OnlineSucht: Wenn Mailen und Chatten zum Zwang werden Stuttgart: Kreuz, 2003. - 176 S.	Standort reg
Text	Mailt und chattet Ihr Partner oder Ihr Kind nur gerne oder besteht schon ein Suchtverhalten? Welche Symptome deuten auf Onlinesucht hin? Wie kommt es überhaupt zu dieser neuen Form von Sucht? Und wo finden sie als Betroffener oder Angehöriger Rat und Hilfe? Dieses Buch beantwortet Ihnen wichtige Ansätze, auf gute Weise mit dem Thema umzugehen.	
Autor	Fehr, Wolfgang; Daniel Heinz	
Titel	Online-Rollenspiele: Beispiel "World of Warcraft" (WoW) in: pro Jugend, Nr. 2/2008, S. 4-6	Standort sto
Text	Die Faszination an Online Rollenspielen und die damit verbundenen möglichen Problematiken, hinsichtlich exzessiven Spielverhaltens der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, wird u.a. an dem beliebten Spiel "World of Warcraft" (WoW) beschrieben.	
Autor	Feindel, Holger	
Titel	Pathologischer Computer-/Internet-Gebrauch - Fallvignetten in: Sucht aktuell, Jg. 20(2013), H. 3, S. 9-11	Standort sto
Text	Holger Feindel arbeitet stationär seit acht Jahren mit Patienten mit pathologischem PC-/Internet-Gebrauch. In seinem Beitrag stellt er anhand anschaulicher Fallbeispiele ein klinisches Verständnis für den pathologischen PC-/Internet-Gebrauch bereit. Die Schilderungen illustrieren die typische Verankerung des krankhaften Computer- und Internet-Gebrauchs in der biografischen Entwicklung als kompensatorischen Versuch oft schwieriger Sozialisations- und Beziehungserfahrungen in Verbindung mit misslingenden Selbstregulationsprozessen.	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Fiedler, Ingo	
Titel	Ein Milliardenmarkt und sein Schatten: Realitäten des Onlineglücksspiels in: Pro Jugend, Nr. 4/2013, S. 9-11	Standort sto
Text	Sportwetten, Poker und Casinospiele im Internet sprechen insbesondere männliche Jugendliche und junge Männer an. Zwar sind diese Angebote in Deutschland verboten, doch verlieren deutsche Spieler jährlich fast eine Milliarde Euro an illegale Anbieter aus dem Ausland. Diese Verluste stammen dabei vor allem von einer kleinen Gruppe an Intensivspielern, die ein überproportionales Spielvolumen aufweisen und potentiell suchtgefährdet sind. Glücksspiele im Internet gehen jedoch nicht nur mit einem hohen Spielpotential sondern auch mit potentieller Begleitkriminalität wie Betrug oder Geldwäsche einher. Zur Begegnung der von Internetglücksspielen ausgehenden Gefahren ist im Rahmen einer Experimentierklausel die Legalisierung von Sportwetten von privaten Anbietern geplant. Doch führt auch dieser Schritt nicht an einer effektiven Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern vorbei.	

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Fiedler, Ingo; Wilcke, Ann-Christin	
Titel	Die Analyse tatsächlichen Spielverhaltens bei Onlineglücksspielen: Positionspapier zu Möglichkeiten und Grenzen in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 58(2012), H. 6, S. 379-389	Standort sto
Text	<p>Fragestellung: Dieses Positionspapier widmet sich der Frage nach den Möglichkeiten und Grenzen der Analyse tatsächlichen Glücksspielverhaltens und insbesondere, ob es eine geeignete Alternative zu üblichen Befragungsansätzen ist, problematische und pathologische Spieler zu identifizieren.</p> <p>Methodik: Die Methodik, Ergebnisse und Limitationen bisheriger Studien zur Analyse des Spiel-, Biet- und Setzverhaltens von Onlineglücksspielern werden vorgestellt und diskutiert.</p> <p>Ergebnisse: Die Analyse tatsächlichen Spielverhaltens eröffnet interessante Analysemöglichkeiten. Jede einzelne Studie liefert wichtige Erkenntnisse, die weiter entwickelt werden können. Jedoch ohne eine Definition wie ein auffälliges, risiko- oder problembehaftetes Spielverhalten aussieht, ist eine Identifizierung gefährdeter Spieler nicht möglich. Diesbezüglich erlaubt von den vorgestellten Untersuchungen, die ein ungefiltertes Spielersample analysiert haben lediglich eine Studie eine Aussage.</p> <p>Schlussfolgerungen: Die Analyse tatsächlichen Spielverhaltens bei typischen Onlineglücksspielen ermöglicht aufgrund der Unverfälschtheit der Informationen sowie deren hohen Detailgrad verschiedene neue Forschungsoptionen. Insbesondere ist sie eine alternative Möglichkeit, um Personen mit Spielproblemen zu identifizieren. Bei Spielern mit signifikantem Geschicklichkeitsanteil wie dem Pokerspiel führt diese Methode jedoch zu dem fehlerhaften Einschluss von professionellen Spielern. So muss beispielsweise bei Poker das detailliertere Biet- und Setzverhalten der Spieler untersucht werden, um zwischen pathologischen und professionellen Spielern zu unterscheiden.</p> <p>Aim: This position paper deals with possibilities and limitations of the actual playing behavior in general and more specific if it is an appropriate alternative to the current assessment and screening instrument in order to identify problem or pathological gambling.</p> <p>Method: Method, results and limitations of former surveys concerning the playing and betting behavior of Internet gambling are introduced and discussed.</p> <p>Results: Each of the survey offers important findings. Yet, there is no identification of at-risk players possible without having a definition of problem playing behavior or gambling behavior at risk. There is only one of the presented studies which satisfies this requirement.</p> <p>Conclusions: The analysis of the actual online gambling behavior offers different and new research possibilities due to unbiased information. In particular it is a new way of identifying people with gambling problems. That does not hold, though, for skill games like poker where the influence of skill is large enough that professionals can play with a positive expected value and win in the long run. In these cases the betting behavior of the players has to be analyzed in detail, in order to distinguish between professional and pathological gamblers.</p>	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Fischer, Gloria et al.

**Titel** Depressivität, selbstverletzendes und suizidales Verhalten bei Jugendlichen mit riskanter und pathologischer Internetnutzung **Standort** hoa  
in: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, Jg. 61(2012), H. 1, S. 16-31

**Text** An einer repräsentativen Stichprobe deutscher Jugendlicher wurden Zusammenhänge zwischen riskanter und pathologischer Internetnutzung mit Depressivität sowie selbstverletzendem und suizidalem Verhalten untersucht. Die Stichprobe umfasste 1435 Schüler (48 % Jungen) aus Heidelberg, die im Rahmen der SEYLE- Studie, einer europäischen schulbasierten Interventionsstudie, verschiedene Fragebögen ausfüllten. Riskante und pathologische Internetnutzung wurde durch den "Young Diagnostic Questionnaire" erfasst, zusätzlich wurden das "Beck Depressions-Inventar", das "Deliberate Self-Harm Inventory" und die "Paykel-Suizid-Skala" verwendet. 80,7 % der Schüler zeigten eine unauffällige, 14,5 % eine riskante und 4,8 % eine pathologische Internetnutzung. Die Schüler mit riskanter und pathologischer Internetnutzung wiesen im Vergleich zu den Schülern mit unauffälliger Internetnutzung signifikant höhere Ausprägungen von Depressivität, selbstverletzendem und suizidalem Verhalten auf. Erwartungswidrig zeigte sich kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen mit riskanter bzw. pathologischer Internetnutzung hinsichtlich Depressivität und suizidalem Verhalten. Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass nicht nur pathologische, sondern auch riskante Internetnutzung mit Depressivität, selbstverletzendem sowie suizidalem Verhalten einhergehen kann. Daher wird empfohlen, mehr Aufmerksamkeit auf Jugendliche mit riskanter Internetnutzung zu verwenden, um Depressivität, selbstverletzendes und suizidales Verhalten bei Jugendlichen früh erkennen zu können. (ZPID).

**Autor** Fischer, Thomas

**Titel** Ist die pathologische Internetnutzung als eigenständige Erkrankung im Sinne einer stoffungebundenen Suchterkrankung zu **Standort** sto  
diagnostizieren?  
Contra  
in: Suchttherapie: Prävention, Behandlung, wissenschaftliche Grundlagen, Jg. 12(2011), H. 2, S. 82-84

**Text**

**Autor** Fritz, Jürgen; Tanja Witting

**Titel** Suche, Sog, Sucht: Was Online-Gaming problematisch machen kann **Standort** reg  
in: Batthyány, Dominik; Alfred Pritz  
Rausch ohne Drogen: Substanzungebundene Süchte  
Wien; New York: Springer, 2009  
S. 309-323

**Text**

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Frölich, Jan; Gerd Lehmkuhl \*

**Titel** Computer und Internet erobern die Kindheit: Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung Standort reg  
Stuttgart: Schattauer, 2012. - 206 S.

**Text** Googeln, chatten, surfen – was macht das mit unseren Kindern?  
– die modernen digitalen Medien haben innerhalb weniger Jahre das Freizeit- und Kommunikationsverhalten komplett revolutioniert. Welche Folgen hat der Medienkonsum für die psychische und körperliche Gesundheit von Kindern und Jugendlichen? Wann kann man von einem Suchtverhalten sprechen?  
Dieses Buch beschreibt aus klinisch-psychiatrischer Sicht die veränderten Sozialisationsbedingungen, die durch Nutzung digitaler Medien ausgelöst werden, und deren Folgen bei Kindern und Jugendlichen. Nach einem Überblick über die Mediengewohnheiten der „digitalen Generation“ gehen die Autoren detailliert auf die Gefahren exzessiver Mediennutzung ein – Beeinträchtigungen des emotionalen Empfindens und der kognitiven Prozesse, Computerspiel- und Internetsucht sowie Cybermobbing. Psychopathologische Risikokonstellationen, z.B. ADHS und Computerspielsucht, werden anhand von Fallbeispielen praxisnah erörtert. Dabei werden die Diagnosekriterien eingehend behandelt. Auf die zentrale Frage, wie eine effektive und nachhaltige Therapie geplant und durchgeführt werden kann, wird ausführlich eingegangen. Beratungsmöglichkeiten, präventive Medienarbeit in Schulen sowie Aspekte des Jugendmedienschutzes runden das Buch ab.

**Autor** Gaßmann, Raphael

**Titel** Medienabhängigkeit - ein zu wenig erforschtes Phänomen Standort pdf  
in: Bündnis 90/Die Grünen (Hrsg.)  
Gefangen im Netz: Wo beginnt die Sucht?  
Über das Phänomen der "Medienabhängigkeit" sowie Möglichkeiten der Prävention und Behandlung  
Berlin, 2007  
S. 16-19

**Text**

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Geisler, Martin

**Titel** "Erquickung hast Du nicht gewonnen, wenn sie dir nicht aus eigener Seele quillt." (J.W. Goethe: Faust I, Vers 568f.) **Standort** sto  
Medienpädagogische Positionierung zur Computerspielsucht  
in: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis  
Thema: Internetsucht: Wenn der Kontakt zum realen Leben verloren geht  
Jg. 55(2010), H. 1, S. 8-11

**Text** Computerspielen macht Spaß. Es ist Freizeitvergnügen, Gruppenerlebnis, Entspannung, Sport, Abenteuer und Leidenschaft. Und es ist inzwischen vor allem ein eigenständiger Kulturbestand, der sich aus und in die Lebenswelt seiner Spieler hinein entfaltet. Das Spielen entführt uns und erzählt uns von uns selbst. Wer spielt, wirft sich in ein genussvolles und geschütztes Spannungsfeld von Ohnmacht und Kontrolle, von Regeln und Freiheit, von herrschen und beherrscht werden. "Erquickung" findet der, der dieses Spannungsfeld aufrechterhält.

**Autor** Gesamtverband für Suchtkrankenhilfe im Diakonischen Werk der Evangelischen Kirche in Deutschland (Hrsg.)

**Titel** Beratung und Behandlung für mediengefährdete und -geschädigte Menschen **Standort** hoa  
Dokumentation: 2. Berliner Mediensucht-Konferenz  
6. und 7. März 2009, Hotel Christopherus, 13587 Berlin-Spandau  
Berlin, 2009  
Internet:[http://www.sucht.org/fileadmin/user\\_upload/Service/Publikationen/Dokumentation/Doku\\_MS09.pdf](http://www.sucht.org/fileadmin/user_upload/Service/Publikationen/Dokumentation/Doku_MS09.pdf), Stand:  
10.11.10

**Text**

**Autor** Gesamtverband für Suchtkrankenhilfe im Diakonischen Werk der Evangelischen Kirche in Deutschland (Hrsg.)

**Titel** Mediensucht: Computer, Fernsehen, Handy ...moderne Gefahren - Diagnostik, Beratung und Therapie **Standort** hoa  
25. und 26. Januar 2008, Hotel Aquino - Tagungszentrum Katholische Akademie  
Berlin, 2008. - 94 S.  
Internet: [http://www.sucht.org/fileadmin/user\\_upload/Service/Publikationen/Dokumentation/Doku\\_MS08.pdf](http://www.sucht.org/fileadmin/user_upload/Service/Publikationen/Dokumentation/Doku_MS08.pdf)

**Text**

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Gesamtverband für Suchtkrankenhilfe im Diakonischen Werk der Evangelischen Kirche in Deutschland; Evangelische Suchtkrankenhilfe Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) \*

**Titel** Mediensucht bei Kinder und Jugendlichen - Sucht der Moderne?!: Tagungsdokumentation, 24. Januar 2007, Helios Kliniken in Schwerin  
Berlin, (2007)

**Standort** reg

**Text**

**Autor** Greenfield, David N. \*

**Titel** Suchtfalle Internet: Hilfe für Cyberfreaks, Netheads und ihre Partner  
Düsseldorf: Walter, 2000. - 269 S.

**Standort** reg

**Text** Wer die ganze Nacht gesurft ist, ahnt etwas von der Faszination des Mediums Internet. Das was tun, wenn aus sinnvoller intensiver Nutzung eine schiere Notwendigkeit wird, wenn Surfen zur regelrechten Sucht wird?  
Ein neues, bislang unterschätztes, immer häufiger werdenden Phänomen beschreibt der Psychotherapeut und Suchtexperte David N. Greenfield in diesem Buch: Internetsucht. Ein Ratgeber für Cyberfreaks, vernachlässigte Partner, "Cyberwitwen" und besorgte Eltern.  
Mit vielen konkreten Tips zur Selbsthilfe.

**Autor** Griffith, M.D.; Mark N.O. Davies; Darren Chappell

**Titel** Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers  
in: Journal of Adolescence, 27(2004), 87-96

**Standort** hoa

**Text**

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Grunewald, Michael

Titel Ausflüge in virtuelle Welten - eine Darstellung der Internet-Spielwelten von "Second-Life", "World of Warcraft" und "Counter-Strike"  
in: Hardt, Jürgen; Uta Cramer-Düncher; Mattias Ochs (Hrsg.)  
Verloren in virtuellen Welten: Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik  
Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009  
S. 44-67

Standort reg

Text Virtuelle Welten faszinieren seit jeher die Menschheit. Wer hat nicht schon Pippi Langstrumpf nach Taka-Tuka Land begleitet, ist Robinson Crusoe auf die einsame Insel gefolgt oder hat mit kleinen Spielfiguren die Schachbretter der Welt bereist und erfolgreich Kämpfe bestritten? Kinder und Jugendlichen, aber auch zunehmend Erwachsene, begeben sich vermehrt in am Computer graphisch animierte Welten von "Counter-Strike" erkunden und zu guter Letzt die Welt der Kriegskunst in "World of Warcraft" kennen lernen. Bei den Besuchen geht es um den Blick hinter die Kulissen, um zu verstehen, wie diese Virtuelle Welten aufgebaut sind, wie sie funktionieren und was letztendlich die Faszinationskraft dieser Welt ausmacht.

Autor Grüsser, Sabine M. et al.

Titel Exzessive Computernutzung im Kindesalter: Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung  
in: Wiener Klinische Wochenschrift, Jg. 117(2005), Nr. 5-6, S. 188-195

Standort hoa

Text Die "exzessive" Nutzung von Computer- und Videospiele im Kindes- und Jugendalter wird aus pädagogischer und gesundheitspolitischer Perspektive kritisch diskutiert. Im deutschen Sprachraum liegt bislang keine wissenschaftlich fundierte Datenbasis zu diesem Phänomen vor. In der vorliegenden Studie wird davon ausgegangen, dass Kinder und Jugendliche durch ein "exzessives" belohnendes Verhalten in Form von Computerspielen schon früh lernen, schnell und effektiv Gefühle im Zusammenhang mit Frustrationen, Unsicherheiten und Ängsten regulieren bzw. unterdrücken zu können. Im Rahmen der Studie wurde das Computerspielverhalten von 323 Kindern im Alter zwischen 11 und 14 Jahren erhoben. Die Kriterien für das "exzessive" belohnende Verhalten sind an die Kriterien für Abhängigkeitserkrankung nach ICD-10 bzw. für pathologisches Glücksspiel nach DSM-IV-TR angelehnt. Die Daten der vorliegenden Studie zeigen, dass 9,3% der untersuchten Kinder (N=30) die festgelegten Kriterien für "exzessives" Computerspielverhalten vollständig erfüllen. Diese Gruppe der "exzessiv" computerspielenden Kinder unterscheidet sich signifikant von ihren nicht-"exzessiv" computerspielenden Mitschülern im Ausmaß des Fernsehkonsums, des Kommunikationsverhaltens und der Konzentrationsfähigkeit im Unterricht sowie der Bewältigungsstrategien bezüglich negativer Gefühle. Hier zeigen die betroffenen Kinder deutlich geringere Werte. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass - analog zu Erkenntnissen aus der Suchtforschung - die Computernutzung für einen Teil der untersuchten Kinder eine spezifische Funktion im Sinne einer inadäquaten Stressbewältigungsstrategie erhalten hat.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Grüsser, Sabine M.; Ralf Thalemann

Titel Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe  
Bern: Huber, 2006. - 118 S.

