

Inhalt

1	Warum bedeuten Computerspiele und Internetnutzung Kindern und Jugendlichen so viel?	1
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
2	Medien erobern die Freizeit	13
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
3	Welche Auswirkungen haben neue Medien, insbesondere Computerspiele, auf Verhalten, Leistung und Gesundheit?	35
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

4	Liegt die Zukunft der Bildung im E-Learning und benötigen Schüler überhaupt noch Lehrer?	51
4.1	Medienkompetenz als Voraussetzung	51
4.2	E-Learning – widersprüchliche Ergebnisse	53
4.3	Ressourcen	54
5	Wie achtsam gehen Jugendliche mit ihrer Privatsphäre um? Missbrauchsgefahren und psychische Schädigungen durch Cyberstalking	57
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
6	Spiele ohne Grenzen: Killerspiele	69
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

7 Wenn aus Spiel Sucht wird: Kontexte der Entstehung ...	83
7.1 Spielimmanente Besonderheiten und psychosoziale Risikofaktoren für eine Suchtentwicklung	83
7.2 Risikomodelle für die Entstehung einer Computerspiel-/Internetsucht	88
8 Kriterien der Internet- und Computersucht bei Jugendlichen	91
8.1 Kontroverse Diskussion um die nosologische Zuordnung	91
8.2 Neurobiologische Befunde bei Verhaltenssüchten 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
9 Zusammenhänge zwischen pathologischer Computer- und Internetnutzung und psychischen Störungen	105
9.1 Computerspielsucht und interne Störungen	106
9.2 Computerspielsucht und Aufmerksamkeitsdefizitstörungen	110
10 Computerspiele und Internetnutzung unter rechtlichen Aspekten	121
11 Beratungs- und Therapieangebote für Betroffene und ihre Angehörigen	129
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

12 Materialien	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
13 Dennis' Geschichte	165
Literatur	183
Sachverzeichnis	201