

## Maximilian Maywald und Sylvia Dettmering: Pathologischer Medienkonsum im Kindes- und Jugendalter

Beitrag aus Heft »2013/04: Exzessive Mediennutzung«

Kinder- und Jugendzimmer quartieren sich immer mehr und weiter aus in das virtuelle Universum. Die Relevanz dieses Rückzugsorts kennt allerdings unter den Nutzenden keine Grenzen, so dass Internet und Computerspiele einen zu hohen Stellenwert einnehmen können – sie können krank machen. Pathologischer Medienkonsum ist der Fachjargon für diese Verhaltenssucht, bei der das soziale Umfeld vernachlässigt oder sogar verloren wird.

Literatur:

APA – American Psychiatric Association (2013). DSM-5 Facts – APA Corrects New York Times Article on Changes to DSM-5's Substance Use Disorders. Online: [dsmfacts.org/issue-accuracy/apa-corrects-new-york-times-article-on-changes-to-dsm-5s-substance-use-disorders/](http://dsmfacts.org/issue-accuracy/apa-corrects-new-york-times-article-on-changes-to-dsm-5s-substance-use-disorders/) [Zugriff: 22.05.2013].

Blizzard Entertainment (2010). Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft steigt weltweit auf 12 Millionen. Online: [eu.blizzard.com/de-de/company/press/pressreleases.html?id=2450443](http://eu.blizzard.com/de-de/company/press/pressreleases.html?id=2450443) [Zugriff: 10.05.2013].

Fu, King-Wa/Chan, Wincy S. C./Wong, Paul W. C./Yip, Paul S. F. (2010). Internet addiction: prevalence, discriminant validity and correlates among adolescents in Hong Kong. *The British Journal of Psychiatry*, 196, S. 486-492. Online: [bjp.rcpsych.org/content/196/6/486.full](http://bjp.rcpsych.org/content/196/6/486.full) [Zugriff: 18.05.2013].

Gentile, Douglas A./Choo, Hyekyung/Liau, Albert/Sim, Timothy/Li, Dongdong/Fung, Daniel/Khoo, Angeline (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127, 318-330.

Lam, Lawrence T./Peng, Zi-Wen (2010). Effect of Pathological Use of the Internet on Adolescent Mental Health A Prospective Study. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 164, S. 901-906.

Meerkerk, Gert-Jan/Van Den Eijnden, Regina J. J. M./Vermulst, Ad A./Garretsen, Henk F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS). *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 12, No. 1: 1-6.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012). JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. Online: [www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012\\_Endversion.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf) [Zugriff: 18.05.2013].

Müller, Kai W./Ammerschläger, Marcella/Freisleder, Franz Joseph/Beutel, Manfred E./Wölfling, Klaus (2012). Suchtartige Internetnutzung als komorbide Störung im jugendpsychiatrischen Setting: Prävalenz und psychopathologische Symptombelastung. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 40, S. 331-339.

Petry, Jörg (2010). Diagnostik, Behandlungsziele und -strategien. In: *Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internetgebrauch*. Göttingen: Hogrefe, S. 134–153.

Rehbein, Florian/Kleimann, Matthias/Mößle, Thomas (2009). Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit im Jugendalter - Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. Die Psychiatrie, 6(3), S. 140-146.

Remschmidt, Helmut/Schmidt, Martin H./Poustka, Fritz (2011). Multiaxiales Klassifikationsschema für psychische Störungen im Kindes- und Jugendalter nach ICD-10 der WHO. Bern: Hans Huber.

Schuhler, Petra/Vogelgesang, Monika (2012). Pathologischer PC- und Internetgebrauch. Göttingen: Hogrefe. Spiegel-Online, (2012). Soziales Netzwerk: Facebook zählt eine Milliarde Mitglieder. Online: [www.spiegel.de/netzwelt/web/facebook-zaehlt-eine-milliarde-mitglieder-a-859510.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/web/facebook-zaehlt-eine-milliarde-mitglieder-a-859510.html) [Zugriff: 10.05.2013].

Statistika (2013). Weltweiter Umsatz in der Videogames Branche von 2000 bis 2014 (in Milliarden U.S.-Dollar). Online: [de.statista.com/statistik/daten/studie/160518/umfrage/prognostizierter-umsatz-in-der-weltweiten-videogames-branche/](http://de.statista.com/statistik/daten/studie/160518/umfrage/prognostizierter-umsatz-in-der-weltweiten-videogames-branche/) [Zugriff: 10.05.2013].

van Rooij, Antonius J./Schoenmakers, Tim M./Vermulst, Ad A./van den Eijnden, Regina J. J. M./van de Mheen, Dike (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. Addiction, 106, S. 205-212.

Wölfling, Klaus/Müller, Kai W./Beutel, Manfred E. (2011). Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S). Psychotherapie Psychosomatik Medizinische Psychologie, 61, S. 216-224.