Standort reg

Text Spielen im Kindes- und Jugendalter ist wesentlicher Bestandteil der Freizeitgestaltung. Seitdem Computer- und Videospiele durch die technische, wirtschaftliche und kulturelle Entwicklung einer breiten Masse zugänglich sind, lässt sich in der Öffentlichkeit und wissenschaftlichen Kreisen ein wachsendes Interesse an der Untersuchung der Auswirkungen von Computerspielen beobachten. Während es offenkundig positive Anwendungsmöglichkeiten von Bildschirmspielen in Medizin und Erziehung gibt, wird das exzessive Computerspielen, die Computerspielsucht, in jüngerer Zeit verstärkt diskutiert. In Rückgriff auf jahrelange wissenschaftliche Erfahrung und eigene therapeutische Arbeit im Kinder- und Jugendbereich möchten die Autoren mit diesem Ratgeber vor allem Familien mit betroffenen Kindern und Jugendlichen zur Seite stehen. Anschauliche Fallbeispiele aus praktischer Erfahrung dienen der Beschreibung von sicheren Merkmalen zur Bestimmung von vorliegender Computerspielsucht. Das Buch eignet sich vorrangig als Ratgeber für das Erkennen einer Computerspielsucht und den Umgang mit diesem Phänomen. Es enthält Arbeitsblätter zur Analyse einer möglichen Computerspielsucht, die als Kopiervorlagen benutzt werden können.

Autor Grüsser-Sinopoli, Sabine et al.

Titel Verhaltensüchte bilden eine eigene diagnostische Kategorie  
Debatte: Pro & Kontra  
in: Psychiatrische Praxis, Jg. 35(2008), H. 4, S. 160-162

Standort hoa

Text

Autor Hardt, Jürgen; Uta Cramer-Düncher; Mattias Ochs (Hrsg.) \*

Titel Verloren in virtuellen Welten: Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik  
Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009. - 152 S.

Standort reg

Text Mit seinem Avatar durch das Mittelalter, undurchdringlichen Dschungel oder Städte der Zukunft streifen - virtuelle Welten wie "World of Warcraft", "Counter-Strike" oder "Second Life" machen es möglich. Besonders Jugendliche, zunehmend aber auch Kinder, gehen auf Entdeckungsreise und können sich kaum noch von ihren Computern lösen. Der übermäßige Gebrauch ist oft schwer von Missbrauch und Sucht abzugrenzen. Wie sind solche Online-Spielwelten aufgebaut, was macht ihre Faszinationskraft aus? Wann werden die Ausflüge in andere Wirklichkeiten gefährlich und wie kann man Betroffenen helfen? Damit beschäftigt sich dieser Band.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Hayer, Tobias  
**Titel** Internetbasiertes Glücksspiel: Spielanreize und Suchtgefahren Standort sto  
in: Pro Jugend, Nr. 4/2013, S. 4-8  
**Text** Unabhängig von spezifischen rechtlichen Rahmenbedingungen gewinnen internetbasierte Glücksspielangebote weltweit zunehmend an Bedeutung. Entsprechend liegt die Vermutung nahe, dass die ersten Berührungen mit Glücksspielen oder glücksspielähnlichen Produkten vermehrt im "virtuellen Raum" erfolgen. Darüber hinaus erweist sich das Online-Glücksspiel aufgrund seiner typischen Charakteristika gerade für Problemspieler als besonders attraktiv. Hauptintention des vorliegenden Beitrages ist es, aus psychologischer Sicht sowohl die mit dem Online-Gambling verbundenen Spielanreize als auch die damit einhergehenden Suchtgefahren sowie ausgewählte Problemfelder näher zu beleuchten.

**Autor** Hecht, Britta \*  
**Titel** Geschlechtsspezifische Aspekte der Internetsucht Standort reg  
Berlin: Freie Universität, Fachbereich Erziehungswissenschaft und Psychologie, 2001. - 130 S.  
Diplom-Arbeit

**Text**

**Autor** Heinz, Andreas; Mörsen, Chantal  
**Titel** Sucht oder nicht - Was ist unter pathologischem Internetgebrauch zu verstehen? Standort sto  
Zum Editorial von Rumpf, Batra und Mann (2014). Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung? Sucht, 60, 257-259  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 6, S. 351-352

**Text**

**Autor** Hilpert, Wolfram  
**Titel** Reiz und Risiken von Computerspielen: Ein Überblick Standort pdf  
Bonn: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, 2006. - 18 S.

**Text**

**Autor** Jäger, Reinhold S.; Nina Moormann  
**Titel** Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter / unter Mitarbeit von Lisa Fluck Standort pdf  
Landau: Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zepf) der Universität Koblenz-Landau, Campus Landau, 2008

**Text**

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Jedrzejko, Mariusz  
Titel Internet als Zivilisationsfalle für die Jugend? Standort reg  
in: Marchwacka, Maria A. (Hrsg.)  
Gesundheitsförderung im Setting Schule  
Wiesbaden: Springer VS, 2013  
S. 123-139

Text

Autor Kalke, Jens  
Titel Jugendliche und Glücksspielbezogene Probleme: Prävalenzen und Präventionsmaßnahmen Standort reg  
in: Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung (Hrsg.)  
Verloren in der virtuellen Welt?: Stoffungebundene Süchte als Herausforderung für Prävention und Hilfesysteme  
23. Niedersächsische Suchtkonferenz / in Zusammenarbeit mit der Landesvereinigung für Gesundheit und der Akademie für  
Sozialmedizin Niedersachsen e.V.  
Hannover, 2014  
S. 31-35

Text

Autor Kammerl, Rudolf  
Titel Exzessive Mediennutzung: Erziehungsproblem und/oder Suchtgefahr? Standort sto  
In: Pro Jugend: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Nr. 3/2012, S. 4-8

Text

Autor Karch, Susanne; Pogarell, Oliver  
Titel Exzessiver PC-/Internetkonsum: kann die Neurobiologie zur Klassifikation beitragen? Standort sto  
Zum Editorial von Rumpf, Batra und Mann (2014). Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische  
Erkrankung? Sucht, 60, 257-259  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 6, S. 360-361

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Kiefer, F. et al.

Titel Neurobiologische Grundlagen der Verhaltenssüchte

Standort reg

in: Der Nervenarzt, Leitthema: Verhaltenssüchte, Jg. 84(2013), H. 5, S. 557-562

Text Für die Entstehung und Aufrechterhaltung von Suchtverhalten kommt dem belohnungsassoziierten Lernen eine zentrale Rolle zu. Die hierbei zugrunde liegenden neurobiologischen Grundlagen und die assoziierten neuropsychologischen Mechanismen werden vorgestellt und Parallelen von Substanzabhängigkeit und Verhaltenssüchten aufgezeigt. Im zweiten Abschnitt des Beitrages werden spezifische Befunde zu Veränderungen neurobiologischer Prozesse bei pathologischem Glücksspielen und Computer- und Internetsucht mittels funktioneller Bildgebung herausgearbeitet. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Veränderungen in neurokognitiven Prozessen wie Reiz-Reaktivität, Verarbeitung von Belohnung und Bestrafung sowie Verhaltenskontrolle.

Autor Knothe, Michael

Titel "Next Generation @": Best Practice aus 5 Jahren - Empfehlungen von Grundlagen für eine erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen Suchthilfe und Familienhilfe bei Betroffenen und Angehörigen mit Medienabhängigkeit / Internetsucht

Standort reg

in: Landschaftsverband Westfalen-Lippe; LWL-Koordinationsstelle Sucht

Sucht in Familien: Dokumentation ausgewählter Beiträge der Modellfachtagung "Jugend (s)Sucht Hilfe" und "Du liegst mir am Herzen", 2009-2013

Münster, 2015

S. 7f3-84

Text

Autor Koch, Andreas; J. Wlachojiannis; U. Albrecht

Titel Entwicklung und Behandlung der Computerspielabhängigkeit: eine Kasuistik

Standort sto

in: Suchttherapie: Prävention, Behandlung, wissenschaftliche Grundlagen, Jg. 12(2011), H. 2, S. 87-91

Text Die sogenannten Neuen Medien entwickeln sich rasant und ziehen Millionen von Menschen in ihren Bann. Die Kehrseite dieser umwälzenden Entwicklung ist die individuelle Funktionalisierung dieser Mediennutzung, die in ein kontrollverlustiges, süchtiges Verhalten übergehen kann. Immer mehr Menschen haben in den letzten Jahren die Berliner Beratungsstelle „Lost in Space“ aufgesucht, da sie aus der oft problembelastet erlebten Realität zunehmend in die exzessive Mediennutzung geflohen sind. Dabei spielt die Mehrzahl der beratungs- und behandlungsbedürftigen Klienten Online-Rollenspiele, die aufgrund ihrer Komplexität ein hohes Suchtpotenzial besitzen. Anhand der Kasuistik werden die Besonderheiten der Computerspielabhängigkeit, wie beispielweise das Konzept der partiellen Abstinenz, die hohe Komorbidität und ausgeprägte Ambivalenz der Betroffenen, exemplarisch dargestellt.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Köhler, Joachim		
Titel	Sozialmedizinische Einschätzung der Zuweisung bei der Rehabilitation des Pathologischen PC-/Internetgebrauchs Leserbrief zum Editorial Rumpf, Batra und Mann (2014). Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung? in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 61(2015), H. 1, S. 45-46	Standort	sto
Text			
Autor	Köhler, Joachim		
Titel	Sozialmedizinische Beurteilung von Verhaltensstörungen durch intensiven Gebrauch von Computer und Internet aus Sicht der Deutschen Rentenversicherung (DRV) Bund in: Sucht aktuell, Jg. 20(2013), H. 3, S. 37-39	Standort	sto
Text	Joachim Köhler beschäftigt sich aus der Sicht der Deutschen Rentenversicherung Bund mit Verhaltensstörungen durch intensiven Gebrauch von Computer und Internet. Als Fazit für Reha-Praxis und Nachsorge hält er fest: Die Rehabilitation erfolgt in spezialisierten Rehabilitationseinrichtungen mit Erfahrung im Umgang mit stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen, pathologischem Glücksspielen und psychosomatischen Krankheitsbildern. Die Behandlungsdauer beträgt 8-12 Wochen. Die Nachsorge erfolgt analog zum pathologischen Glücksspiel in qualifizierten Einrichtungen der Suchtkrankenhilfe. Als qualifiziert sind z.B. die Beratungsstellen anzusehen, die ihre Mitarbeiter zu der Thematik geschult haben, entsprechende Beratungsangebote vorhalten und die sich bereits in der Erweiterung ihres Beratungsprofils für die Nachsorge bei pathologischem Glücksspielen qualifiziert haben.		
Autor	Kohring, Torben		
Titel	Herausforderung "Leben im Netz" Jugendliche verbringen ihre Freizeit mit Online-Rollenspielen in: AJS-Forum, Jg. 32(2008), Nr. 4, S. 6-8	Standort	sto
Text			
Autor	Kück, Jens *		
Titel	Stoffungebundene Abhängigkeiten und Missbrauch moderner Medien: Möglichkeiten und Grenzen sozialpädagogischer Interventionen Lüneburg: Leuphana-Universität, Bereich Sozialwesen, 2008. - 95 S. Diplom-Arbeit	Standort	reg
Text			

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Kunczik, Michael; Astrid Zipfel	
Titel	Computerspielsucht: Befunde der Forschung Bericht für das Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend Berlin, 2010. - 106 S. Internet: <a href="http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Langfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf">http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Langfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf</a> , Zugriff: 26.01.2012	Standort hoa
Text	Der vorliegende Bericht über die Forschung zur Computerspielsucht stellt eine Ergänzung der vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend bei den Verfassern in Auftrag gegebenen Forschungsübersicht zur Wirkung von Gewalt in Computerspielen (Kunczik / Zipfel 2010) dar. Das Thema „Computerspielsucht“ wird in der öffentlichen Diskussion häufig mit der Gewaltproblematik in einem Atemzug genannt, und zu den Spielen, denen ein Suchtpotenzial unterstellt wird, gehören auch solche mit violentem Gehalt. Wie sich herausgestellt hat, erlaubt die Suchtforschung allerdings bislang keine Aussagen über gewaltspezifische Nutzungs- bzw. Wirkungsaspekte. Da das Phänomen der Computerspielsucht daher auf einer allgemeineren, nicht auf den Gewaltaspekt reduzierten Ebene zu diskutieren ist, wird es als eigenständiger Teil des Gesamtberichts behandelt	
Autor	Lampert, T.; R. Sygusch; R. Schlack	
Titel	Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter: Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheitssurveys (KiGGS) in: Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz, Jg. 50(2007), H. 5/6, S. 643-652	Standort reg
Text	Die Beschäftigung mit elektronischen Medien spielt für das Freizeitverhalten von Jugendlichen eine immer größere Rolle. Aus Sicht der Gesundheitswissenschaften stellt sich unter anderem die Frage, inwieweit die intensive Mediennutzung auf Kosten der körperlich-sportlichen Aktivität und der gesundheitlichen Entwicklung der Heranwachsenden geht. Die Daten des Kinder- und Jugendgesundheitssurveys (KiGGS), die mit Fokus auf die 11- bis 17-Jährigen ausgewertet wurden, bestätigen die starke Nutzung elektronischer Medien. Allerdings zeigen sich deutliche gruppenspezifische Unterschiede. So verbringen Jungen mehr Zeit als Mädchen mit Computer/Internet und Spielkonsole und Handy. Gleiches gilt für Jungen und Mädchen aus den neuen Bundesländern und für Jungen, jedoch nicht für Mädchen mit Migrationshintergrund. Ein Zusammenhang zur körperlichen-sportlichen Aktivität lässt sich für Jugendliche feststellen, die täglich mehr als 5 Stunden mit der Nutzung elektronischer Medien zubringen. Diese Gruppe der starken Nutzer ist zudem vermehrt von Adipositas betroffen. Damit verdeutlichen die Ergebnisse der KiGGS-Studie, die im Einklang mit früheren Forschungsbefunden stehen, dass die Nutzung elektronischer Medien auch aus Public-Health-Sicht relevant ist und bei Untersuchungen zur Kinder- und Jugendgesundheit einbezogen werden sollte.	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Langenbach, Michael; Julia Schütte	
Titel	Online-Spielsucht als Kompensationsversuch posttraumatischer Belastung in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 58(2012), H. 3, S. 195-202	Standort sto
Text	<p>Hintergrund: Pathologischer Internetgebrauch (PIG), eine stoffungebundene Verhaltenssucht (Grüsser, Poppelreuter, Heinz, Albrecht &amp; Sass, 2007), scheint in seiner Prävalenz zuzunehmen. Eine erhebliche Komorbidität von PIG und psychischen und psychosomatischen Störungen ist belegt. Im Rahmen stationärer psychotherapeutischer Behandlungen wurden wir in den vergangenen Jahren zunehmend konfrontiert mit Patienten mit PIG. Fallbeschreibung: Als Beitrag zu einem besseren Verständnis der psychodynamischen Funktion von PIG und Online-Spielen, die die Nutzer dazu bewegt, sich exzessiv dem Spielen hinzugeben und ihre Alltagsbezüge zu vernachlässigen, stellen wir zwei erwachsene Patienten vor, die wegen depressiver Störungen auf unserer Psychotherapiestation behandelt wurden. Im Verlauf der Behandlung stellten sich eine ausgeprägte Online-Spielsucht und traumatisierende Ereignisse in der Biographie als wichtige Problembereiche heraus.</p> <p>Schlussfolgerungen: Wir nehmen an, dass die Patienten im Spiel in der virtuellen Welt einen intermediären Raum reinszenieren, der es ihnen ermöglicht, die traumatischen Introjekte zu bearbeiten und erregende Affekte ohne das Gefühl einer Bedrohung auszuleben. Bei Patientinnen und Patienten mit PIG sollte das Bestreben, ein traumatisches Ereignis zu bewältigen, in der Genese der Online-Spielsucht berücksichtigt werden.</p> <p>Background: Pathological internet use (PIU) is a behavioral addiction (Grüsser, Poppelreuter, Heinz, Albrecht &amp; Sass, 2007) whose prevalence seems to increase. Several authors have reported a significant co-morbidity of PIU and mental and psychosomatic disorders. In recent years, we were increasingly confronted with PIU among our inpatients on a psychotherapeutic ward. There is still a lot of unclarity about the psychodynamic function of PIU and online gaming which causes users to engage excessively in gaming and to neglect their everyday relationships and work duties.</p> <p>Case description: As a contribution to a better understanding of the psychodynamics of online gaming, we present two cases of adult inpatients who were treated on our psychotherapeutic ward for severe depressive episodes. In the course of treatment, a distinctive online addiction became apparent as a relevant area of problems. Traumatic experiences in the patients' childhood had an important weight both in the genesis of the acute mental disorder and the online addiction.</p> <p>Conclusions: We propose to consider the relevance of traumatic experiences and of patients' coping behavior with such experiences in a significant group of patients with online addiction.</p>	
Autor	Latz, Kristine; Feindel, Holger	
Titel	Ambulante Versorgung, Nachsorge und Selbsthilfe bei Pathologischem Computer-/Internet-Gebrauch: Stand der Dinge und Problemfelder in: Sucht aktuell, Jg. 20(2013), H. 3, S. 40-41	Standort sto
Text	<p>Kristina Latz und Holger Feindel beschäftigen sich mit der ambulanten Versorgung, Nachsorge und Selbsthilfe bei pathologischem Computer-/Internet-Gebrauch aus der Sicht einer Aachener Beratungsstelle. Auch hier wird deutlich, dass die dringend erforderliche Nachsorge vor allem bei den Beratungsstellen angesiedelt werden sollte, die sich für die Nachsorge bei pathologischem Glücksspielen qualifiziert haben.</p>	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Lind-Krämer, Renate

