

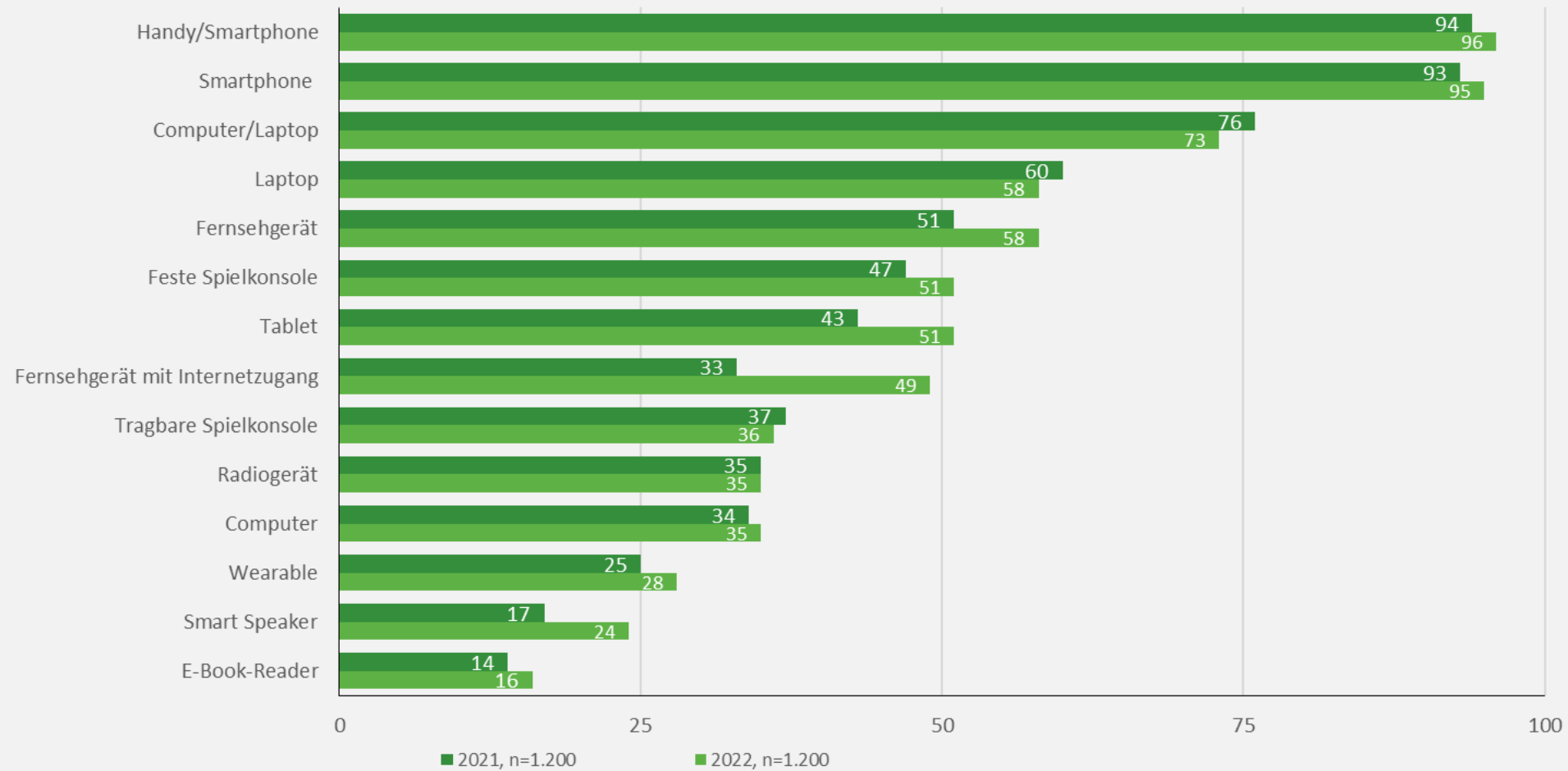
Mediensuchtprävention NRW e.V.

