



Nutzung Elektronischer Medien im Kindes- & Jugendalter: Lassen sich Entwicklungs-Auffälligkeiten beobachten?

Prof. Dr. med. Rainer Riedel, Arzt für Nervenheilkunde, Psychotherapie

**Vanessa Jakob, Andrea Kirfel
Prof. Dr. Katharina Zaglauer**

**Institut für Medizinökonomie und Medizinische Versorgungsforschung (iMÖV)
Rheinische Fachhochschule Köln gGmbH**

12.12. 2018



Ausgangslage



Mediennutzung



Neurophysiologische Entwicklung von Säuglingen & Kleinkindern



Nutzungszeiten & Ergebnisse der BLIKK-Studie & potentielle Risiken



Medienkompetenz



Prävention

Haben Sie sich schon einmal mit der Fragestellung einer möglichen „Elektronischen Medienkompetenz“ beschäftigt?

Gemeinsamer Konsens:

- ✓ ***Unsere Erlebniswelt ist durch analoge Wahrnehmungen geprägt***
- ✓ ***Elektronische Medien sind nicht mehr aus unserem Leben zu verbannen***
- ✓ ***Medienkompetenz = Integration von Elektronischen Medien in die analoge Erlebniswelt des Menschen***

- Die Informations- und Kommunikationstechnologie (ICT) hat in den letzten 11 Jahren die Kommunikationsstrukturen unserer Gesellschaft weltweit grundlegend verändert.
- Neue Medien sind unverzichtbar geworden ("generation-@").
- Beruf & Privat: Ohne elektronische Medien nicht mehr durchführbar....
- Die Entwicklung zeigt eine rasante Dynamik.
- Die Verknüpfung realer und virtueller Welten hat begonnen!

Digital Natives

Personen, die nach
1980 geboren sind.

Verschiedene Generationen
(nach Prensky)

Digital Immigrants

Personen, die vor ca. 1980 geboren sind und so Computer- und Technik-Skills **nicht mit der Muttermilch** automatisch aufgesogen haben, sondern sich selbst beibringen mussten.

Möglichkeiten der elektronischen ubiquitären Mediennutzung:

- Nutzung im beruflichen Alltag und im Privatleben
- Kommunikation: E-Mails, Chatten, SMS und Telefonieren, Foren besuchen
- Spiele: Handy-, Video-, Computer- und Onlinespiele
- Online einkaufen und ersteigern
- Online-Sex
- Fernsehen
- Videos und DVD`s downloaden

Einfluss-Faktoren der Mediennutzung:

- Neue Social-Media-Kultur von Präsident Trump eingeführt?
- Häufig parallele Nutzung unterschiedlicher Angebote
- Profile in Social Media sind „öffentlich“
- Jeder hat einen „**DIGITALEN ZWILLING**“

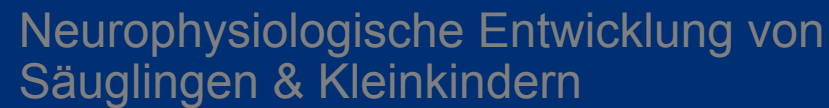


Was ist u.a. gut für unsere Kinder in ihrer Entwicklung?

- ✓ Bei Geburt gesund zu sein
- ✓ Elterliche Zuwendung
- ✓ Eine ausgewogene Ernährung
- ✓ Eine normale körperliche und geistige Entwicklung
- ✓ Eine gute Ausbildung

Was sind die Basis-Voraussetzungen für die Entwicklung einer Kompetenz im Umgang mit elektronischen Medien ?

- Ein Kind wird mit den körperlichen, seelischen und geistigen Anlagen seiner Eltern geboren.
- Durch den kindlichen / jugendlichen Reifungsprozess werden diese Anlagen in Ihrer individuellen Ausprägung entwickelt.
- **Wechselspiel aus**
 - ✓ biologischer Reifung der Organe und des ganzen Körpers,
 - ✓ altersgerechten Anregungen und emotionaler Zuwendung sowie
 - ✓ den motorischen, haptischen, emotionalen, intellektuellen Selbsterfahrungen
- „**Drei-dimensional analoge Erlebnisse**“ lassen sich **nicht** mit elektronischen Medien ersetzen....wie z.B. ein Kind im Arm halten



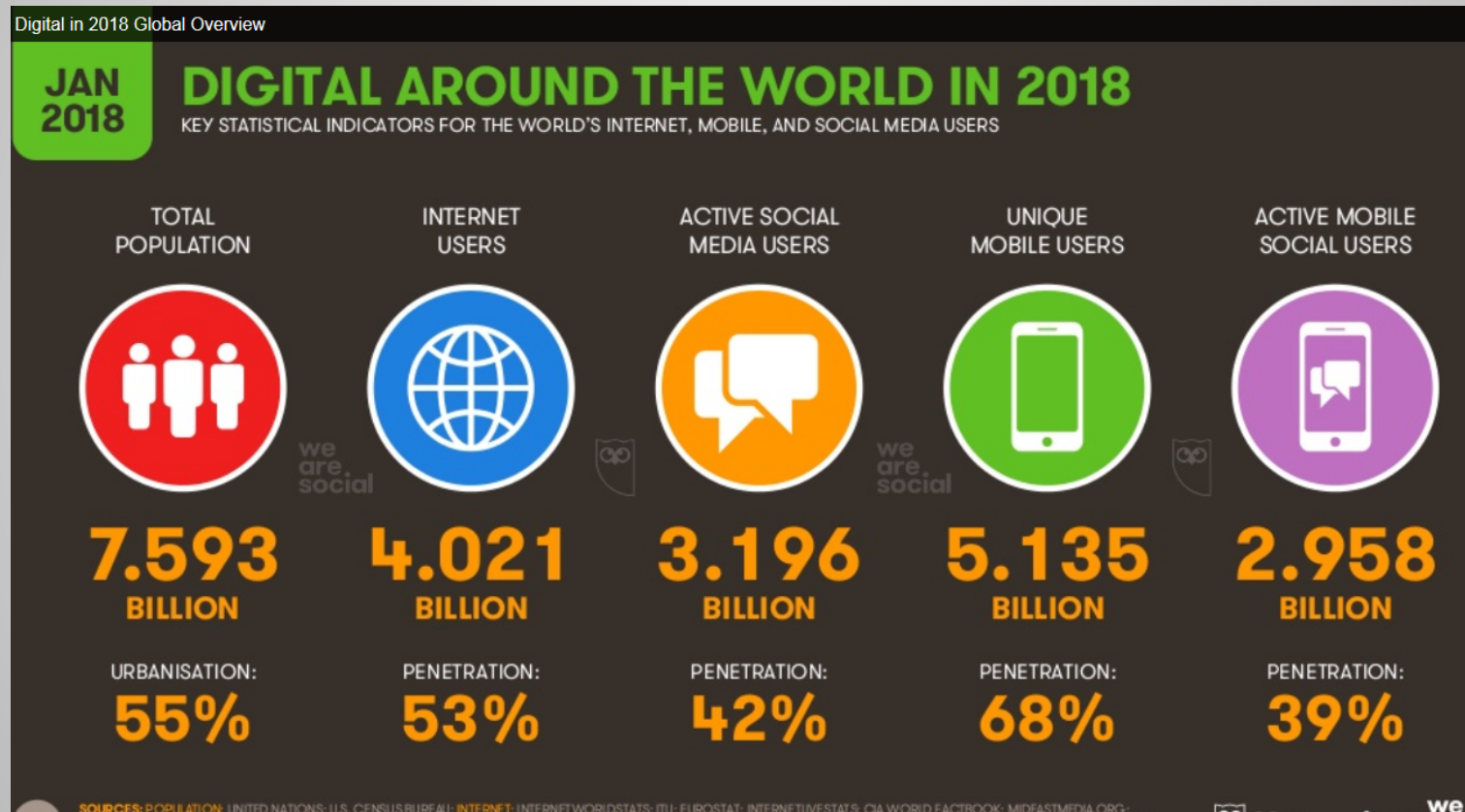


Warum verlieren sich immer mehr Menschen in virtuellen Welten?

