

# Immer on – Medienerziehung von Kindern verstehen und gut begleiten Colette See



# Mediensozialisation



<https://pixabay.com/de/m%C3%A4dchen-kind-lesen-schule-187677/>



<https://pixabay.com/de/kinder-m%C3%A4dchen-jung-caucasian-1073638/>



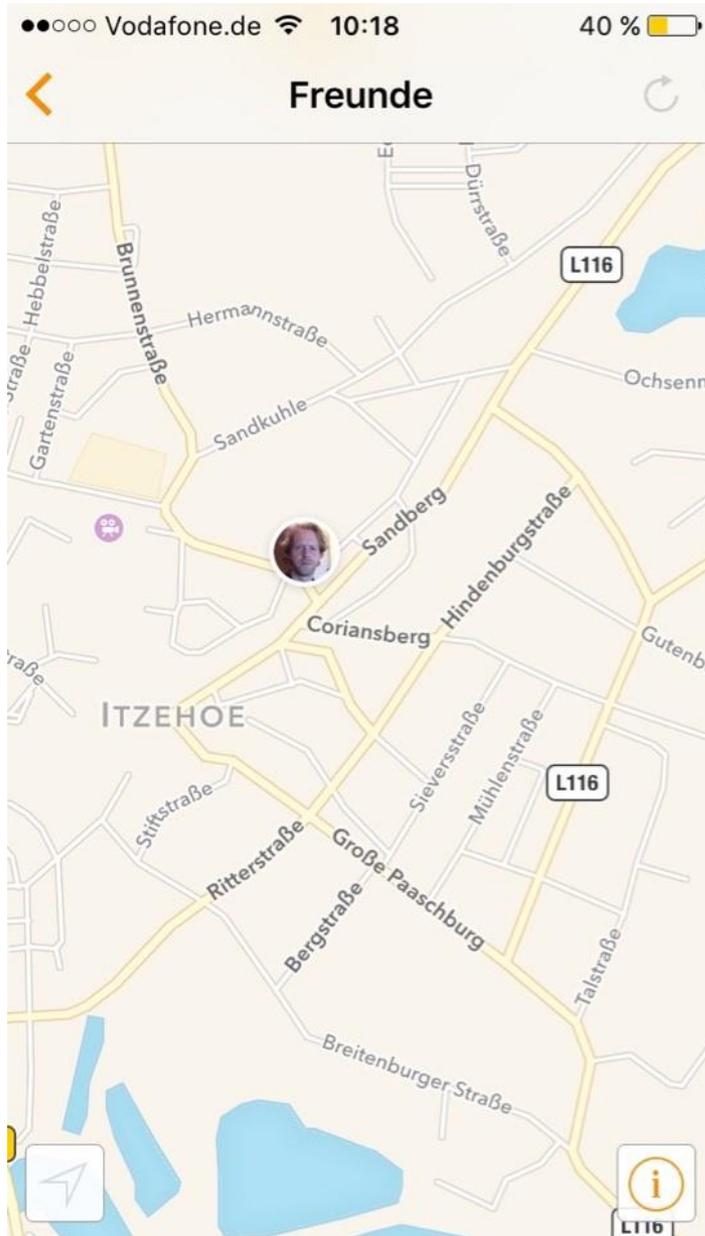


<https://pixabay.com/de/social-media-mutter-aufkl%C3%A4rung-1733107/>

*Wir brauchen unsere Kinder nicht erziehen, sie machen uns sowieso alles nach. Karl Valentin*