FachAK Gesundheitsprävention, Siegburg
10.00 – 12.00 Uhr



Gerätebesitz Jugendlicher 2022 – Vergleich 2021

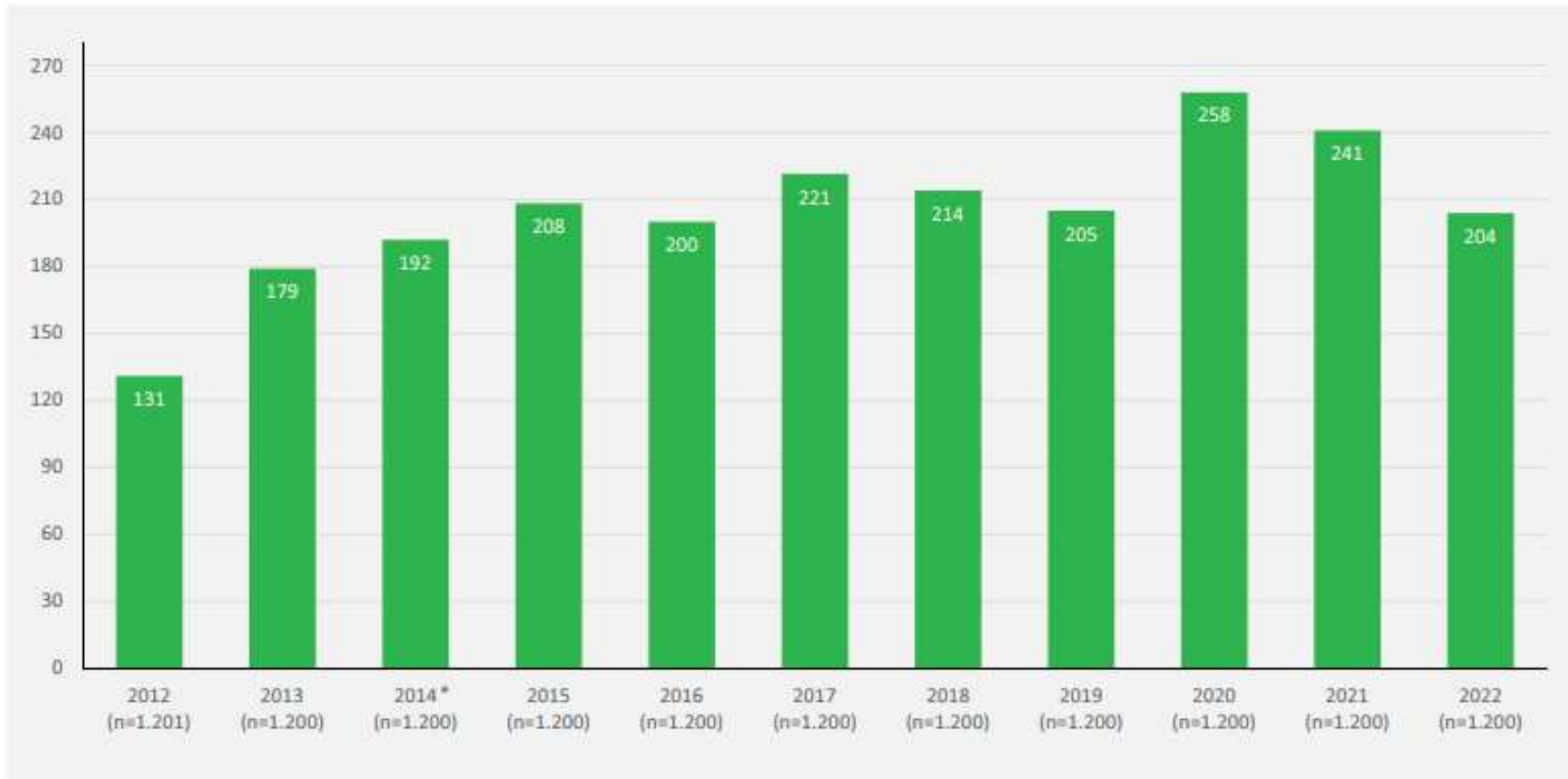
- Auswahl -



Quelle: JIM 2021, JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

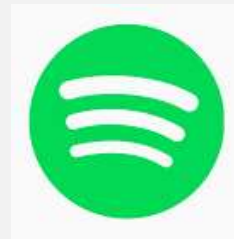


Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2012-2022



Quelle: JIM 2012-JIM 2022, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten, n=1.200