Ein solcher Lebensweg kann von folgenden Faktoren geprägt werden:

- **Suche nach Identifikation und Geborgenheit**
 - Vielseitige Unterhaltung mit hohem Abwechslungspotential
 - finanziell erschwingliche Rahmenbedingungen
 - Zuwendung in eine „Wunschwelt“
 - Abenteuer nach Bedarf aber ohne nachhaltige Konsequenzen
 - passende Community nach Wunsch

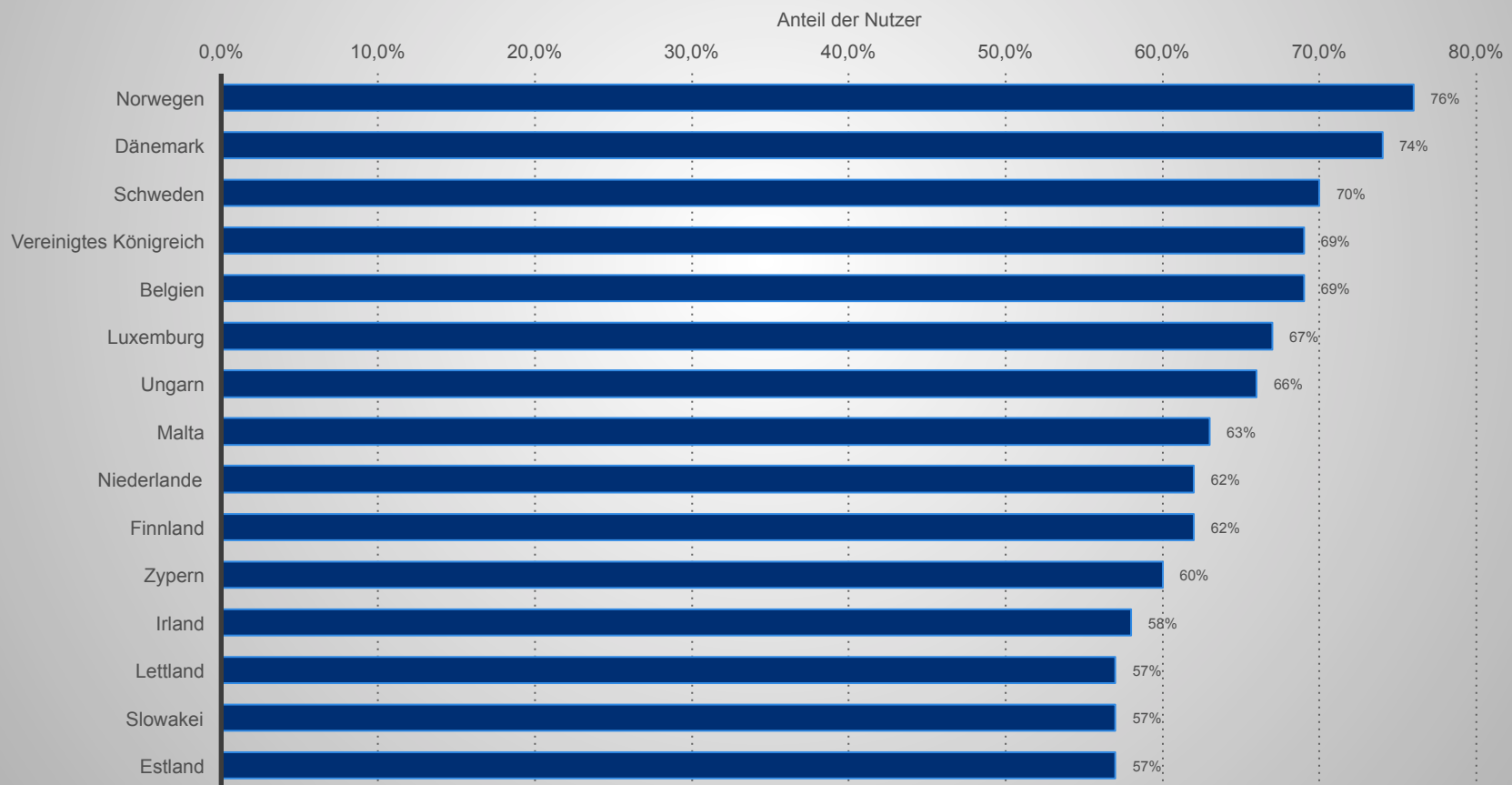
Die Anzahl der Internetnutzer knackt weltweit die 4 Milliarden Marke...



Quelle: wearesocial.com, Global Digital Report 2018

Anteil der Nutzer von Social Networks in Europa nach ausgewählten Ländern 2016

Anteil der Personen, die das Internet zur Teilnahme an sozialen Netzwerken genutzt haben
in ausgewählten Ländern in Europa im Jahr 2016 (**Deutschland: 52%**)

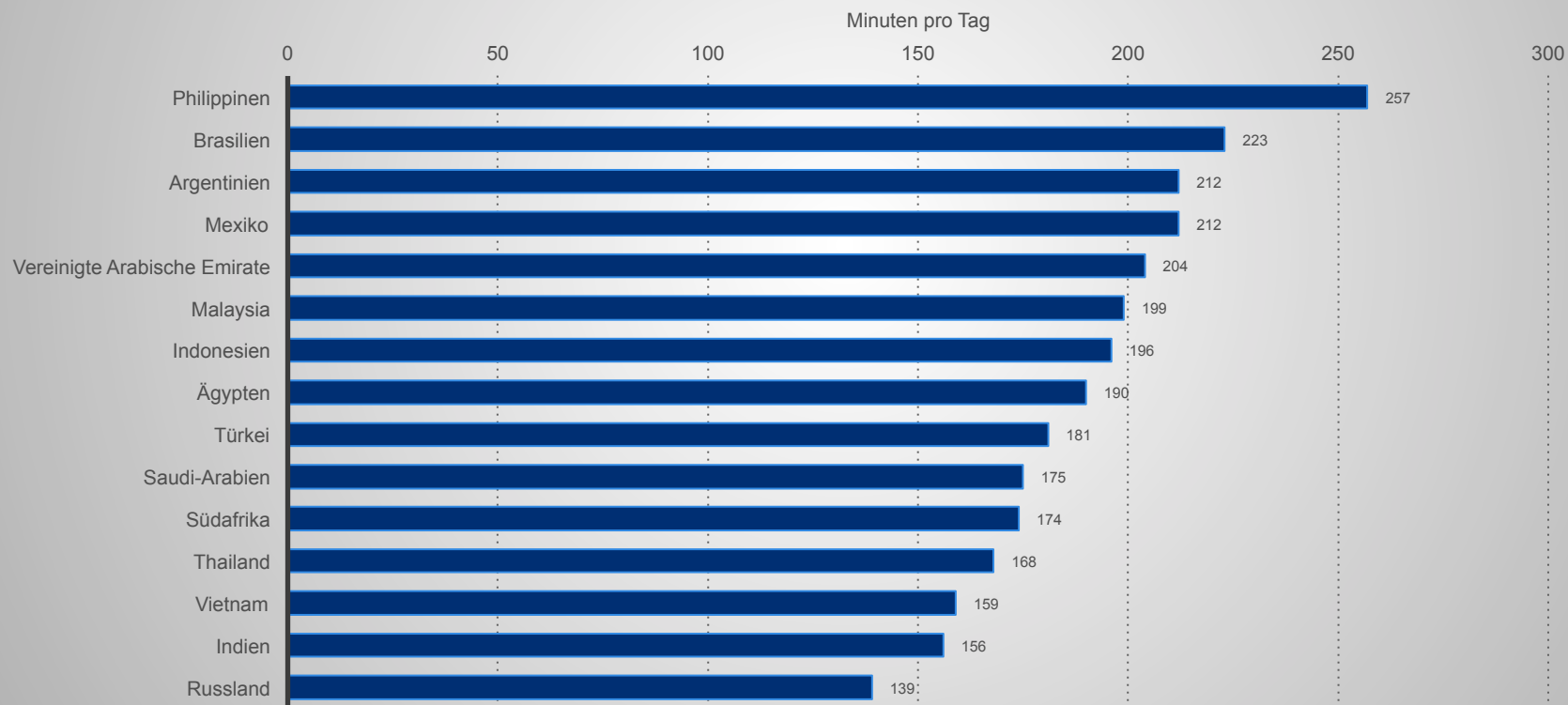


Hinweis: Europa; 16-74 Jahre; Internetnutzung in den letzten drei Monaten

Quelle: statista.com mit Bezug auf Eurostat

Tägliche Verweildauer auf Social Networks weltweit nach Ländern 2016

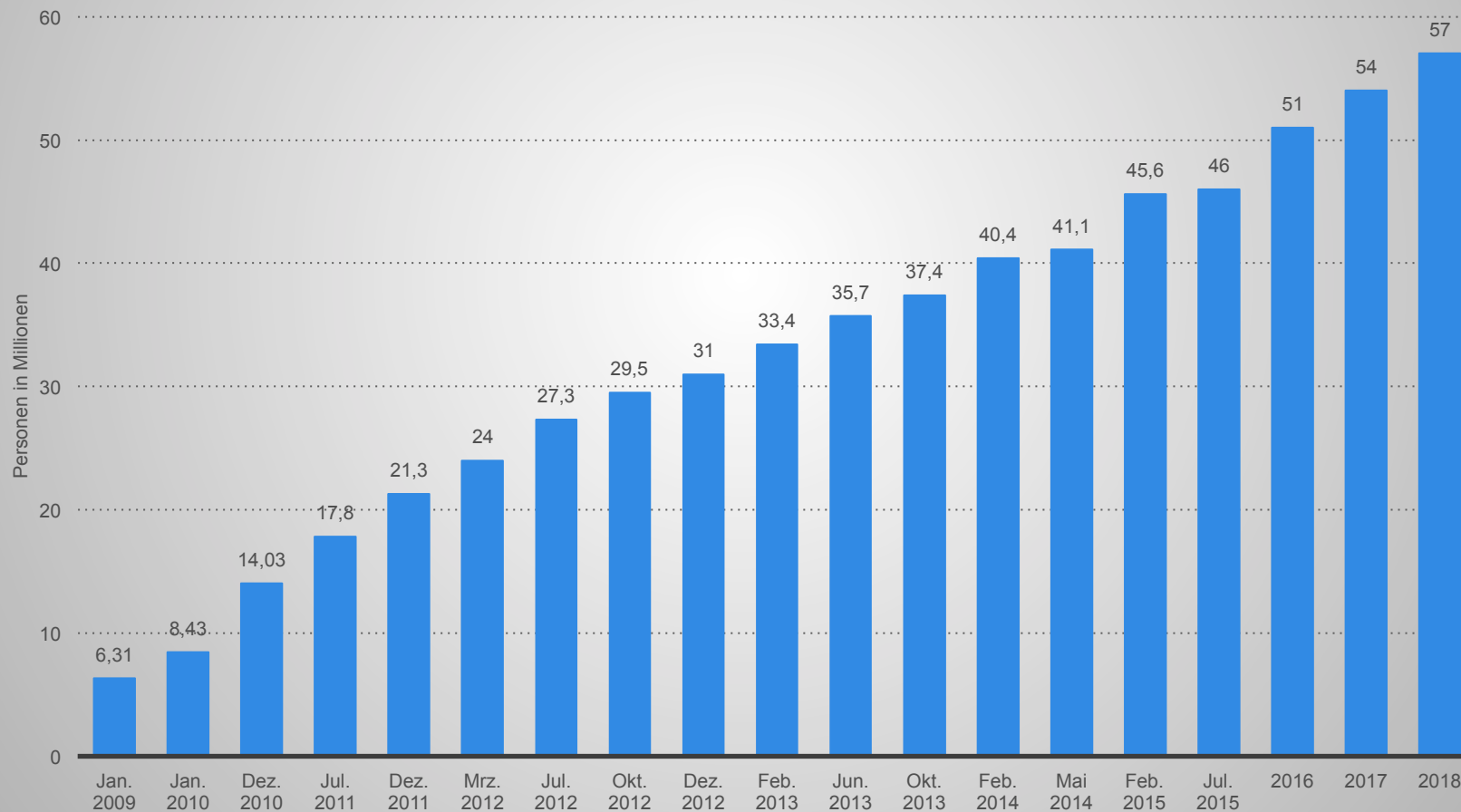
Ranking der Länder mit höchster durchschnittlicher Nutzungsdauer von Social Networks weltweit
im Jahr 2016 (in Minuten pro Tag)
(Deutschland: 93 Minuten)



