

Videospiele und Spielsucht

Auswirkungen des Handykonsums auf Kinder und
Jugendliche

Gliederung

- 1. Einleitung
- 2. Relevanz und Ziel
- 3. Definitionen und Grundlagen
- 4. Verbreitung und Nutzung
- 5. Psychologische Auswirkungen
- 6. Physische und Soziale Auswirkungen
- 7. Prävention und Intervention
- 8. Schlussfolgerung

Relevanz der Themen

- Jugendliche sind die Zukunft
- Technologie ist allgegenwärtig
- Gesellschaftliche Anpassung ist noch nicht erfolgt

Unser Ziel

- Spielsucht verstehen.
- Präventionsansätzen finden.
- Verschiedene Perspektive betrachten (Spieler, Eltern, Entwickler).
- Positive und negative Folgen näherbringen.

Definitionen und Grundlagen

- Was ist Videospiel und Handyspiel?
- Was ist Spielsucht?



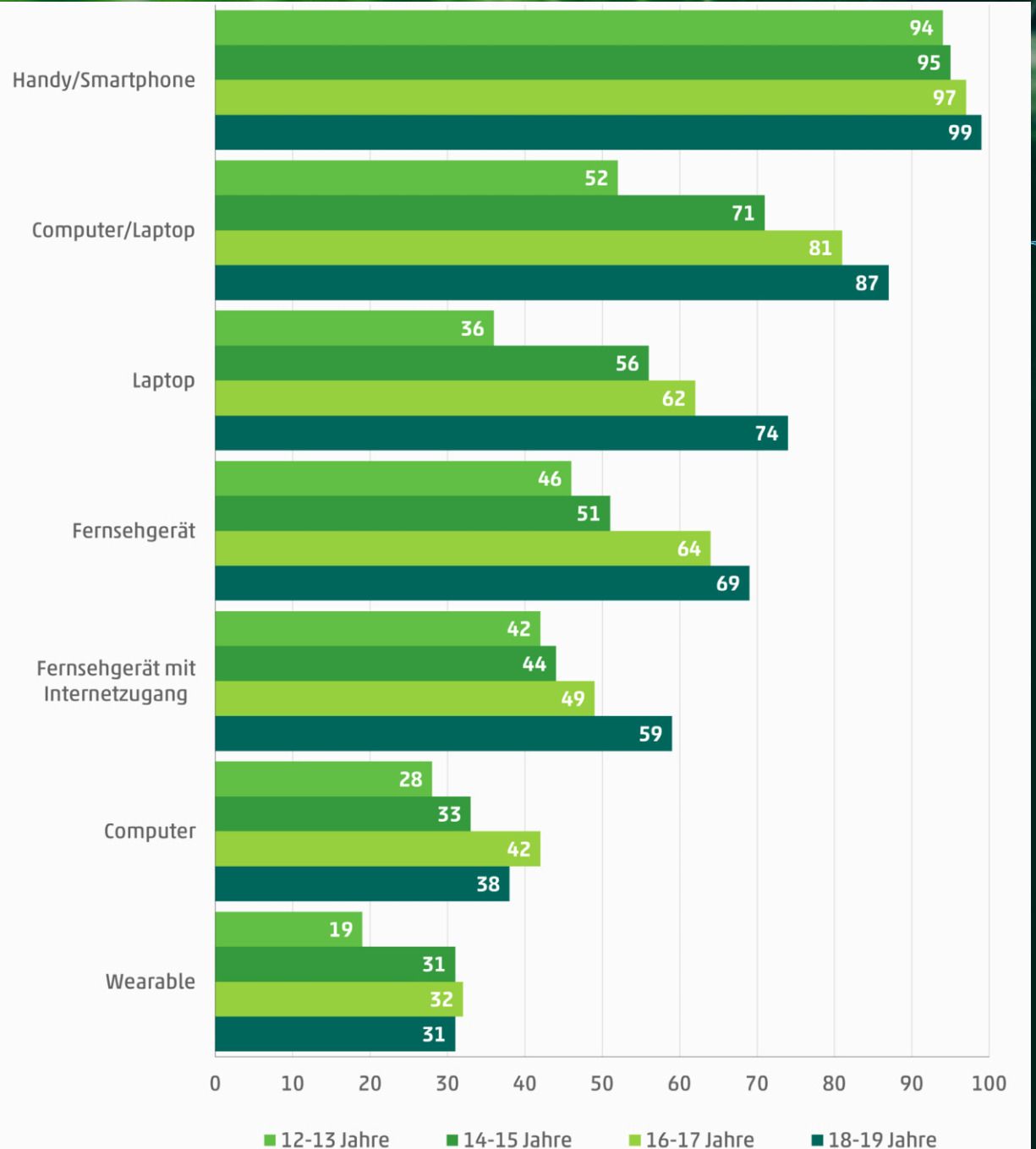
Verbreitung und Nutzung

- Aktuelle Statistiken
- Nutzung des Handys
- Während der Pandemie

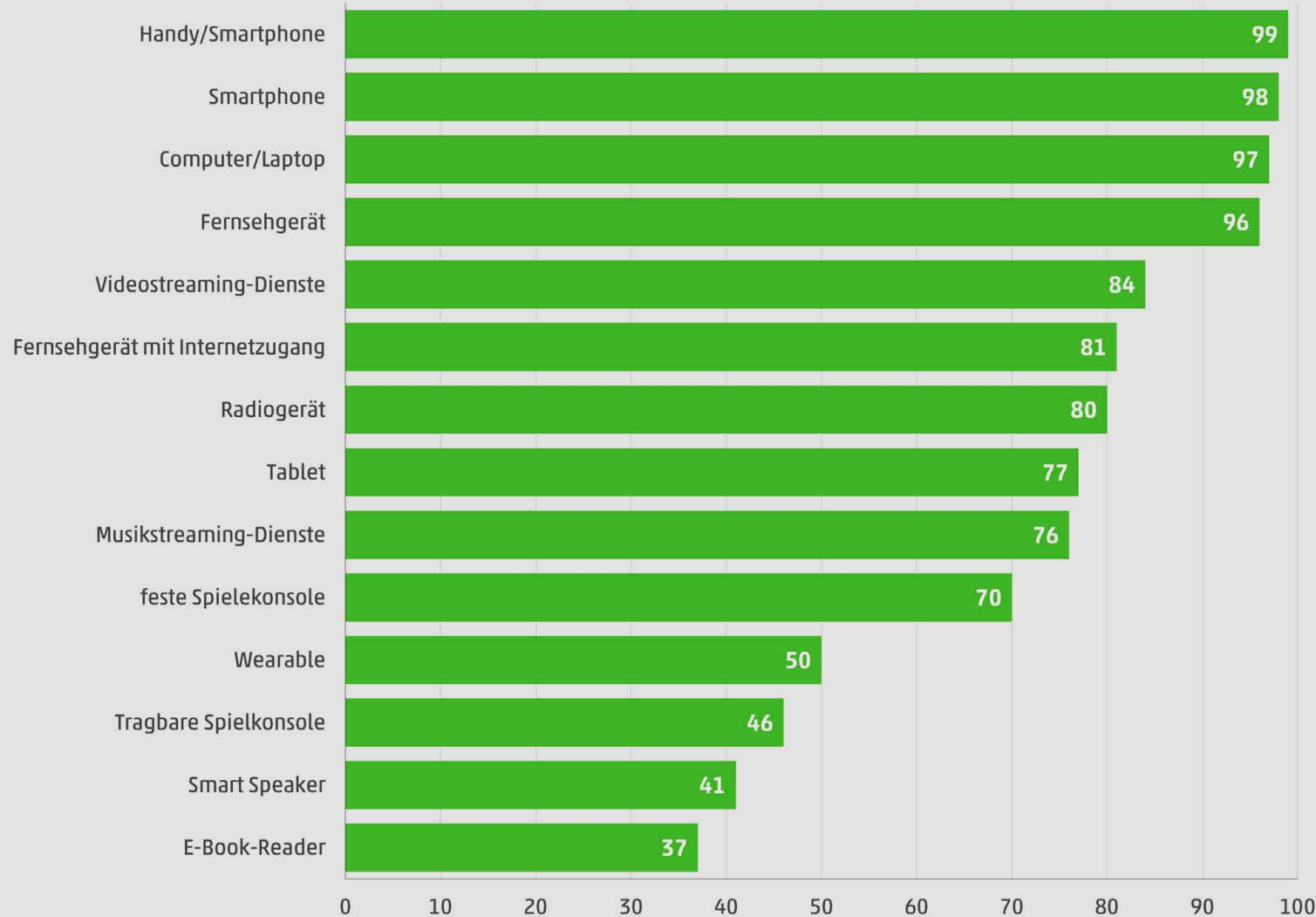
Gerätebesitz Jugendlicher 2022

Beim Blick auf den
Gerätebesitz der
Jugendlichen selbst liegt das
Smartphone ganz vorne.