**Titel** Herolymp - Der Internetfriedhof für Avatare: Anregungen zum Ausstieg aus dem exzessiven Computerspielen Standort reg  
in: Happel, Hans-Volker; Schneider, Ralf; Stöver, Heino (Hrsg.)  
Smart gegen Sucht: Chancen und Grenzen der neuen Medien in der Arbeit mit Abhängigen  
Frankfurt am Main: Fachhochschulverlag, 2015  
S. 54-58

**Text**

**Autor** Mann, Karl et al.

**Titel** Konzept der Verhaltenssuchte und Grenzen des Suchtbegriffs Standort reg  
in: Der Nervenarzt, Leitthema: Verhaltenssuchte, Jg. 84(2013), H. 5, S. 548-556

**Text** Die Zahl von Betroffenen mit „Verhaltenssuchten“ nimmt vor allem bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen deutlich zu. Psychiater und Psychotherapeuten erwarten Hinweise zur diagnostischen Einordnung und zum therapeutischen Vorgehen. Wir diskutieren nosologische Aspekte und empfehlen Glücksspiel und exzessiven Computer- und Internetgebrauch als Verhaltenssuchte zu behandeln. In Einzelfällen kann das Suchtmodell auch bei pathologischem Kaufen, exzessivem Sexualverhalten und Adipositas therapeutisch genutzt werden.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest	
Titel	JIM-Studie 2014: Jugend, Information, (Multi-)Media Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger Stuttgart, 2014. - 65 S.	Standort reg
Text	<p>Die heutige Medienlandschaft konfrontiert Jugendliche oftmals mit verschiedenen Sichtweisen und kontroversen Darstellungen zu unterschiedlichsten Themen. Die Einschätzung und Bewertung der Seriosität von Informationsquellen und deren Vertrauenswürdigkeit hat darum große Bedeutung. Ein Indikator, um Medienimages aus Sicht der Jugendlichen zu beschreiben, ist daher die Glaubwürdigkeit der verschiedenen Mediengattungen. In der JIM-Studie 2014 wurde u.a. das Image verschiedener Mediengattungen hinsichtlich der Vertrauenswürdigkeit und Glaubwürdigkeit untersucht. Hierzu wurden die Jugendlichen gefragt, welchen Medien sie im Falle einer widersprüchlichen Berichterstattung am ehesten Glauben schenken würden – dem Radio, dem Fernsehen, dem Internet oder der Tageszeitung? In diesem Szenario vertrauen 40 Prozent der befragten Zwölf- bis 19-Jährigen der Berichterstattung der Tageszeitungen, gut ein Viertel entscheidet sich für das Fernsehen (26 %). Radiomeldungen sind für 17 Prozent am vertrauenswürdigsten, während der Internetberichterstattung mit 14 Prozent am wenigsten Vertrauen entgegengebracht wird. Und dies, obwohl die Tageszeitung von deutlich weniger Jugendlichen regelmäßig genutzt wird (32 %) als Radio (73 %), Fernsehen (83 %) oder Internet (94 %). Diejenigen, die das Internet für das glaubwürdigste Informationsmedium halten, nennen als vertrauenswürdigste Internetseite mit jeweils 16 Prozent Spiegel Online und Google. An zweiter Stelle steht Wikipedia (15 %), danach folgen Facebook sowie diverse E-Mail-Provider mit jeweils elf Prozent. Neun Prozent nennen YouTube als vertrauenswürdigstes Internetangebot, acht Prozent vertrauen auf den Online-Auftritt überregionaler Zeitungen wie der Süddeutschen Zeitung, der FAZ oder der ZEIT.</p> <p>Die Frage nach der Glaubwürdigkeit verschiedener Medien greift die JIM-Studie seit 2005 in unregelmäßigen Abständen immer wieder auf. Die Ergebnisse zeigen, dass Jugendliche trotz extremer Digitalisierung des Alltags in dieser Frage sehr konservativ urteilen. Sowohl Tageszeitung (2005: 42 %), Fernsehen (2005: 28 %) als auch Internet (2005: 16 %) weisen in den letzten neun Jahren relativ konstante Werte hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit auf, nur das Radio (2005: 10 %) hat sieben Prozentpunkte dazu gewonnen.</p>	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)

**Titel** miniKim 2012: Kleinkinder und Medien Standort reg  
Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland  
Stuttgart, 2013. - 30 S.  
Internet: <http://www.mpfs.de/?id=565>, Zugriff: 17.09.2013

**Text** Viele Kleinkinder sind von Medien fasziniert. Im Alltag von zwei- bis fünfjährigen Kindern spielen besonders das Fernsehen und (Bilder-)Bücher eine wichtige Rolle. Fast die Hälfte der Kinder in dieser Altersgruppe (47 %) sieht jeden oder fast jeden Tag fern. 45 % beschäftigen sich (fast) jeden Tag mit einem Buch. Im Altersverlauf zeigt sich eine deutliche Verschiebung der Präferenzen: Während für die Mehrheit der Zwei- bis Dreijährigen Bücher unverzichtbar sind, ist für die Vier- und Fünfjährigen das Fernsehen das wichtigste Medium. Dies macht sich auch in der Nutzungsdauer bemerkbar: Kinder im Alter von zwei bis drei Jahren sehen durchschnittlich 30 Minuten am Tag fern, die Vier- bis Fünfjährigen kommen bereits auf 55 Minuten pro Tag. Unabhängig davon bleibt die Zeit, in der sich die Kinder mit Büchern beschäftigen, aber in beiden Altersgruppen konstant (26 Minuten pro Tag). Die liebste Fernsendung der Kinder zwischen zwei und fünf Jahren ist nach Angaben der Haupterzieher „Unser Sandmännchen“. Mit großem Abstand folgen „Die Sendung mit der Maus“, „Bob der Baumeister“, „Jim Knopf“ und „SpongeBob“. Zu den Lieblingsbüchern der Zwei- bis Fünfjährigen zählen Tierbücher im Allgemeinen und „Wimmelbücher“.

Nach Einschätzung der Eltern ist vor allem das Buch ein wichtiges Medium, das die Fantasie von Kindern fördert. Außerdem denkt der Großteil der Haupterzieher, dass Kinder durch Bücher lernen und diese ein wichtiger Faktor für den späteren Schulerfolg sind. Film und Fernsehen sehen viele Eltern eher kritisch: So denken sechs von zehn Eltern, dass Filmmedien einen Einfluss auf die Gewaltbereitschaft haben, oder Kinder dadurch zu „Stubenhockern“ werden. Dennoch glauben ebenso viele, dass Fernsehen und Videos bzw. DVDs für Kinder wichtig sind, um bei Freunden mitreden zu können.

Computer und Internet spielen bei der Mediennutzung der Zwei- bis Fünfjährigen kaum eine Rolle, lediglich 16 Prozent der Kinder haben schon erste Erfahrungen mit dem PC gesammelt. Und auch die modernen Tablet-PCs haben bisher noch keinen festen Platz im Kinderzimmer: 57 Prozent der Eltern finden, dass Tablet-PCs nichts für Kinder sind.

**Autor** Meixner, Sabine

**Titel** Exzessive Internetnutzung im Jugendalter Standort sto  
in: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis  
Thema: Internetsucht: Wenn der Kontakt zum realen Leben verloren geht  
Jg. 55(2010), H. 1, S. 3-7

**Text** Mit Internetabhängigkeit, auch Internet- oder Onlinesucht wird oftmals das Phänomen bezeichnet, im Übermaß, im Extremfall gesundheitsgefährdend, das Internet zu nutzen. Die öffentliche wie wissenschaftliche Diskussion um den Begriff und die dahinterliegenden Ursachen hat u.a. dazu geführt, dass am Lehrstuhl für Pädagogische Psychologie und Gesundheitspsychologie der Humboldt-Universität zu Berlin von 1999 bis 2009 ein Forschungsprojekt zu Stress und Sucht im Internet durchgeführt wurde, ausgewählte Ergebnisse einer Studie werden dargestellt.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Meixner-Dahle, Sabine  
**Titel** Pathologische Internetnutzung im Jugendalter Standort sto  
in: Sucht aktuell, Jg. 17(2010), H. 1, S. 53-56

**Text**

**Autor** Ministerium für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.)  
**Titel** Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen: Eine Handreichung für Fachkräfte Standort reg  
Düsseldorf, 2014. - 59 S.

**Text** Die Zahl der Kinder und Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen, die an Glücksspielen mit Geldeinsatz und Geldgewinnmöglichkeiten teilnehmen, steigt. Innerhalb eines Jahres haben etwa 44 Prozent von rund 6000 befragten Schülerinnen und Schülern an einem Glücksspiel mit Geldeinsatz teilgenommen, vor zehn Jahren waren es noch 40 Prozent. Mehr als fünf Prozent der Kinder und Jugendlichen zeigen bereits ein problematisches Glücksspielverhalten oder sind entsprechend gefährdet. Das geht aus einer Studie hervor, die die Universität Mainz im Auftrag des nordrhein-westfälischen Gesundheitsministeriums erstellt hat. Das Land verstärkt die zielgruppenspezifische Prävention.

**Autor** Morgenstern, Matthis; Walther, Birte  
**Titel** Vernetzte WWW.Welten: Primärprävention problematischen Computer- und Glücksspiels Standort sto  
in: Pro Jugend, Nr. 4/2013, S. 19-20

**Text** In Schule, Ausbildung und Freizeit nimmt die Nutzung von Bildschirmmedien bei Jugendlichen einen großen Raum ein. Dazu zählen Computer, Laptop oder Tablet-PC mit Internetzugang, aber auch der Gebrauch von Smartphones, die im Zuge der technischen Medienkonvergenz alle wesentlichen Funktionalitäten eines klassischen Computers mit Internetanschluss beinhalten. Neben zahlreichen Möglichkeiten, die diese Medien bieten, birgt deren Nutzung speziell für Jugendliche auch einige Risiken wie z.B. die Konfrontation mit nicht altersangemessenen Inhalten wie Pornografie oder Gewaltdarstellungen. Zudem kann die exzessive Internet- und Computerspielnutzung zu suchtähnlichen Symptomatiken führen. Zwar sind Computerspiel- und Internetsucht bisher nicht als Suchterkrankungen anerkannt, doch wird von einer steigenden Zahl Jugendlicher berichtet, die ihr Mediennutzungsverhalten nicht mehr kontrollieren können. Auch die Teilnahme an Glücksspielen wird mit der Nutzung von Bildschirmmedien in Verbindung gebracht. So zeigen Studien, dass Jugendliche, die häufig Computerspiele spielen, auch häufiger an Glücksspielen um Geld teilnehmen.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Mößle, Thomas; Rehbein, Florian	
Titel	Predictors of Problematic Video Game Usage in Childhood and Adolescence in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 59(2013), H. 3, S. 153-164	Standort sto
Text	Aim: The aim of this article is to work out the differential significance of risk factors of media usage, personality and social environment in order to explain problematic video game usage in childhood and adolescence. Method: Data are drawn from the Berlin Longitudinal Study Media, a four-year longitudinal control group study with 1 207 school children. Data from 739 school children who participated at 5th and 6th grade were available for analysis. Result: To explain the development of problematic video game usage, all three areas, i. e. specific media usage patterns, certain aspects of personality and certain factors pertaining to social environment, must be taken into consideration. Video game genre, video gaming in reaction to failure in the real world (media usage), the children's/adolescents' academic self-concept (personality), peer problems and parental care (social environment) are of particular significance. Conclusion: The results of the study emphasize that in future – and above all also longitudinal – studies different factors regarding social environment must also be taken into account with the recorded variables of media usage and personality in order to be able to explain the construct of problematic video game usage. Furthermore, this will open up possibilities for prevention.	

Fragestellung: Ziel dieses Artikels ist es die differentielle Bedeutung von Risikofaktoren der Mediennutzung, der Persönlichkeit und des sozialem Umfelds zur Erklärung problematischen Computerspielverhaltens im Kindes- und Jugendalter herauszuarbeiten.

Methodik: Die Daten stammen aus dem Berliner Längsschnitt Medien, einer 4-jährigen Längsschnittstudie mit Kontrollgruppendesign mit 1 207 Grundschülerinnen und Grundschulern. Ziel dieser Studie ist die umfassende Beantwortung der Frage, in welcher Weise sich die Mediennutzung auf Kinder und Jugendliche bezüglich ihrer Freizeitgestaltung, ihres Sozialverhaltens, ihrer Intelligenzentwicklung, ihrer körperlichen Entwicklung sowie ihrer Schulleistungen auswirkt. Die Daten von 739 Schülerinnen und Schülern, welche sich in der fünften und sechsten Klasse an der Untersuchung beteiligten, konnten den verschiedenen Analysen zugrunde gelegt werden. Als Risikofaktoren der Mediennutzung wurden die Präferenz von Onlinerollenspielen bzw. von First- und Third-Person-Shootern sowie die Nutzung von Computerspielen bei realweltlichen Problemen, als Risikofaktoren der Person Hyperaktivität, das Vorhandensein einer depressiven Verstimmung sowie das Selbstkonzept eigener Schulfähigkeiten, und als Risikofaktoren des sozialen Umfelds das Erleben von Elterngewalt, eine geringere allgemeine elterliche Zuwendung sowie Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen erhoben. Ergebnisse: Neben der Deskription von Gruppenunterschieden von Schülerinnen und Schülern mit und ohne problematisches Computerspielverhalten, welches anhand der Skala CSAS bestimmt wurde, und der Präsentation von quer- wie längsschnittlichen Korrelationsanalysen, werden die Ergebnisse eines Strukturgleichungsmodells zur einjährigen längsschnittlichen Vorhersage problematischen Computerspielverhaltens dargestellt. Zusammengefasst zeigt sich, dass zur Erklärung der Entstehung eines problematischen Computerspielverhaltens auf alle drei Bereiche, d. h. spezifische Mediennutzungsmuster, bestimmte Merkmale der Persönlichkeit sowie bestimmte Faktoren des sozialen Umfeldes zurückgegriffen werden muss. Einen besonderen Stellenwert haben ein Computerspielen bei realweltlichem Misserfolg (Mediennutzung), das Selbstkonzept eigener Schulfähigkeiten (Persönlichkeit) sowie Probleme mit Gleichaltrigen und elterliche Zuwendung (soziales Umfeld). Schlussfolgerungen: Die Ergebnisse der Studie verdeutlichen, dass in zukünftigen – und hier vor allem auch längsschnittlichen – Studien neben den erhobenen Variablen der Mediennutzung und der Persönlichkeit auch Variablen des sozialen Umfeldes berücksichtigt werden müssen, um das Konstrukt problematisches Computerspielverhalten erklären zu können. Des Weiteren eröffnet dies auch Möglichkeiten der Prävention.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Müller, Kai W.; Klaus Wölfling

**Titel** Computerspiel- und Internetsucht: Diagnostik, Phänomenologie, Pathogenese und Therapie Standort sto  
in: Suchttherapie: Prävention, Behandlung, wissenschaftliche Grundlagen, Jg. 12(2011), H. 2, S. 57-63

**Text** Exzessive Computerspiel- und Internetnutzung steht zunehmend im Interesse wissenschaftlicher Forschung und therapeutischen Handelns. Epidemiologische Befunde zeigen, dass gerade unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen exzessive Nutzungsmuster nicht selten zu sein scheinen. Zahlen aus dem deutschen Suchthilfesystem deuten auf eine Zunahme von Klienten hin, die in Bezug auf die Nutzung von Computerspielen und Internetanwendungen Symptome erleben, die jenen klassischer Abhängigkeitserkrankungen ähneln. Erste neurobiologische Studien konnten kortikale Verarbeitungs- und Veränderungsprozesse nachweisen, die auch bei pathologischen Konsumenten von psychotropen Substanzen dokumentiert sind. Obgleich derzeit noch eine eindeutige Klassifikation und Diagnosestellung fehlen, scheint „Computerspiel- und Internetsucht“ als Variante substanzungebundener Abhängigkeitserkrankungen in Zukunft eine Rolle im Gesundheitssystem zu spielen. Der Beitrag soll einen aktuellen Überblick zu zentralen Themen aus Forschung und Behandlung der Computerspiel- und Internetsucht bieten. Neben epidemiologischen Aspekten werden Fragen der Diagnostik aufgeworfen und erste Überlegungen zur Ätiopathogenese dieser psychischen Störung referiert. Zudem werden erste präventive Maßnahmen und psychotherapeutische Behandlungsansätze diskutiert.