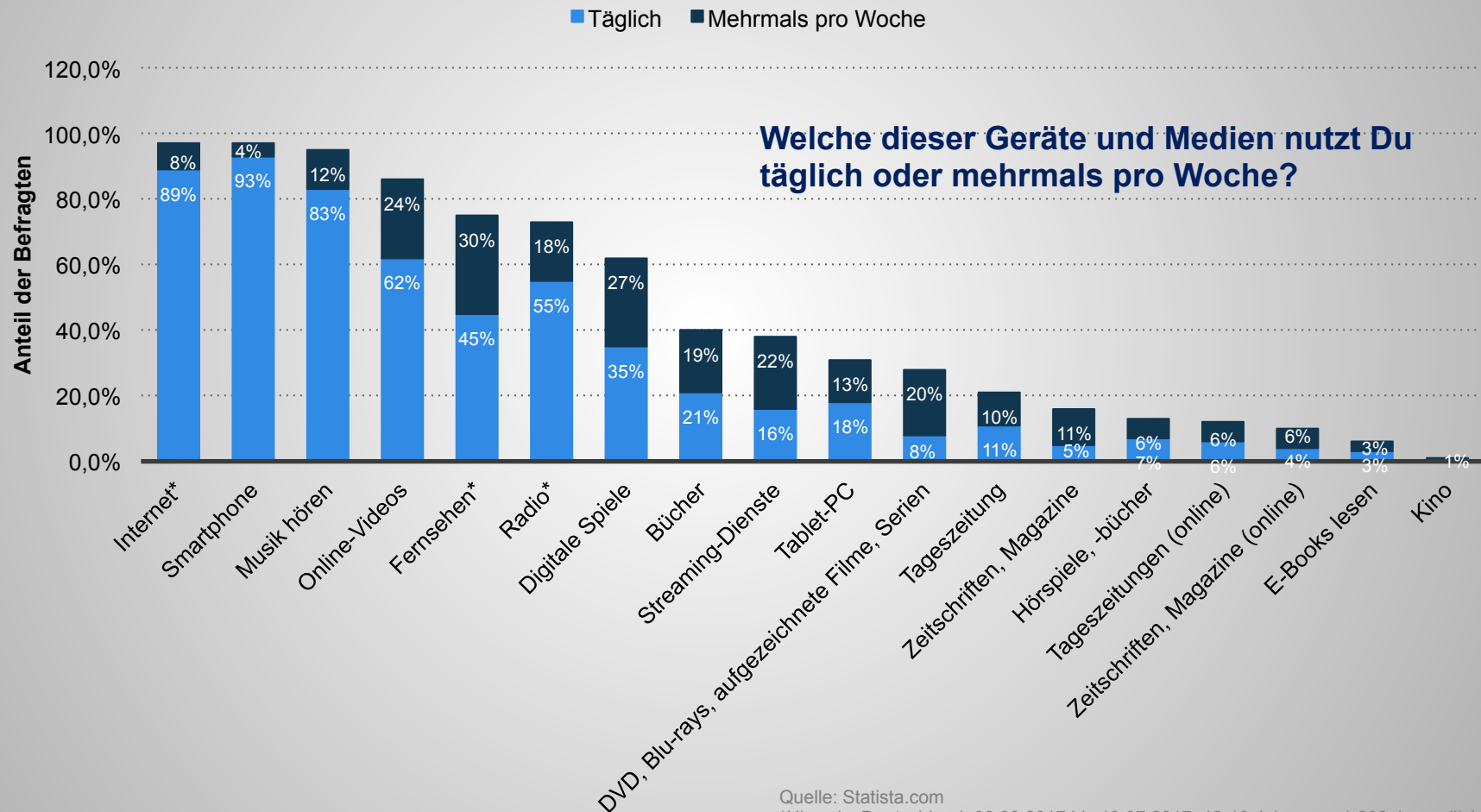
Hinweis: Weltweit; 3. und 4. Quartal 2016; 16-64 Jahre; Internetnutzer

Quelle: statista.com mit Bezug auf GlobalWebIndex; We Are Social; Hootsuite

Anzahl der Smartphone-Nutzer in Deutschland in den Jahren 2009 bis 2018 (in Millionen)



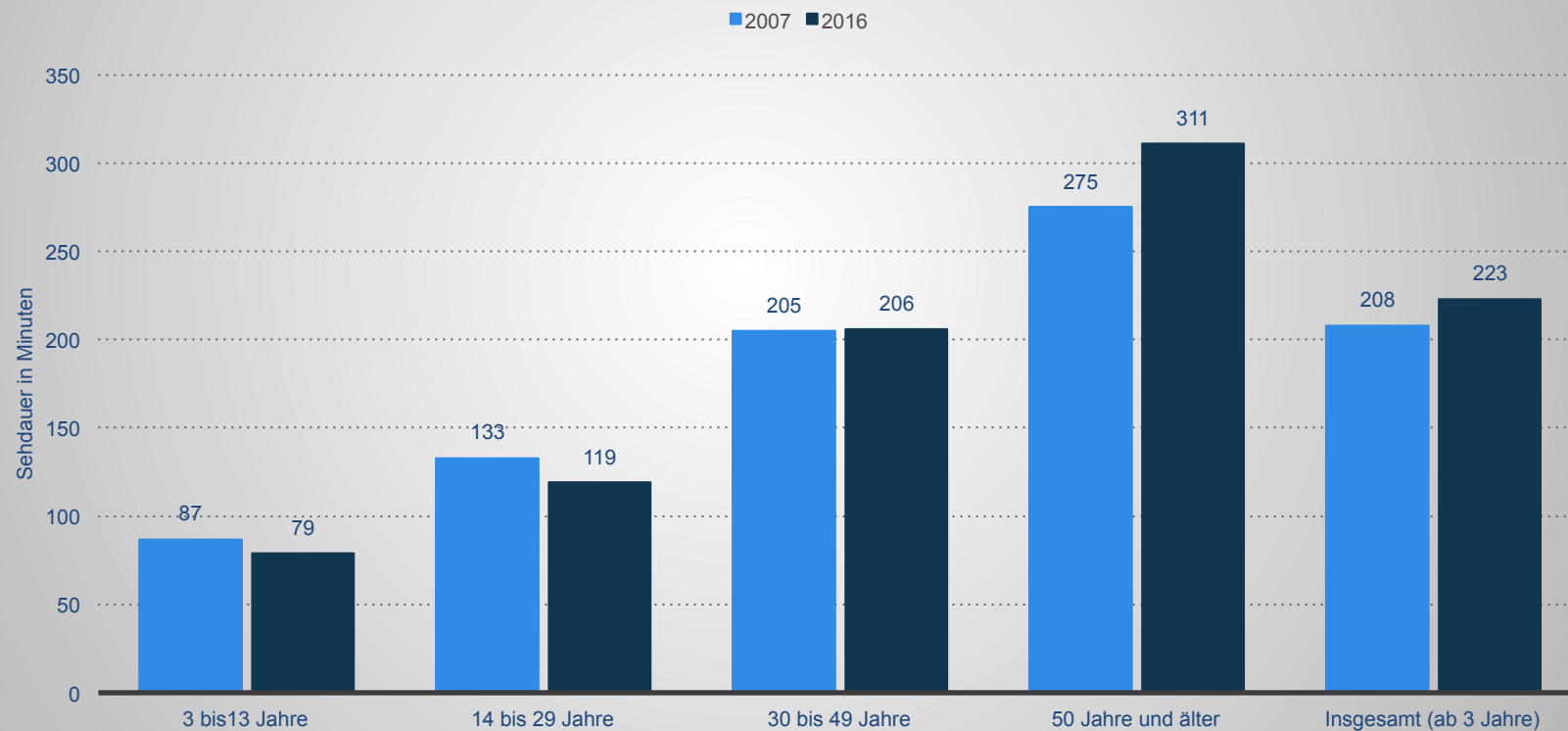
Mediennutzung durch Jugendliche in der Freizeit in Deutschland 2017