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



Medienzugänge im Haushalt 2022



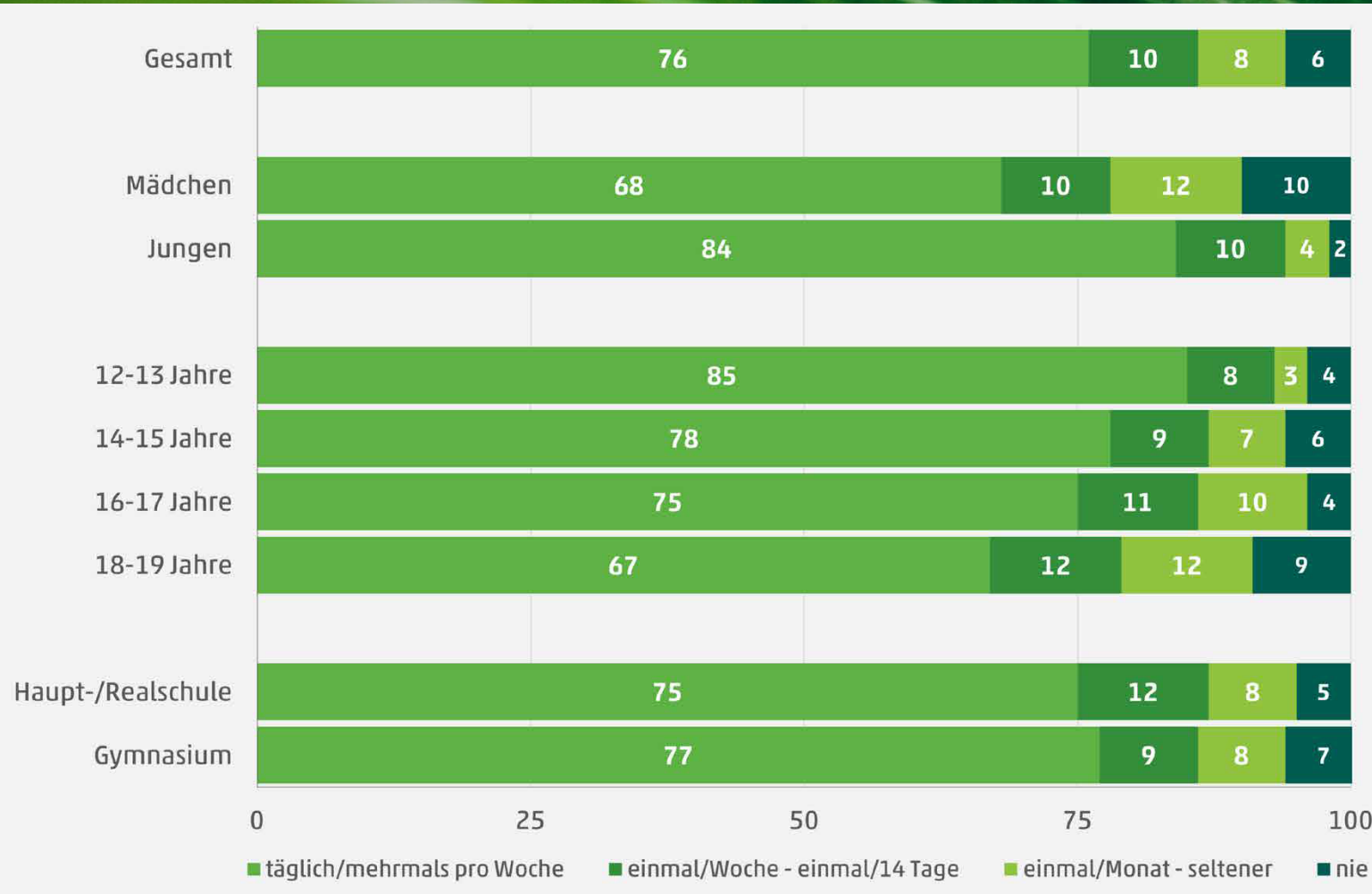
Jugendlichen steht
ein breites Repertoire
an Medien zur
Verfügung

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

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2022

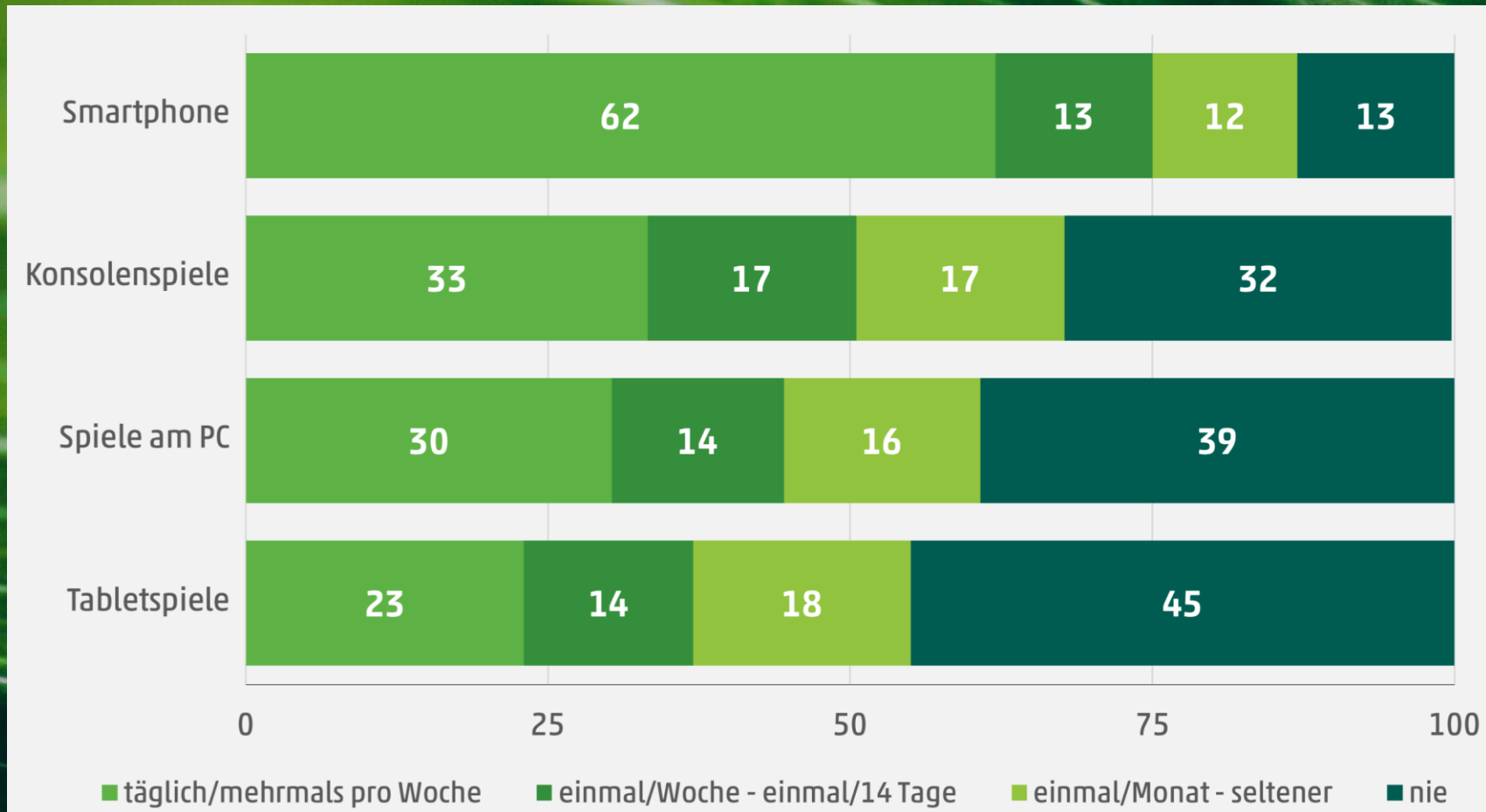
– Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele –

76 Prozent spielen
regelmäßig
digital



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

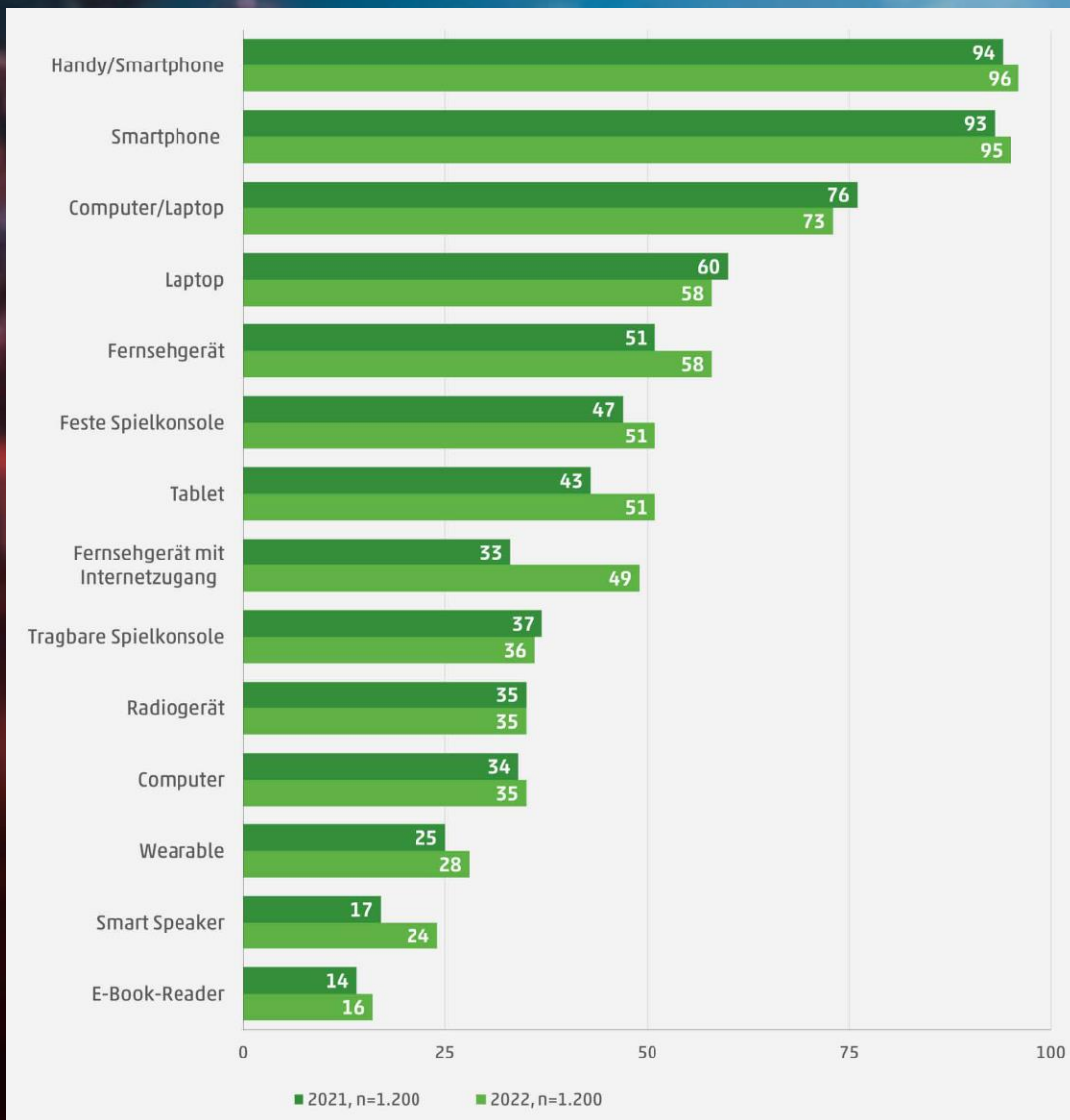
Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2022



