

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.