Quelle: Statista.com

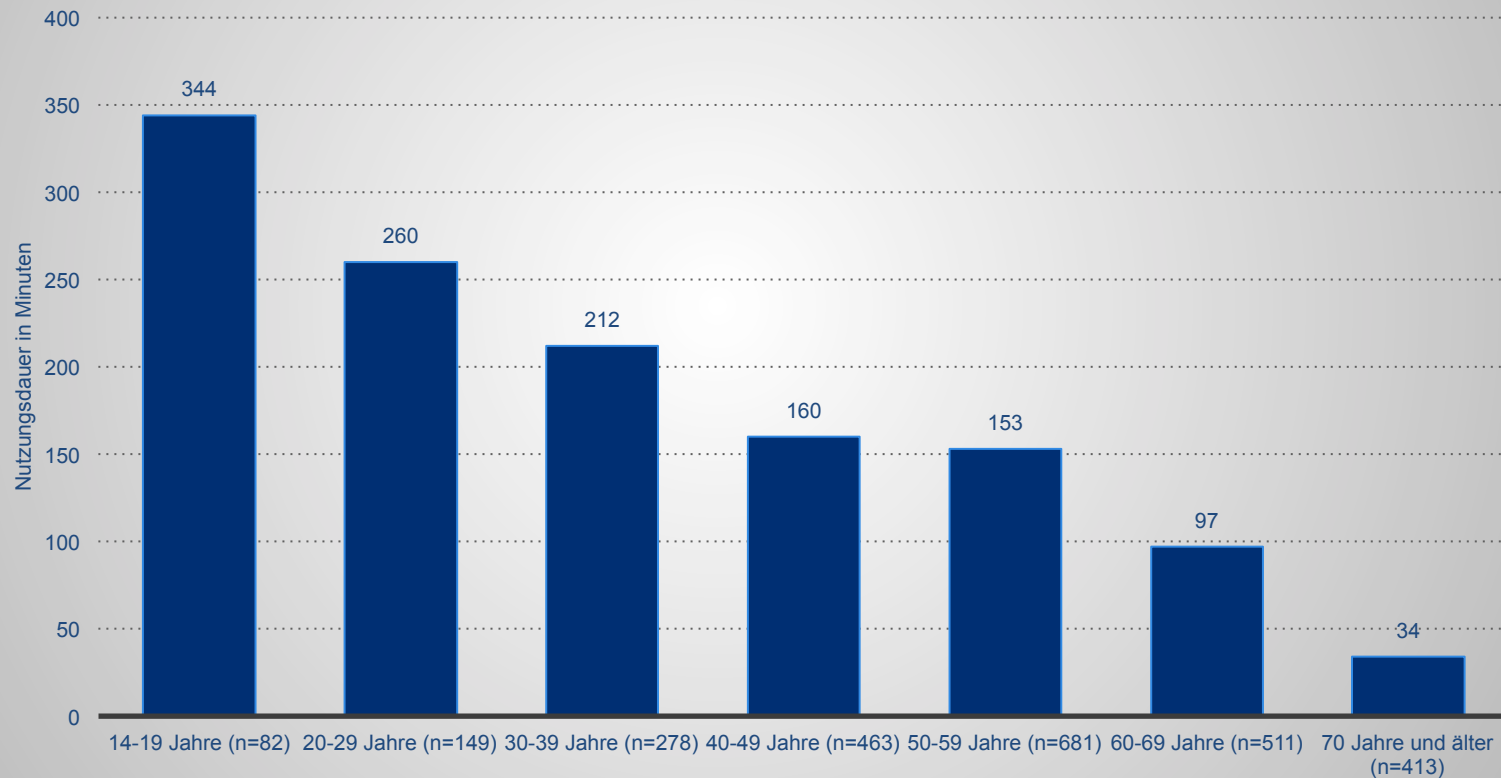
*Hinweis: Deutschland; 06.06.2017 bis 19.07.2017; 12-19 Jahre; n = 1.200 Jugendliche
JIM-STUDIE 2017 - Jugend, Information, (Multi-) Media, Seite 13

Durchschnittliche tägliche Fernsehdauer nach Altersgruppen in Deutschland in den Jahren 2007 und 2016 (in Minuten)



Hinweis: Deutschland; ab 3 Jahren; Montag bis Sonntag, 3.00 bis 3.00 Uhr (Fernsehpanel D+EU)
Quelle: statista.com mit Bezug auf AGF; GfK; Südwestrundfunk; Mediendaten Südwest ID 1525

Durchschnittliche tägliche Internetnutzungsdauer nach Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2016 (in Minuten)



Hinweis: Deutschland; März bis August 2016; ab 14 Jahren

Quelle: statista.com mit Bezug auf Initiative D21

Nehmen elektronische Medien unsere Aufmerksamkeit in Anspruch?





- ✓ Handy-Verbot gem. StVO
- ✓ 500 Verkehrstote werden einer erhöhten Ablenkbarkeit im Straßenverkehr zugerechnet
- ✓ Diskutierter Ablenkungsfaktor: 6 bis 23-fach durch eine Handynutzung

(TÜV/Bundesverkehrsministerium 2016)



Verdreifachung der Unfälle auf Spielplätzen von
Kindern unter 5 Jahren (2008 → 2015)

(Kuratorium für Verkehrssicherheit, KfV 2017)



Ausgangslage



Mediennutzung



Neurophysiologische Entwicklung von
Säuglingen & Kleinkindern



Nutzungszeiten & Ergebnisse der
BLIKK-Studie & potentielle Risiken



Medienkompetenz



Prävention

Neurophysiologische Grundlagen

- Das Gehirn hat ca. 1 Billion Nervenzellen
- Jede Nervenzelle ist mit 10.000 weiteren Nervenzellen verbunden → Neuronale Netze
- Anzahl der neuronalen Verbindungen: 10^{15} (10.510.100.501)
- Länge der „zusammengelegten Nervenzellen“: 500.000 km
- Reflexe sind lebensnotwendig z.B. Saug-Reflex, Schluck-Reflex, Nies-Reflex (aber Greif- und Schreit-Reflex verlieren sich in der frühen Entwicklung)
- Gehirn-Gewichts-Anteil bezogen auf das Gesamtvolumen (1,5 kg)
 - i. zur Geburt: 25%
 - ii. 6 Monaten: 50%
 - iii. 21/2 Jahren: 75%
 - iv. 5 Jahren : 90%

Neurophysiologisches Verhalten 01. bis 12. Monat

- Grundlegende Bedeutung des Blickkontaktes zw. der Mutter und dem Säugling für die Entwicklung einer Bindungsbeziehung zwischen diesen Beiden
- Altersadäquate Förderung des Säuglings, um Entwicklungspotentiale des Säuglings auszuschöpfen
- Um einem Säugling und Kleinkind die Basis für eine gute intellektuelle /motorische Entwicklung zu ermöglichen, ist eine umfängliche individuelle Förderung erforderlich
- Förderung
 - ✓ des sozialen Stimulationsbedürfnisses
 - ✓ der motorisch-koordinativen Bewegungen
 - ✓ der sprachlichen Basisfähigkeiten
 - ✓ der emotionalen Erlebniswelt
 - ✓ der haptischen Umwelterkundung

Neurophysiologisches Verhalten 13. bis 24. Monat

- **Motorische Weiterentwicklung** wie selbständiges Laufen, Löffel benutzen, einzelne Kleidungsstücke ausziehen
- **Sprache:** Wortbildung entwickelt sich, Einsatz-Sätze, „50-Worte-Schatz“
- **Persönlichkeits-Entwicklung:** „Trotzalter“ → u.a. Durchsetzen eigener Wünsche
- **Soziale Stimulation:** Sucht die ständige Aufmerksamkeit seiner Bezugspersonen
→ Interesse an der Entdeckung der Umgebung
- **Emotionalität:** verstärkter Ausdruck von Freude, Misserfolgen, Zuneigung
- **Wahrnehmung:** Sortierung von Formen, Farben und Beginn einer Phantasiefähigkeit

Neurophysiologisches Verhalten 25. bis 36. Monat

- **Motorische Weiterentwicklung** wie Einbeinstand, Hüpfen, Dreirad fahren, Lernen von Ballspielen, großteilige Puzzle legen
- **Sprache:** Zwei-Satz-Sätze, „100-400-Worte-Schatz“ → Grundlage der Grammatik-Anwendung
- **Narrative Intelligenz:** Versteht einfache Zusammenhänge
- **Soziale Stimulation:** Sucht die ständige Aufmerksamkeit seiner Bezugspersonen
→ Altersgerechte Aufgabenstellungen
→ Hoher Stellenwert für eine erfolgreiche Förderung der Basisfähigkeiten
- **Emotionalität:** verstärkter Ausdruck von Freude, Misserfolgen, Zuneigung
- **Wahrnehmung:** Farben-Sortierung

Wie erlernen „unseren Kleinen“ die Basis-Fähigkeiten (1 Monat bis 6 Jahre) ?