Smartphonespiele
am weitesten
verbreitet,
Tabletspiele
nehmen weiter zu

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

Während der Pandemie



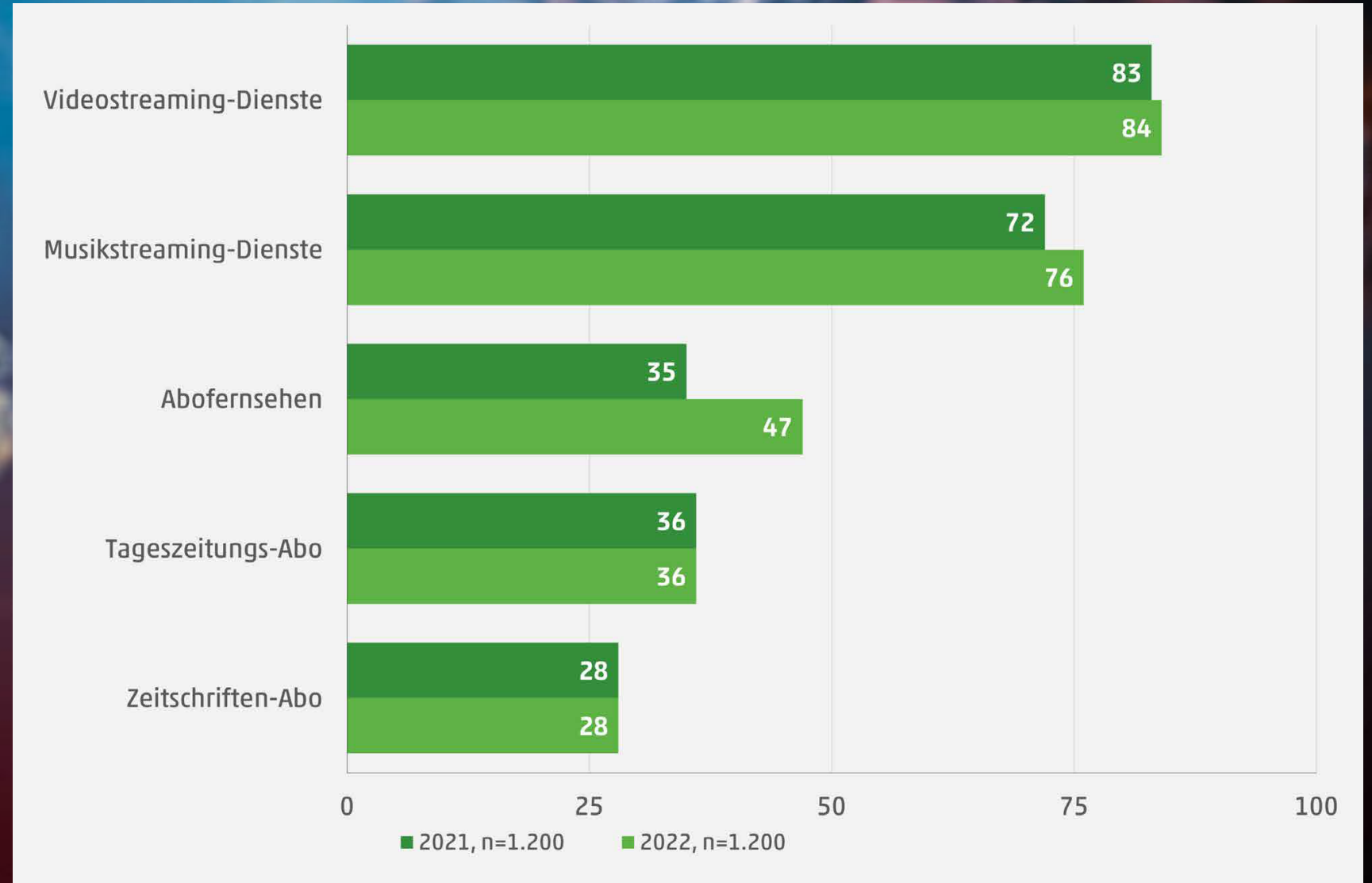
Gerätebesitz Jugendlicher 2022
– Vergleich 2021: Immer mehr
Jugendliche haben einen
eigenen Smart-TV.

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

Während der Pandemie

Medien- Abonnements 2022 – Vergleich 2021. Mehr Zugang zu Pay- TV

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



Psychologische Auswirkungen

Positive Effekte des Spielens

- kognitive Entwicklung
- soziale Fähigkeiten

Negative psychische Effekte

- Abhängigkeit
- Schlafstörungen
- **Soziale Isolation**

Mechanismen der Suchtentwicklung

- **Dopaminfreisetzung:**

- Kontinuierlich kleine Belohnungen die das Gehirn dazu anregen Dopamin freizusetzen.

- Vergnügen ist oft damit verbunden.