**Autor** Neuenschwander, Martin

**Titel** Onlinesucht - Realität auch ohne offizielle Diagnose Standort reg  
in: Therapeutische Umschau, Jg. 71(2014), H. 10, S. 599-607

**Text** Digitale Medien sind mittlerweile unentbehrlich in Schule, Beruf, Familie und Freizeit und durchdringen unseren Alltag immer stärker. Dazu vermögen sie die Menschen aller Altersstufen zu faszinieren dank vielfältiger und immer neuer Nutzungsmöglichkeiten für Kommunikation, Unterhaltung und Spiel. Von großer Relevanz sind diesbezüglich insbesondere soziale Netzwerke und Onlinespiele, an denen sich täglich Millionen beteiligen. Der Großteil der Bevölkerung nutzt diese interaktiven Medien funktional, selbstbestimmt und genussvoll. Andererseits belegen empirische Studien, dass eine Minderheit von 1 % bis 6 % ein dysfunktionales, suchtartiges Verhalten zeigt, typischerweise bei der Onlinekommunikation, beim Computerspiel oder beim Konsum von erotisch-pornografischem Bildmaterial. Das Störungsbild „Onlinesucht“ ist zwar eine Realität, figuriert bisher aber nicht als offizielle Diagnose in den Klassifikationssystemen ICD-10 und DSM-5. Die Fachdiskussion über die nosologische Einordnung des Störungsbildes ist noch im Gang. Für die klinische Praxis existieren allerdings bereits jetzt valide diagnostische Hilfestellungen. Da das zur Verfügung stehende professionelle Beratungs- und Therapieangebot nur spärlich in Anspruch genommen wird, kommt der medizinischen Grundversorgung für die Früherkennung und Triage hinsichtlich adäquater Interventionen eine wichtige Bedeutung zu. Im deutschsprachigen Raum stehen verschiedene webbasierte Plattformen für Prävention, Beratung und Therapie zur Verfügung.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung (Hrsg.)	
Titel	Verloren in der virtuellen Welt?: Stoffungebundene Süchte als Herausforderung für Prävention und Hilfesysteme 23. Niedersächsische Suchtkonferenz / in Zusammenarbeit mit der Landesvereinigung für Gesundheit und der Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen e.V. Hannover, 2014. - 42 S. (Berichte zur Suchtkrankenhilfe)	Standort reg
Text	<p>Die virtuelle Welt ist für die allermeisten Jugendlichen ein ganz normaler Ort zum Spielen, Freunde oder Freundinnen treffen, Einkaufen oder der Selbstdarstellung. Schon die Unterscheidung virtuelle und reale Welten würden sie wohl so nicht treffen, sondern sie wird eher pädagogisierend von außen an sie herangetragen. Im Zweifelsfall von Professionellen in Altersklassen, für die der Umgang mit Computern und Internet nicht selbstverständlich war, sondern die in diese Welten erst „immigrieren“ mussten. Die Gefahren für Kinder und Jugendliche, sich in diesen Welten zu verlieren, sind aber dennoch ganz real: So zeigen laut Drogen- und Suchtbericht der Bundesregierung mittlerweile 250.000 der 14- bis 24- Jährigen Anzeichen einer Internetabhängigkeit. Neben sozialen Netzwerken stellen vor allem Computerspiele eine beliebte Freizeitbeschäftigung dar, die ganz andere Selbsterfahrungsmöglichkeiten bietet als Alltags in Schulklassen und Universitäten – denn die Tricks der Computerspiele werden immer raffinierter.</p> <p>Auch Glücksspiele können durch den Einsatz von Geld einen zusätzlichen Kick bieten, zumal sich auch hier mittlerweile durch zahlreiche Websites mit Glücksspielangeboten ein erleichterter Zugang für Kinder und Jugendliche findet. Aber auch Geldspielautomaten, Sportwetten oder Spielhallen sind weiterhin stark verbreitet und erfahren eine entsprechende Nutzung.</p> <p>Doch wann kann eigentlich von einer pathologischen Spielsucht gesprochen werden? Wie kann der Umgang mit dem Suchtverhalten bei stoffungebundenen Süchten aussehen? Wie können Kinder und Jugendliche in ihrer Risikokompetenz gestärkt werden? Und inwieweit nehmen die Lebenswelten der Jugendlichen einen Einfluss auf ihr Suchtverhalten und welche Rolle spielen Prävention und Hilfesysteme in der Gestaltung gesundheitsförderlicher Lebenswelten?</p> <p>Diese und ähnliche Fragen sollen im Rahmen der XXIII. Niedersächsischen Suchtkonferenz mit wissenschaftlichen Vorträgen und praktischen Beispielen aufgegriffen und diskutiert werden. In einer Perspektivdiskussion wird abschließend beleuchtet, inwieweit stoffungebundene Süchte eine Herausforderung für Prävention und Hilfesysteme darstellen. Die Veranstaltung richtet sich an Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus der Suchthilfe, Jugend- und Sozialarbeit, Ärztinnen und Ärzte sowie Akteurinnen und Akteure der Gesundheitsförderung und Prävention.</p>	
Autor	Niesing, Anja *	
Titel	Zusammenhang des Persönlichkeitsmerkmals Impulsivität und Internetsucht Berlin: TU Berlin, FB 7 Umwelt und Gesundheit, Abteilung Klinische Psychologie, 2000. - 130 S. (Diplom-Arbeit)	Standort hoa
Text		

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Nowak, Ansgar

**Titel** Exzessive Computerspieler in der Erziehungsberatung Standort sto  
in: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis  
Thema: Internetsucht: Wenn der Kontakt zum realen Leben verloren geht  
Jg. 55(2010), H. 1, S. 16-20

**Text** Wie sollen Eltern mit ihren Kindern umgehen, wenn diese fast ausschließlich vor dem PC sitzen und Computerspiele spielen? Bei Kindern fragen die Eltern oft nach "Erziehungsregeln" für die Computernutzung, bei Jugendlichen kommt es meist zu Konflikten, wenn es um die Internetnutzung geht. Immer mehr ratlose Eltern wenden sich deshalb an Erziehungsberatungsstellen.

**Autor** Pape, Klaus

**Titel** Ein umfassendes Programm: Maßnahmen der Spielsuchtprävention für das schulische Setting Standort sto  
in: Pro Jugend, Nr. 4/2013, S. 21-22

**Text** Das Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) und das SuchtPräventionsZentrum (SPZ) am Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) aus Hamburg vereinbarten 2009 das Projekt "Entwicklung, Erprobung und Evaluation von Maßnahmen der Spielsuchtprävention für das schulische Setting" durchzuführen. Ziel war, zwei effektive glücksspielbezogene Interventionen zu entwickeln, die in der Sek. 1 (Klasse 8-10) und der Sek. 2 (Klasse 11-13) und an Beruflichen Schulen eingesetzt werden können. Seit Februar 2013 liegen diese neu entwickelten, evaluierten und überarbeiteten Unterrichtsmodule in ihrer endgültigen Fassung vor.

**Autor** Petersen, Kay Uwe et al.

**Titel** Pathologischer Internetgebrauch: Eine Übersicht zum Forschungsstand Standort hoa  
Zwischenbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) zum Projekt "Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland"  
(Laufzeit: 01.02.2008 - 31.03.2010) (Projektleiter: Dr. Kay Uwe Petersen, Prof. Dr. Rainer Thomasius)  
Hamburg: Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf; Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters, 2009. - 17 S.  
Internet:  
[http://www.suchtfragen.de/fileadmin/content/suchtfragen/docs/Landesstellenbrief/2009/pdf/Zwischenbericht\\_Onlinesucht.pdf](http://www.suchtfragen.de/fileadmin/content/suchtfragen/docs/Landesstellenbrief/2009/pdf/Zwischenbericht_Onlinesucht.pdf), Stand: 24.06.2009

**Text**

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Petersen, Kay Uwe; Rainer Thomasius

Titel Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland: Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) (Projektlaufzeit: 01.02.2008 - 31.05.2010) Hamburg, 2010. - 226 S.

Standort hoa

Text

Autor Petersen, Kay Uwe; Rainer Thomasius \*

Titel Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland Lengerich (u.a.): Pabst Science Publishers, 2010. - 328 S.

Standort reg

Text Zunehmend ist neben stoffgebundenen Süchten durch intensive Nutzung des Mediums Internet weltweit eine Form der Verhaltenssüchte festzustellen, die mit wachsendem Ausmaß insbesondere bei Kindern und Jugendlichen zu dramatischen psychosozialen Konsequenzen führen kann. Die Problematik zeigt sich vor allem in einer hohen Komorbidität des Phänomens mit anderen psychiatrischen Störungen. Geeignete reliable und valide diagnostische Untersuchungsinstrumente des sogenannten "pathologischen Internetgebrauchs" fehlen jedoch in Deutschland. Eine evidenzbasierte Behandlungsempfehlung ist mangels aussagekräftiger Studien derzeit nicht möglich. Wesentliches Anliegen der vorliegenden Studie ist, einen Überblick zum aktuellen Forschungsstand sowie zu bestehenden "good practice"-Ansätzen zu geben und dringlichste Forschungs- und Praxisbedarfe zu verdeutlichen. Eine Bestandsaufnahme und kritische Betrachtung und Bewertung der seit dem Jahre 1996 publizierten wissenschaftlichen Literatur wird in Abschnitt I im Rahmen eines systematischen Reviews dargelegt. Befunde zu Beratungs- und Behandlungseinrichtungen werden in Abschnitt II vorgestellt und diskutiert.

Autor Petry, Jörg

Titel Kritik am Verhaltenssuchtkonzept des "Pathologischen PC-/Internetgebrauch" Leserbrief zum Editorial Rumpf, Batra und Mann (2014). Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung? in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 61(2015), H. 1, S. 46-50

Standort sto

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Petry, Jörg

Titel Eine kritische Betrachtung des Mainstreams zur Erklärung der "Computer-Internet-Sucht"  
in: Akzept, Bundesverband für akzeptierende Drogenarbeit und humane Drogenpolitik; Deutsche AIDS-Hilfe; JES Bundesverband (Hrsg.)  
Alternativer Sucht- und Drogenbericht 2014  
1. Ausgabe  
Berlin, 2014  
S. 40-45

Standort reg

Text

Autor Petry, Jörg

Titel Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch  
Göttingen (u.a.): Hogrefe, 2010. - 184 S.

Standort reg

Text Mit der Medienkombination von PC und Internet steht seit Anfang der 1990er Jahre ein Arbeitsmittel zur Verfügung, das immer mehr im privaten Raum genutzt wird. Es bietet durch sein vielfältiges mediales Angebot von Games, Internetforen und einer Fülle von Webseiten allerdings auch Rückzugsmöglichkeiten für Personen, die ihre Umwelt als nicht erträglich empfinden. Gerade die mit dieser neuen Medienkultur aufwachsende Generation in verschärften gesellschaftlichen Widersprüchen ausgesetzt, welche zu sozialen Ausgrenzungsprozessen führen können. Es bilden sich so Risikogruppen von Heranwachsenden, die mit digitalen Medien überfordert sind und dysfunktionale Nutzungsmuster entwickeln. Das Buch zeigt einleitend die kulturhistorischen und medienpsychologischen Hintergründe der Mediennutzung auf. Skizziert werden außerdem die entwicklungspsychologischen und bindungstheoretischen Entstehungsbedingungen für den selbstschädigenden Umgang mit den Neuen Medien. Zentral ist die Formulierung eines biopsychosozialen Entstehungs- und Veränderungsmodells zum pathologischen PC-/Internet-Spielen, das medientheoretische, allgemeinspsychologische und klinische Sichtweisen integriert. Die aktuellen Rahmenbedingungen der Behandlung, die diagnostischen, symptomorientierten und ursachenbezogenen Therapiestrategien sowie die Erfordernisse einer angepassten Therapeut-Patient-Beziehung werden ausführlich dargestellt. Falldarstellungen zu den Erscheinungsformen des pathologischen Gamens, Chattens und Surfens veranschaulichen die therapeutischen Vorgehensweise.

Autor Petry, Jörg

Titel Kommentar zum Editorial von Rumpf, Batra und Mann (2014). Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung? Sucht, 60, 257-259  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 6, S. 354-359

Standort sto

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Peukert, Peter et al.

Titel Computerspiel- und Internetabhängigkeit  
in: Batra, Anil; Oliver Bilke-Hentsch (Hrsg.)  
Praxisbuch Sucht: Therapie der Suchterkrankungen im Jugend- und Erwachsenenalter  
Stuttgart; New York: Thieme, 2012  
S. 220-227

Standort reg

Text

Autor Putzig, Inken; Felix Wedegärtner; Bert Theodor te Wildt

Titel Medienabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen - neue vielseitige Herausforderungen  
in: Forum Public Health: Forschung, Lehre, Praxis  
Jg. 18(2010), Nr. 67  
Schwerpunktthema: Sucht  
S. 22-24

Standort reg

Text

Autor Rehbein, F. et al.

Titel Computerspiel- und Internetsucht: Der aktuelle Forschungsstand  
in: Der Nervenarzt, Leitthema: Verhaltenssüchte, Jg. 84(2013), H. 5, S. 569-575

Standort reg

Text Im Rahmen der Entwicklung substanzungebundener Suchterkrankungen wird bei der Internet- und Computerspielsucht sowie dem pathologischen Glücksspiel ein durch den Betroffenen wiederholt exzessiv ausgeführtes Verhalten im Laufe der Störungsgenese zu einer automatisiert ablaufenden Handlungsschablone, die willentlich in Bezug auf Zeitpunkt, Dauer und Intensität kaum noch steuerbar ist. Dieses automatisierte Verhalten wird durch psychologische Lernprozesse verstärkt, die die persistierenden neurobiologischen Adaptionsprozesse, insbesondere im dopaminergen Verstärkungssystem aufrechterhalten. Bei der Behandlung sollte vorrangig mittels kognitiv-behavioraler Verfahren eine Aufgabe des Spielverhaltens bzw. die Reduzierung der Online-Zeiten auf ein normales Maß, das Wiedererlernen alternativer Verhaltensweisen sowie die (Wieder-)Aufnahme (realer) sozialer Kontakte befördert werden. Der folgende Beitrag soll einen Überblick der wissenschaftlichen Bewertung und Anwendung bisher eingesetzter psychotherapeutischer und psychopharmakologischer Verfahren für Betroffene geben.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Rehbein, Florian et al.

Titel Zur psychosozialen Belastung exzessiver und abhängiger Computerspieler im Jugend- und Erwachsenenalter  
in: Suchttherapie: Prävention, Behandlung, wissenschaftliche Grundlagen, Jg. 12(2011), H. 2, S. 64-71

Standort sto

Text Computerspiele sind insbesondere im Leben von männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen ein elementarer Bestandteil des Freizeiterlebens. Praktiker stehen vor der besonderen Herausforderung, ein lediglich leidenschaftlich betriebenes Spielverhalten mit zeitweise hohen Nutzungszeiten von einer Suchtgefährdung und manifesten Abhängigkeit abzugrenzen. Im Gegensatz zum exzessiven Computerspielverhalten kennzeichnet Computerspielabhängigkeit ein Störungsbild, welches bereits im Jugendalter mit vielfältigen psychosozialen und leistungsbezogenen Belastungen assoziiert ist. Im jungen Erwachsenenalter weisen die Betroffenen einen hohen Leidensdruck und in erhöhtem Maße Komorbiditäten zu anderen psychischen Grunderkrankungen auf. Längsschnitt-Daten erscheinen jedoch erforderlich, um eine fundierte Kenntnislage zu den Entstehungsbedingungen, dem Verlauf und den Folgen von Computerspielabhängigkeit zu erlangen.