Durch Aktivitäten wird das Wachstum & die Vernetzung der Nervenzellen angeregt:

- ➔ Förderung der motorischen, emotionalen, sprachlichen, haptischen Entwicklung, Entwicklung der Sozialkompetenz der Säuglinge und Kleinkinder
- ➔ Was fördert diese Entwicklung?
 - ✓ Spielen zunächst unter Anleitung mit dem Ziel, schrittweise in eine partielle Eigenständigkeit & Kreativität zu überführen
 - ✓ u.a. Spielen mit Bauklötzen, Stofftieren, Malen in Malbüchern
 - ✓ Herumtollen, Dreirad und Roller fahren, Klettern, Radfahren etc. ohne Vorgaben
 - ✓ Problem-Lösungsorientiertes Lernen fördern
 - ✓ Narrative Intelligenz (NI)

Basis-Kompetenzen → Narrative Intelligenz (1 Monat bis 6 Jahre)

- **Narrative Intelligenz (NI):**
 - ✓ NI ist die Fähigkeit, eine Geschichte zu entwickeln (Bausteine zusammensetzen, roten Faden zu halten)
 - ✓ Geschichten selbst zu lesen und zu verstehen
(u.a. nach Baur 1994, Schank 1990)
- **Narrative Intelligenz bildet die Basis für die folgenden Fähigkeiten**
 - ✓ Erfahrungen zu sammeln
 - ✓ Emotionen zu leben
 - ✓ Selbstidentität zu entwickeln
 - ✓ Entscheidungsfähigkeit fördern
(u.a. nach Walsh & Stepney 2018)

Neurophysiologische Auffälligkeiten nach intensiver Nutzung elektronischer Medien (Studienlage*-I)

Christakis et al., 2004: Kinder 0-7 Jahre, n= 11.000

In dieser Längsschnittstudie wird ein Zusammenhang zwischen dem **Fernsehkonsum** der **1- und 3- Jährigen** sowie den Konzentrationsstörungen im Alter von sieben Jahren aufgezeigt .

Kuhl et al., 2003: Kinder 1/2-1 Jahr, n= 32

Säuglinge können eine Fremdsprache besser in Verbindung durch menschlich gesprochene Worte aufnehmen und lernen. In einem Experiment hatte die Aussprache der Fremdsprache durch ein Audiogerät keinen Lerneffekt.

Zimmermann et al., 2007: Kinder 2-4 Jahre, n= 1.008

Säuglinge im Alter von 8-16 Monaten, die **durchschnittlich 1 Stunde Baby-DVDs** schauen, zeigen einen Zusammenhang mit einer verminderten Sprachentwicklung auf.

Neurophysiologische Auffälligkeiten nach intensiver Nutzung elektronischer Medien (Studienlage*-II)

Christakis et al., 2009: Kinder 0-4 Jahre, n= 329

Es besteht eine Verbindung zwischen der Fernsehnutzung und einer verminderten Vokalisierung der Kinder.

Le Blanc et al., 2012: Kinder 0-4 Jahre, n= 22.417

Resümierend verweist die Übersichtsarbeit mit leichter bis moderater Evidenz auf, dass ein erhöhter Fernsehkonsum in Verbindung mit Adipositas und kognitiver Entwicklungsstörungen steht.



Ausgangslage



Mediennutzung



Neurophysiologische Entwicklung von
Säuglingen & Kleinkindern



Nutzungszeiten & Ergebnisse der
BLIKK-Studie & potentielle Risiken



Medienkompetenz



Prävention



BLKK - MEDIEN

Bewältigung **L**ernverhalten **I**ntelligenz **K**ompetenz **K**ommunikation

Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Gesundheit

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Danksagung:

1. BVKJ für die Unterstützung bei der Konzeption / Durchführung der Studie
2. Prof. Dr. Mattias Brand, Universität Duisburg Essen

Limitationen der BLIKK-Medien Studie

- Die BLIKK-Querschnittsstudienergebnisse bilden eine Momentaufnahme der Einschätzung der Eltern (U3-U11) bzw. Selbsteinschätzung der Jugendlichen (J1) für die Nutzung digitaler Medien in Familien ab.
- Im Rahmen einer Querschnittsstudie lassen sich keine Ursache-Wirkungs-Beziehungen im Sinn von Vektoren ableiten.
- Die Rekrutierung der mitwirkenden kinder- und jugendärztlichen Praxen erfolgte auf der Basis von Freiwilligkeit. Eine spezielle Vorauswahl nach sozio-demographischen oder regionalen Kriterien fand nicht statt.

Stärken der BLIKK-Medien Studie

- Erste Befragung in Kinder- und Jugendarztpraxen: Einschätzung der Eltern, in Verbindung mit Früherkennungsuntersuchungen
- Diese Querschnittsstudie wurde im Rahmen der Früherkennungsuntersuchungen von Kinder- und Jugendärzten durchgeführt und nach Paed.Check® dokumentiert; dies ist ein neuer Ansatz in diesem Forschungsgebiet.
- Beschreibung der Mediennutzung von Eltern, Kleinkindern, Kindern und Jugendlichen (selbst).
- Erste Erkenntnisse zur Selbsteinschätzung der Eltern/Jugendlichen zur Mediennutzung:
 - ✓ Eine eingeschränkte Selbstbeschäftigungsfähigkeit von Kindern ohne digitale Medien
 - ✓ Geringer Beratungsbedarf der Eltern hinsichtlich der Nutzung digitaler Medien
 - ✓ Erste Hinweise auf Zusammenhänge zwischen selbsteingeschätzter Mediennutzung der Eltern und eingeschätzter Probleme bei den Kindern
- Weiterer Forschungsbedarf anhand der Ergebnisse ist begründet.

Methodik der Studiendurchführung

- Bei der BLIKK-Studie handelt es sich um eine empirische Querschnittstudie mit **5.573** einbezogenen Kindern und Jugendlichen.
- Die Zielpopulation wurde aus 79 Kinder- und Jugendarztpraxen in Deutschland rekrutiert, die sich für eine Teilnahme auf Einladung des BVKJ aufgrund ihrer täglichen Patientenversorgung entschieden hatten.
- Die Rekrutierung der Studienpopulation erfolgte vom 13.06.2016 bis 31.01.2017.
- Alle Daten wurden in pseudonymisierter Form im iMÖV in einer Datenbank gesammelt und ausgewertet.
- Die ausgewiesenen Ergebnisse sind statistisch signifikant.

Methodik der Studiendurchführung

▪ Fragebögen

(=standardisierte Fragebögen sowie zusätzliche ad-hoc Items aus einzelnen Bereichen)

- ✓ kinder- & jugendärztliche Untersuchungsergebnisse der U3- bis J1-Untersuchungen, dokumentiert nach Paed.Check®
- ✓ Bestandteil von Paed.Check® sind der Fragebogen nach M. Papousek (U3-U6); Mannheimer Eltern-/ Jugendlichen-Fragebogen (U7 bis J1)
- ✓ Fragebogen zum Lebensumfeld, entwickelt vom BVKJ
- ✓ Medien-Fragebogen inklusive Short Internet Addiction Test (Pawlikowski et. al) und Fragebogen zu Internetnutzungskompetenzen (Stodt et. al)



U3-U11: Einschätzung der Eltern

J1: Selbsteinschätzung der Jugendlichen



www.batchgeo.de

GEOMAPPING

79 Praxen

Teilnahme in **15 Bundesländern**
(Ausnahme Bremen: keine Praxis vertreten)

BLIKK-Studie: 5.573 einbezogene Kinder / Jugendliche

Altersangaben* (*gemäß kinderärzte-im-netz.de)	Untersuchung	Anzahl der Datensätze	Fallzahl je Cluster
4 - 5 WOCHEN	U3	438	1.828
2 - 5 MONATE	U4	437	
5 - 8 MONATE	U5	470	
9 - 14 MONATE	U6	483	
20 - 27 MONATE	U7	532	2.060
34 -36 MONATE	U7a	523	
46 - 48 MONATE	U8	500	
60 - 64 MONATE	U9	505	
7 - 8 JAHRE	U10	580	1.685
9 – 10 JAHRE	U11	570	
12 – 14 JAHRE	J1	535	

	BZgA	no-ZOFF.ch
Alter	elektronische Medien (inkl. Hörmedien)	Bildschirmmedien
0 - 3 Jahre	gar nicht	gar nicht
3 - 6 Jahre	< 30 Min./Tag	< 30 Min./Tag
6 - 9 Jahre	< 45 - 60 Min./Tag	< ca. 45 Min./Tag
9 - 12 Jahre	keine Angabe	< 60 Min./Tag

Übersicht der Empfehlungen der täglichen Gesamtnutzungszeiten von elektronischen Medien von BZgA und no-ZOFF.ch

Empfehlungen und Nutzungszeiten in der BLIKK-Medien-Studie

	BZgA	no-ZOFF.ch	BLIKK- Stichprobe		
Alter	elektronische Medien (inkl. Hörmedien)	Bildschirm-medien	Alter BLIKK	Geschlecht und Nutzungszeit	Kombination Fernseher und Smartphone
0 - 3 Jahre	gar nicht	gar nicht	0 - 3 Jahre	keine Datenlage	
3 - 6 Jahre	< 30 Min./Tag	< 30 Min./Tag	2 - 5 Jahre	Mädchen > 30 Min./Tag	49,79%
				Jungen > 30 Min./Tag	50,26%
6 - 9 Jahre	< 45 - 60 Min./Tag	< ca. 45 Min./Tag	7 - 8 Jahre	Mädchen > 30 Min./Tag	76,67%
				Jungen > 30 Min./Tag	77,08%
9 - 12 Jahre	keine Angabe	< 60 Min./Tag	9 - 14 Jahre	Mädchen > 60 Min./Tag	72,43%
				Jungen > 60 Min./Tag	67,83%

Tabelle: Gegenüberstellung Empfehlungen der täglichen Gesamtnutzungszeiten und die relative Häufigkeiten der Nutzungszeiten elektronischer Medien in der BLIKK-Stichprobe, die über den empfohlenen Cut-off-Werten (BZgA, no-ZOFF) liegen

Cluster U10 – J1 (7 J. bis 14 J.)