- Freisetzung verstärkt das Verhalten

- **Belohnungssystem:**

- Herausforderung im Spiel meistern oder eine Belohnung erhalten

- Likes bei sozial Media bekommen

Folge: Ein starkes Gefühl der Zufriedenheit

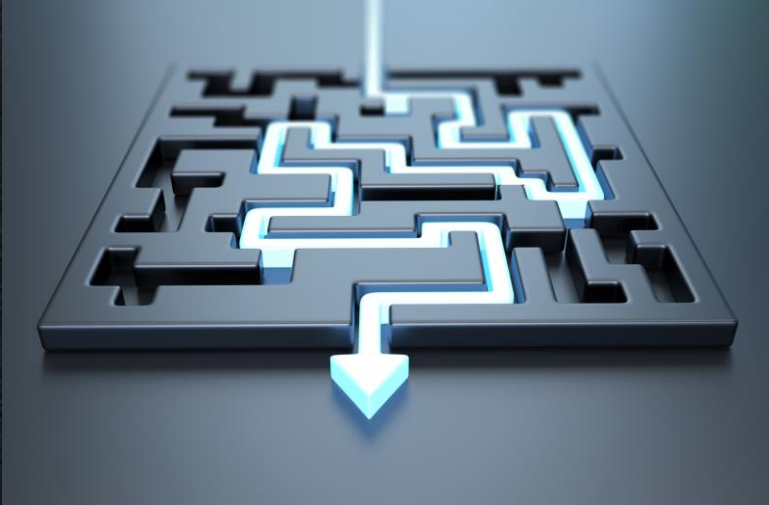
Physische Auswirkung

- Beeinträchtigung des Schlafrhythmus
- Bewegungsmangel und körperliche Fitness
- Auswirkungen auf die Haltung

Soziale Auswirkung

- **+Kulturelle und globale Vernetzung**
- **+Soziale Interaktion und Gemeinschaftsgefühl**
- **-Soziale Isolation**
- **-Cybermobbing**
- **-Selbstwertgefühl**
- **-Ablenkung und Prokrastination**

Prävention und Intervention

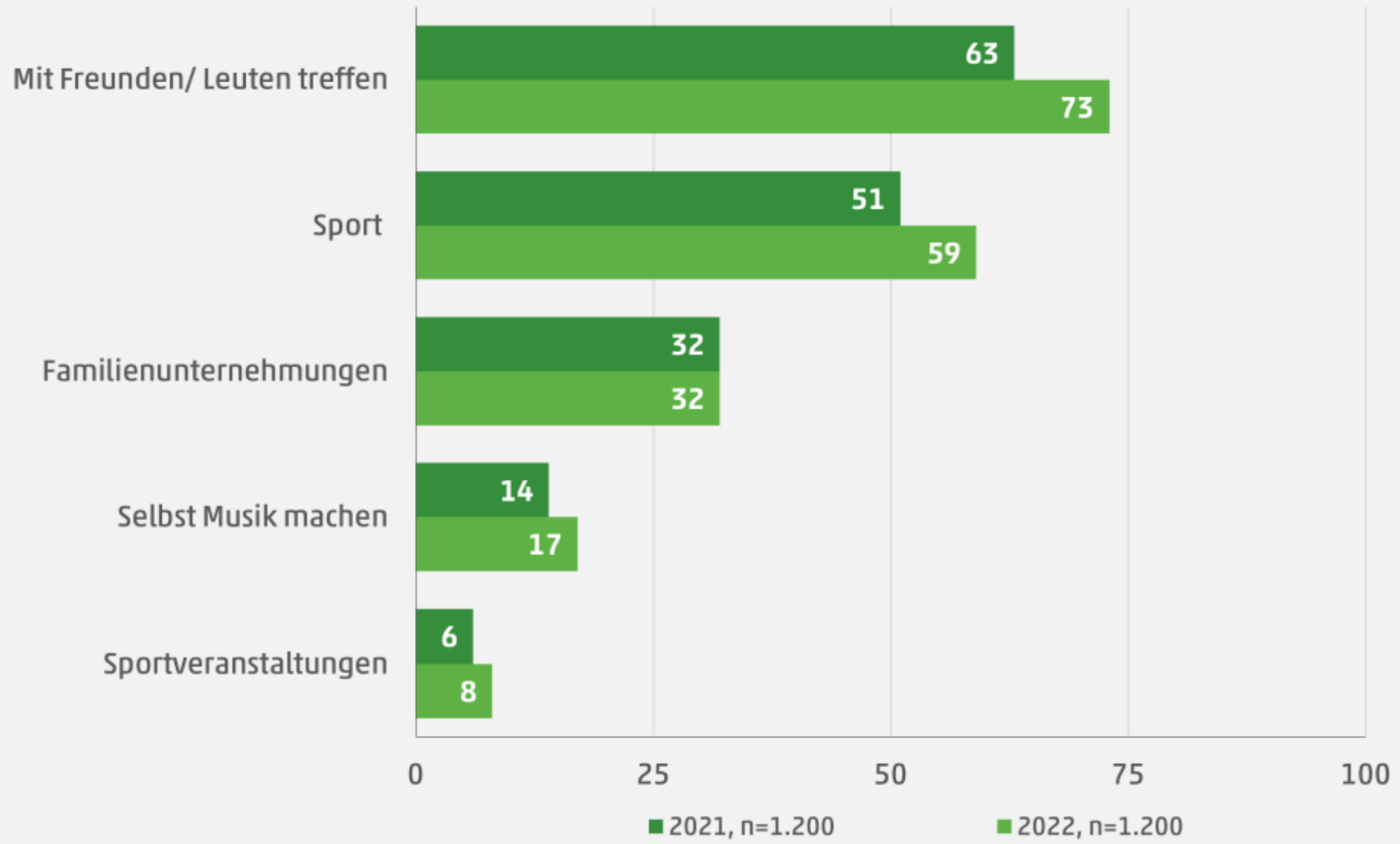


- Präventionsstrategien sind unerlässlich, um diesen Risiken vorzubeugen, basierend auf der JIM-Studie 2022.