Autor Rehbein, Florian; Jukschat, Nadine

Titel Ist die Norm noch "normal"?: Zur Abgrenzung von leidenschaftlicher Mediennutzung  
in: Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung (Hrsg.)  
Verloren in der virtuellen Welt?: Stoffungebundene Süchte als Herausforderung für Prävention und Hilfesysteme  
23. Niedersächsische Suchtkonferenz / in Zusammenarbeit mit der Landesvereinigung für Gesundheit und der Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen e.V.  
Hannover, 2014  
S. 19-25

Standort reg

Text

Autor Rehbein, Florian; Matthias Kleimann; Thomas Mößle

Titel Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter: Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten  
unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale  
Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, 2009. - 53 S.  
(Forschungsbericht; 108)  
Internet: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf>, Stand: 23.06.2009

Standort hoa

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Rehbein, Florian; Mößle, Thomas

Titel Risikofaktoren für Computerspielabhängigkeit: Wer ist gefährdet?

Standort sto

in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 58(2012), H. 6, S. 391-400

Text Ausgangspunkt: Bei der Computerspielabhängigkeit handelt es sich um ein noch vergleichsweise neu postuliertes Störungsbild, welches seit einigen Jahren besonders intensiv erforscht und auf seine klinische Relevanz hin untersucht wird.

Methodik: Im Rahmen eines Überblicksartikels wird beschrieben, welche diagnostischen Kriterien in gängigen Screeningverfahren zur Erfassung von Computerspielabhängigkeit bislang genutzt werden und wie sich das Störungsbild äußert. Zur Beschreibung der Phänomenologie wird unter Rückgriff auf den internationalen Forschungsstand dargestellt, welchen Belastungen computerspielabhängige Personen in besonderem Maße ausgesetzt sind. Einen abschließenden Schwerpunkt bildet im Sinne einer ätiologischen Perspektive die Frage, ob sich anhand der vorhandenen Datenbasis bereits das Bild einer Person beschreiben lässt, die in besonderer Weise gefährdet ist, eine Computerspielabhängigkeit zu entwickeln.

Schlussfolgerungen: In den eingesetzten Screeninginstrumenten zeichnet sich ein zunehmender Konsens hinsichtlich der diagnostischen Kriterien ab. Eine Systematisierung des bisherigen Forschungsstandes zu Risikofaktoren für die Entstehung von Computerspielabhängigkeit weist erwartungskonform auf eine multifaktorielle Genese hin, bei der im Sinne des Suchtdreiecks personen-, umwelt- und spielproduktbezogene Risikofaktoren zusammenwirken. Es besteht jedoch ein hoher Bedarf an längsschnittlichen Studien, um das komplexe Zusammenspiel von Risiko- und Schutzfaktoren sowie die Folgen von Computerspielabhängigkeit besser beschreiben zu können.

Background: Video Game Addiction is a comparatively new postulated psychological disorder which has been investigated increasingly in the last years regarding its clinical relevance.

Methods: In this theoretical paper we give an overview of the diagnostic criteria currently in use and of how Video Game Addiction can be characterized. Additionally, regarding the current international state of research, the specific stress indicators of video game addicted people are portrayed to describe the phenomenology. Finally, we take an etiological perspective and try to outline characteristics of a person that would be at a particularly high risk of developing Video Game Addiction.

Conclusions: An increasing consensus could be observed regarding the diagnostic criteria reflected in current screening instruments. International studies concerning the genesis of Video Game Addiction show that factors from all three corners of the classical addiction triangle, namely personality-based, game-related and environmental risk factors contribute to the pathogenesis. However, additional longitudinal studies are needed in order to strengthen our knowledge about risk factors, protective factors as well as consequences of Video Game Addiction.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Rehbein, Florian; Mößle, Thomas

Titel Die derzeitige Auffassung der Internet Gaming Disorder als Suchterkrankung ist eine sinnvolle Arbeitshypothese, die dem aktuellen Forschungsstand am besten entspricht  
Zum Editorial von Rumpf, Batra und Mann (2014). Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung? Sucht, 60, 257-259  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 6, S. 353-354

Standort reg

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Rehbein, Florian; Mößle, Thomas

Titel Video Game and Internet Addiction: Is there a Need of Defferentiation?  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 59(2013), H. 3, S. 129-142

Standort sto

Text Introduction: The term Internet addiction encompasses a broad range of activities which in isolation have rarely been studied for their clinical relevance. This study looks at whether video game addiction and Internet addiction can be regarded as distinct nosological entities and whether there is a differential impact on those affected. It also aims to describe the type of activities that contribute most to the addiction.  
Methods: Data was collected in a school survey of Grade 7 to 10 students (M = 14.5 years; n = 4 436). Besides video game addiction (CSAS-II) and Internet addiction (CIUS), indicators of media consumption, functional level, well-being, burden for significant others and psychological strain were collected.  
Results: Internet and video game addiction can be regarded as two distinct nosological entities. This differentiation is supported by differences in sociodemographic variables and measures of validation. The subjective suffering seems to be higher among adolescent video game addicts than Internet addicts. Girls with an Internet addiction cite social networks almost exclusively as the cause of their problem while boys also name pornography. Discussion: In research on Internet addiction, a greater differentiation is needed regarding the underlying activities.

Einführung: Unter dem Begriff Internetsucht wird eine Vielzahl von Aktivitäten subsumiert, die bislang kaum in differenzierter Weise auf ihren Krankheitswert untersucht wurden. In diesem Artikel erfolgt eine differenzielle und empirisch gestützte Einordnung der beiden Konstrukte Computerspielsucht und Internetsucht. Computerspielsucht wird dabei als Abhängigkeit von Online- oder Offlinespielen definiert. Internetsucht wird als Abhängigkeit von anderen Internetaktivitäten (nicht Onlinespielen) verstanden. Es wird überprüft, ob sich Computerspielsucht und Internetsucht als distinkte nosologische Entitäten voneinander abgrenzen lassen. Ferner wird untersucht, welche Aktivitäten aus Sicht der internetabhängigen Jungen und Mädchen am stärksten zu ihrer Sucht beigetragen haben. Abschließend wird beschrieben, wie stark computerspiel- und internetabhängige Jugendliche durch ihr pathologisches Verhalten beeinträchtigt sind.

Methodik: Datenbasis ist eine Befragung an Schülern 7. bis 10. Klassen (M[Alter] = 14,5; n = 4 436; Rücklaufquote: 84.9 %). Insgesamt beteiligten sich zehn Schulen an der Befragung (vier Realschulen: 1 286 Schüler; vier Gymnasien: 1 815 Schüler; zwei Gesamtschulen: 1 335 Schüler). Erfasst wurden neben Computerspielsucht (CSAS-II) und Internetsucht (CIUS) Primärvalidierungsvariablen aus den Bereichen subjektive Selbsteinschätzung und Mediennutzung, Maße gesundheitsbezogener Lebensqualität und Maße des psychosozialen Funktionsniveaus. Zusätzlich wurden die krankheitsbedingte Belastung dritter Personen und die subjektive Beeinträchtigung erhoben.

Ergebnisse: Computerspielsucht und Internetsucht lassen sich diagnostisch voneinander abgrenzen und beide Störungen bestehen in den meisten Fällen unabhängig voneinander. Die Abgrenzung beider Störungsentitäten wird ferner durch soziodemographische Unterschiede in den Betroffenengruppen sowie Validierungsmaße gestützt. Internetsüchtige Jugendliche sind häufiger weiblich, nutzen insbesondere soziale Netzwerke, benennen diese als primär ursächlich für ihre Problematik und ihre Betroffenenzahl nimmt von der 7. bis 10 Jahrgangsstufe tendenziell zu. Computerspielabhängige Jugendliche sind häufiger männlich, nutzen insbesondere Onlinespiele, und ihre Betroffenenzahl nimmt von der 7. bis 10. Jahrgangsstufe tendenziell ab. Insgesamt wird die Nutzung von sozialen Netzwerken vom überwiegenden Teil der internetsüchtigen Jugendlichen als ursächlich für ihre Problematik benannt. Internetsüchtige Mädchen benennen jedoch häufiger als Jungen soziale Netzwerke als ursächlich für ihre Problematik während internetsüchtige Jungen häufiger als Mädchen die Nutzung von Internetpornographie dafür verantwortlich machen. Sowohl

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

computerspielsüchtige als auch internetsüchtige Jugendliche erscheinen in Hinblick auf ihre gesundheitsbezogene Lebensqualität und ihr psychosoziales Funktionsniveau vielfältig belastet. Computerspielsüchtige Jungen erleben häufiger als internetsüchtige Jungen Schlafprobleme und mediennutzungsbedingte physische Aggressivität. Computerspielabhängige Jungen äußern jedoch in geringerem Maße als internetsüchtige Jungen Suizidgedanken. Suizidgedanken werden dahingegen häufiger von computerspielsüchtigen Mädchen als von internetsüchtigen Mädchen berichtet. Zudem neigen computerspielsüchtige Mädchen stärker als internetsüchtige Mädchen dazu, aufgrund der Mediennutzung die Schule zu schwänzen. Insgesamt fällt auch der subjektive Leidensdruck bei computerspielsüchtigen höher als bei internetsüchtigen Jugendlichen aus. Diskussion: Es zeigt sich, dass sich Computerspielsucht und Internetsucht sowohl inhaltlich als auch empirisch voneinander abgrenzen lassen. Gleichzeitig weisen Betroffene beider Störungsentitäten in einer Weise Beeinträchtigungen auf, dass von einer klinisch relevanten Problematik ausgegangen werden kann. Wenngleich die Nutzung sozialer Netzwerke aus Sicht der internetsüchtigen Jugendlichen am meisten zu ihrer Problematik beiträgt, sollten weitere Differenzierungen zwischen Subtypen der Internetsucht erfolgen und empirisch untersucht werden. Im Hinblick auf Internetglücksspielsucht und Internetkaufsucht, die zumindest im Jugendalter kaum zum Phänomen Internetsucht beitragen, sollte alternativ eine Zuordnung zu den bereits etablierten Störungskategorien und eine Herauslösung aus dem Konstrukt Internetsucht geprüft werden.

Autor Ring, Sebastian

Titel Geschick und Schicksal: Glücksspiel in populären Computerspielen  
in: Pro Jugend, Nr. 4/2013, S. 12-14

Standort sto

Text

Autor Ring, Sebastian

Titel Geschick und Schicksal: Glücksspiel in populären Computerspielen  
in: Pro Jugend, Nr. 4/2013, S. 12-14

Standort sto

Text In diesem Artikel wird der Blick auf die Frage gelenkt, wie Computerspiele als fiktionale Erzählungen und spielerische Handlungsräume mit dem Thema Glücksspiel umgehen. Dabei geht es weniger um jene Casual Games, bei denen die Spielenden klassische Glücksspielvarianten wie etwa Roulette, Karten- und Automaten Spiele spielen können, von denen eine Fülle kostenlos online oder für Smartphones verfügbar ist, sondern vielmehr um die Frage, wie Glücksspiel in Computerspielen dargestellt wird, welche Funktionen es hierin haben kann und welche Grauzonen zwischen klassischen Formen des digitalen Spiels und Glücksspiel bestehen.

Autor Roll, Sigmar

Titel Elternhaftung beim Internet - ein Grundsatzurteil in der Rechtspraxis  
in: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, Jg. 59(2014), H. 4, S. 138-143

Standort sto

Text Die 15. Zivilkammer des Langerichts Berlin hat sich mit der konkreten Umsetzung der höchstrichterlichen Rechtsprechung zur Aufsichtspflicht von Eltern bei der Internetnutzung ihrer Kinder zu befassen gehabt (Urteil vom 24.01.2014; Aktenzeichen 15, S 16/12).

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Rumpf, Hans-Jürgen et al.	
Titel	Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA): Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit Lübeck: Universität zu Lübeck, Forschungsgruppe S:TEP; Greifswald: Universitätsmedizin Greifswald, Institut für Epidemiologie und Sozialmedizin, (2011). - 21 S. Internet: <a href="http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-Bericht-Endfassung_280611.pdf">http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-Bericht-Endfassung_280611.pdf</a> , Stand: 27.09.2011	Standort hoa
Text	<p>Hintergrund: Die Datenlage zur Prävalenz der Internetabhängigkeit ist defizitär. Die zur Verfügung stehenden Befunde für Deutschland weisen methodische Mängel auf, insbesondere basieren sie nicht auf repräsentativen Stichproben. Die vorliegende Analyse kann auf eine große und repräsentative Stichprobe zurückgreifen, die im Rahmen der Studie Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE) rekrutiert wurde. In diesem Projekt wurde als eine Komorbidität auch Internetabhängigkeit mit Hilfe der Compulsive Internet Use Scale (CIUS) erfasst.</p> <p>Methode: Die Stichprobe bestand aus 15.024 Personen im Alter von 14-64 Jahren, die telefonisch befragt wurden und von denen 1.001 lediglich über Mobiltelefon und nicht über Festnetz erreichbar waren. Neben einem proportionalen Zufallsstichprobenansatz wurde die Repräsentativität über umfangreiche Gewichtungen sichergestellt. Die Schätzung der Prävalenz erfolgte in der PINTA-Studie über die CIUS, in dem 1. ein Cut-off aus einer anderen Studie genutzt und 2. auf Basis der CIUS-Items eine Latent Class Analyse gerechnet wurde.</p> <p>Ergebnisse: Auf Grundlage des Cut-offs von 28 ergibt sich eine geschätzte Prävalenz für das Vorliegen einer Internetabhängigkeit von 1,5% (Frauen 1,3%, Männer 1,7%). Bei Nutzung der LCA liegen die Raten mit 1% (Frauen 0,8%, Männer 1,2%) etwas niedriger. In der Altersgruppe 14-24 steigt hier die Prävalenz auf 2,4% an (Frauen 2,5% Männer 2,5%). Bei Betrachtung nur der 14-16-Jährigen finden sich 4,0% Internetabhängige (Frauen 4,9%, Männer 3,1%). Der hohe Anteil bei den jungen Mädchen findet sich bei beiden methodischen Vorgehensweisen. Die auffälligen Mädchen und Frauen (14-24 Jahre) nutzen vorwiegend Soziale Netzwerke im Internet (77,1% der Abhängigen nach LCA) und eher selten Onlinespiele (7,2%). Die jungen Männer nutzen ebenfalls, aber in geringerer Ausprägung Soziale Netzwerke (64,8%), aber häufiger Onlinespiele (33,6%). Mit Hilfe der LCA lässt sich neben den vermutlich Abhängigen eine weitere Gruppe mit problematischem Internetgebrauch identifizieren, die insgesamt 4,6% der Befragten betrifft (Frauen 4,4%, Männer 4,9%). Auch hier zeigen sich hohe Raten bei jungen Kohorten und dort in besonderem Maße bei weiblichen Personen.</p> <p>Schlussfolgerung: Im Vergleich zu einer früheren Schätzung von 3,2% auf Basis einer anderen Studie finden sich bei PINTA niedrigere, dennoch bedeutsame Raten. Die Genauigkeit der Schätzung ist auf Basis der repräsentativen Stichprobe hier deutlich verbessert. Auffällig ist die hohe Prävalenz unter Mädchen und jungen Frauen. Weitere Studien mit vertiefenden Analysen sind notwendig.</p>	

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Rumpf, Hans-Jürgen; Batra, Anil; Mann, Karl

Titel Replik auf die Kommentare zum Editorial "Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung?"  
[Sucht, 60, 257-259]  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 6, S. 364-366

Standort sto

Text

Autor Rumpf, Hans-Jürgen; Batra, Anil; Mann, Karl

Titel Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung?: Editorial  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 5, S. 257-259

Standort sto

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Schneider, Beate; Scherer, Helmut; Hefner, Dorothee

Titel Expertenanhörung "Abhängigkeits- und Suchtpotenzial von Computerspielen" am 8. Juni 2009: Auswertung Ausgerichtet vom Niedersächsischen Ministerium für Soziales, Frauen, Familie und Gesundheit. In Kooperation mit dem Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen Hannover, 2009. - 77 S.  
Internet: <http://www.ajs.nrw.de/images/pdf/experten.pdf>, Zugriff: 09.09.2013

Standort hoa

Text Am 8. Juni 2009 luden das Niedersächsische Ministerium für Soziales, Frauen, Familie und Gesundheit und das Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen zu einer Expertenanhörung "Abhängigkeits- und Suchtpotenzial von Computerspielen" ein. Anlass der Veranstaltung war zum einen die zunehmende Diskussion in der Bevölkerung über die große Beliebtheit von Computerspielen unter Jugendlichen und Gefahren exzessiver Nutzung. Zum anderen legte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) unter der Leitung von Prof. Christian Pfeiffer Ergebnisse einer Befragungsstudie vor, die eine hohe Zahl exzessiver, suchtgefährdeter und tatsächlich süchtiger jugendlicher Nutzer konstatiert. Auch im Rahmen der Jugendministerkonferenz, die am 4. und 5. Juni 2009 in Bremen stattfand, wurden die jüngsten Entwicklungen diskutiert und die Expertenanhörung begrüßt.

Ziel der Anhörung war, die Diskussion mit wissenschaftlichen Erkenntnissen und Daten anzureichern.

Zudem erwarteten die Ministerien Vorschläge der Experten für sinnvolle Maßnahmen bzw. eine Einschätzung

diskutierter Maßnahmen aus wissenschaftlicher Sicht. Die eingeladenen Experten des Hearings

waren Prof. Dr. Hans Volker Bolay, Prof. Dr. Uwe Hasebrink, Prof. Dr. Christoph Klimmt, Prof. Dr. Dr.