Ergebnis BLIKK-Studie
**Nutzungsdauer
der digitalen Medien***
(TV, Smartphone, Spielekonsole)
(*Einschätzung der Eltern, Selbsteinschätzung der
Jugendlichen im Medienfragebogen)



**Süßigkeiten und süße
Getränke***
(*Einschätzung der Eltern,
Selbsteinschätzung der Jugendlichen)



Body Mass Index (BMI)*
(*Abfrage im Rahmen der
Früherkennungsuntersuchung
durch den Arzt)



Zusammenfassende Darstellung der BLIKK- Ergebnisse

Sprach-Entwicklungsstörungen
(U8=4J & U9=5J: Jungen >Mädchen sign.)

Motorische Hyperaktivität
(U8 = 4J bis J1= 14J.: 5,13 - 10,88%:
U11:Jungen >Mädchen sign)

Konzentrationsstörungen
(U8 bis J1: 2-Item-Ebene 9,96 - 24.60%:
U9-J1: Jungen >Mädchen sign.)

BMI
U10= 7J bis J1=14J: sign. Korrelation

Kontrollverlust im Verlauf der Medien-Nutzung*
(J1: 16,8%)



**Weshalb kann eine frühe verminderte Zuwendung
(Ablenkung durch elektronische Medien)
der Mutter während der Säuglingsbetreuung
zu möglichen Entwicklungsstörungen führen?**

Audio-visuelle Aufmerksamkeitsbindung durch elektronische Mediennutzung der Mutter während der Säuglings-Betreuung-I

- versorgende Fütterung des Säuglings erfolgt durch die Mutter
- der vom Säugling gesuchte Blickkontakt mit der Mutter ist - bei gleichzeitiger Nutzung elektronischer Medien von der Mutter- (stark) eingeschränkt
- Säuglinge suchen auch in den ersten Lebensmonaten die soziale Stimulation (visueller Blickkontakt & die auditive Ansprache) der Mutter → Nutzung elektron. Medien von der Mutter → Bindungsentwicklung zwischen Mutter & Säugling verlangsamt
- Kontinuierliche Einschränkung des Blickkontakts → eingeschränkte Basis für die Entwicklung des „Urvertrauens“ → wichtige Ebene für ein erlebtes Geborgenheitsgefühl des Säuglings

→ **Entwicklung einer Bindungsstörung möglich**

Elektronische Mediennutzung bis zum Alter von 6-Jahren kann Einfluss haben auf...

- Erfolgt während der **ersten drei Entwicklungsjahre** eine **eingeschränkte soziale Förderung** (visuelle, auditive und motorisch-spielerische Interaktion) kann die Entwicklung der **frühkindlichen Basisfähigkeiten eingeschränkt** ausgebildet werden
- Im Verlauf der **ersten sechs Lebensjahre** werden die Grundlagen für die **narrative Intelligenz** angelegt
- Eine verlängerte Nutzungszeit elektronischer Medien bedingt
 - ✓ **eine eingeschränkte Basisanlage der narrativen Intelligenz**
 - ✓ **Aufmerksamkeitseinschränkungen**
 - ✓ **Sprachentwicklungsstörungen**
 - ✓ **Motorische Hyperaktivität**



Auf dem Weg vom spielerischen Umgang mit Elektronischen Medien zum „Missbrauch & zur Sucht“

Genuss, Missbrauch, Abhängigkeit

- **Genuss ...**
... bezeichnet den „gesunden Konsum“ von Substanzen, ohne Druck,
sie weiterhin zu gebrauchen
- **Missbrauch ...**
... gelegentlicher Konsum → Gesundheitsschädigung durch Konsum,
z.B. "Kater" nach Alkohol
- **Abhängigkeit ...**
... verschiedene Formen auf bestimmte Substanzen angewiesen zu sein

Kriterien für „Suchtgefahr“

- ✓ Missbrauch bestimmt Tagesabläufe – „Interessenlosigkeit hinsichtlich.....“
- ✓ Zunahme familiärer Konflikte über die Begrenzung des Gebrauchs / Missbrauchs (beim Spielen bezüglich der Intensität und Häufigkeit)
- ✓ Unzureichende Erfüllung schulischer, sozialer oder anderer Verpflichtungen
- ✓ Vernachlässigung familiärer / sozialer Kontakte



Sucht hat viele Facetten. Die investierte Zeit zur Erfüllung der Sucht steht in direktem Zusammenhang mit der Schwere. Suchtsymptome korrelieren mit der psychosozialen Situation.

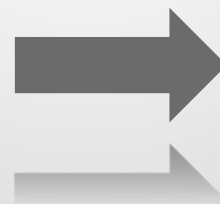
„Die Zahlen sind alarmierend. Medienabhängigkeit muss endlich als eigenständige, nicht stoffgebundene Suchterkrankung anerkannt werden.“

(Ekkehard Mutschler, Jugendmedienschutzbeauftragter des Deutschen Kinderschutzbundes, Pressemitteilung, 06.10.2011)

Diagnostische Einordnung der „Internet Gaming Disorders“ nach DSM-5

Nicht-
Stoffgebundene
Abhängigkeit

Internet
Gaming
Disorders



Übernahme dieser
Diagnostischen Zuordnung
in den ICD-11 geplant

INTERNET GAMING DISORDER

In the fifth edition of the *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*, Internet Gaming Disorder is identified in Section III as a condition warranting more clinical research and experience before it might be considered for inclusion in the main book as a formal disorder.

A New Phenomenon

The Internet is now an integral, even inescapable, part of many people's daily lives; they turn to it to send messages, read news, conduct business, and much more. But recent scientific reports have begun to focus on the preoccupation some people develop with certain aspects of the Internet, particularly online games. The "gamers" play compulsively, to the exclusion of other interests, and their persistent and recurrent online activity results in clinically significant impairment or distress. People with this condition endanger their academic or job functioning because of the amount of time they spend playing. They experience symptoms of withdrawal when pulled away from gaming.

Much of this literature stems from evidence from Asian countries and centers on young males. The studies suggest that when these individuals are engrossed in Internet games, certain pathways in their brains are triggered in the same direct and intense way that a drug addict's brain is affected by a particular substance. The gaming prompts a neurological response that influences feelings of pleasure and reward, and the result, in the extreme, is manifested as addictive behavior.

Further research will determine if the same patterns of excessive online gaming are detected using the proposed criteria. At this time, the criteria for this condition are limited to Internet gaming and do not include general use of the Internet, online gambling, or social media.

By listing Internet Gaming Disorder in *DSM-5* Section III, APA hopes to encourage research to determine whether the condition should be added to the manual as a disorder.

DSM is the manual used by clinicians and researchers to diagnose and classify mental disorders. The American Psychiatric Association (APA) will publish *DSM-5* in 2013, culminating a 14-year revision process. For more information, go to www.DSM5.org.

APA is a national medical specialty society whose more than 36,000 physician members specialize in the diagnosis, treatment, prevention and research of mental illnesses, including substance use disorders. Visit the APA at www.psychiatry.org and www.healthyminds.org.

Die American Psychiatric Association (APA) hat jetzt in der 5. Revision des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-5 die **Internet Gaming Disorder** als ein eigenständiges Störungsbild "für weitere Untersuchungen" aufgenommen und entsprechende Diagnosekriterien vorgeschlagen.

Die Internet Gaming Disorder unterscheidet sich von der Internet-Glücksspielsucht. Diese wird im DSM-5 im Kapitel "Gambling Disorders" (Pathologisches Spielen) aufgeführt

Kriterien zur Beurteilung der Internet Gaming Disorder nach DSM-5

Eine Internetabhängigkeit liegt vor, wenn nach DSM-V 5 von 9 Kriterien erfüllt sind

- ✓ **Andauernde Beschäftigung** mit Internet- bzw. Online-Spielen. (Der Betroffene denkt über frühere Online-Spiele nach oder beschäftigt sich gedanklich mit zukünftigen Spielen. Die Online-Spiele werden zur dominierenden Aktivität des alltäglichen Lebens.)
- ✓ **Entzugssymptome**, wenn das Online-Spielen nicht zur Verfügung steht. (Diese Entzugssymptome werden typischerweise beschrieben als Gereiztheit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit. Körperliche Symptome im Sinne eines Medikamentenentzugs werden nicht beschrieben.)
- ✓ **Toleranzentwicklung** mit dem Bedürfnis, zunehmend Zeit für Online-Spiele aufzubringen.
- ✓ **Erfolglose Versuche**, die Teilnahme am Online-Spielen zu beenden.
- ✓ **Verlust des Interesses** an früheren Hobbies oder Aktivitäten als Folge des Online-Spielens.
- ✓ **Andauerndes exzessives Online-Spielen** trotz des Wissens um die psychosozialen Probleme.
- ✓ **Täuschen** von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen Personen in Bezug auf das wirkliche Ausmaß des Online-Spielens.
- ✓ **Gebrauch der Online-Spiele**, um aus negativen Emotionen (wie z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld oder Ängstlichkeit) herauszukommen oder um diese zu lindern.
- ✓ **Gefährdung oder Verlust** von wichtigen Bekanntschaften, Beruf, Ausbildung oder Karriere-Möglichkeiten wegen des Online-Spielens.