a. Förderung alternativer Freizeitaktivitäten

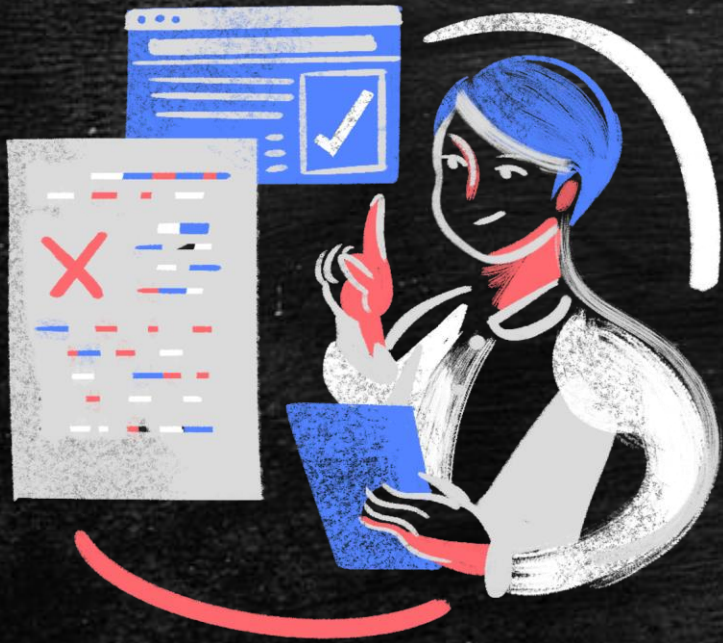
- Jugendliche sollten zu Aktivitäten wie Sport, Musik und Kunst ermutigt werden, um ihre Gesundheit zu fördern.
- Laut der JIM-Studie 2022 verbringen Jugendliche täglich durchschnittlich 204 Minuten online.





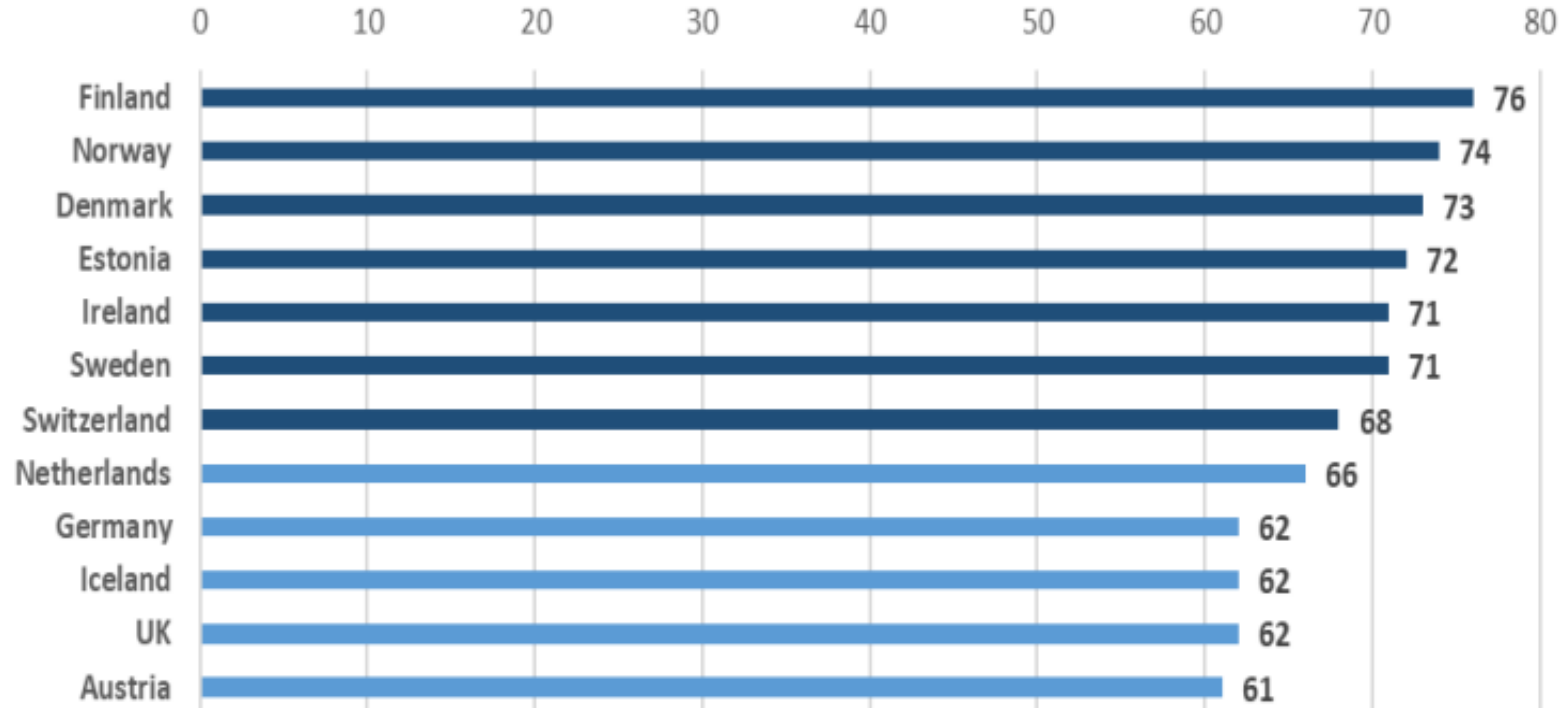
Quelle: JIM 2021, JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

b. Medienkompetenz stärken



- Förderung der kritischen Mediennutzung durch verschiedene Schulungen.
- Viele Regierungen haben bereits mit solchen Praktiken und Bildungen begonnen. (Finnland steht an erster Stelle)