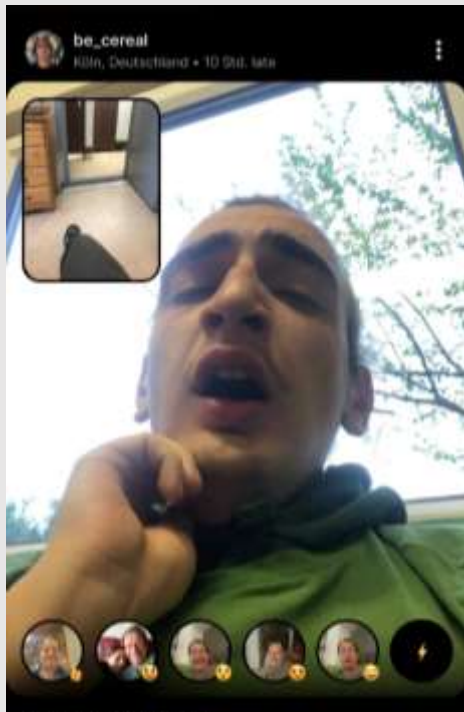
Digitale Medien



Aktuelle Medien: BeReal



BeReal als positiver Gegenentwurf zu anderen sozialen Netzwerken. Es gibt keine unrealistische Selbstdarstellung durch Filter und man kann nur einmal am Tag ein Bild posten.



- Informieren Sie sich über die Nutzungsrichtlinien
- Klären Sie über die Risiken bei der Nutzung auf!
- Vereinbaren Sie Nutzungsregeln
- Kinder ab 13 Jahren (zwischen 13 und 16 Jahren brauchen sie die Einwilligung der Eltern (**keine zuverlässige Kontrolle des Alters**))
- Risiko beim unüberlegten Posten: Privatheit und Standort, z.B. Rückschlüsse auf den Wohnort