Beispiele für Forschungsergebnisse „Internetabhängigkeit“

- ***Hand und Jerusalem 2001*** (n = 7.000): Prävalenz der Internetabhängigkeit 3,2% über alle Altersgruppen
 - **Anteil steigt bei jüngeren Probanden**
- ***Meixner 2010*** (n = 15.000) Befragung in Schulen: Prävalenz
 - **Internetabhängigkeit von 1,4% bei 12- bis 25-Jährigen**
- ***Rehbein, Kleimann, Mössle 2010*** (n = 4.400) Schülerbefragung:
 - **Prävalenz der Computerspielabhängigkeit 1,7%**

PINTA-DIARI – Prävalenz der Internetabhängigkeit – Diagnostik und Risikoprofile

- Im Rahmen der PINTA-DIARI wurde eine Nachbefragung von Teilnehmerinnen und Teilnehmern der PINTA-Studie durchgeführt, in der ausführlich eine standardisierte, voll strukturierte Diagnostik der Internetabhängigkeit erfolgte.
- Die Kriterien richteten sich an die der „Internet Gaming Disorders“ der American Psychiatric Association.
- Eine Internetabhängigkeit liegt vor, wenn nach DSM-5 fünf von 9 Kriterien erfüllt sind.

Ergebnisse PINTA I Studie (n= 15.024 Personen im Alter von 14-64 Jahren)

In der Altersgruppe der 14- bis 24- Jährigen ist der
Mediengebrauch am größten:

2,4 % sind abhängige- und 13,6 % problematische Internetnutzer

Surfverhalten der 14 bis 24- Jährigen mit auffälligen CIUS-Werten*
(28 oder mehr Punkte - max. Punktzahl 56)

Weibliche Nutzer		Männliche Nutzer	
Soziale Netzwerke	81,4 %	Soziale Netzwerke	61,4 %
E-Mail	12,7 %	Online-Spiele	28,9 %
Online-Spiele	3,8 %	Informationen	3,5 %
Unterhaltung (Musik, Filme, etc.)	2,1 %	E-Mail	2,5 %

*Compulsive Internet Use Scale nach Meerkerk et al., 2009)

Ergebnisse der erweiterten PINTA-Studie (PINTA-DIARI) August 2013

Prävalenz der Internetabhängigkeit nach PINTA

Altersgruppe	Gesamt (%)	Weiblich (%)	Männlich (%)
14-64	1,0	0,8	1,2
14-24	2,4	2,4	2,5
14-16	4,0	4,9	3,1



Beeinträchtigung durch den Internetkonsum bei Abhängigen aufgetrennt nach Hauptaktivitäten

Beeinträchtigung letzte 12 Monate	Computerspiele MW (SD)	Soziale Netzwerke MW (SD)	Sonstige MW (SD)	Signifikanz MW (SD)
Arbeit im Haushalt	2,8 (2,7)	3,9 (2,6)	4,3 (2,5)	.735
Arbeitsfähigkeit	2,3 (2,4)	3,2 (2,9)	3,1 (2,7)	.458
Fähigkeit, enge Beziehungen einzugehen	1,9 (2,2)	2,3 (2,4)	2,7 (2,1)	.325
Sozialleben	2,9 (2,6)	2,5 (2,5)	2,9 (2,4)	.675
Tage vollständiger internetbedingter Arbeitsunfähigkeit	7,5 (34,7)	6,3 (20,9)	2,0 (7,8)	.690
Tage leichter Einschränkung normale Aktivitäten	21,6 (71,6)	27,2 (55,8)	47,8 (66,9)	.308

Beeinträchtigung durch den Internetkonsum bei Abhängigen und Nicht-Abhängigen

Beeinträchtigung letzte 12 Monate	Internetabhängig (>4 Kriterien entsprechend DSM-5) MW (SD)	Nicht internetabhängig (<5 Kriterien entsprechend DSM-5) MW (SD)	Signifikanz
Arbeit im Haushalt	4,0 (2,6)	2,8 (2,1)	.002*
Arbeitsfähigkeit	2,9 (2,7)	1,3 (2,0)	<.001**
Fähigkeit, enge Beziehungen einzugehen	2,3 (2,3)	1,4 (2,3)	<.001**
Sozialleben	2,7 (2,5)	1,1 (1,7)	<.001**
Tage vollständiger internetbedingter Arbeitsunfähigkeit	5,6 (24,6)	0,1 (0,1)	<.001**
Tage leichter Einschränkung normaler Aktivitäten	30,7 (64,6)	3,3 (13,5)	<.001**
* signifikant (p<0.01)			
** signifikant (p<0.001)			

Quelle: Kompaktbericht: Prävalenz der Internetabhängigkeit – Diagnostik und Risikoprofile (PINTA-DIARI), August 2013

BZgA Studie 2016 (DÄ 03.02.2017)

- Untersuchte Population: Mädchen & Jungen im Alter zwischen 12 und 17 Jahren
- Internet-Nutzungsdauer: **22 h/ Woche „nur zur Unterhaltung“**
- **„Computer- und Internetbezogene Störung“ lag bei 5,8%** der Studienpopulation vor
→ Vergleich in der Altersgruppe der **18- bis 25-Jährigen: 2,8%**
(seit 4 Jahren konstant)
- **270.000 Jugendliche vom Internet abhängig** (Verdopplung im Vergleich zum Erhebungszeitraum vor 4 Jahren)



Ausgangslage Nutzung elektronischer Medien



Mediennutzung



Neurophysiologische Entwicklung von
Säuglingen & Kleinkindern



Nutzungszeiten & Ergebnisse der
BLIKK-Studie & potentielle Risiken



Medienkompetenz

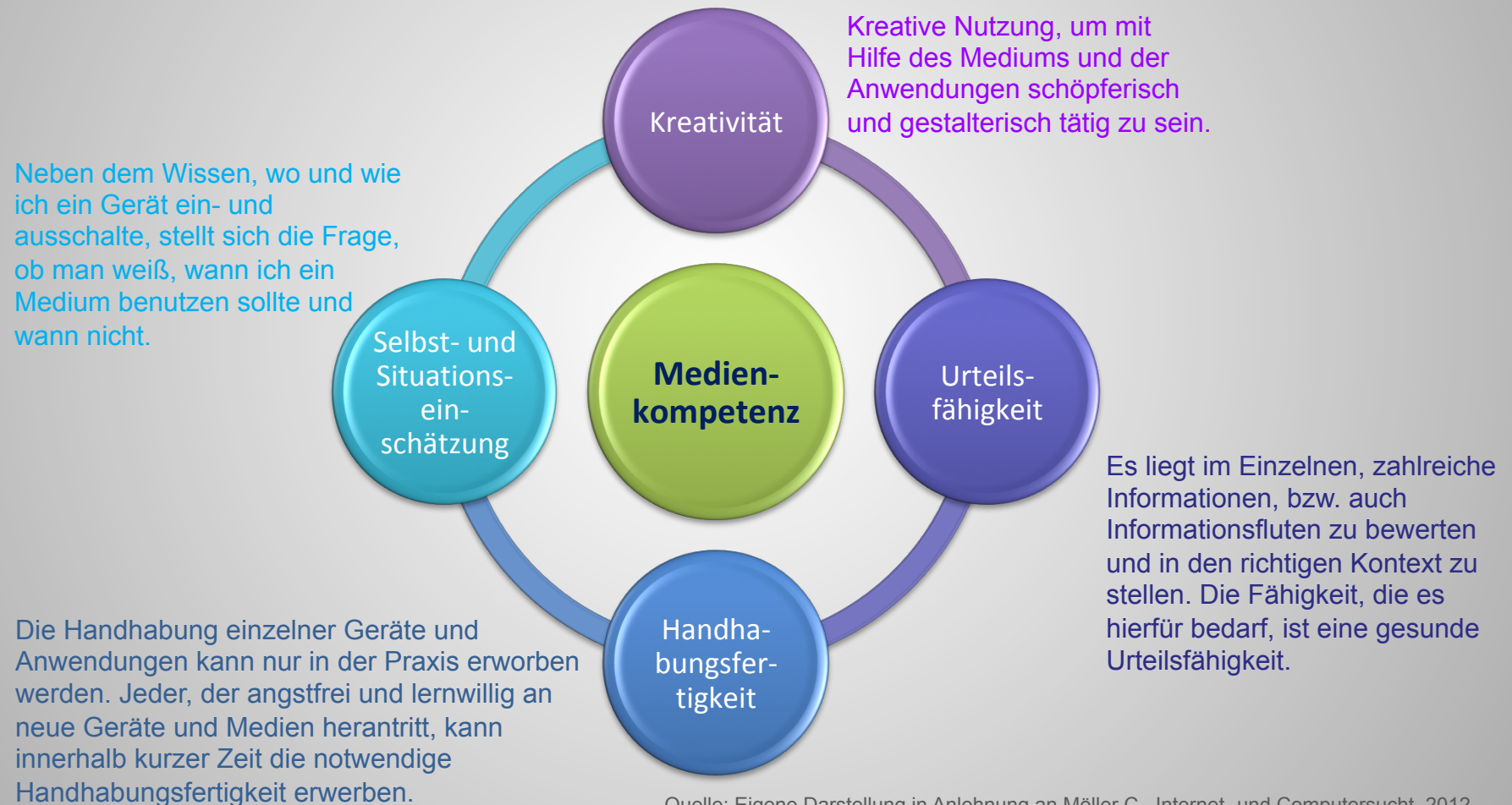


Prävention

Was ist Medienkompetenz?