Klaus Mathiak, Prof. Dr. Thorsten Quandt, Prof. Dr. Christian Pfeiffer und Dr. Theodor te Wildt.

Fünf Leitfragen wurden an die Experten gerichtet, an denen sich auch die folgende Auswertung orientiert:

1) Was ist Sucht/Abhängigkeit, insbesondere im Bereich der Medien?

2) Bei welcher quantitativen und qualitativen Ausprägung kann man von exzessiver Nutzung, Abhängigkeit und Sucht sprechen?

3) Wie äußern sich exzessive Nutzung, Abhängigkeit oder Sucht im Alltagsverhalten der Betroffenen, und was sind die Parameter, die auf einen problematischen Umgang mit Computerspielen hinweisen?

4) Welche Abhängigkeit oder suchtauslösende Momente sind in Computerspielen identifizierbar, und ist der Zusammenhang zwischen Abhängigkeit bzw. Sucht und einzelnen Spielen nachweisbar?

5) Was sollte zukünftig erfolgen, um ggf. exzessiven Gebrauch, Abhängigkeit und Sucht im Kontext der Nutzung von Computerspielen zu verhindern? Was sind aus Ihrer Sicht geeignete rechtliche, medienpädagogische, politische Instrumente?

Das Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung Hannover (IJK) erhielt vom Niedersächsischen Ministerium für Soziales, Frauen, Familie und Gesundheit den Auftrag, das Expertenhearing wissenschaftlich

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

auszuwerten.

**Autor** Scholz, Detlef  
**Titel** Prävention von Medienabhängigkeit - ein exemplarischer Überblick Standort sto  
in: Sucht aktuell, Jg. 20(2013), H. 3, S. 42-45

**Text** Detlev Scholz, beschreibt aus pädagogischer Perspektive präventive Angebote seiner Beratungsstelle, die er als kontinuierlichen und interaktiven Prozess, welcher neben der direkten Zielgruppe, den Kindern und Jugendlichen, ebenso deren Eltern, Erzieher und Pädagogen einbezieht, darstellt. Er verweist darauf, dass im Internet eine Vielzahl ausführlich didaktisch und methodisch aufbereiteter Materialien zu finden sind, die im Grunde jeden (pädagogisch ambitionierten) Interessierten in die Lage versetzen könnte, mit Schülern und Eltern Präventionsveranstaltungen zum Thema durchzuführen.

**Autor** Schorr, Angela  
**Titel** Die stille Sucht: Onlinesucht - exzessive Internetnutzung, die krank macht Standort reg  
in: Praxis der Rechtspsychologie / hrsg. vom Vorstand der Sektion Rechtspsychologie im Berufsverband Deutscher Psychologinnen und Psychologen e.V.  
Themenschwerpunkt: Sucht und Abhängigkeit  
Jg. 20(2010), H. 1, S. 6-27

**Text** Über Onlinesucht weiß die Mehrheit der Experten im Rechtswesen bis heute nur wenig, und die Brisanz des Themas wird unterschätzt. Ziel dieses Artikels ist es, einen Überblick über die verschiedenen Erscheinungsformen der Onlinesucht, die diagnostischen Verfahren zur Erfassung des Störungsbilds und die bisher bekannten Behandlungsmöglichkeiten zu geben. Die Online- oder Internetsucht ist die erste Mediensucht, die von der Mehrheit der Scientific Community in der Medizin und in der Klinischen Psychologie als Krankheit eingestuft wird. Forensisch-psychologische Bezüge werden erläutert.

**Autor** Schuhler, Petra  
**Titel** Pathologischer PC / Internet-Gebrauch: Krankheitsmodell, diagnostische und therapeutische Ansätze Standort sto  
in: Sucht Aktuell: Zeitschrift des Fachverbandes Sucht e.V., Jg. 15(2008), H. 2, S. 36-40  
**Text** Der Beitrag beschreibt die diagnostische und psychotherapeutische Vorgehensweise bei pathologischem PC-Gebrauch in der Psychosomatischen Fachklinik Münchwies, in der seit 1999 betroffene PatientInnen behandelt werden. Neben der Erörterung der therapeutischen und organisatorischen Rahmenbedingungen wird der schädliche PC/Internet-Gebrauch im Arbeitskontext diskutiert, sowie geeignete Nachsorgeempfehlungen umrissen.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Schuhler, Petra; M. Flatau; M. Vogelgesang	
Titel	Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch: Diagnostische Einordnung, psychotherapeutischer Ansatz und erste Evaluationsergebnisse in: Suchttherapie: Prävention, Behandlung, wissenschaftliche Grundlagen, Jg. 12(2011), H. 2, S. 72-79	Standort sto
Text	Pathologischer PC-/Internet-Gebrauch wird als Beziehungs- und Verhaltensstörung betrachtet und nicht als eine Abhängigkeitserkrankung im Sinn einer „Verhaltenssucht“. Ein entsprechender diagnostischer Ansatz wird beschrieben. Die indikative Therapie hinsichtlich des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs erfolgte im Rahmen einer stationären psychosomatischen Behandlung. Nur im Fall einer komorbiden stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankung wurde die PC-spezifische Therapie im Rahmen einer stationären Entwöhnungsbehandlung durchgeführt. Das Therapieprogramm wird beschrieben und erste empirische Wirksamkeitsnachweise werden berichtet. Das Therapiekonzept basiert auf emotionsfokussierenden und metakognitiven Ansätzen der Verhaltenstherapie, einem kompetenz- und ressourcenorientierten Zugang, sowie Methoden zur Unterstützung der Mentalisierungsfähigkeit. Zwischen 2005 und 2009 wurden anhand einer Stichprobe von 72 Patienten mit pathologischem PC-/Internet-Gebrauch die psychische und somatische Komorbidität untersucht, sowie die Behandlungseffekte und die Akzeptanz der Behandlung überprüft. Es zeigte sich eine hohe psychische Komorbidität, insbesondere mit depressiven Störungen, der Borderline-Störung und der ängstlich-vermeidenden Persönlichkeitsstörung. Die Ergebnisse zeigen hochsignifikante Verbesserungen im Prä-/Postvergleich mit dem SCL-90R-Fragebogen. Die Untersuchung der Akzeptanz des Behandlungsprogramms weist ebenfalls positive Ergebnisse aus. Die Resultate unterstützen die spezifische therapeutische Schwerpunktsetzung hinsichtlich des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs im Rahmen einer stationären psychosomatischen Behandlung, bzw. im Fall einer komorbiden stoffgebundenen Abhängigkeit im Rahmen einer Entwöhnungsbehandlung.	
Autor	Schuhler, Petra; Vogelgesang, Monika	
Titel	Abschalten statt Abdriften: Wege aus dem krankhaften Gebrauch von PC und Internet; Mit Online-Materialien Weinheim: Beltz, 2011. - 173 S.	Standort reg
Text	Immer mehr, vor allem junge Erwachsene kommen wegen exzessiven PC-/Internetgebrauchs in Psychotherapie, weil sie ohne es zu merken in eine Abhängigkeit abgedriftet sind. Dieses Therapiebegleitbuch hilft ihnen, sich über die Therapie und ihre Krankheit zu informieren. Wie konnte es zur Abhängigkeit von PC und Internet kommen? Warum ist das Medium für manche Personen gefährlich? Welche Rolle spielt die Familie? Was wird in der Therapie gemacht? Diese und andere Fragen, die in einer Therapie bearbeitet werden, werden in "Abschalten statt Abdriften" ausführlich beantwortet. In jedem Kapitel gibt es Arbeitsmaterial und Fragebogen, die in der Therapie eingesetzt werden können. Viele Bilder und der gut lesbare Text machen aus diesem Buch – trotz seiner ernsten Thematik – eine abwechslungsreiche Lektüre, die auch Angehörigen den nötigen Durchblick gibt.	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Schuhler, Petra; Vogelgesang, Monika

**Titel** Pathologischer Computer-/Internet-Gebrauch: Diagnostische Einordnung als Beziehungs- und Verhaltensstörung und therapeutische Vorgehensweise Standort sto  
in: Sucht aktuell, Jg. 20(2013), H. 3, S. 12-17

**Text** Im Beitrag zur diagnostischen und therapeutischen Vorgehensweise im stationären Setting von Petra Schuhler und Monika Vogelgesang werden klinisch bewährte Ansätze beschrieben. Bei deren Entwicklung standen solche Modelle Pate, die die Stärkung der Erlebensfähigkeit in der Realität und die Differenzierung des Vermögens konzeptualisieren, inneres Erleben adäquat wahrnehmen, einordnen und ausdrücken zu können. Im Zentrum steht dichotomes Erleben in der Computeraktivität einerseits und der Realität andererseits in der Selbstwert- und Affektregulation sowie in der Handlungsmotivation und der sozialinteraktiven Handlungsfähigkeit.

**Autor** Schuhler, Petra; Vogelgesang, Monika \*

**Titel** Pathologischer PC- und Internet-Gebrauch: Eine Therapieanleitung, mit CD-ROM / unter Mitarbeit von Holger Feindel Standort reg  
Göttingen (u.a.): Hogrefe, 2012. - 194 S.

**Text** Das schillernde Medium PC und Internet ist aus unserer Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Für vulnerable Persönlichkeiten bietet es jedoch auch eine Fluchtmöglichkeit aus der Realität, die im extremen Fall zum pathologischen Gamen, Chatten oder Surfen führt. Der Band beschreibt zunächst das neuere Störungsbild des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs, seine Abgrenzung zu anderen psychischen (Sucht-)Erkrankungen sowie Entstehungs- und Erklärungsansätze. Nach einer Darstellung des diagnostischen Vorgehens, das auch wichtige Hinweise für die Therapiegestaltung liefern kann, wird das therapeutische Vorgehen ausführlich und praxisorientiert erläutert. In fünf mehrstündigen «Therapieeinheiten» werden u.a. die Therapieziele verfolgt, eine Veränderungsmotivation und Krankheitseinsicht aufzubauen, eine angemessene Selbstwertregulierung und Handlungsregulierung im realen Kontext zu erreichen, die sozialen Kompetenzen und den affektiven Bezug zur Realität zu stärken. Der Schwerpunkt beim therapeutischen Vorgehen liegt auf metaphorngestützten Techniken, die die Symbolisierungsfähigkeit und Handlungsregulation stärken. Auf der beiliegenden CD-ROM stehen zahlreiche Arbeitsmaterialien für die praktische Umsetzung zur Verfügung. Das Vorgehen wurde für das einzeltherapeutische Vorgehen im ambulanten oder stationären Setting konzipiert, eignet sich jedoch auch für eine Durchführung in Gruppen.

**Autor** Schumann, Wilfried

**Titel** Glücksspielsucht und pathologischer PC-/Internetgebrauch aus Sicht einer Studierendenberatung Standort reg  
in: Füchtenschnieder-Petry, Ilona; Jörg Petry; Birgit Ottensmeier (Hrsg.)  
Pathologisches Glücksspielen: Recht, Beratung, Therapie  
Geesthacht: Neuland Verl.-Ges., 2010  
S. 134-143

**Text**

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Schwarz, Susanne et al.

**Titel** Vergleich der Testgütekriterien des KOPC und der CIUS Standort sto  
in: Sucht aktuell, Jg. 20(2013), H. 3, S. 24-27

**Text** Susanne Schwarz, Jörg Petry, Marco Flatau und Luzi Beyer haben einen Vergleich der Testgütekriterien zweier häufig eingesetzter Fragebögen zum pathologischen PC-/Internet-Gebrauch bereitgestellt und den Kurzfragebogen zu Problemen beim Computergebrauch (KPC) sowie die Compulsive Internet Use Scale (CIUS) überprüft. Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass sich beide Verfahren als reliable und valide Screeninginstrumente in der klinischen Praxis eignen, jedoch nicht als alleiniges Instrument zur Diagnosestellung oder Prävalenzschätzung.

**Autor** Shaffer, Howard J.

**Titel** Internet Gambling & Addiction Standort hoa  
Boston: Harvard Medical School, Division on Addictions, 2004

**Text**

**Autor** Sobottka, Bernd

**Titel** Stationäre Psychotherapie bei Pathologischem PC-Gebrauch? Standort sto  
in: Rausch: Das unabhängige Magazin für Suchtfragen, Nr. 5/6(2010), S. 20-23

**Text** Wird eine stoffbezogene Suchterkrankung zum Problem, so gibt es zahlreiche stationäre Hilfeangebote. Wie aber sieht es für "Computersüchtige" aus? Wer hilft ihnen?

**Autor** Spitzer, Manfred

**Titel** Riskanter Medienkonsum bei Jungen Standort reg  
in: Stier, Bernhard; Winter, Reinhard (Hrsg.)  
Jungen und Gesundheit: Ein interdisziplinäres Handbuch für Medizin, Psychologie und Pädagogik  
Stuttgart: Kohlhammer, 2013  
S. 359-364

**Text**

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Staude-Müller, Frithjof

Titel Computerspielgewalt und Aggression: Längsschnittliche Untersuchung von Selektions- und Wirkungseffekten  
in: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie  
Jg. 60(2011), H. 9  
Thema: Computer- und Internetgebrauch bei Kindern  
S. 745-761

Standort reg

Text Auf Grundlage sozialkognitiver Aggressionsmodelle wurde die Beziehung zwischen Computerspielgewohnheiten und der Aggressionsneigung sowie Verzerrungen in der sozialen Informationsverarbeitung untersucht. Dazu wurden 499 Schüler/innen weiterführender Schulen (6.-8. Kl. Gymnasium, Haupt- und Realschule) in zwei Erhebungen mit einem Intervall von einem Jahr befragt. Mit hierarchischen Regressionsanalysen wurden Wirkungs- und Selektionseffekte geprüft, wobei relevante Drittvariablen (Monitoring und Medienkontrolle durch die Eltern, Impulsivität, Viktimisierungserfahrungen und Sensation Seeking) einbezogen wurden. Es zeigte sich, dass nicht der Gewaltspielkonsum, sondern vor allem unkontrollierte Nutzungsgewohnheiten mit einer Steigerung der Aggressionsneigung assoziiert waren. Diese Zunahme war zum Teil über Verzerrungen in der sozialen Informationsverarbeitung vermittelt. Auch ein Einfluss der Aggressionsneigung auf den späteren Spielkonsum (Selektionspfad) wurde untersucht. Eine Intensivierung des Spielverhaltens in Abhängigkeit von der Aggressionsneigung konnte bei Berücksichtigung von Sensation Seeking und elterlicher Medienkontrolle lediglich hinsichtlich unkontrollierter Nutzung festgestellt werden

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Steffen, Svenja et al.	
Titel	Messverfahren zur Erfassung der Internetsucht in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 58(2012), H. 6, S. 401-413	Standort sto
Text	<p>Ziel: Ziel der vorliegenden Übersichtsarbeit ist die Untersuchung der derzeit für verschiedene Sprachräume vorliegenden dimensional und kategorialen Diagnoseinstrumente bzgl. der Internetabhängigkeit hinsichtlich ihrer psychometrischen Kennwerte und ihres klinischen Nutzens. Vorstellung der Instrumente: Bzgl. der nosologischen Klassifikation der Internetabhängigkeit liegen inzwischen nutzbare Diagnosekriterien vor. Es konnte eine Vielzahl von dimensional Fragebogeninstrumenten identifiziert werden, die sich durch eine hohe interne Konsistenz auszeichnen. Allerdings fehlen vielfach Untersuchungen zur Validität.</p> <p>Schlussfolgerungen: Für den deutschen Sprachraum erwiesen sich die Compulsive Internet Use Scale (CIUS) in ihrer deutschen Fassung (vgl. Kammerl et al., 2012; Peukert et al., 2012; Rumpf, Meyer, Kreuzer &amp; John, 2011) und die Skala zum Online-Suchtverhalten (OSV) (Wölfling, Müller &amp; Beutel, 2010) bzgl. ihrer psychometrischen Kennwerte sowie deren klinischen Nutzen (Vorliegen von Cut-off Werten) als empfehlenswerte Skalen. Diese sollten im Rahmen weiterer klinischer und epidemiologischer Studien bzgl. ihrer externen und diskriminativen Validität weiter untersucht werden.</p> <p>Aim: This investigation evaluates diagnostic instruments for internet addiction existing in different language areas with regard to psychometrical properties and clinical usefulness.</p> <p>Presentation of assessments: Although the diagnosis has not been included in the diagnostic systems ICD and DSM yet, useful diagnostic criteria have been established in the past. Several dimensional instruments have proven high internal consistency while evaluations on the validity are lacking.</p> <p>Conclusions: For the German language area the Compulsive Internet Use Scale (vgl. Kammerl et al., 2012; Peukert et al., 2012; Rumpf et al., 2011) and the Scale for Online Addictive Behaviour (Wölfling, Müller &amp; Beutel, 2010) are promising instruments with regard to their psychometrical properties as well as their clinical usefulness (presence of cut-off values). These two scales will have to be evaluated intensively by clinical and epidemiological research concerning their external and discriminative validity.</p>	

