

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Warum bedeuten Computerspiele und Internetnutzung Kindern und Jugendlichen so viel?</b>	<b>1</b>
1.1	Computerspiele und andere, nichtdigitale Spiele unter motivationalen Gesichtspunkten	1
1.2	Das Internet als Kommunikations-, Unterhaltungs- und Informationsmedium für die Generation Web 2.0	5
<b>2</b>	<b>Medien erobern die Freizeit</b>	<b>13</b>
2.1	Die Mediennutzung durch Jugendliche im Überblick	14
2.2	Die Nutzung digitaler Medien	16
2.3	Die Wichtigkeit von Medien im Alltag Jugendlicher	18
2.4	Motive für die Mediennutzung	21
2.5	Computer-, Konsolen- und Onlinespiele	22
2.6	Das Handy als multifunktionale Vernetzungsmaschine	25
2.7	Die Mediennutzung bei Kindern	26
2.8	Fazit	34
<b>3</b>	<b>Welche Auswirkungen haben neue Medien, insbesondere Computerspiele, auf Verhalten, Leistung und Gesundheit?</b>	<b>35</b>
3.1	Auswirkungen auf Wahrnehmung und kognitive Funktionen	36
3.2	Auswirkungen auf die körperliche Gesundheit	42
3.3	Auswirkungen auf den Schlaf	45
3.4	Auswirkungen auf die schulische Leistungsfähigkeit	46

<b>4</b>	<b>Liegt die Zukunft der Bildung im E-Learning und benötigen Schüler überhaupt noch Lehrer? .....</b>	<b>51</b>
4.1	Medienkompetenz als Voraussetzung .....	51
4.2	E-Learning – widersprüchliche Ergebnisse .....	53
4.3	Ressourcen .....	54
<b>5</b>	<b>Wie achtsam gehen Jugendliche mit ihrer Privatsphäre um? Missbrauchsgefahren und psychische Schädigungen durch Cyberstalking .....</b>	<b>57</b>
5.1	Der Umgang mit persönlichen Daten und die missbräuchliche Nutzung des Internets .....	57
5.2	Spezialfall Handy .....	61
5.3	Cybermobbing und Cyberstalking .....	62
<b>6</b>	<b>Spiele ohne Grenzen: Killerspiele .....</b>	<b>69</b>
6.1	Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele .....	69
6.2	Motive der Jugendlichen für die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele .....	70
6.3	Welche Einflüsse müssen bei der Frage nach den Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele berücksichtigt werden? .....	72
6.4	Die Sonderstellung der Computerspiele vs. Fernsehen/Kino hinsichtlich der aggressionsverstärkenden Wirkung .....	74
6.5	Individuelle kognitive, emotionale und motivationale Bedingungen – Desensibilisierungsprozesse auf neurophysiologischer, kognitiver und moralischer Ebene .....	75
6.6	Das General Affective Aggression Model als Grundlage für den Einfluss gewalthaltiger Computerspiele auf das Verhalten .....	77
6.7	Zusätzlich wirksame Einflussfaktoren .....	78
6.8	Zusammenfassung der Befundlage .....	81

<b>7</b>	<b>Wenn aus Spiel Sucht wird: Kontexte der Entstehung ...</b>	<b>83</b>
7.1	Spielimmanente Besonderheiten und psychosoziale Risikofaktoren für eine Suchtentwicklung .....	83
7.2	Risikomodelle für die Entstehung einer Computerspiel-/Internetsucht .....	88
<b>8</b>	<b>Kriterien der Internet- und Computersucht bei Jugendlichen .....</b>	<b>91</b>
8.1	Kontroverse Diskussion um die nosologische Zuordnung .....	91
8.2	Neurobiologische Befunde bei Verhaltenssuchten am Beispiel pathologischen Spielens .....	93
8.3	Prävalenzen und Identifizierung valider Suchtkriterien .....	94
8.4	Klinische Befundbeschreibung .....	97
8.5	Diagnostik der Computerspiel-/Internetsucht .....	100
<b>9</b>	<b>Zusammenhänge zwischen pathologischer Computer- und Internetnutzung und psychischen Störungen .....</b>	<b>105</b>
9.1	Computerspielsucht und interne Störungen .....	106
9.2	Computerspielsucht und Aufmerksamkeitsdefizitstörungen .....	110
<b>10</b>	<b>Computerspiele und Internetnutzung unter rechtlichen Aspekten .....</b>	<b>121</b>
<b>11</b>	<b>Beratungs- und Therapieangebote für Betroffene und ihre Angehörigen .....</b>	<b>129</b>
11.1	Problemkonstellation im Vorfeld einer effektiven Beratung und Behandlung ..	129
11.2	Der schwierige Weg zu einer sachkundigen Beratung und die Verantwortung der Eltern .....	130
11.3	Inhalte einer qualifizierten Suchtberatung .....	132
11.4	Stationäre therapeutische Maßnahmen .....	135
11.5	Spezifische Therapieinhalte .....	138
11.6	Gesichtspunkte der klinisch-therapeutischen Arbeit mit dem Jugendlichen ...	140

<b>12</b>	<b>Materialien</b> .....	145
12.1	Zehn Tipps für Eltern zum Umgang mit Computer- und Konsolenspielen .....	145
12.2	Zehn Tipps für Erziehende für die Internetnutzung .....	147
12.3	Entscheidungshilfen für Erwachsene, um eine beginnende oder bestehende Computersucht bei ihrem Kind zu erkennen .....	151
12.4	Internetsprache .....	151
12.5	Internetadressen zum Thema Mediensucht .....	154
12.6	Internetsuchtskala .....	158
12.7	Fragebogen zum Computerspielverhalten CSV-S .....	160
<b>13</b>	<b>Dennis' Geschichte</b> .....	165
	<b>Literatur</b> .....	183
	<b>Sachverzeichnis</b> .....	201