

Rudolf Kammerl/Katrin Potzel/Lutz Wartberg: Erkenntnisse zur Entwicklung exzessiver Internetnutzung und zur Gaming Disorder

Beitrag aus Heft »2023/03: (Kritische) Aktive Medienarbeit«

Zu Phänomen einer suchtmöglichen Nutzung von Internetanwendungen und Online-Games sind in den letzten Jahren zahlreiche Forschungsbeiträge erschienen. Unter Berücksichtigung des Forschungsstandes und mit Fokus auf Ergebnisse der Längsschnittstudie zu Verläufen exzessiver Internetnutzung in Familien (VEIF) werden zentrale Ergebnisse zusammengefasst und diskutiert.

Literatur

- Brüggen, N., Dreyer, S., Gebel, C., Lauber, A., Materna, G., Müller, R., Schober, M. & Stecher, S. (2022). Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. www.bzjk.de/resource/blob/197826/5e88ec66e545bcb196b7bf81fc6dd9e3/2-auflage-gefaehrungsatlas-data.pdf
- Duong, X.L., Liaw, S.Y. & Augustin, J.L. P. M. (2020). How has Internet Addiction been Tracked Over the Last Decade? A Literature Review and 3C Paradigm for Future Research. *International Journal of Preventive Medicine*, 11, 175.
- Kammerl, R., Zieglmeier, M. & Wartberg, L. (2020). Medienerziehung und familiäre Aspekte als Prädiktoren für problematischen jugendlichen Internetgebrauch. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 23(1), 175/191.
- KJM – Kommission für Jugendmedienschutz (2021). Schwerpunktanalyse der Medienanstalten 2021 „Jugendschutzrelevante Aspekte in Online-Games“. AG „SPA Online-Games“. www.die-medienanstalten.de
- Maftai, A. & Enea, V. (2020). Symptoms of Internet Gaming Disorder and Parenting Styles in Romanian Adolescents. *Psihologija*, 53(3), 307/318.
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2022). JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Stuttgart.
- Potzel, K. (2022). Wie verändert sich Medienerziehung im familienbiografischen Verlauf? *MedienPädagogik* 46, 51/71. <https://doi.org/10.21240/mpaed/46/2022.01.14.X>
- Potzel, K., Kramer, M., Wartberg, L., Abler, M. & Kammerl, R. (i. Dr.). Familiäre Ressourcen als Bedingungsfaktoren für problematisches Online-Gaming. Ergebnisse einer medienpädagogischen Längsschnittstudien. In Biermann, R., Fromme, J., Kiefer, F. (Hrsg.), *Games – Gaming – Game Design: Interdisziplinäre Einblicke in die Computerspielforschung* (S. 91–115).

- Tomczyk, Ł., Szyszka, M. & Stošić, L. (2020). Problematic Internet Use among Youths. *Education Sciences*, 10(6), 161.
- Wartberg, L., Kriston, L., Bröning, S., Kegel, K. & Thomasius, R. (2017). Adolescent problematic Internet use: Is a parental rating suitable to estimate prevalence and identify familial correlates? *Computers in Human Behavior*, 67, 233/239.
- Wartberg, L., Kriston, L., Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31/36.
- Wartberg, L., Kramer, M., Potzel, K. & Kammerl, R. (2023). Problematic use of video games, social media and alcohol: Associations with mother-child relationship. *Psychopathology*, 56, 117/126.
- Wartberg, L., Zieglermeier, M., Kammerl, R. (2021). An Empirical Exploration of Longitudinal Predictors for Problematic Internet Use and Problematic Gaming Behavior. *Psychological Reports*, 124(2), 543/554.