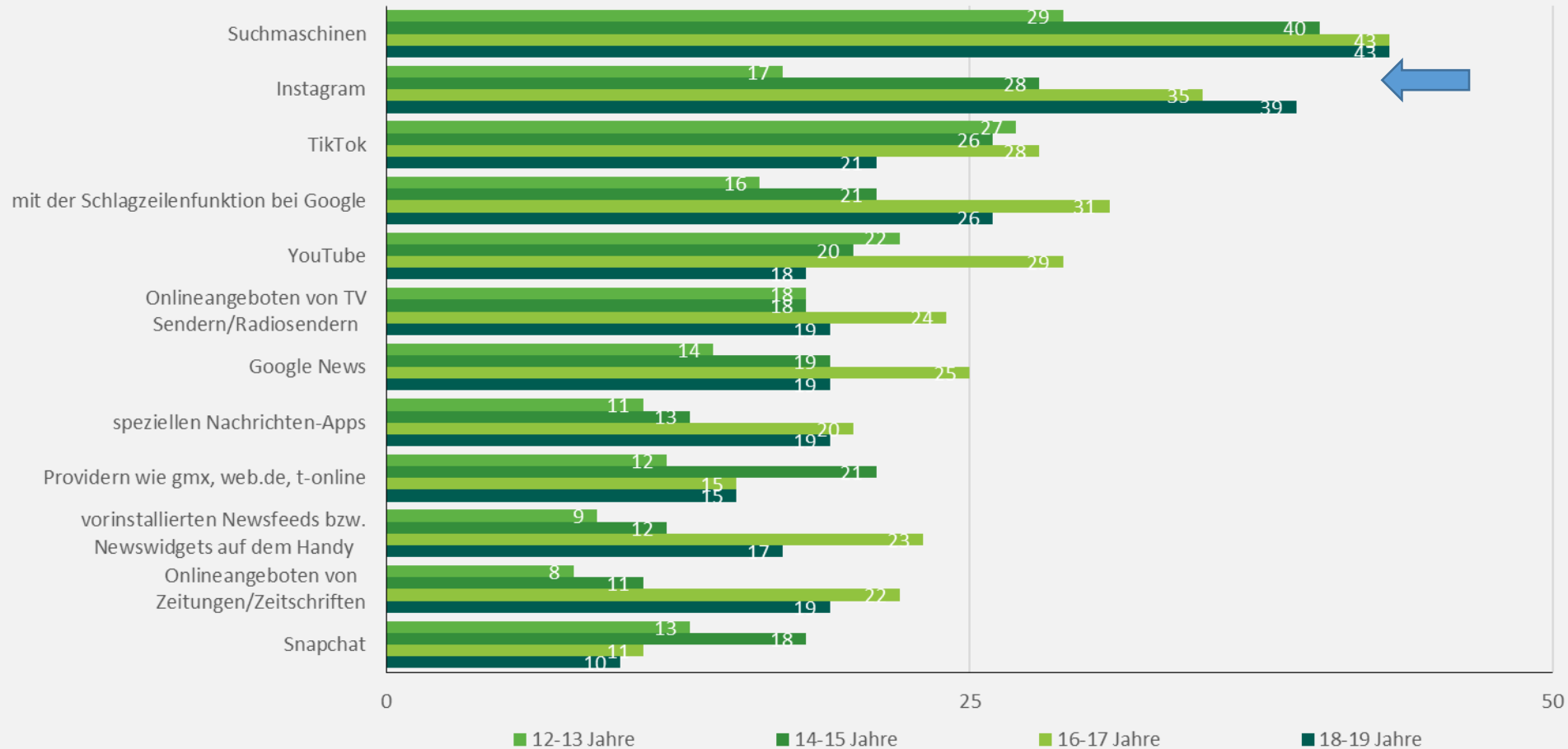
Aktuelle Medien: Reddit

- Social Media-Plattform, auf der Nutzer Posts abschicken können, die von anderen Nutzern hoch- oder runter-gevotet werden, je nachdem, wie ihnen der Inhalt gefällt.
- Sub-Communities, auf denen es zu versch. Themen Blogs bzw. Gespräche gibt, z.B. Technologie, Witze, Streetwork oder Abistress
- Möglichkeit: Anonym, Bewertungen, Gamification Aspekte



Tätigkeiten im Internet - Schwerpunkt: Information zum aktuellen Tagesgeschehen 2022

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die das Internet nutzen, n=1.197



Faszination Smartphone, Games & Co.

- Hohe Selbstwirksamkeit durch Interaktion
- Anerkennung, Erfolg und Belohnung
- Einfache und klare Regeln
- Gemeinsames Spielen/ miteinander Messen
- Erschaffung von Wunschidentitäten
- Selbstdarstellung und sofortige Rückmeldung
- Wichtig für die Teilhabe
- Schnelle und günstige Kommunikation

Quelle: Selinger, 2010



Medienabhängigkeit

Zahlen und Fakten



Prävalenzen bei computer- und internetbezogener Störung

Jugendliche von 12-17 Jahren 8,4 %

Junge Erwachsene 5,5 %

Quelle Drogenaffinitätsstudie BZGA, Teilband
Computerspiele, 2020



International Classifikation of Diseases der WHO

Punkt 6C51.0 gaming disorder:

Diese Störung wird als "Muster wiederkehrender oder beständiger Spielverhalten ('Digitales Spielen oder Videospiele')" bezeichnet, Drei Kriterien erfüllen:

- **Mangel an Selbstkontrolle darüber, wann und wie häufig gespielt wird,**
- **Die Priorisierung des Spielens über Lebensinteressen,**
- **Die Unfähigkeit das Spielen einzustellen, selbst wenn es schon negative Konsequenzen hatte.**

Um diese Diagnose zu stellen, muss dieses Verhalten über 12 Monate vorliegen.

Es muss sich nicht um eine Abhängigkeitsstörung mit Computerspielen handeln, der Arzt kann das bei der Diagnosestellung zumindest berücksichtigen.

Quelle: www.engadget.com



Arten von Mediensucht



Quelle: Bert te Wildt, 2012



Fachverband
Medienabhängigkeit e.V.

>> Positionspapier Prävention der Onlinesexsucht<<

Einleitung

Das Positionspapier widmet sich der Interessenvertretung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen hinsichtlich ihrer Sexualität und möchte Verständnis für die Wechselwirkung zwischen Pornografie und der sich ausformenden Sexualität von Jugendlichen und Erwachsenen schaffen. Man ruft sie „Generation Porn“ und vergisst, dass die vorangegangenen Generationen die gestaltende Generation von Pornografie und deren Verbreitungsmöglichkeiten sind. Pornografie ist ähnlich wie das Essen von Fastfood ein schneller Weg, grundlegende Bedürfnisse zu befriedigen, und passt damit in die Zeit der



Mediensuchtprävention NRW e.V.

Der wesentlichste Schutzfaktor,
der am stärksten zu einer
gelingenden Entwicklung
beiträgt und viele Risikofaktoren
abpuffern kann, ist:

eine stabile, wertschätzende,
emotional warme Beziehung
zu einer (erwachsenen)
Bezugsperson.