Autor	Tausend, Ulrich	
Titel	Spielfieber online! in: Pro Jugend, Nr. 4/2013, S. 15-18	Standort sto
Text	<p>Gerade im Internet ist es trotz gesetzlichem Verbot für Jugendliche besonders leicht Glücksspiele zu nutzen. Darum entwickelte die Aktion Jugendschutz Bayern (aj) in enger Zusammenarbeit mit Spielentwicklern das interaktive Browsergame "Spielfieber - der Countdown läuft ..." um auf mit Glücksspielen verbundene Probleme aufmerksam zu machen. Im Folgenden wird auf Ansatz und Akzeptanz durch die Zielgruppe eingegangen.</p>	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	te Wildt, B.T. et al.	
Titel	Abhängigkeitsphänomene, Aggressivität und Empathie bei exzessiven Nutzern von Computerspielen vom First-Person-Shooter-Typ in: Suchttherapie, Jg. 15(2015), H. 4, S. 163-172	Standort sto
Text	Die Frage inwieweit das Spielen von First-Person-Shootern (FPS) eine Wirkung auf reale aggressive Verhaltensweisen hat, ist noch nicht abschließend geklärt und weiter heftig umstritten. Inwiefern hierbei quantitative Aspekte einer exzessiven bzw. abhängigen FPS-Nutzung von Bedeutung sind, wurde bislang kaum untersucht. Die vorliegende Studie beschäftigt sich mit Abhängigkeitsaspekten einer Gruppe von Exzessivspielern und ihrem Zusammenhang mit Faktoren von Aggressivität und Empathie. 25 junge Männer mit einem FPS-Konsum von mindestens 4 h/d für die vorangegangenen 2 Jahre wurden psychometrisch untersucht und mit einer im Hinblick auf Geschlecht, Alter und Schulbildung gleichsinnig verteilten Gruppe verglichen. Die durchschnittlich 23,5 Jahre alten Exzessivspieler spielen hauptsächlich Online-Spiele und weisen in der Internetsuchtskala (ISS) signifikant höhere Werte als die Vergleichsgruppe auf. Bei den Exzessivspielern korrelieren die ISS-Werte mit der Globalskala des Kurzfragebogens für Aggressionsfaktoren (K-FAF). Im Hinblick auf verschiedene erhobene Faktoren von Aggressivität und Empathiefähigkeit zeigt sich ein uneinheitliches Bild, wobei sich für die Exzessivspieler signifikant niedrigere Werte in der FAF-Subskala für Aggressionshemmung und der Eysenck Empathieskala ergeben, die mit einander signifikant positiv korrelieren. Die 8 Exzessivspieler (32%), welche die Kriterien für Internetabhängigkeit erfüllen, zeigen signifikant stärkere Ausprägungen hinsichtlich spontaner Aggressivität, Feindseligkeit und antisozialer Merkmale. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass online genutzte FPS ein Suchtpotenzial aufweisen. Nicht nur qualitative sondern auch quantitative Faktoren einer suchartigen Nutzung gewalthaltiger Computerspiele im Hinblick auf Aggressivität fördernde Aspekte dürften in Forschung und Prävention stärker zu berücksichtigen sein.	

Autor	te Wildt, Bert T.; Vukicevic, Andrija	
Titel	Komorbid Störungen bei Internet- und Computerspielabhängigkeit in: Walter, Marc; Gouzoulis-Mayfrank, Euphrosyne (Hrsg.) Psychische Störungen und Suchterkrankungen: Diagnostik und Behandlung von Doppeldiagnosen Stuttgart: Kohlhammer, 2014 S. 202-217	Standort reg
Text		

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor te Wildt, Bert Theodor  
Titel Internetabhängigkeit - Symptomatik, Diagnostik und Therapie Standort reg  
in: Batthyány, Dominik; Alfred Pritz  
Rausch ohne Drogen: Substanzungebundene Süchte  
Wien; New York: Springer, 2009  
S. 257-280

Text

Autor te Wildt, Bert Theodor  
Titel Ist die pathologische Internetnutzung als eigenständige Erkrankung im Sinne einer stoffungebundenen Suchterkrankung zu diagnostizieren? Standort sto  
Pro  
in: Suchttherapie: Prävention, Behandlung, wissenschaftliche Grundlagen, Jg. 12(2011), H. 2, S. 80-82

Text

Autor te Wildt, Bert Theodor  
Titel Gewalt - Sucht - Internet: Zur Bedeutung von Abhängigkeitsphänomenen beim exzessiven Spielen gewalthaltiger Computerspieler Standort reg  
in: Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Frauen, Familie, Gesundheit und Integration (Hrsg.)  
Sucht und Gewalt: Zwei Seiten einer Medaille?  
20. Niedersächsische Suchtkonferenz  
Hannover, 2011  
S. 41-50

Text

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	te Wildt, Bert Theodor et al.	
Titel	Störungen von Selbsterleben und Beziehungsverhalten bei Menschen mit Internetabhängigkeit in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 57(2011), H. 1, S. 17-26	Standort sto
Text	<p>Fragestellung: Internetabhängigkeit geht bei den zumeist jungen Betroffenen in der Regel mit einem ausgeprägten sozialen Rückzug und Entwicklungsverzögerungen in verschiedenen Lebensbereichen einher. Die vorliegende Untersuchung geht darüber hinaus von der Hypothese aus, dass Internetabhängige vergleichsweise häufig unter Störungen in den Bereichen Identität und Interpersonalität leiden.</p> <p>Methode: 25 Internetabhängige wurden klinisch und mit dem Strukturierten Klinischen Interview nach DSM-IV (SKID-I) auf komorbide Störungen untersucht. Psychometrisch wurden die Betroffenen mit einer gesunden Vergleichsgruppe (n = 25) mit Hilfe der Internetsuchtskala (ISS), der Sense-of-Coherence-Scale (SOC), dem Fragebogen für Dissoziative Symptome (FDS) und dem Inventar für Interpersonale Probleme (IIP-D) verglichen.</p> <p>Ergebnisse: Im Vergleich zeigen die Internetabhängigen neben einer hohen Komorbidität, insbesondere für Depressionen und Angsterkrankungen, signifikant niedrigere Werte für Selbstkohärenz (SOC) und signifikant höhere Werte für Dissoziation (FDS) und interpersonale Probleme (IIP-D). Besonders hohe Werte erzielen die Probanden auf der IIP-D-Subskala Zu selbstunsicher/zu unterwürfig, dies auch in Korrelation mit der Ausprägung der Internetabhängigkeit (ISS).</p> <p>Schlussfolgerungen: Die Ergebnisse sprechen dafür, dass Selbstunsicherheit und soziale Schwierigkeiten bei Internetabhängigen von besonderer Bedeutung sind. Störungen von Identität und Interpersonalität dürften im Hinblick auf die Diagnostik und Therapie von Internetabhängigkeit eine höhere Beachtung finden.</p> <p>Abstract:</p> <p>Aims: Internet addiction is often associated with social withdrawal and developmental delays in various aspects of life. The study stems from the hypothesis that patients with pathological Internet use exhibit a comparatively high level of disturbances concerning identity and interpersonal functions.</p> <p>Method: 25 Internet addicted patients were diagnosed for comorbid psychopathology both clinically and with the Structured Clinical Interview according to DSM-IV (SCID-I). The patient group was compared to a group of 25 healthy controls with several psychometric tests, the Internet Addiction Scale (ISS), the Sense of Coherence Scale (SOC), the Dissociative Experience Scale (DES), and the Inventory for Interpersonal Problems (IIP-D).</p> <p>Results: Besides a high rate of comorbidity, especially depression and anxiety disorders in comparison to controls the Internet addicted patients exhibited significantly lower results for sense of coherence (SOC) and significantly higher results for both dissociation (DES) and interpersonal problems (IIP). The highest results were achieved in the IIP-subscale Non-assertive.</p> <p>Conclusions: The results demonstrate that nonassertiveness and social insecurity may play an important role in Internet addicted patients. The identification of psychopathological findings concerning identity and interspersal problems may need to be emphasized both in scientific and clinical contexts to diagnose, treat Internet addiction, and ist comorbid psychopathology.</p>	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Teske, Annette et al.  
**Titel** Empfehlungen des Fachverbandes Medienabhängigkeit für die Behandlung von Medienabhängigkeit im deutschen Sozial- und Gesundheitssystem / Im Auftrag des Fachverband Medienabhängigkeit e.V. **Standort** hoa  
Bochum, 2012. - 36 S.

**Text**

**Autor** Theis, Philipp  
**Titel** Problematischer Mediengebrauch: Beratungs- und Behandlungspraxis im Spannungsfeld - eine multiperspektivische Betrachtung **Standort** reg  
in: Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung (Hrsg.)  
Verloren in der virtuellen Welt?: Stoffungebundene Süchte als Herausforderung für Prävention und Hilfesysteme  
23. Niedersächsische Suchtkonferenz / in Zusammenarbeit mit der Landesvereinigung für Gesundheit und der Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen e.V.  
Hannover, 2014  
S. 26-30

**Text**

**Autor** Unger, Christoph  
**Titel** Können Medien süchtig machen? **Standort** sto  
In: Rausch: Das unabhängige Magazin für Suchtfragen, Nr. 5/6(2010), S. 12-18

**Text** Seit mehr als zehn Jahren beschäftigen die Begriffe Medien-, Internet- und Computerspielsucht Fachkongresse und Laienpublikum. Dabei ist bis heute umstritten, ob es diese Suchtformen überhaupt gibt.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Wartberg, Lutz et al.

Titel Psychische Befindlichkeit und Leistungsmotivation bei Jugendlichen mit pathologischem Internetgebrauch  
in: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie  
Jg. 60(2011), H. 9  
Thema: Computer- und Internetgebrauch bei Kindern  
S. 719-734

Standort reg

Text In Deutschland nutzten 2010 insgesamt 69,4 % der Bevölkerung oder 49 Millionen Menschen das Internet wenigstens gelegentlich, bei den 14- bis 19-Jährigen sind es nach aktuellen Umfragen inzwischen 100 %. Eine exzessive Nutzung des Internets kann zu negativen psychosozialen Konsequenzen sowie zu Veränderungen des Verhaltens führen und wird als „pathologischer Internetgebrauch“ bezeichnet. Aus dem deutschsprachigen Raum liegen bislang nur wenige empirische Daten zur psychischen Befindlichkeit von Jugendlichen mit pathologischem Internetgebrauch vor. Ziel der vorliegenden explorativen Untersuchung war es, jugendliche Teilnehmer eines ambulanten Gruppenprogramms zur Behandlung von Internetsucht (Untersuchungsgruppe) mit einer Kontrollgruppe gesunder Jugendlicher hinsichtlich ihrer psychopathologischen Belastung (mittels des SPS-J), verschiedener Aspekte von Leistungsmotivation (mittels des FLM 7-13) und subjektiver Aufmerksamkeitsdefizite (mittels des FEDA) zu vergleichen. Die Untersuchungsgruppe (n = 16) unterschied sich von der Kontrollgruppe (n = 16) weder bezüglich Geschlechtsverteilung noch bezüglich Alter, Intelligenz oder Bildung. Die Gruppenteilnehmer berichteten im Vergleich zu den Kontrollen mehr Selbstwertprobleme sowie einen höheren SPS-J-Gesamtwert, niedrigere Mittelwerte in den Skalen „Leistungsstreben“ und „Ausdauer/Fleiß“ des FLM 7-13 und einen geringeren „Antrieb“ (FEDA-Skala). Die Befunde sprechen für eine erhöhte psychopathologische Belastung sowie eine geringere Leistungsmotivation und verminderten Antrieb bei Jugendlichen mit pathologischem Internetgebrauch. Diese Aspekte sollten bei der Konzeption und Umsetzung von Interventionen berücksichtigt werden.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Wartberg, Lutz et al.

**Titel** Pilotstudie zur Effektivität eines kognitiv-verhaltenstherapeutischen Gruppenprogramms mit psychoedukativen Anteilen für Jugendliche mit pathologischem Internetgebrauch Standort reg  
in: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, Jg. 63(2014), H. 1, S. 21-35

**Text** Ein exzessiver Gebrauch bis hin zu einer pathologischen Nutzung des Internets ist in den meisten Industrieländern (besonders aber in Asien, Europa und Nordamerika) ein Phänomen von wachsender Bedeutung. Nach aktuellen epidemiologischen Befunden scheint pathologischer Internetgebrauch in Deutschland bei Jugendlichen häufiger als bei Erwachsenen aufzutreten und etwa 4-6 % der deutschen Jugendlichen zeigen ein entsprechendes Verhalten. Weltweit liegen aktuell nur sehr wenige Studien vor, die therapeutische Interventionen und deren Effektivität bei Jugendlichen mit einer pathologischen Nutzung des Internets untersucht haben. Über den Zeitraum von 15 Monaten wurden im Rahmen einer Pilotstudie unselektiert alle minderjährigen Teilnehmer (Alter bis 17 Jahre) eines kognitiv-verhaltenstherapeutischen Gruppenprogramms mit psychoedukativen Anteilen zu Beginn und am Ende der Behandlung (prä-post-Studie, n = 18 bei 75 % Haltequote) mit standardisierten Fragebögen (CIUS, SPS-J) befragt. Die Jugendlichen berichteten zum zweiten Messzeitpunkt eine niedrigere Ausprägung problematischer Internetnutzung und deutlich verringerte Nutzungszeiten des Internets sowohl an Wochentagen als auch am Wochenende. Sowohl in den Subtests als auch im SPS-J-Gesamtwert zeigten sich keine signifikante Unterschiede in der psychischen Befindlichkeit zwischen den prä- und post-Werten der Gruppenteilnehmer. Die vorliegende Pilotstudie spricht für positive Effekte eines kognitiv-verhaltenstherapeutischen Gruppenprogramms mit psychoedukativen Anteilen bei der störungsspezifischen Behandlung von Jugendlichen mit pathologischem Internetgebrauch.

**Autor** Weber, Udo

**Titel** Sexueller Missbrauch an männlichen Betroffenen und Pathologischer PC-Internet Gebrauch - Gibt es Zusammenhänge? Standort sto  
Aus der Praxis einer Beratungsstelle gegen sexuelle Ausbeutung von Jungen  
in: Sucht aktuell, Jg. 20(2013), H. 3, S. 18-23

**Text** Udo Weber, Teamleiter einer Saarbrücker Beratungsstelle, die sich auf die Beratung bei sexueller Ausbeutung von Jungen spezialisiert hat, untersucht die Zusammenhänge zwischen sexuellem Missbrauch und pathologischem Computer-/Internet-Gebrauch. Er kommt zu dem Schluss, dass eine mögliche Traumatisierung in der biographischen Entwicklung und ihr Bezugs Computer-Internet-Pathologie abgeklärt werden sollte. Der Autor plädiert für besondere Transparenz in der therapeutischen Vorgehensweise, um eine korrigierende emotionale Erfahrung im Sinn von Selbstwirksamkeitserleben bereitstellen zu können. Die therapeutischen Erfahrungen mit dieser besonders belasteten Patientengruppe können hinsichtlich den Problemen in der männlichen Identitäts- und Geschlechtsrollenentwicklung auch auf andere männliche Patienten mit pathologischem Computer-/Internet-Gebrauch übertragen werden.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Wessel, Theo; Kai W. Müller; Klaus Wölfling

Titel Computerspielsucht: Erste Fallzahlen aus der Suchtkrankenhilfe  
in: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.)  
Jahrbuch Sucht 2009  
Geesthacht: Neuland, 2009  
S. 153-158

Standort reg

Text

Autor Wildt, Bert te

Titel Deutungs- und Behandlungshoheit? - Zur Diskussion um den Pathologischen Internetgebrauch  
Zum Editorial von Rumpf, Batra und Mann (2014). Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische  
Erkrankung? Sucht, 60, 257-259  
in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 6, S.352-353

Standort sto

Text

Autor Wirtz, Markus

Titel Das ESCapade Projekt: Ein familienorientiertes Interventionsprogramm für Jugendliche mit problematischer  
Computernutzung  
in: Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Frauen, Familie, Gesundheit und Integration (Hrsg.)  
Sucht zuhause?: Familien und Sucht - Problemlagen und Handlungsmöglichkeiten  
22. Niedersächsische Suchtkonferenz / in Zusammenarbeit mit der Landesvereinigung für Gesundheit und Akademie für  
Sozialmedizin Niedersachsen e.V.  
Hannover, 2013  
S. 27-34

