

### 3. Nationales Fachforum Jugendmedienschutz

7. September 2015, Bern

#### WORKSHOP 11

#### Exzessive Nutzung von Games, Internet und Smartphones – Was gilt heute als normal?

---

**Renanto Poespodihardjo**, Leitender Psychologe Ambulanz für Verhaltenssuchte, Universität Basel

#### ABSTRACT

Digitale Medien sind aus unsere Welt nicht mehr wegzudenken. Sie sind Arbeits-, Freizeit- und Kulturplattform in einem. Sie sind mehr als nur ein Teil, sondern werden mehr und mehr eine eigene Welt für sich. Nach einer repräsentativen Langzeitstudie von Willemse und Kollegen (2013) surfen junge Erwachsene an Wochentagen zwei und am Wochenende durchschnittlich drei Stunden pro Tag. Diese zeitintensive Beschäftigung, begünstigt durch den günstigen und allgegenwärtigen Gebrauch des mobilen Internets, hat nicht nur klar beschreibbare Vorteile sondern birgt Risiken, die bedacht und beachtet werden müssen. Eine exzessive Beschäftigung mit den Produkten der digitalen und vernetzten Welt kann z. B. aufgrund der ausgeklügelten, Gestaltung der „Spielmechanik“ eine manifeste Erkrankung des Gehirns, eine „Sucht“ erzeugen. Nach einer Studie, welche in elf europäischen Ländern durchgeführt wurde, leiden durchschnittlich 4.4% aller Personen an einer Online-Sucht, jedoch zeigen Männer eine höhere Prävalenz von 5.2% im Vergleich zu der Prävalenz von Frauen 3.8% (Durkee et al., 2012). Der Vortrag soll einen ersten Überblick vermitteln, welche unterschiedlichen Faktoren zusammen wirken müssen, damit aus einem anfänglichen Zeitvertreib, einem Spiel eine „Sucht“ entsteht und welche Kriterien diese „neue Verhaltenssucht“ angemessen beschreibt.

---

**Dr. Philippe Stephan**, Kinderpsychiater, Leiter des Centre psychothérapeutique de l'Hôpital de l'enfance am Lausanner Universitätsspital CHUV

#### ABSTRACT

Seit einigen Jahren macht ein neuer Ausdruck die Runde, der im Nu für den Umgang der Jugendlichen mit Multimedialität verwendet wurde. Cyberaddiction oder Internetsucht hat sich zur wissenschaftlichen Thematik entwickelt und die Medien berichten laufend über die Gefahren und die missbräuchliche Nutzung der jungen Generation. Das Thema Abhängigkeit, sei es im Zusammenhang mit Drogen oder Alkohol oder auch Spielsucht, ist in unserem Alltag allgegenwärtig und beunruhigt. Würden wir all den negativen Berichten und Bildern und der vorherrschenden Meinung Glauben schenken, Internet habe das gleiche Suchtpotenzial wie Crack oder Tabak, so dass der Ausdruck Internetsucht durchaus legitim sei, so stünden wir angesichts der Anzahl Nutzerinnen und Nutzer weltweit vor einer veritablen Suchproblematik. Dies ist nicht der Fall. Doch die Erwachsenen sind weiterhin in Sorge und empfinden das Interesse der Jugendlichen für die multimediale Welt als exzessiv. Obwohl sie aus theoretisch-klinischer Sicht heute besser verstanden werden, machen die Verselbständigungsprozesse Jugendlicher den Erwachsenen immer noch Angst. Der Hang der Gesellschaft, diese Prozesse durch Sicherheitsmassnahmen oder Regeln zu kontrollieren, indem man sich auf ungeheuerliche medizinische Argumente stützt, ist Ausdruck für die Angst der Erwachsenen gegenüber der Leichtigkeit der Jugendlichen im Umgang mit den neuen Technologien. So kommt kein gegenseitiges Vertrauen zustande. Nach einem kurzen Abriss zur Frage der Abhängigkeit in der Entwicklung des Individuums steht die Nutzung der neuen Technologien durch Jugendliche vor dem Hintergrund des Prozesses der adoleszenten Entwicklung im Zentrum. Das Ziel ist es, die bestimmenden Aspekte herauszufiltern und einige Hürden und Schwierigkeiten aufzuzeigen.