Empfehlungen (BITKOM)



1. Aktiv begleiten: 1 bis 8 Jahre

- Gemeinsame Nutzung
- Geeignete Inhalte auswählen
- Zeit im Blick behalten und ggf. reglementieren



2. Kontrolliert loslassen: 6 bis 12 Jahre

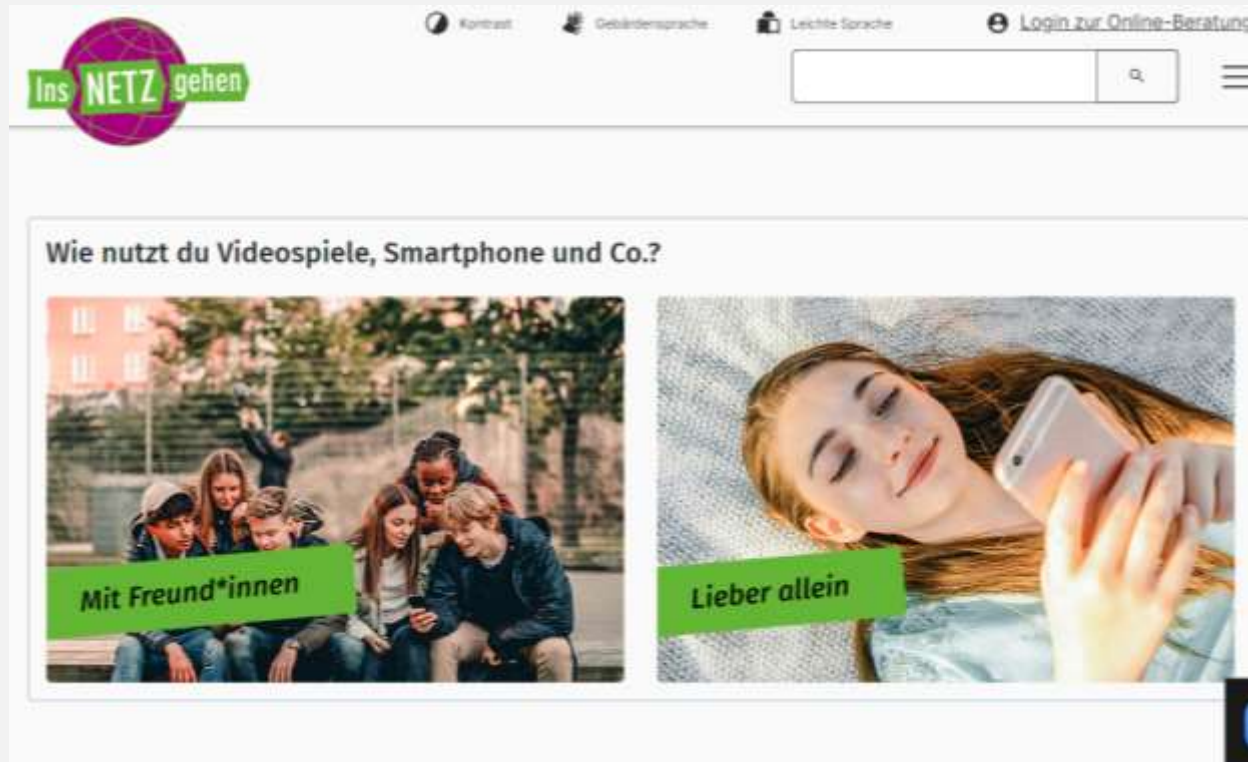
- Geschützte Surfräume nutzen und ggf. technische Schutzmaßnahmen einsetzen
- Gemeinsam geeignete Webseiten, Spiele, soziale Netzwerke etc. auswählen
- Über Erfahrungen im Internet sprechen



3. Kompetent unterstützen: 8 bis 18 Jahre

- Internetkompetenz und verantwortungsbewussten Umgang vermitteln. Aufklärung und Erfahrungsaustausch
- die eigene Privatsphäre schützen und die von anderen achten.
- Persönlichkeits- und Urheberrechte





www.ins-netz-gehen.info

- Information
- (kritische) Selbstreflexion
- Selbsttest
- Online Beratungsprogramm
- Weitergehende Hilfeangebote

**Die BZgA-Kampagne
„Ins-netz-gehen.de - Online sein mit Maß und Spaß“**



← → ↻ schau-hin.info

Über uns | Service

[!] SCHAU HIN 🔍 Suche | ☰

Smartphone & Tablet Games Soziale Netzwerke Filme & Serien Surfen Hörmedien | Alle Themen

TikTok Now: Posten im Style von BeReal

TikTok startet mit einer neuen App: Auf TikTok Now kann nur einmal pro Tag gepostet werden. Welche Risiken müssen Eltern beachten?