Media Literacy Index 2022

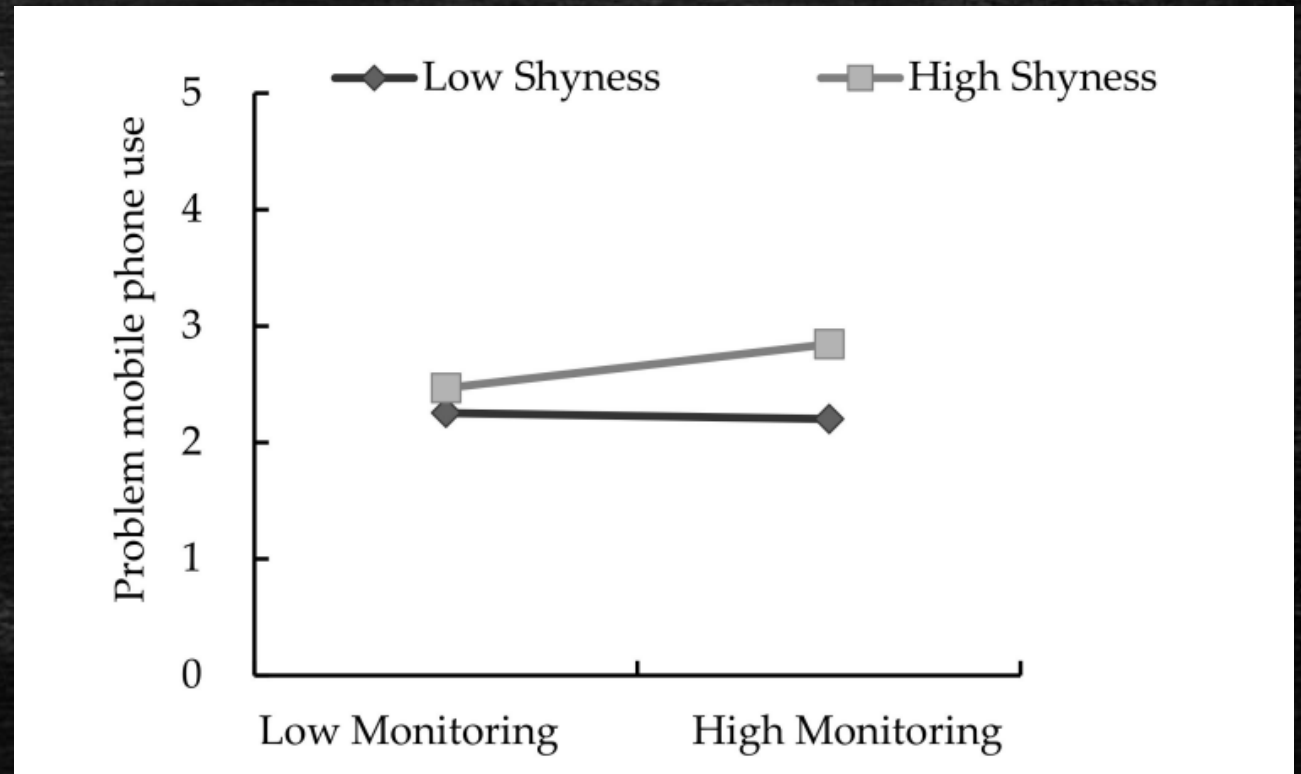


Bildung
Medienfreiheit
Digitales Umfeld
Vertrauen in die
Medien

Quelle: Marin Lessenski, OSI-Sofia , Media Literacy Index 2022 Main Findings and Possible Implications

c. Gemeinsame Vereinbarungen und Gespräche

- Teilnehmer: Für die Studie wurden 584 chinesische Jugendliche mit einem Durchschnittsalter von 16,13 Jahren befragt.
- Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die elterliche Überwachung zwar eine gängige Strategie ist, die problematische Mobiltelefonnutzung bei Jugendlichen jedoch möglicherweise nicht wirksam reduziert.



▪ Quelle: *International Journal of Environmental Research and Public Health*(ISSN 1660-4601)

Schlussfolgerung:

- Auswirkungen von Videospielen auf Kinder und Jugendliche in der Ära der Smartphone-Kultur
- Die gemeinsame Arbeit von Bildungseinrichtungen und Familien.
- Einige Statistiken und Studienergebnisse
- Dass exzessiver Konsum zu ernsthaften Problemen führen kann, einschließlich Spielsucht und Beeinträchtigung der psychischen Gesundheit.



Quellenverzeichnis

- Quelle 1:
Heinen, A., Samuel, R., Vögele, C., & Willems, H. (Hrsg.). (2022). Wohlbefinden und Gesundheit im Jugendalter: Theoretische Perspektiven, empirische Befunde und Praxisansätze. Springer.
- Quelle 2:
"The Brain That Changes Itself" von Norman Doidge (March 15, 2007)
- Quelle 3:
Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2022). JIM-Studie 2022: Jugend, Information, (Multi-)Media. Stuttgart: mpfs. URL: JIM-Studie 2022 PDF



Ende