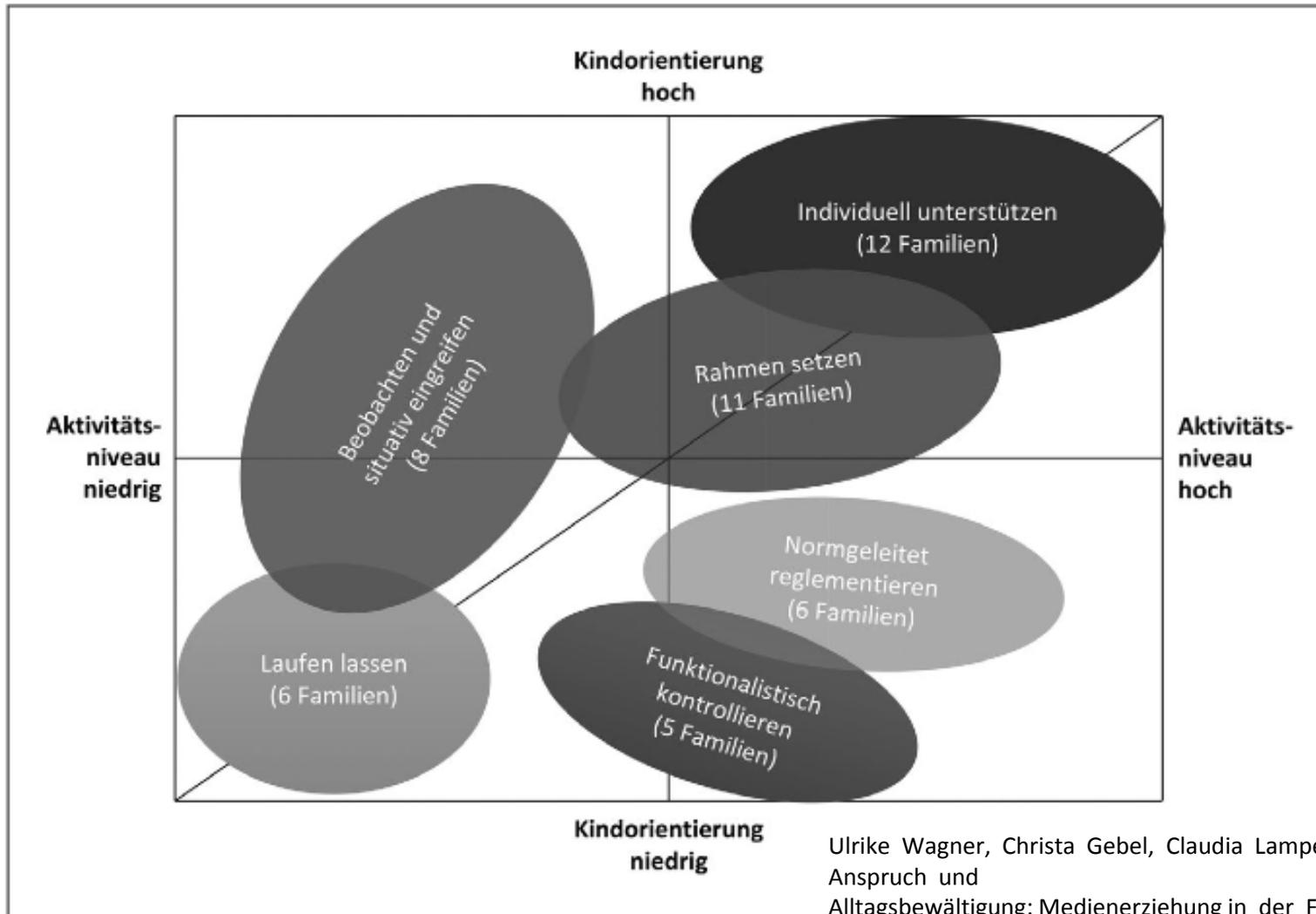




Immer on- Die  
digitale Nabelschnur



# Muster medienerzieherischen Handelns



**NEUER DROGENBERICHT**

**Halbe Million Nutzer sind  
computersüchtig**

Weniger Alkohol- und Tabakkonsum

Brauchen Computerspiele  
einen Beipackzettel?

Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung : „Neue elektronische Medien und Suchtverhalten - Risiken, Bewältigungsstrategien und Präventionsmöglichkeiten“



## Zwischen normalen Spielverhalten und Behandlungsbedürftiger Erkrankung



*Welche Fertigkeit als „Kompetenz“,  
welches zeitliche Ausmaß der Nutzung als „exzessiv“  
bzw. welches Verhalten als „Ausdruck von Sucht“ gilt,  
ist nicht von vorneherein fest gelegt – vielmehr  
existieren gesellschaftliche Konventionen über  
„akzeptables“, „normales“, „nützliches“ oder auch  
„wertvolles“ Handeln, die durch aus kultur- und  
zeitspezifisch sein können.*

Jürgen Fritz, Claudia Lampert,  
Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.)  
Kompetenzen und exzessive Nutzung  
bei Computerspielern:  
Gefordert, gefördert, gefährdet, 2011



# Eigenständige Suchterkrankung?



# Versuch einer Definition

*„Unter Internetsucht und Computerspielsucht wird ein Mediennutzungsverhalten mit Krankheitswert verstanden, bei dem die Symptome einer psychischen Abhängigkeit erlebt werden, ein klinisch relevanter Leidensdruck aus dem Verhalten resultiert und das Verhalten trotz negativer Konsequenzen aufrechterhalten wird.*

(Rehbein, Mößle, Arnaud & Rumpf, 2013)



# Kriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, Section 3)

- 1) Gedankliche Vereinnahmung
  - 2) Entzugserscheinungen
  - 3) Toleranzentwicklung
  - 4) Kontrollverlust
  - 5) Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen
  - 6) Verhaltensbezogene Vereinnahmung
  - 7) Dysfunktionale Stressbewältigung
  - 8) Dissimulation
  - 9) Gefährdung und Verluste
- 
- Es müssen 5 Kriterien erfüllt sein, um die Diagnose stellen zu können.
  - Die Diagnose darf nur für die pathologische Nutzung von Online- und Offlinespielen (nicht die private oder berufliche Internetnutzung) vergeben werden.



# Aktive Medienarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Eltern

Faszination verstehen, Miteinander reden, Grenzen setzen



# Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Colette See\*see@sucht-hamburg.de\*040/284991812