[MEHR ERFAHREN](#)



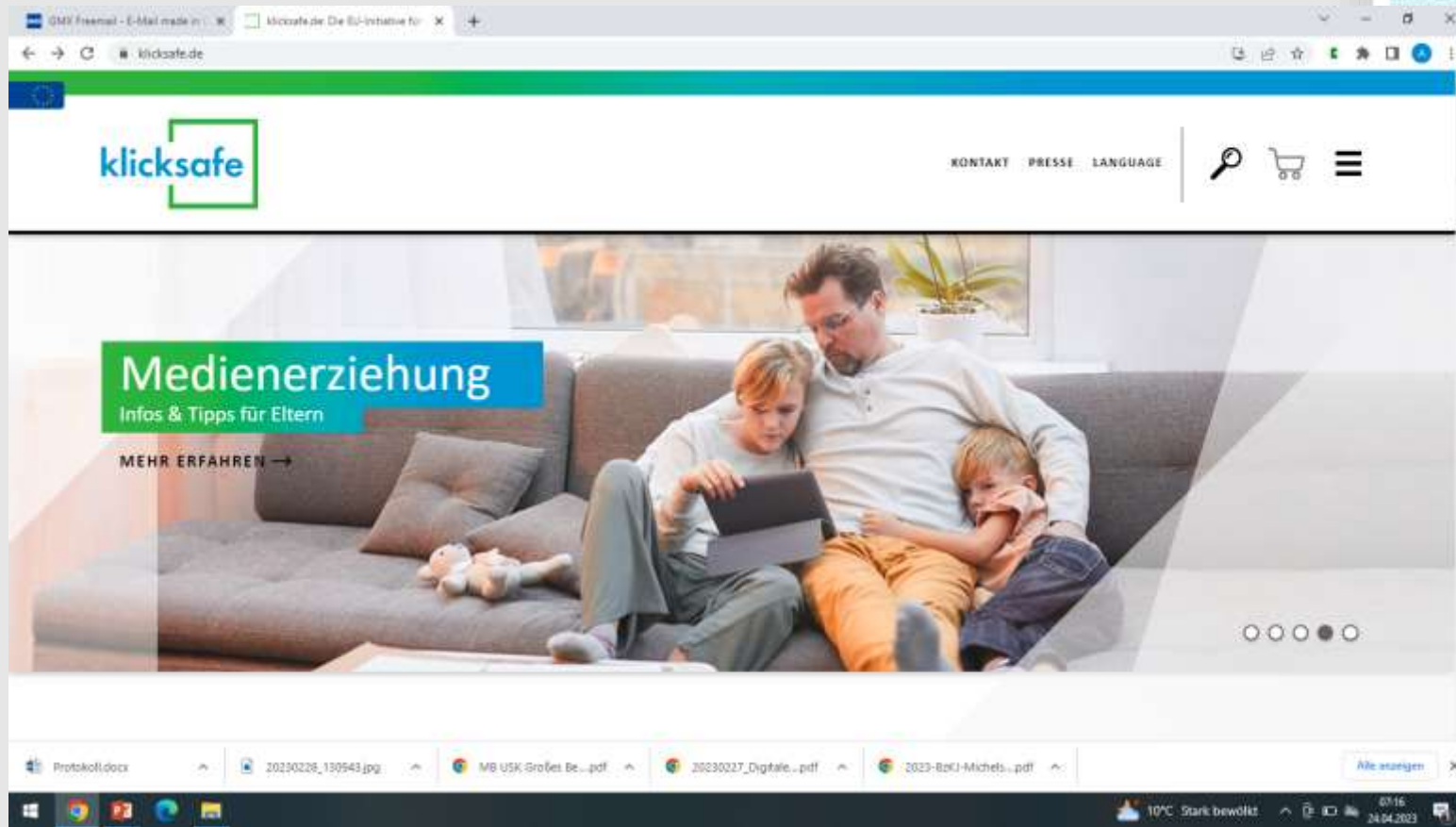
INTERESSANTE ARTIKEL



Seite www.schau-hin.info
von ARD, ZDF, AOK



Klicksafe.de





Seite des Vereins in NRW
www.mediensuchtpraevention.NRW.de



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Andreas Pauly

Diplom Sozialpädagoge

Fachkraft für Mediensuchtprävention

Andreaspauly.mediensucht@web.de

www.mediensuchtpraevention-nrw.de

Ansgarstr. 21, 50825 Köln