- ✓ Medienkompetenz wird unterschiedlich interpretiert → Wissenschaft, Computer- und Softwareindustrie, Bildungswesen und Wirtschaft
- ✓ Medienkompetenz: Zeitlich bewusste Nutzung elektronischer Medien kombiniert mit der Fähigkeit, die altersadäquaten Inhalte angemessen einzuschätzen
- ✓ Großer Stellenwert liegt in der Vorbildfunktion der Eltern im Umgang mit elektronischen Medien

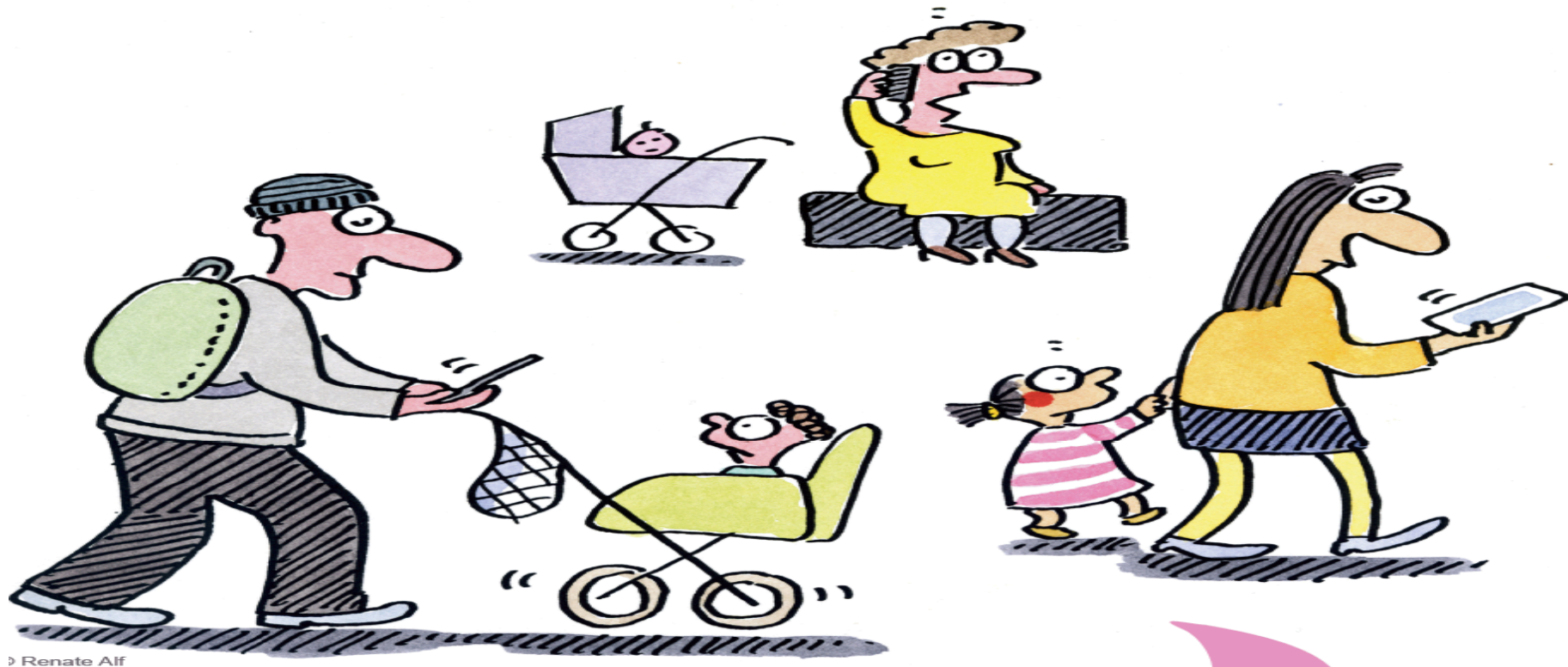
Komponenten der Medienkompetenz



Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Möller C., Internet- und Computersucht, 2012



**Beispiele von Aktionen,
Eltern an ihre Vorbildfunktion
im Umgang mit
elektronischen Medien
zu erinnern**



Hallo, hier bin ich!



**FAMILIEN
FREUNDLICHES
REMSCHEID**



**Netzwerk
Frühe Hilfen
„Willkommen im Leben!“**



**Runde Sache
Stadt und Landkreis Gießen**

Fachtag „Sprich mit mir“

Donnerstag, 30. August 2018, 14 bis 18 Uhr
Bürgerhaus Kleinlinden, Zum Weiher 33, 35398 Gießen



Unsere Sicht



Nutzung digitaler Medien: ja! Aber auch mal...



U7 – U9

KICKEN statt
„*KLICKEN*“



U10 – U11

BIKEN statt
„*LIKEN*“



J1

PADDELN statt
„*DADDELN*“

...auf Bäume klettern...

...Vorbilder erleben...

...kreativ sein...

...ins Schwimmbad
gehen...



Voraussetzungen

...für die Entwicklung einer Kompetenz im Umgang mit elektronischen Medien:

- Ein gesundes Kind wird mit den körperlichen, seelischen und geistigen Anlagen seiner Eltern geboren.
- Durch einen kindlichen/jugendlichen Reifungsprozess werden die o.g. Anlagen in Ihrer individuellen Ausprägung entwickelt.
- **Wechselspiel aus**
 - ✓ biologischer Reifung der Organe und des ganzen Körpers,
 - ✓ altersgerechten Anregungen und emotionaler Zuwendung sowie
 - ✓ den motorischen, haptischen, emotionalen und intellektuellen Selbsterfahrungen.

→ *Integration elektronischer Medien in den kindlichen/ jugendlichen Alltag orientierend an den Richtwerten der BZgA / no.ZOFF.ch*

Empfehlungen

Diese nachstehenden Empfehlungen „**im Umgang mit elektronischen Medien**“ sind zu berücksichtigen:

**Basis für die
Entwicklung einer
Kompetenz im Umgang
mit elektronischen
Medien**

- Beachten der Empfehlungen der BZgA für Nutzungszeiten „Elektronischer Medien“
- Kleinkinder sollten bis zum Alter von 3 Jahren keine elektronischen Medien nutzen
- Kindern die uneingeschränkte Aufmerksamkeit widmen
- empathische, emotionale Kommunikation ermöglichen
- als Basis für die Entwicklung einer Kompetenz im Umgang mit elektronischen Medien eine „normale seelische, körperliche und geistige Entwicklung“ als Eltern schaffen
- Vorbildfunktion der Eltern im Umgang mit elektronischen Medien



Empfehlungen

„**Digitale Off-Phasen**“ im Sinn einer personen- bzw. tätigkeitsbezogenen Fokussierung realisieren:

**Basis für die
Entwicklung einer
Kompetenz im Umgang
mit elektronischen
Medien**

- Berufsleben*
- Unterrichtsstunden (Schule)*
- Vorlesungen (Hochschule)*
- E-Mail-Bearbeitung in definierten Tagesslots mit Handy-off-Modus
- Keine beruflichen Mails im Privatleben
- Gemeinsames Essen in der Familie bzw. Partnerschaft oder mit Freunden
- Sport
- Lernen*
- „Kommunikative Treffen“ im Freundeskreis
- Schlafbegleitend (vor dem Schlafen, direkt nach dem Aufwachen)

(*sofern elektronische Medien nicht erforderlich sind)



Fazit

Was wissen wir?

- ✓ Eine vernetzte elektronisch-digitale Welt gehört heute zum Privat- & Berufsleben.
- ✓ Die analoge Erlebniswelt gilt als Basis dafür, die Instrumente im Kindes-/ Jugendalter zu erwerben, um kompetent mit elektronischen Medien umzugehen.
- ✓ Die Empfehlungen der BZgA /no.ZOFF.ch haben einen hohen Stellenwert.
- ✓ Entwicklungsauffälligkeiten lassen sich bei Kindern / Jugendlichen in Querschnittsbetrachtungen abbilden.
- ✓ Es besteht das potentielle Risiko, „elektronische Medien“ im Sinn eines Missbrauchs und einer Abhängigkeit zu nutzen.
- ✓ Prävention: Entwicklung einer Kompetenz im Umgang mit elektronischen Medien schon ab dem frühen Kindesalter.
- ✓ Hier sind die Eltern in ihrer Vorbildfunktion gefordert.
- ✓ Erforderlich: Längsschnitt-Studien zur Untersuchung dieses Themenkreises.



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Prof. Dr. med. Rainer Riedel
Arzt für Nervenheilkunde, Psychotherapie
Direktor des iMÖV

Institut für Medizinökonomie & Medizinische Versorgungsforschung (iMÖV)
Rheinische Fachhochschule Köln gGmbH
Schaevenstr. 1a/b
50676 Köln
Tel.: 0221-20302-677
riedel@rfh-koeln.de