Standort reg

Text

# Medienmissbrauch

## Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

- |       |   |              |
|-------|---|--------------|
| Autor | Wlachojiannis, Jannis   |              |
| Titel | Lost in Space - Beratung für Computerspiel- und Internetabhängige in Berlin<br>in: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis<br>Thema: Internetsucht: Wenn der Kontakt zum realen Leben verloren geht<br>Jg. 55(2010), H. 1, S. 12-15   | Standort sto |
| Text  | Seit 2006 existiert in Berlin die Beratungsstelle Lost in Space. Die Zahl der Hilfesuchenden ist seitdem drastisch angestiegen. Neben Betroffenen werden auch vielfach Eltern von Computer spielenden (männlichen) Jugendlichen in der Beratungsstelle vorgestellt. Warum sich Menschen in virtuellen (Spiel)Welten verlieren, wann sie zu Lost in Space kommen und wie praktische Erfahrungen aus der Angehörigenarbeit aussehen wird im Folgenden dargestellt.  |              |
| Autor | Wölfling, K. et al.   |              |
| Titel | Computerspiel- und Internetsucht und pathologisches Glücksspiel: Therapieansätze<br>in: Der Nervenarzt, Leitthema: Verhaltenssuchte, Jg. 84(2013), H. 5, S. 576-583   | Standort reg |
| Text  | Im Rahmen der Entwicklung substanzungebundener Suchterkrankungen wird bei der Internet- und Computerspielsucht sowie dem pathologischen Glücksspiel ein durch den Betroffenen wiederholt exzessiv ausgeführtes Verhalten im Laufe der Störungsgenese zu einer automatisiert ablaufenden Handlungsschablone, die willentlich in Bezug auf Zeitpunkt, Dauer und Intensität kaum noch steuerbar ist. Dieses automatisierte Verhalten wird durch psychologische Lernprozesse verstärkt, die die persistierenden neurobiologischen Adaptionsprozesse, insbesondere im dopaminergen Verstärkungssystem aufrechterhalten. Bei der Behandlung sollte vorrangig mittels kognitiv-behavioraler Verfahren eine Aufgabe des Spielverhaltens bzw. die Reduzierung der Online-Zeiten auf ein normales Maß, das Wiedererlernen alternativer Verhaltensweisen sowie die (Wieder-)Aufnahme (realer) sozialer Kontakte befördert werden. Der folgende Beitrag soll einen Überblick der wissenschaftlichen Bewertung und Anwendung bisher eingesetzter psychotherapeutischer und psychopharmakologischer Verfahren für Betroffene geben. |              |
| Autor | Wölfling, K. et al.   |              |
| Titel | Männlich, einsam, ängstlich und depressiv - Begleiterkrankungen und Risikofaktoren von Internetsucht<br>in: Suchttherapie, Jg. 15(2015), H. 4, S. 157-162   | Standort sto |
| Text  | Der vorliegende Artikel setzt sich mit den bei Computerspiel- und Internetsucht häufig auftretenden subklinischen Risiko- und Begleitfaktoren, sowie häufig diagnostizierten klinischen Komorbiditäten auseinander. Dabei wird zum einen ein fundierter Überblick über die aktuelle internationale Forschungslage zu Art und Auftreten der typischen klinischen Begleiterkrankungen bei Computerspiel- und Internetsucht gegeben, zum anderen aus der Perspektive der qualitativen Forschung auf subklinische Prädispositionen und negative Einschränkungen der Persönlichkeitsentwicklung eingegangen. Daten des überwiegend männlichen Patientenkollektives einer universitären Spezialambulanz, der Ambulanz für Spielsucht Mainz, runden die Arbeit mit einem Ausblick ab.  |              |

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Wölfling, K.; K. W. Müller

**Titel** Pathologisches Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit: Wissenschaftlicher Kenntnisstand zu zwei Varianten Standort reg  
substanzungebundener Abhängigkeitserkrankungen  
in: Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz  
Jg. 53(2010), H. 4  
Leitthema: Sucht  
S. 306-312

**Text** Substanzungebundene Abhängigkeitserkrankungen (sogenannte Verhaltenssuchte) wie pathologisches Glücksspiel und Online- beziehungsweise Computerspielabhängigkeit stehen verstärkt im Fokus des wissenschaftlichen und öffentlichen Interesses. In der Wissenschaft wird die Parallelität zu substanzgebundenen Abhängigkeiten kontrovers diskutiert. Der hohen Zahl an Hilfe suchenden Betroffenen, steht eine derzeit vergleichsweise geringe Anzahl fundierter wissenschaftlicher Studien zu pathologischem Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit gegenüber. Bisher publizierte Prävalenzangaben für die deutsche Bevölkerung belaufen sich auf 0,2–0,5% pathologische Glücksspieler. Diese Zahlen sind vergleichbar mit Prävalenzraten von Abhängigkeitserkrankungen bei illegalen Drogen. In Bezug auf Computerspielabhängigkeit gehen Schätzungen von bis zu 3% Betroffenen in Deutschland aus, was den Bedarf an genaueren Untersuchungsansätzen zu diesem Störungsbild unterstreicht. Der vorliegende Überblicksartikel stellt den aktuellen Stand der Forschung zu pathologischem Glücksspiel und Online- beziehungsweise Computerspielabhängigkeit dar, zeigt bestehende Schwierigkeiten in Bezug auf Klassifikation und Diagnostik auf und soll durch die Beschreibung beider Störungsbilder auf phänomenologischer Ebene zu einem besseren Verständnis dieser substanzungebundenen Abhängigkeitserkrankungen beitragen.

**Autor** Wölfling, Klaus

**Titel** Internet- und Computerspielsucht bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen Standort reg  
in: Brisch, Karl Heinz (Hrsg.)  
Bindung und Sucht  
Stuttgart: Klett-Cotta, 2013  
S. 194-207

**Text**

**Autor** Wölfling, Klaus

**Titel** Generation-@ - Jugend im Balanceakt zwischen Medienkompetenz und Computerspielsucht? Standort sto  
in: Suchtmagazin, Jg. 34(2008), Nr. 2, S. 13-16

**Text** Seit einigen Jahren lässt sich bei Jugendlichen exzessives Computerspielen beobachten. Das Spielen selbst und seine Konsequenzen werden immer häufiger als pathologisch erlebt, doch ein offizielles Krankheitsbild existiert bisher nicht. Ein deutsches Modellprojekt versucht sich dem Phänomen anzunähern.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor Wölfling, Klaus

Titel Kommentar zu Rumpf et al., "Pathologischer Internetgebrauch: Sucht oder psychosomatische Erkrankung?" Sucht, 60, 257-259

Standort sto

in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 60(2014), H. 6, S.361-363

Text

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Wölfling, Klaus et al.	
Titel	Emotionale Befindlichkeit und dysfunktionale Stressverarbeitung bei Personen mit Internetsucht in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 57(2011), H. 1, S. 27-37	Standort sto
Text	<p>Ziele: Die suchtartige Nutzung des Internet ist ein Phänomen, das immer stärker in das öffentliche Bewusstsein vordringt. Eine hinreichende klinische Charakterisierung, wie auch Befunde zu ätiopathologischen Faktoren fehlen bislang jedoch. In der vorliegenden Studie wurden zwei verschiedene Klientengruppen hinsichtlich Symptombelastung, Coping und Affektivität mit gesunden Kontrollprobanden verglichen.</p> <p>Methodik: Es nahmen insgesamt 45 Personen an der Studie teil; jeweils zu gleichen Teilen Personen, die wegen des Verdachts auf Internetsucht regionale Beratungsstellen aufsuchten bzw. Personen, die in einer spezialisierten Spielsuchtambulanz vorstellig wurden, sowie gesunde Kontrollpersonen. Alle Probanden füllten standardisierte psychometrische Inventare zur Diagnostik der Internetsucht, der psychischen Symptombelastung, Coping und zur Affektivität aus.</p> <p>Ergebnisse: Personen mit Internetsucht zeichnen sich durch den Einsatz dysfunktionaler Stressbewältigungsstrategien und erhöhter Negativer Affektivität aus. Darüber hinaus liegt eine deutliche psychische Symptombelastung (SCL-90R) in multiplen Bereichen vor.</p> <p>Schlussfolgerungen: Die Ergebnisse verdeutlichen, dass Internetsucht mit erheblichen psychopathologischen Beeinträchtigungen einher geht. Dysfunktionale Stressverarbeitung und erhöhte Negative Affektivität sind als prädisponierende bzw. aufrechterhaltende Faktoren zu diskutieren und lassen den Einsatz entsprechender Interventionsstrategien notwendig erscheinen.</p> <p>Abstract:</p> <p>Objectives: Addictive Internet Use is understood as a phenomenon that increasingly is to be found in adolescents and young adults. Nevertheless, clinical description and investigation of risk factors are still lacking. The current study compared two clinical populations with healthy controls in terms of symptom burden, coping strategies and affectivity.</p> <p>Methods: A total of 45 persons took part in the investigation, equally distributed to persons with suspected pathological internet use that presented for counselling or psychotherapeutic treatment and healthy controls. The questionnaire-based examination consisted of standardized psychometric inventories concerning Internet Addiction, symptom burden, coping strategies and affectivity.</p> <p>Results: The use of dysfunctional coping strategies and the experience of negative emotional states (negative affectivity) is more common in persons with Internet Addiction than within healthy controls. The Global Severity Index and most of the subscales of the Symptom Checklist (SCL-90R) indicate a significantly higher symptom burden in Internet Addicts.</p> <p>Conclusions: The results emphasize that Internet Addiction is associated with remarkable psychopathological impairment. Dysfunctional coping strategies and negative affectivity are to be discussed as factors that contribute to the pathogenesis resp. Maintenance of the addictive behaviour. Specific treatment approaches are derived from the findings.</p>	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

**Autor** Wölfling, Klaus et al. \*

**Titel** Computerspiel- und Internetsucht: Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual Standort reg  
Stuttgart: Kohlhammer, 2013. - 153 S.

**Text** Die suchtartige Nutzung des Internets hat als relevantes Störungsbild Eingang in die medizinisch-therapeutische Versorgung gefunden. Die Ambulanz für Spielsucht in Mainz ist bundesweit führend in der Erforschung von Computerspiel- und Internetsucht sowie der Entwicklung und Evaluation störungsspezifischer Behandlungskonzepte. Das daraus entstandene Manual informiert wissenschaftlich fundiert über Krankheitsbild, Diagnostik und Therapie der Computerspiel- und Internetsucht und beschreibt adäquate Behandlungsstrategien. Zahlreiche Fallbeispiele runden das Werk ab.

**Autor** Wölfling, Klaus; Kai W. Müller

**Titel** Computerspielsucht Standort reg  
in: Batthyány, Dominik; Alfred Pritz  
Rausch ohne Drogen: Substanzungebundene Süchte  
Wien; New York: Springer, 2009  
S. 291-307

**Text**

**Autor** Wölfling, Klaus; Kai W. Müller

**Titel** Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikationen zum Störungsbild Computerspielsucht Standort hoa  
in: Psychotherapeutenjournal, H. 2/2008, S. 128-133

**Text** Gehäuft auftretende Kasuistiken von Betroffenen, die suchtartiges Computerspielverhalten aufweisen, haben in den letzten Jahren zu vermehrter Forschungsaktivität auf diesem Gebiet geführt und die Notwendigkeit erkennen lassen, speziell auf die Störung "Computerspielsucht" zugeschnittene Interventionsmaßnahmen zu entwickeln und durchzuführen. Dabei wird in internationalen Studien suchtartiges Computerspielen häufig über die Kernsymptome von substanzgebundener Abhängigkeit beschrieben; zu diesen Symptomen zählen das unwiderstehliche Verlangen, der Kontrollverlust, die Entstehung von Toleranz, zunehmende Vernachlässigung alternativer Aktivitäten und Interessen, negative Konsequenzen (gesundheitlicher und sozialer Art) sowie Entzugserscheinungen. Als Reaktion auf diese zunehmende Auftretenshäufigkeit computerspielsüchtigen Verhaltens wurden an den Kliniken der Universität Mainz nun Deutschlands erste Ambulanz für Spielsucht eröffnet, in der Betroffenen in Form von verhaltenstherapeutischen Gruppentherapien geholfen wird, Kontrolle über die exzessive Computernutzung zurückzugewinnen und Medienkompetenz zu entwickeln.

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

Autor	Wölfling, Klaus; Tagrid Leménager	
Titel	Therapie der Computerspiel- und Internetsucht in: Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Jg. 57(2011), H. 4, S. 313-321	Standort sto
Text	<p>Einleitung: Die Problematik exzessiver Computerspiel- und Internetnutzung wurde insbesondere in den letzten Jahren durch die erhöhte Verfügbarkeit des Internets zu einem Focus des Interesses in der psychiatrischen und psychologischen Forschung. Besonders der enorm facettenreiche Spielektor bildet hierbei eine neue Interaktionsform. Zur Behandlung von Computerspiel- und Internetabhängigkeit gibt es bisher nur wenig empirisch fundierte wissenschaftliche Forschung und dem entsprechend auch wenig evaluierte spezifische psychotherapeutische Konzepte.</p> <p>Methodik: Der folgende Artikel soll einen Überblick über bisherige allgemeine und therapiespezifische Forschungsbefunde zur Computerspiel- und Internetabhängigkeit geben. Dabei werden diagnostische Verfahren, Erklärungsansätze sowie aus den Studienergebnissen abgeleitete verhaltenstherapeutische Ansätze vorgestellt und diskutiert.</p> <p>Ergebnisse: Aufgrund der hohen Komorbidität von Angst- und depressiven Störungen, die besonders mit sozialen Kompetenz Defiziten und schlechten Stressbewältigungsstrategien assoziiert sind, stehen verhaltenstherapeutische Interventionen in Gruppen, die auf die Analyse des Problemverhaltens und seiner aufrechterhaltenden Bedingungen abzielen, in der Behandlung von Patienten mit exzessivem Computerspiel- und Internetgebrauch im Vordergrund. Daneben deuten neurobiologische Befunde als auch Ergebnisse aus der Persönlichkeitsforschung auf ähnliche Mechanismen hin, die zu der Entstehung und Aufrechterhaltung von substanzbezogenen Abhängigkeiten beitragen. Hieraus lassen sich Elemente aus der suchtspezifischen Therapie, wie cue-exposure Training mit dem Avatar als auch Situationsanalysen, die mit dem exzessiven Verhalten gekoppelt sind, auf die Behandlung die von Computerspiel und Internetabhängigen sehr gut transferieren.</p> <p>Schlussfolgerungen: Aus bisherigen Forschungsbefunden lassen sich zwar therapeutische Konzepte für die Behandlung von computerspiel- und internetabhängigen Patienten ableiten, es bedarf jedoch an empirischen Studien die den Transfer dieser Interventionen etablieren. Die zu beobachtende Psychopathologie unterstützt die Annahme Computerspiel- und Internetabhängigkeit als eigenes Störungsbild in die klinischen Manuale des DSM V unter die Kategorie Sucht und verwandte Störungen einzuordnen.</p> <p>Introduction: The increasingly widespread access to computer games and internet has led to an increasing number of individuals suffering from excessive and problematic computer use. The manifold game chat sector in particular offers a new form of interaction. The potential negative effects of this rapidly expanding market have yet to be evaluated. Although a number of pharmacological and psychotherapeutic treatment approaches for computer game and internet addiction have been recommended, most of them have not been empirically evaluated for these behavioural addiction disorders.</p> <p>Methods: The aim of this review was to provide an overview of general empirical results on computer game and internet addiction as well as of treatment specific effects. Furthermore, diagnostic instruments, theoretical explanations and elements of behavioural therapy deduced from these study findings are presented and discussed.</p> <p>Results: The high comorbidity of anxiety and depressive disorders as well as observed deficits in social skills and stress coping imply that interventions involving specific elements of behavioural therapy applied mainly in a group setting may be particularly useful. Furthermore, neurobiological and psychological findings indicate that similar mechanisms are implicated in the onset and maintenance of internet – and substance addiction. This supports the idea that therapeutic elements from the treatment of substance addiction such as cue exposure training, situational analyses and stress</p>	

# Medienmissbrauch

Literaturverzeichnis

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Bibliothek, Westenwall 4, 59065 Hamm, Telefon: +49 2381 9015-13, bibliothek@dhs.de

management may be successfully transferred to the treatment of computer game and internet addiction.

Conclusions: Although some therapeutic interventions for the treatment of computer game and internet addiction can be deduced from findings discussed in this review, empirical studies are urgently still needed to develop and establish adequate treatment approaches and strategies. The empirical results and observed psychopathology of computer game and internet addiction support the assumption that these types of behavioural addiction can be included in the category of addiction and related disorders.

Autor Young, Kimberly S.

Titel Caught in the Net: Suchtgefahr Internet  
München: Kösel, 1999. - 311 S.

Standort reg

Text Das Internet ist zu dem Medium des Computerzeitalters geworden. Der Grat zwischen sinnvoller Nutzung und gefährlichem Mißbrauch ist jedoch schmal: Wer regelmäßig stundenlang durch Chatrooms und Newsgroups surft und sonstigen Aktivitäten kaum mehr Beachtung schenkt, hat sich wahrscheinlich schon im weltweiten Net verstrickt.  
Kimberly S. Young beschreibt nicht nur die Gefahren der Internetsucht, sondern zeigt auch Wege, ihr vorzubeugen beziehungsweise zu entkommen.  
(Verlag)

Autor Ziegler, Thorsten

Titel Exzessives Computerspielen - Eine Herausforderung für die Soziale Arbeit  
in: Gastiger, Sigmund; Hans Joachim Abstein (Hrsg.)  
Methoden der Sozialarbeit in unterschiedlichen Arbeitsfeldern der Suchthilfe  
Freiburg i.Br.: Lambertus, 2012  
S. 85-103

Standort reg

Text